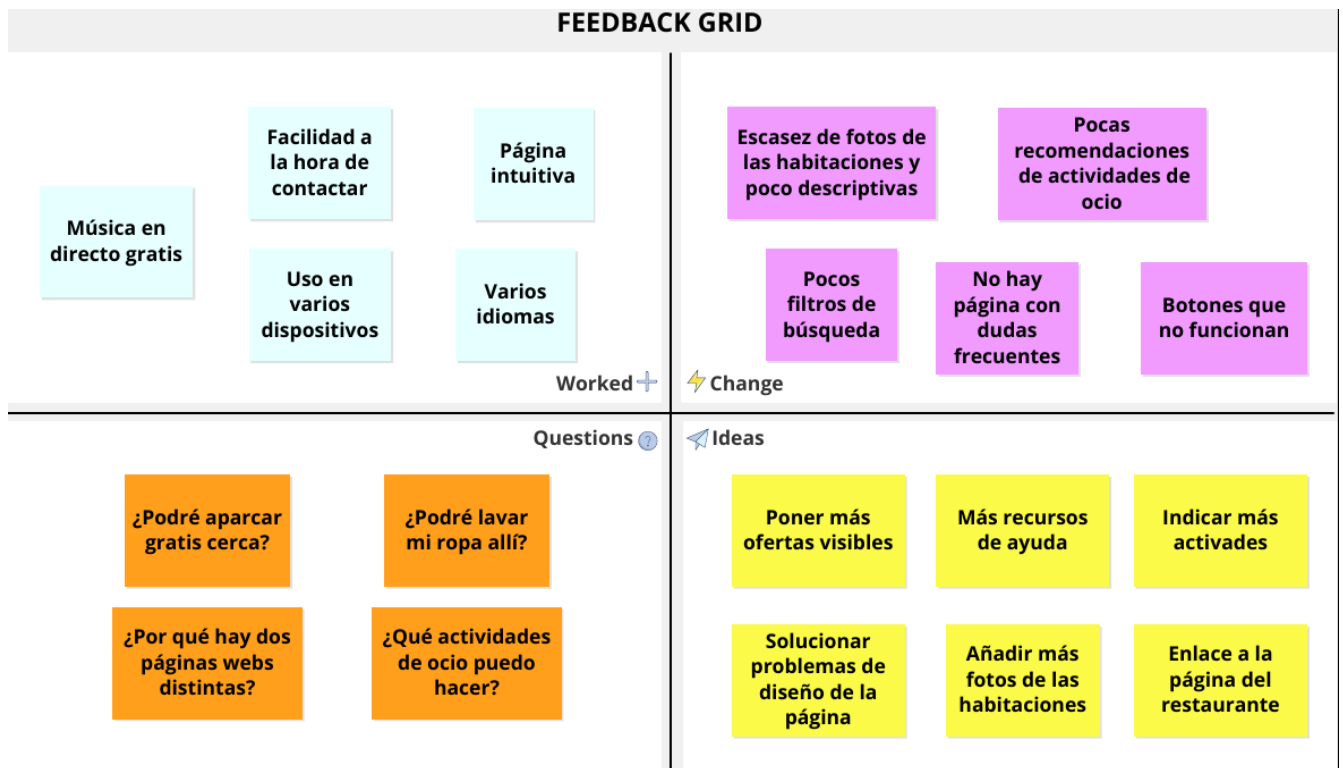


DIU - Practica2

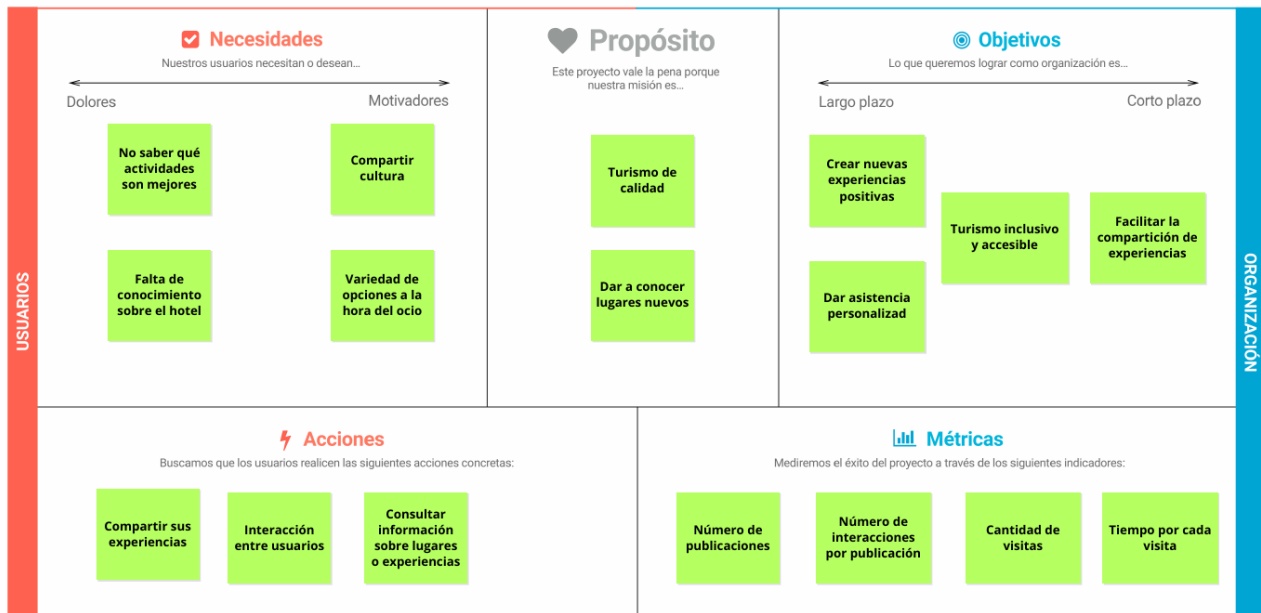
IDEACIÓN

Hemos realizado una malla receptora de información basándonos en las experiencias de nuestros usuarios ficticios de la práctica 1. Para ello, nos hemos planteado qué sugerencias podrían tener los usuarios y cuáles tendrían los desarrolladores:



PROPUESTA DE VALOR

Nuestra propuesta es crear una plataforma que brinde un espacio en el que los usuarios puedan compartir sus experiencias en su viaje. Pueden compartir su opinión sobre el hostel y recomendar distintas actividades de ocio cercanas o lugares a visitar.



TASK ANALYSIS

En esta tabla se identifican las tareas y su relevancia para los usuarios. Distinguimos entre tres grupos de usuario:

- **Usuarios Registrados:** Usuario con una cuenta creada en la aplicación. Podrá postear e interactuar con otros usuarios registrados
- **Usuarios No Registrados:** Usuario que visita la aplicación y podrá ver las diferentes publicaciones.
- **Moderador:** Personal del hostel que publica diferentes ofertas y también controla que los usuarios sigan las normas de la comunidad.

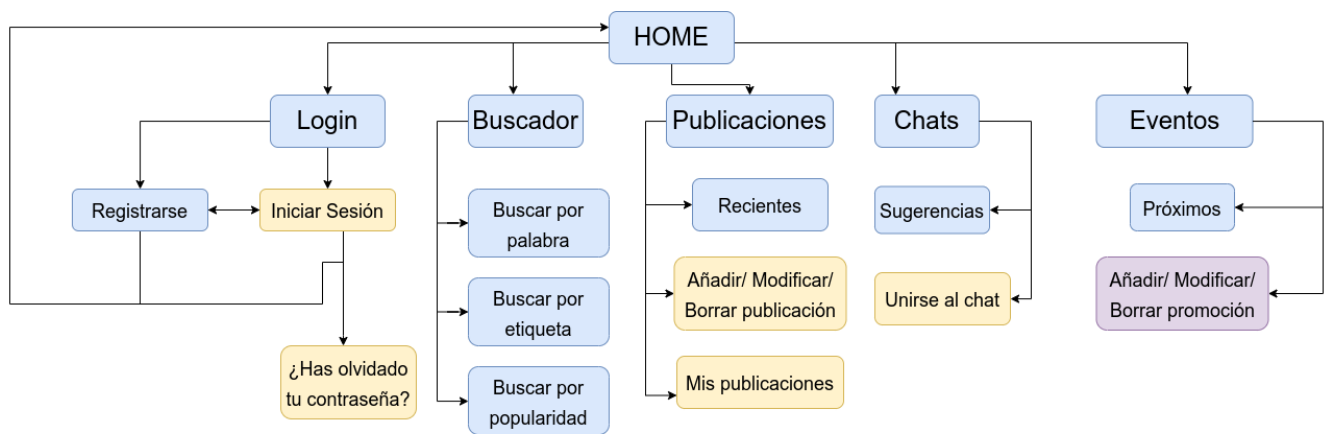
En negrita están las tareas más importantes:

Grupos de usuario	Usuarios Registrados	Usuarios No Registrados	Moderador
Buscar actividades	ALTA	ALTA	BAJA
Añadir comentarios	MEDIA	NO PUEDE	BAJA
Eliminar comentarios	BAJA	NO PUEDE	MEDIA
Editar comentarios	BAJA	NO PUEDE	BAJA
Añadir publicación	ALTA	NO PUEDE	MEDIA
Eliminar publicación	BAJA	NO PUEDE	MEDIA
Editar publicación	BAJA	NO PUEDE	BAJA
Registrarse	NO PUEDE	MEDIA	NO PUEDE
Iniciar sesión	ALTA	NO PUEDE	ALTA
Cerrar sesión	MEDIA	NO PUEDE	BAJA
Darse de baja	BAJA	NO PUEDE	BAJA
Cambiar idioma	MEDIA	MEDIA	BAJA
Banear cuentas	NO PUEDE	NO PUEDE	MEDIA
Unirse a chats	ALTA	NO PUEDE	MEDIA
Salirse de chats	BAJA	NO PUEDE	BAJA
Filtrar actividades	ALTA	ALTA	MEDIA
Consultar eventos	ALTA	ALTA	BAJA
Recuperar contraseña	BAJA	NO PUEDE	BAJA
Añadir eventos	NO PUEDE	NO PUEDE	MEDIA
Retirar eventos	NO PUEDE	NO PUEDE	MEDIA

ARQUITECTURA DE INFORMACIÓN

SiteMap

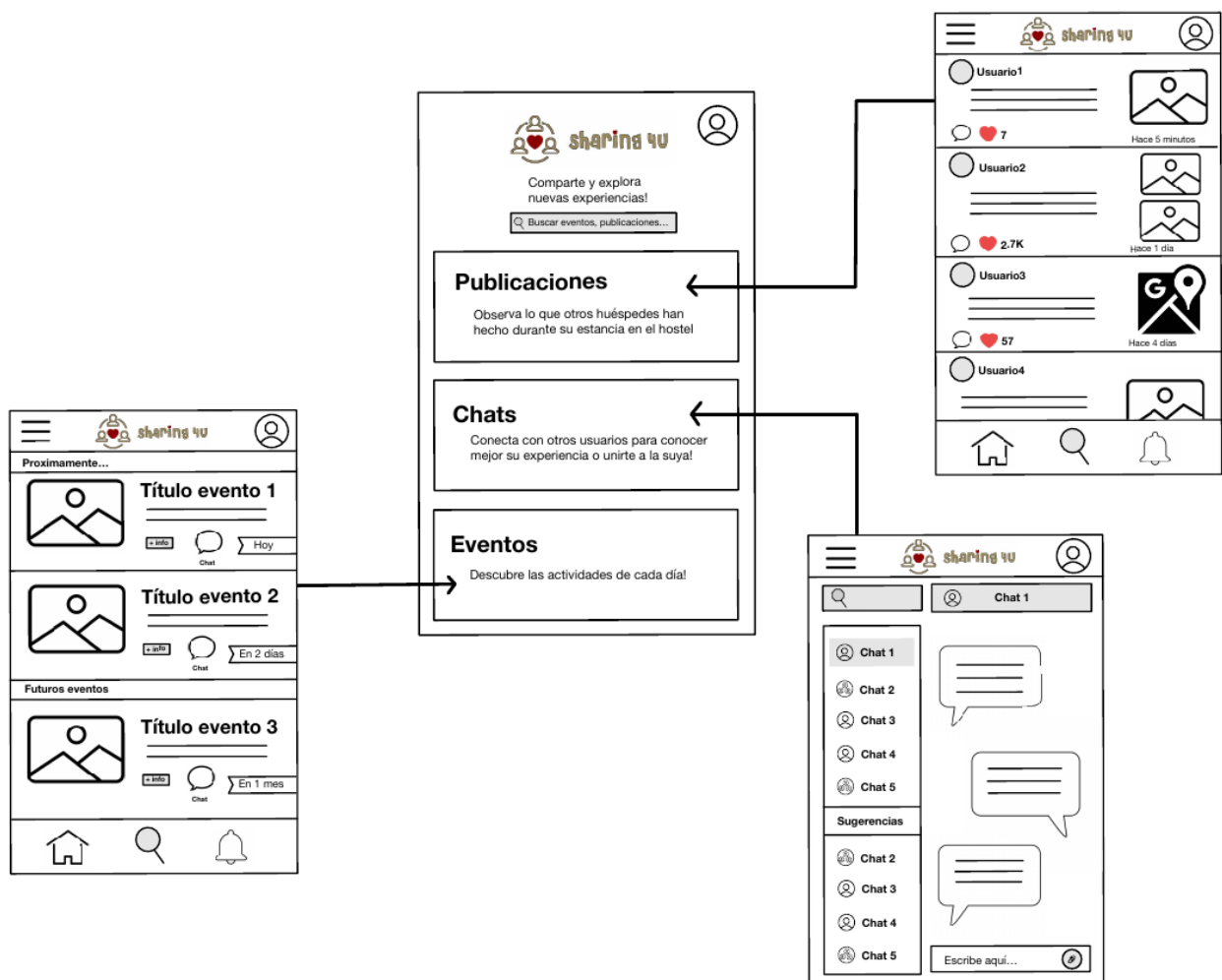
Desarrollamos el mapa web de la aplicación. En azul indicamos las páginas a las que puede acceder todos los tipos de usuario, en amarillo aparecen las páginas a las cuales pueden acceder los usuarios registrados y moderadores y en morado a las que solo pueden acceder los moderadores.



Prototipo Lo-Fi Wireframe

Finalmente, hemos realizado un prototipo Lo-Fi de nuestra aplicación (es una aplicación móvil, que también tendrá una versión web). Este prototipo es esquemático y es solo para tener un esquema general. Los detalles de diseño finales los ultimaremos en las siguientes prácticas.

Esquema general



Página de inicio



sharing 4u



Comparte y explora
nuevas experiencias!



Buscar eventos, publicaciones...

Publicaciones

Observa lo que otros huéspedes han
hecho durante su estancia en el hostel

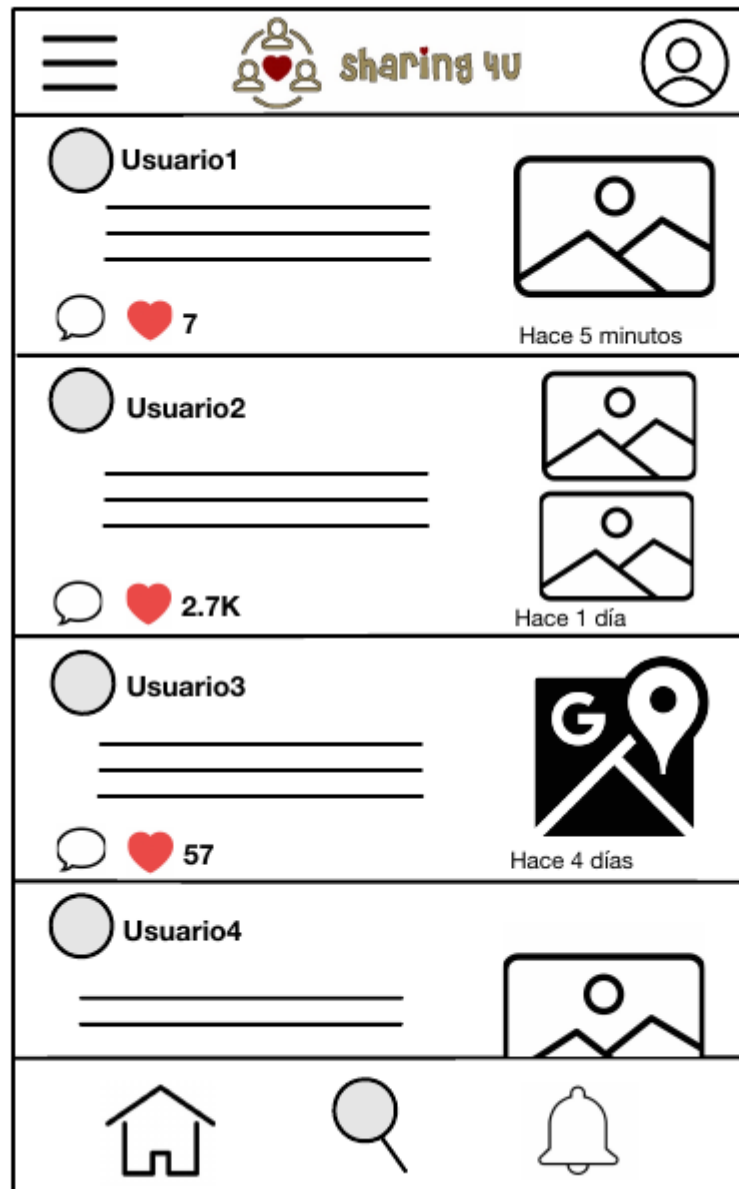
Chats

Conecta con otros usuarios para conocer
mejor su experiencia o unirte a la suya!

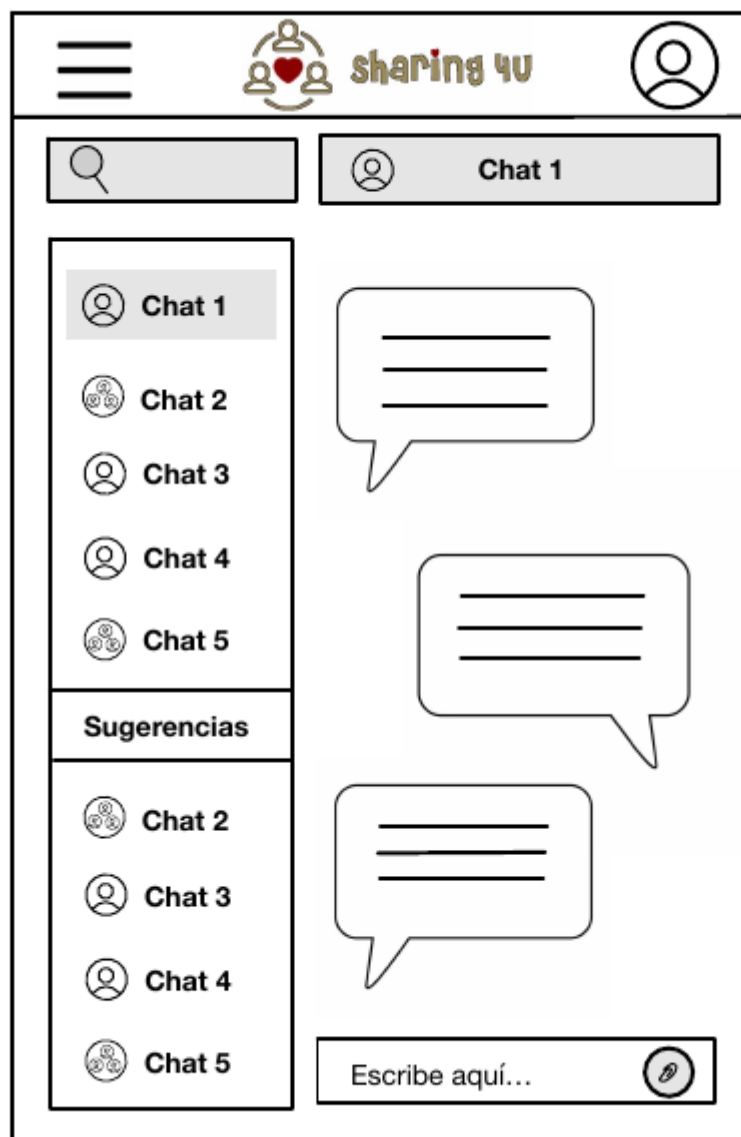
Eventos

Descubre las actividades de cada día!

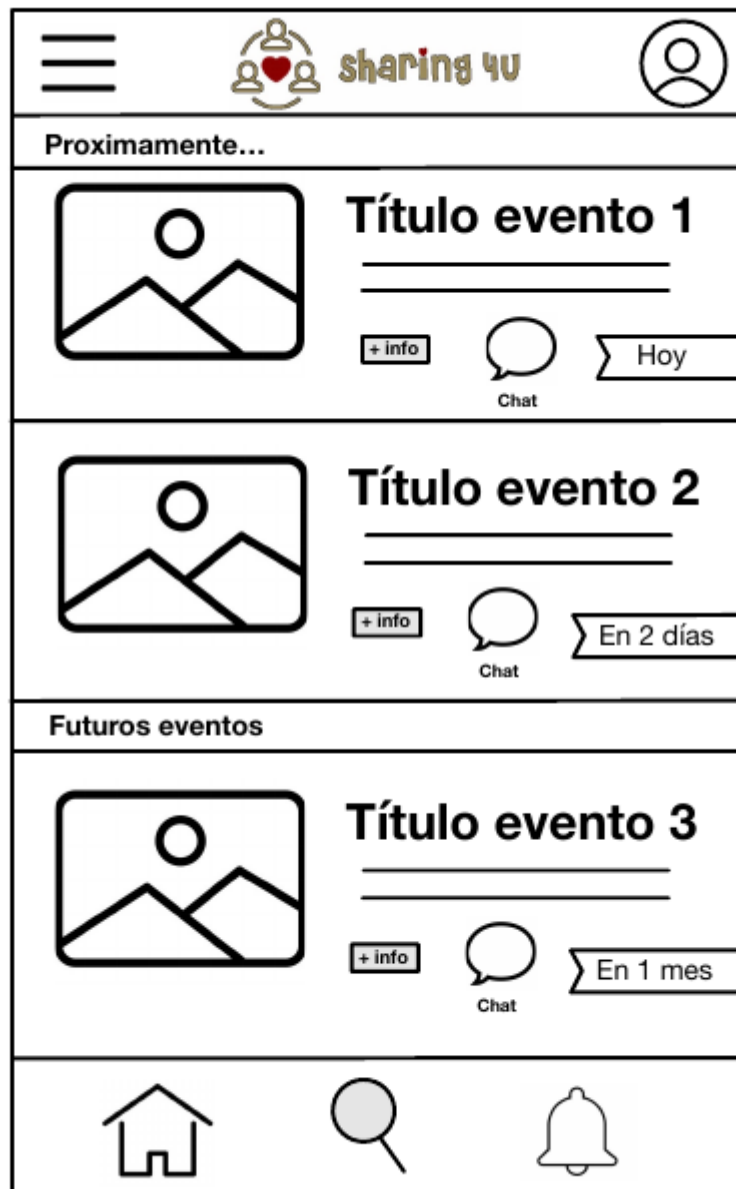
Publicaciones



Chats



Eventos



Conclusiones

En esta etapa, atendiendo a las necesidades de nuestros usuarios, hemos desarrollado una idea y hemos comenzado a darle forma, definiendo nuestros propósitos. También, hemos comenzado con un primer posible diseño esquemático de nuestra aplicación, del cual definiremos mejor el estilo en las próximas prácticas.