

Documento de Arquitectura de la Información: ***TalkToLearn***

Historial de Cambios

Fecha	Versión	Descripción	Autor
27/11/2022	1.0.0	Preparación del documento	Ramón
28/11/2022	1.1.0	Se añaden los sistemas de organización	Miguel
3/12/2022	1.2.0	Se explican los sistemas de navegación y de búsqueda	José Alberto
5/12/2022	1.3.0	Se añade mejoran algunas cosas de las diferentes secciones	Miguel, José Alberto
12/12/2022	1.4.0	Se explica el etiquetado	Miguel, José Alberto
17/12/2022	1.5.0	Se añade el modelo de la información	Ramón
19/12/2022	1.6.0	Últimos retoques y revisión final	Ramón
8/1/2023	2.0	Se añaden cambios de acuerdo a la segunda iteración	José Alberto

Índice

1. Sistemas de Organización.
2. Sistemas de Navegación.
3. Sistemas de Búsqueda.
4. Etiquetado.
5. Modelo de la Información.

1. Sistemas de Organización

1.1. Esquemas de Organización

La base de la aplicación se fundamenta en un **esquema de organización ambiguo**. En el marco de este esquema, vamos a organizar la información por temas, ya que consideramos que es la opción más adecuada teniendo en cuenta los elementos que compondrán la información, siendo estos cinco: ***Usuarios, Eventos, Intercambios, Chats y Perfil***.

- En primer lugar, existirá una sección para **mostrar y modificar** el **perfil** del propio usuario, en el cual también se podrá consultar los eventos e intercambios a los que ha asistido y/o se encuentra apuntado.
- Por otra parte, se tendrá un **apartado** más **orientado a descubrir usuarios** con los que comunicarse para aprender idiomas,
- También, existirá una **sección** de chats para **gestionar y participar** en **conversaciones** con los usuarios con los que ya se ha establecido contacto, así como las conversaciones grupales (en el marco de un evento)
- En otra **sección**, se tendrán los **eventos** a los que se puede asistir para ampliar el conocimiento de otras culturas e idiomas,
- Finalmente, habrá una quinta sección en la que poder explorar información relativa a programas de **intercambio**.

1.2. Estructuras de Organización

La **pantalla de registro** y la de **creación del perfil** seguirán una **estructura lineal**, de manera que al usuario se le muestre poco a poco la información que debe introducir.

Una vez se ha iniciado sesión, la **pantalla principal** de la aplicación seguirá una **estructura por secciones**. Tendremos una **barra de navegación** en la **parte inferior** de la pantalla, mediante la cual podremos entrar en cada una de las **cinco secciones** que se han mencionado anteriormente.

Cada una de las **secciones** seguirá una **estructura de lista vertical filtrada**, en la que se mostrará la **información** de los **usuarios, eventos o intercambios** recomendados (o buscados por el usuario), así como las **conversaciones activas**. El **filtrado** se realizará haciendo uso de una **barra de búsqueda**, como se mencionará más adelante.

Cada **elemento** de las **listas** es un **registro**. De esta manera, **pulsando** en un **usuario o evento/intercambio** se podrá **visualizar información más detallada**. En el caso de los

usuarios, además de ***nombre***, ***foto*** de ***perfil*** e ***idiomas*** (presentes en la vista básica de la lista), podría verse la biografía o resumen, las aficiones y otros datos de interés; en el caso de los **eventos** podría verse una **descripción** más extensa de la actividad a realizar, más fotos del lugar donde se llevará a cabo, las **valoraciones** de otros usuarios, etc. En el caso de los **intercambios** se mostrará una descripción más detallada del programa, como las **tareas** a desempeñar, **alojamiento**, duración, **remuneración**, etc. Si forma parte de un programa de intercambios recurrente puede añadirse valoración de usuarios.

2. Sistemas de Navegación

2.1. Ámbito de la Navegación

Navegación **global** para acceder a la lista de **usuarios que despierten interés en el usuario**. Inicialmente suponemos que serán **conocedores del idioma** que interesa, pero el criterio de búsqueda podría ser edad, aficiones u otro.

Home → Usuarios

Navegación **contextual** para abrir un **chat nuevo con un usuario**.

Navegación **global** para acceder a la **lista de chats abiertos**.

Home → Chat

Navegación **local** para seleccionar un chat, ya sea privado con otro usuario o un chat grupal vinculado a un evento.

Navegación **contextual**:

- para iniciar una videollamada (sólo en chats privados).
- para buscar un mensaje dentro del chat.

Navegación **global** para acceder a la lista de eventos disponibles cerca de la ubicación del usuario.

Home → Eventos

Navegación **contextual**:

- para visualizar la información de un evento.
- para confirmar la asistencia a un evento.
- para entrar al chat del evento.

Navegación **contextual** para valorar un evento.

Navegación **global** para acceder al propio perfil.

Home → Perfil

Navegación **contextual** para modificar/gestionar la información del perfil.

Navegación **global** para acceder a la lista de programas de intercambio ofertados.

Home → Intercambios

Navegación **local** para seleccionar un continente/país de preferencia.

Intercambios → Continente → País

Navegación **local** para seleccionar un tipo de alojamiento y/o tipo de intercambio (voluntariado o “de trabajo”).

Navegación **contextual**:

- para consultar la información de un intercambio.
- para solicitar una plaza en un intercambio.
- para contactar con el organizador del intercambio.

2.2. Herramientas de Navegación

La aplicación seguirá un sistema de pestañas.

- En el apartado **Perfil** se podrá consultar el propio perfil del usuario. La información mostrada será esencialmente la misma que el perfil de cualquier usuario, añadiendo funcionalidades para la gestión.
- En el apartado **Usuarios** se podrá buscar personas que hablan el idioma que deseas aprender. Otros posibles criterios de búsqueda son las aficiones o intereses, cercanía geográfica o rango de edad.
- En el apartado **Eventos** se podrá buscar eventos a los que asistir.
- En el apartado de **Intercambios** se podrá buscar programas de intercambio en los que profundizar los conocimientos de idiomas “in situ”.
- En el apartado **Chats** se podrán acceder a las conversaciones que se mantienen con los diferentes usuarios y las conversaciones grupales (en el marco de un evento).

En el **primer uso** sería interesante **enseñar al usuario** las posibilidades que tiene **la aplicación** y cómo moverse en ella utilizando una visita guiada. Posteriormente se podrían **detectar diferentes situaciones y acciones** por parte de los usuarios y, en base a las mismas, guiar al usuario hacia las diferentes secciones de la aplicación. Para los primeros usos de la aplicación sería adecuado plantear una **navegación basada en guías**.

3. Sistemas de Búsqueda

En esta sección se van a comentar los sistemas de búsqueda con los que el usuario podrá acceder de forma rápida, cómoda y sencilla a la información que desee.

3.1. Búsqueda de Elemento Conocido

Se dispondrá de una **barra de búsqueda** en las secciones de la aplicación, de manera que se podrá buscar a un **usuario** concreto a **partir de su nombre** de usuario (identificador único) o a partir de su nombre y apellidos (podrían aparecer varios); en el caso de los **eventos** se podrá buscar tanto por el **título de la actividad** como por el **lugar donde se realiza**. Dentro de la sección de **chats** también se **podrá buscar al usuario** mediante **nombre de usuario o nombre y apellidos**. Otros criterios de búsqueda adicionales se detallan en cada sección.

3.2. Búsqueda de Existencia

La **barra de búsqueda es reactiva**, en el sentido de que escribiendo parte de un nombre de usuario o evento **actualizará la información** mostrada por pantalla **de forma dinámica**, sin tener que refrescar la pantalla ni recargar la sección. Así, un usuario podrá buscar otro usuario o un evento que sabe que existe pero del cual no recuerda el identificador único o nombre/título completo.

En el caso de que el usuario conozca más detalles sobre otro usuario de su interés podrá buscarlo a través de la búsqueda avanzada de forma exacta, introduciendo atributos como: nombre, fecha de nacimiento, nombre de usuario, etc.

3.3. Búsqueda por Exploración

Cuando no se sepa exactamente el usuario o evento a buscar, o simplemente el usuario de la aplicación esté explorando el contenido, se podrá hacer uso de dos funcionalidades.

- **Por defecto**, la aplicación mostrará una serie de **usuarios, eventos e intercambios recomendados** (en sus respectivas secciones) de acuerdo a las preferencias especificadas por el usuario. Así pues, se mostrará una lista de usuarios que quieran aprender el idioma que enseñan o viceversa, que tengan aficiones comunes o que se encuentren cerca. En el caso de los eventos e intercambios se tiene un funcionamiento similar.
- Se podrá hacer uso de las **opciones avanzadas del sistema de búsqueda**. En el caso de los usuarios, se podría buscar por **rango de edad, género, idiomas** que enseña,

aficiones e intereses o ubicación geográfica, por ejemplo. En el caso de los eventos se podría buscar por **proximidad geográfica**, idiomas que se practican o temática de la actividad. En el caso de los intercambios los criterios de búsqueda pueden ser la ubicación, el idioma a practicar, las tareas a realizar, la duración y fechas en que se realizan o el tipo de intercambio. Así se podrá ojear información que no tiene porque coincidir con las preferencias especificadas inicialmente.

3.4. Búsquedas Integrales

Realizar una búsqueda de un determinado o usuario, dado el **sistema de filtros** del sistema de búsqueda especificado anteriormente, es bastante sencillo. Así, se mostrarán los usuarios y elementos individuales que cumplen una serie de criterios.

Cuando se pulsa en cada uno de los elementos devueltos por el sistema de búsqueda, se podrá **consultar toda la información correspondiente a dicho registro**, además de la que se muestra a **modo de resumen** en el **listado**.

4. Etiquetado

Como se mencionaba anteriormente, la aplicación contará con una **barra de navegación inferior** en la que se podrá acceder a **cinco secciones: perfil, usuarios, chats, eventos e intercambios**. Para identificar cada una de ellas, se usarán 5 iconos similares a las imágenes que se muestran a continuación.



Por otra parte, para señalar el acceso al **perfil de usuario** podría usarse un icono de **persona**, para acceder a los **ajustes** podría emplearse el típico **engranaje**, y para desplegar un **menú de búsqueda** podría usarse un icono con una **lupa**. A continuación se muestran ejemplos de estos iconos.



Estos iconos se encuentran bastante estandarizados, al utilizarse para referirse a conceptos similares en gran cantidad de aplicaciones. Así, el usuario no tendrá problemas para identificar en qué sección se encuentra.

Nótese que se han empleado **imágenes libres de derechos de autor** a modo ilustrativo, el **diseño final puede variar ligeramente** y contar con una paleta de colores distinta, de manera que case con el estilo elegido finalmente. Por ejemplo, dado que uno de los pilares de la aplicación son las conversaciones entre dos personas, el segundo icono puede contener sólo dos personas y/o un bocadillo que intenta ilustrar que están hablando. Otro cambio podría ser el quinto icono, que podría tener una imagen de la tierra de fondo.

Para el diseño de alta fidelidad se ha utilizado un **UI Kit Free** como recurso de Figma.

Otros elementos relevantes de información que encontraremos en la aplicación son:

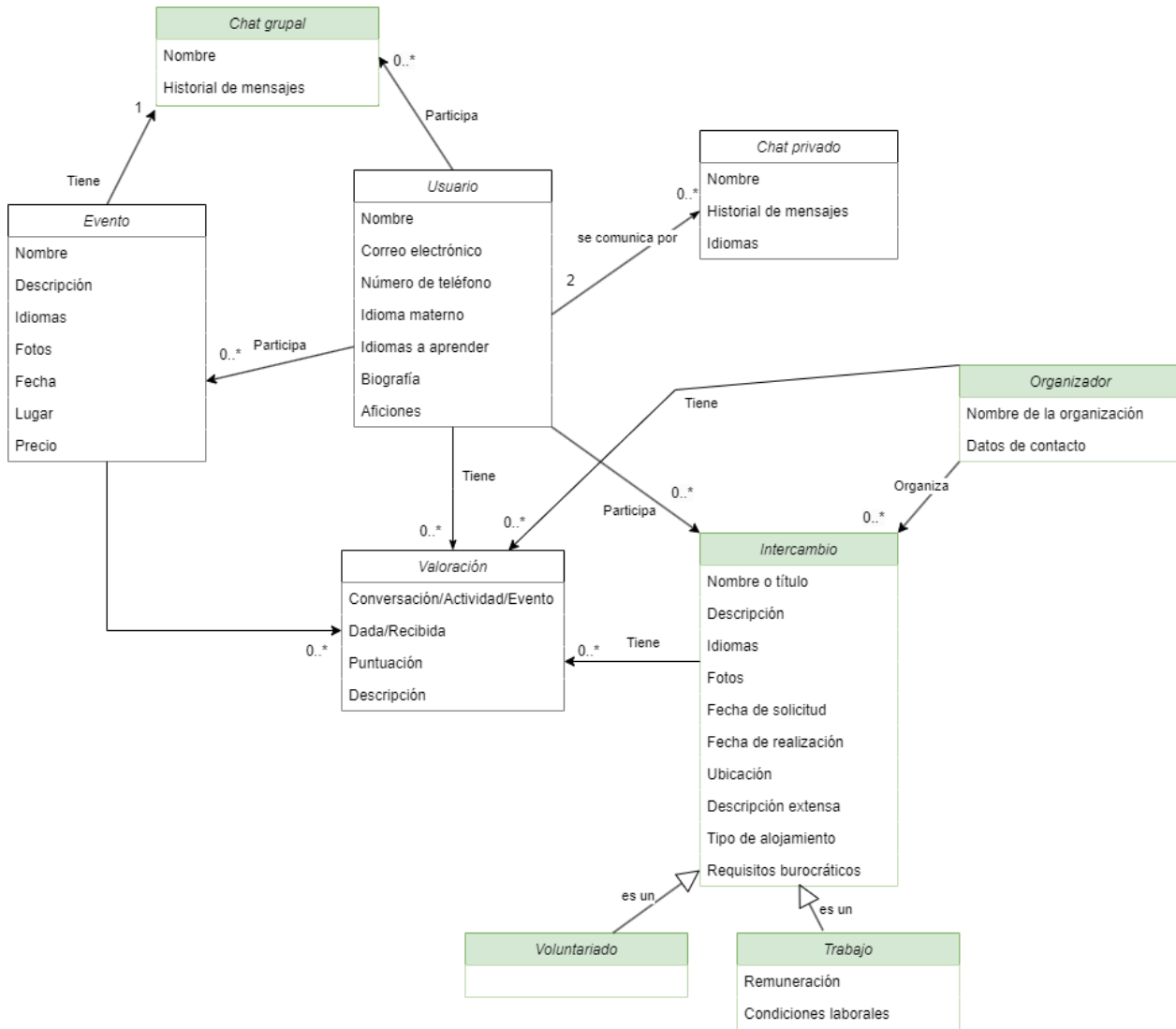
- En el apartado de **usuarios**:
 - Foto de perfil.
 - Nombre de usuario (identificador único).
 - Nombre y apellidos.
 - Idioma materno e idiomas que quiere aprender.
 - Aficiones e intereses.
 - Biografía (descripción extensa)

- Valoración por parte de otros usuarios.
- En el apartado de **chats**:
 - Foto de perfil del usuario.
 - Nombre y apellidos.
 - Parte del último mensaje de la conversación.
- En el apartado de **eventos**:
 - Foto de lugar.
 - Título o nombre del evento.
 - Ubicación donde tendrá lugar.
 - Idiomas a practicar.
 - Temática, aficiones e intereses relacionados.
 - Descripción extensa.
 - Puntuación media y valoración por parte de otros usuarios.
- En el apartado de **intercambios**:
 - Varias fotos del lugar donde se realiza.
 - Título o nombre del programa.
 - Ubicación donde tendrá lugar.
 - Idiomas a practicar.
 - Posibles tareas a realizar en caso de ser voluntariado o trabajo.
 - Remuneración en caso de ser trabajo
 - Tipo de alojamiento en el que se reside y necesidades (manutención o demás) cubiertas.
 - Descripción extensa.
 - Fechas de realización y duración; así como plazos de solicitud.
 - Datos de contacto con el responsable (a través de la propia aplicación o referencias externas como teléfono o email).
 - Información especialmente relevante o crítica, como apartados burocráticos o relativos a la legalidad.
 - Valoración de otros usuarios (en caso de ser un programa que se repita en el tiempo)

5. Modelo de la Información

En el marco de la segunda iteración, comenzamos a añadir la parte relativa a los intercambios en el diagrama de conceptos. Comenzaremos a considerar las estructuras de datos necesarias para manejar los intercambios y su relación con el resto de la aplicación, aunque no se implemente toda la funcionalidad asociada.

El diagrama de conceptos queda de la siguiente manera:



(En verde se marcan aquellas nuevas entidades que consideramos necesarias al incluir la funcionalidad asociada a la gestión de intercambios, así como los chats grupales dentro de cada evento)