PRÁCTICA 2: DOCUMENTACIÓN - DISEÑO DE AgendaUGR (BOCETOS)

Nombre del equipo: Granada Today

Alumno/s: José María López Serrano **Correo**:stock3xl@gmail.com **Alumno/s**: Jacob Folch Solà **Correo**:jacobfolchsola@gmail.com

1. ASPECTOS CLAVES DEL DISEÑO

Esta es la malla receptora de información que llenamos:

Interesante / relevante: (me gusta)

- Búsqueda de eventos por fecha y por día
- Suscripción via e-mail
- Búsqueda por lugar

Críticas constructivas:

- Unificar la publicación de eventos
- Subir contenido para eventos ya realizados
- Comentarios y valoraciones para eventos ya realizados

Preguntas a partir de la experiencia:

• ¿Como puedo saber que eventos se realizan en mi facultad?

Nuevas ideas:

- Suscripción a cada evento con correo electrónico recordatorio unas horas antes
- Tabla semanal con lugares horarios y nombres de las actividades
- Personalizar la suscripción de noticias por horario
- Personalizar la suscripción de noticias por organizadores

2. FUNCIONALIDADES Y USUARIOS

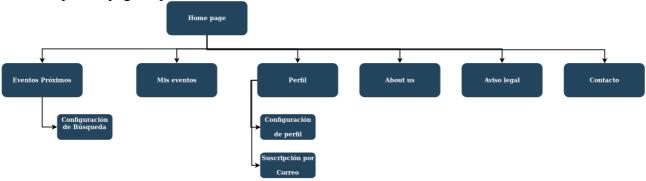
Como usuarios del sitio pensamos en estas cuatro categorias:

- 1. Estudiante universitario residente en Granada que quiere asistir a eventos relacionados con su campo de estudio.
- 2. Profesor que al que le interesan distintos tipos de charlas y actividades y quiere conocer todas las que se realizan en un horario determinado.
- 3. Vecino de Granada de mediana edad que conoce la realización de estos eventos y se suele interesar por los que están relacionados con la música, el cine o el teatro.
- 4. Graduado que vive en Granada y quiere complementar su formación laboral.

Y a partir de estos generamos la siguiente matriz de tareas de usuario:

a partir de estos generamos la siguiente matriz de tarcas de usuario.				
Grupos de Usuario	Universitarios	Graduados	Profesores	Ciudadanos
Buscar eventos en correo	М	L	н	-
Inscribirte mediante enlace correo	М	L	н	-
Mirar próximos eventos en la web	L	н	L	н
Buscar eventos por día y hora	н	н	н	L
Buscar eventos según tematica	Н	н	н	М
Buscar eventos según ponente	L	М	н	L
Buscar según Iugar	М	L	L	М
Suscribirte correo	L	н	L	-
Suscribirte al correo según intereses	L	М	L	-

3. ARQUITECTURA DE LA INFORMACIÓN El sitemap de la página quedaria asi:

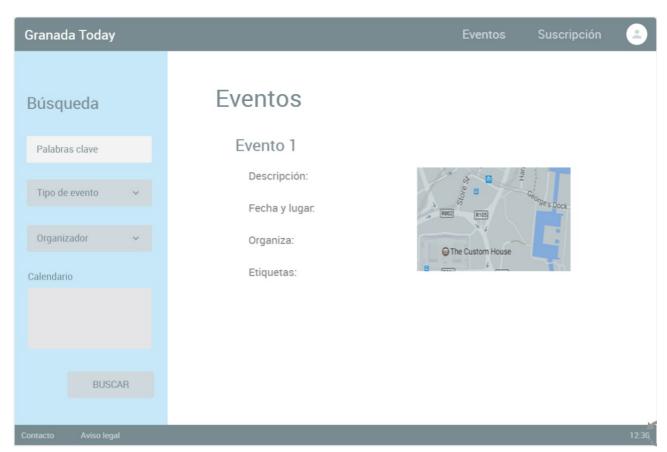


Juntamente con sus etiquetas:

Etiqueta	Descripción		
Home Page	Una descripción del sitio web con una imagen y una barra de navegación.		
Eventos próximos:	Un listado de todos los eventos ordenados por fecha (con paginación) y un formulario de búsqueda para filtrarlos.		
Configuración de perfil	Formulario para modificar datos personales del registro.		
Configuración de búsqueda: Formulario con la posibilidad de establecer un filtro de búsqueda predeterminado para los eventos.			
Suscripción por correo:	¿Qué notificaciones quieres recivir?		
Mis eventos:	Eventos Guardados.		

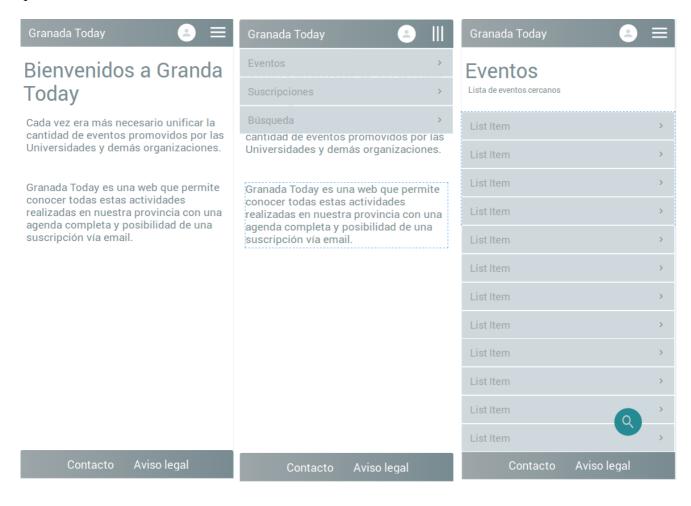
Los bocetos que hemos hecho para la web serían los siguientes:

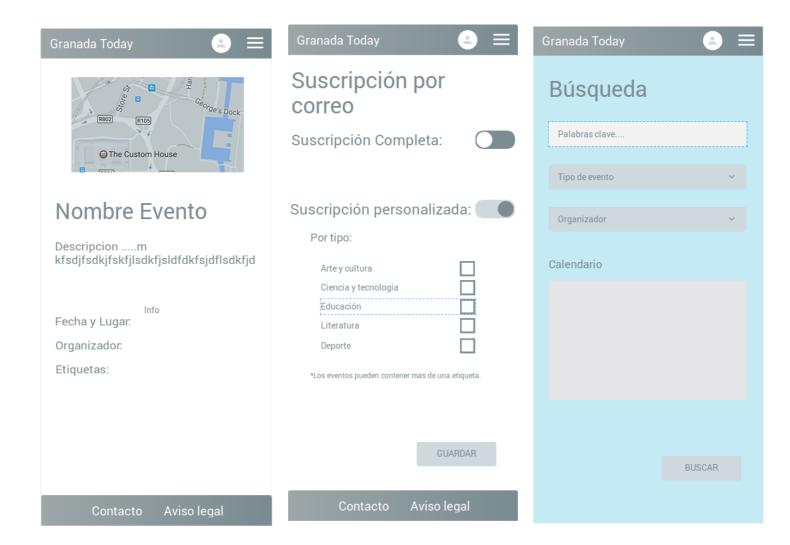






Y para el móvil:

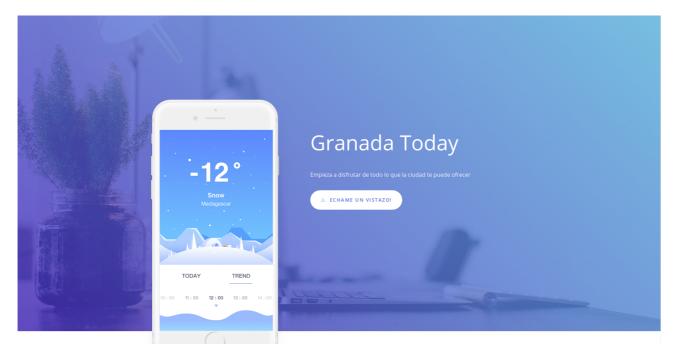




4. LANDING PAGE

Para la landing page vimos muchos modelos y pensamos que el que más sacaría provecho a nuestra página sería uno similar a los que se usan para el lanzamiento de una app. Ya que queremos enfatizar que es utilizable desde web y se puede usar de forma rápida y eficaz. Para el primer diseño hemos cogido una plantilla y la hemos modificado para que cumpla nuestros requisitos y así poder hacerla rápido.

Este es el resultado:





Y también pensamos en añadirle una form de contacto para inscribirse directamente.

5. VALORACIÓN

En está práctica hemos aprendido a ver el enfoque de la generación de un producto y de sus primeros pasos desde un punto de vista totalmente distinto a lo que estamos acostumbrados en está carrera. Nos ha dadao una pincelada a un mundo que nos ha parecido muy interesante y que nos gustaría que se hablará más en la carrera.

En cuanto a nuestra forma de trabajar decir que con la Semana Santa y los dos compañeros siendo de SICUE no nos hemos organizado muy bien y hemos dejado el trabajo un poco para el final, aunque pudimos avanzar bastante en clase.