



UNIVERSIDADE DA CORUÑA



**JoinMe!**  
**StoryBoards y Prototipos del interfaz del**  
**Usuario**  
Version 1.0

José Antonio López Sebio  
Pablo Paz Varela  
Grupo ER-12-03

**Histórico**

<b>Fecha</b>	<b>Version</b>	<b>Descripción</b>	<b>Autor</b>
06/05/2014	1.0	Primera Revisión	ER-12-03
			ER-12-03

# Índice

<b>1. Introducción</b>	<b>2</b>
1.1. Propósito . . . . .	2
1.2. Definiciones, Acrónimos y Abreviaturas . . . . .	2
1.3. Referencias . . . . .	2
<b>2. Storyboards</b>	<b>3</b>
2.1. Registrarse en la red social . . . . .	3
2.2. Enviar petición de amistad . . . . .	4
2.3. Ver muro amigo . . . . .	5
2.4. Publicar nueva entrada . . . . .	6
<b>3. Mockups</b>	<b>7</b>

# 1. Introducción

## 1.1. Propósito

Este documento tiene por propósito mostrar los *Storyboards* de los casos de uso implementados de la red social **JoinMe!** además de los *Mockups* del diseño de la interfaz.

## 1.2. Definiciones, Acrónimos y Abreviaturas

Consultar Glosario de términos.

## 1.3. Referencias

- JoinMe! - Glosario
- JoinMe! - Modelo de casos de uso
- JoinMe! - Especificación suplementaria
- JoinMe! - Modelo del dominio

## 2. Storyboards

### 2.1. Registrarse en la red social

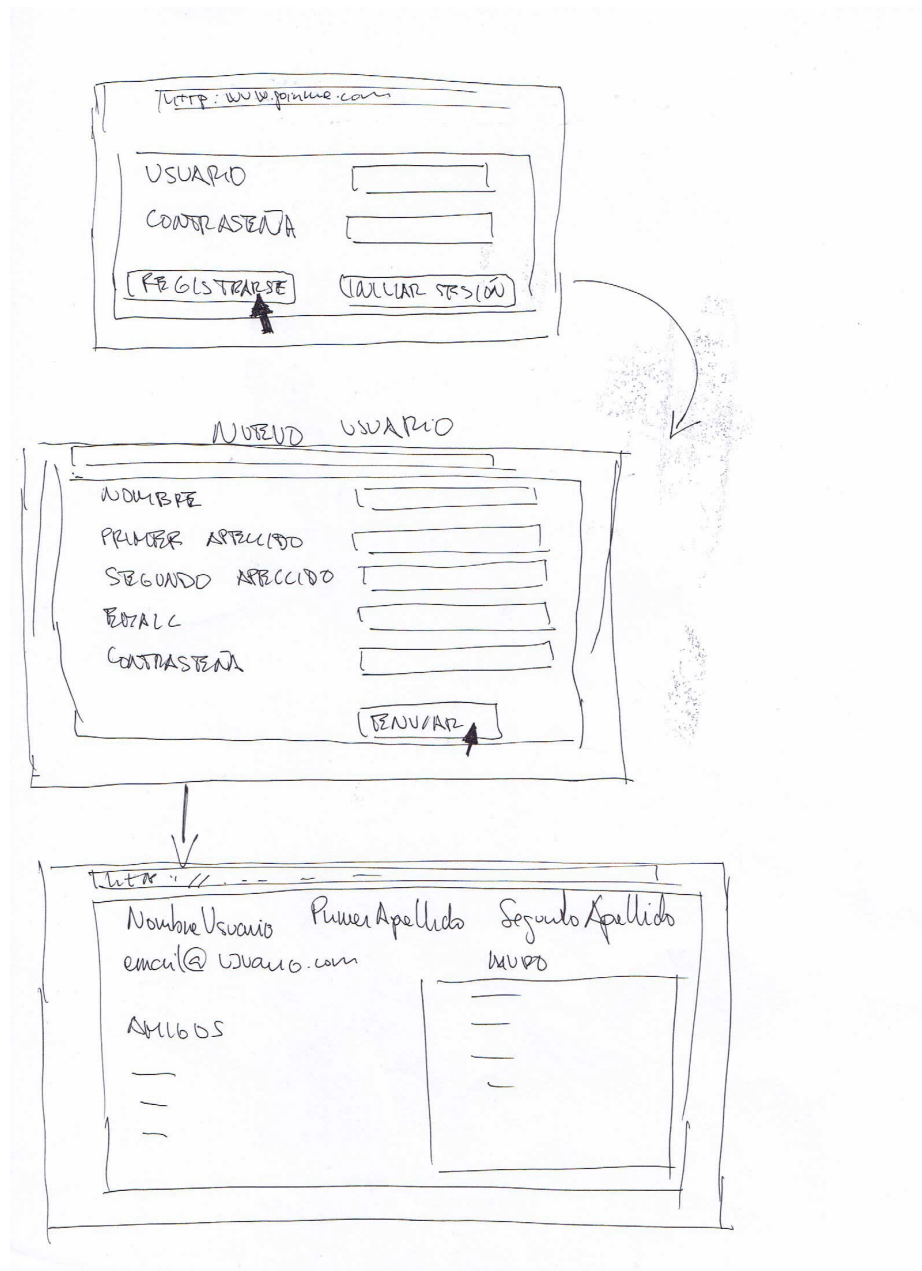


Figura 1: Storyboard Registrarse en la red social.

## 2.2. Enviar petición de amistad

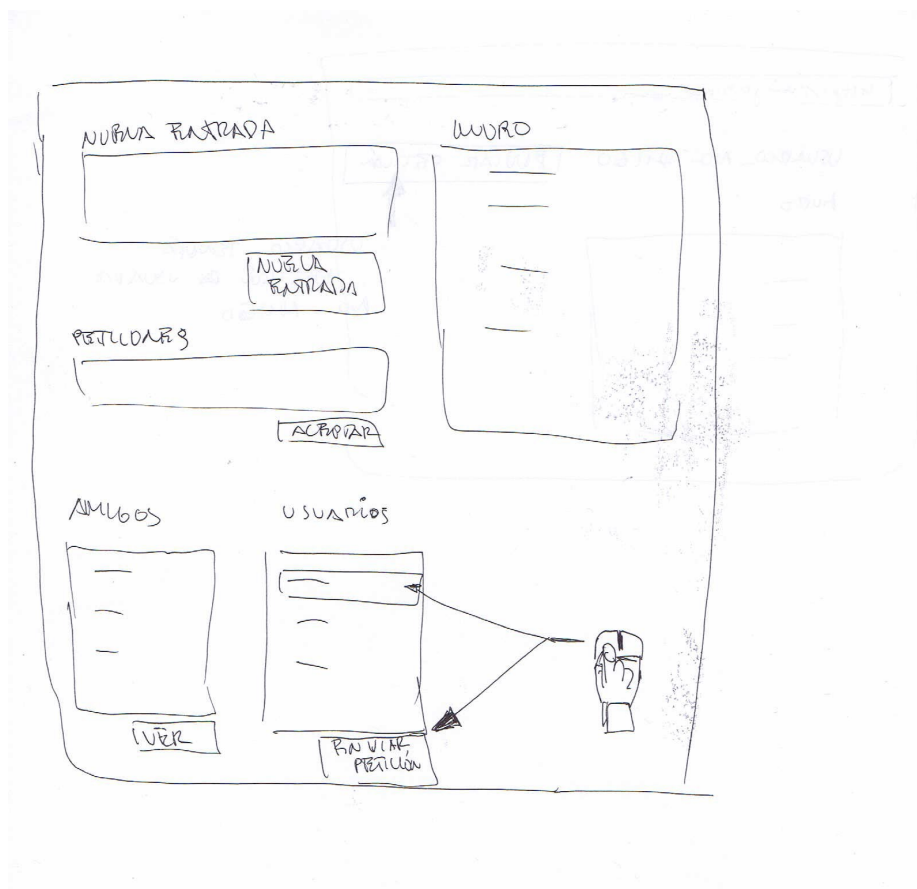


Figura 2: Storyboard enviar petición a usuario no amigo 1.

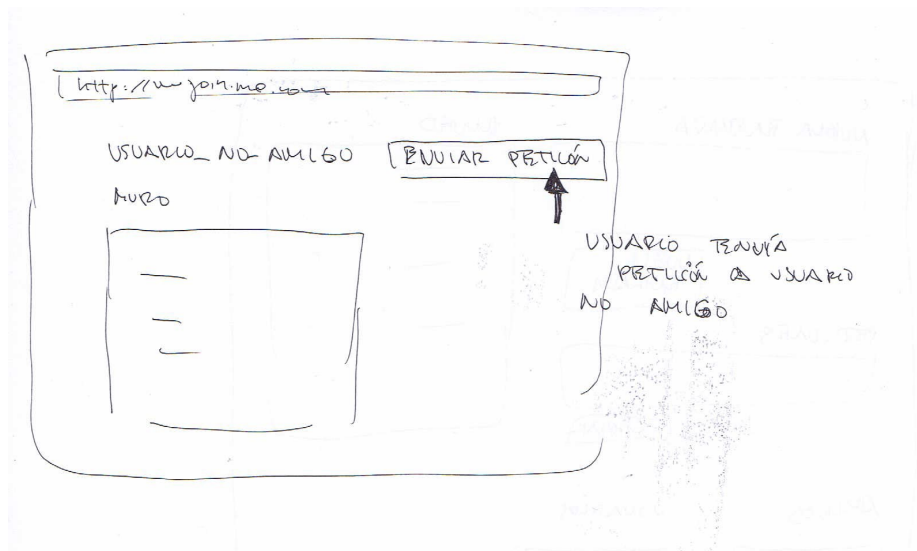


Figura 3: Storyboard enviar petición a usuario no amigo 1.

## 2.3. Ver muro amigo

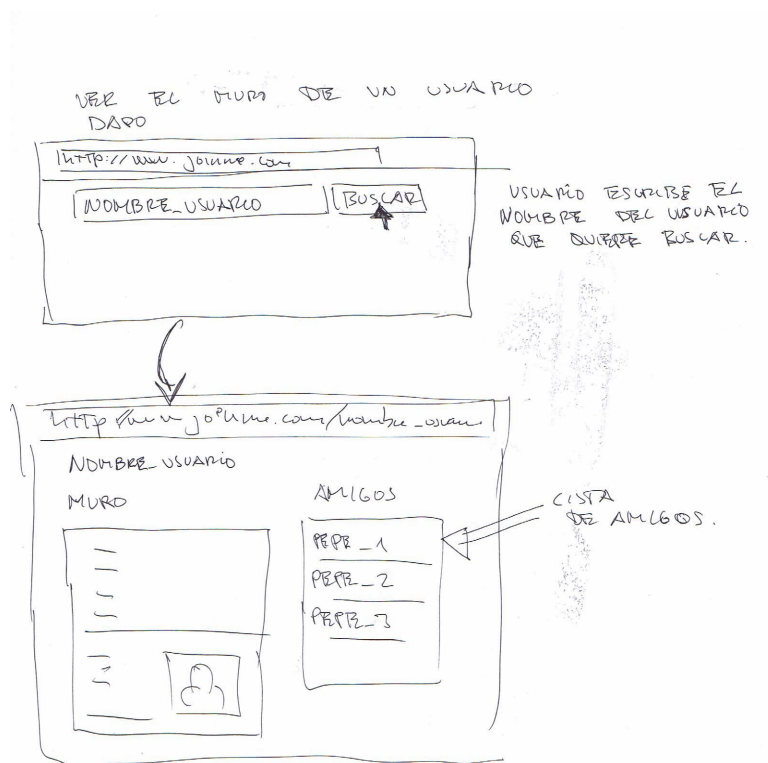


Figura 4: Storyboard ver muro de un amigo.

## 2.4. Publicar nueva entrada

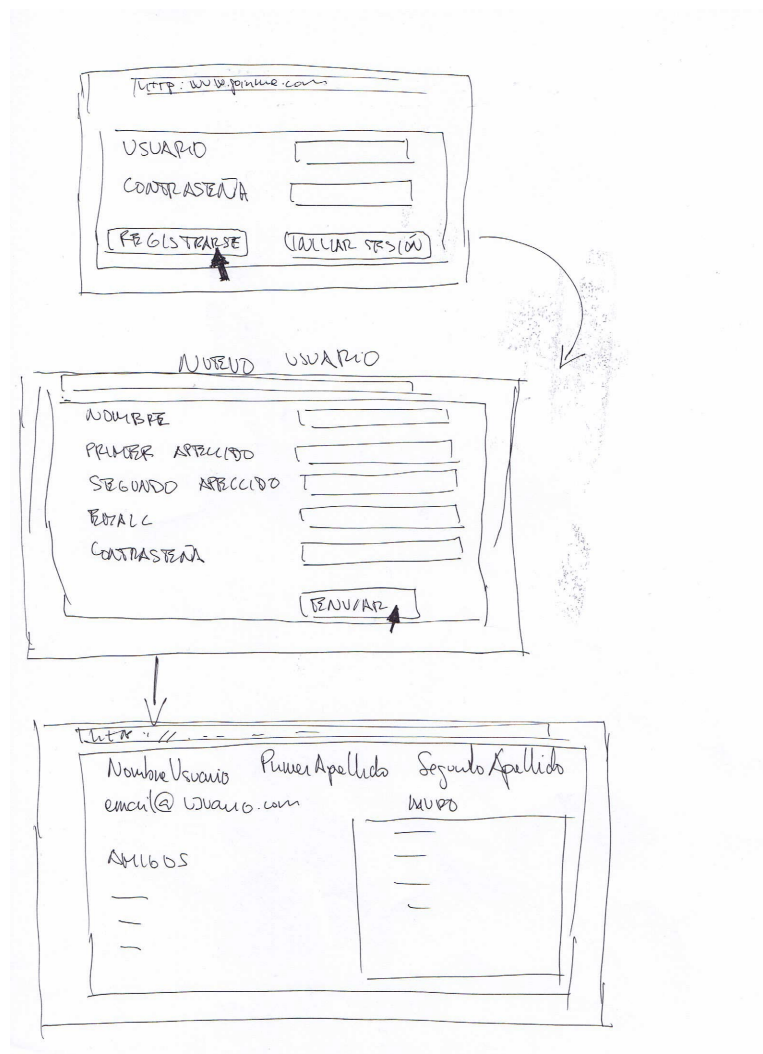


Figura 5: Storyboard Registrarse en la red social.

### 3. Mockups