



Pimba! wireframes - V1

Ideas preconcebidas:

- La base para estructurar la información en Pimba! son los árboles infinitos de tarjetas anidadas unas dentro de otras.
- Todo es una tarjeta, no existen ni boards, ni proyectos, etc.

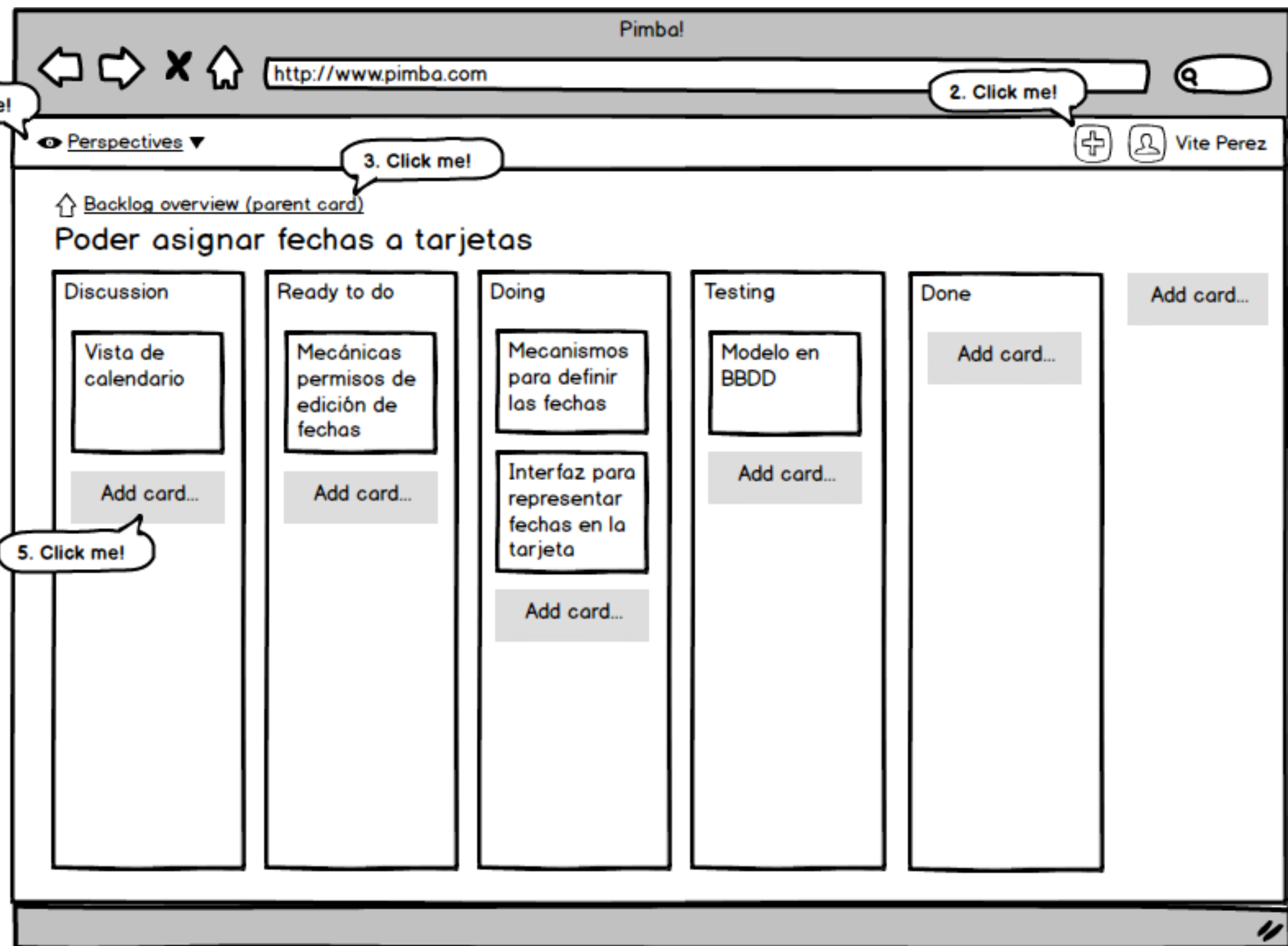
En el documento existen las ideas para mecanismos en Pimba!, incluyendo:

- Crear tarjetas nuevas
- Crear tarjetas anidadas en otras tarjetas que ya existan
- Editar tarjetas existentes
- Gestionar perspectivas, entendiendo como tales enlaces hacia una tarjeta en concreto
- Navegar por el árbol de tarjetas hacia abajo y arriba
- Compartir perspectivas entre usuarios

NO se incluye:

- Mecanismos para poder ver la misma tarjeta representada dentro de diferentes padres (la interfaz de momento asume que cada tarjeta tiene un solo padre).





1. Menú de perspectivas

2. Añadir nueva tarjeta (sin estar contenida en ninguna otra)

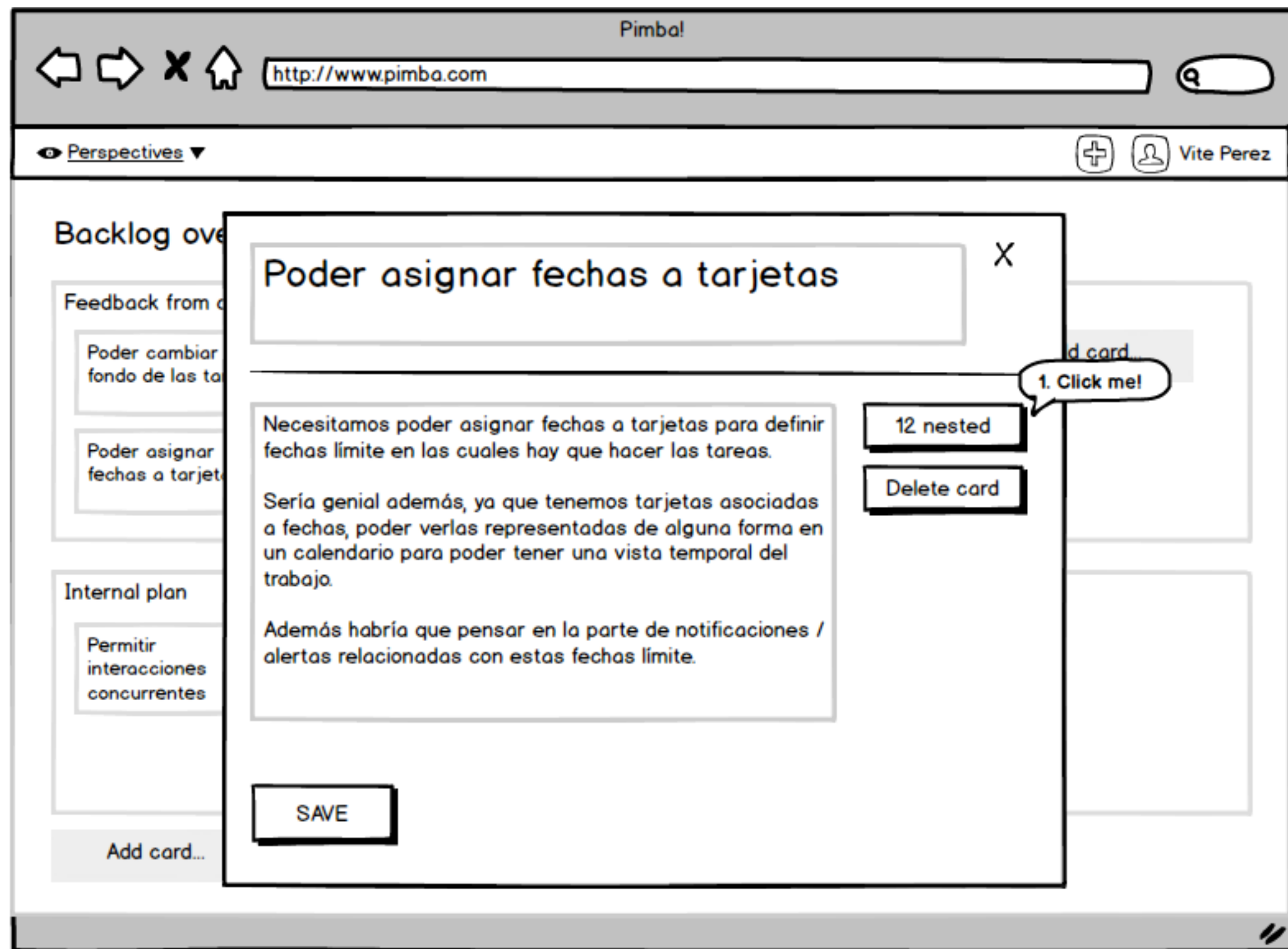
3. Enlace para navegar hacia la tarjeta inmediatamente superior

4. Menú de usuarios que tienen perspectiva a esta tarjeta

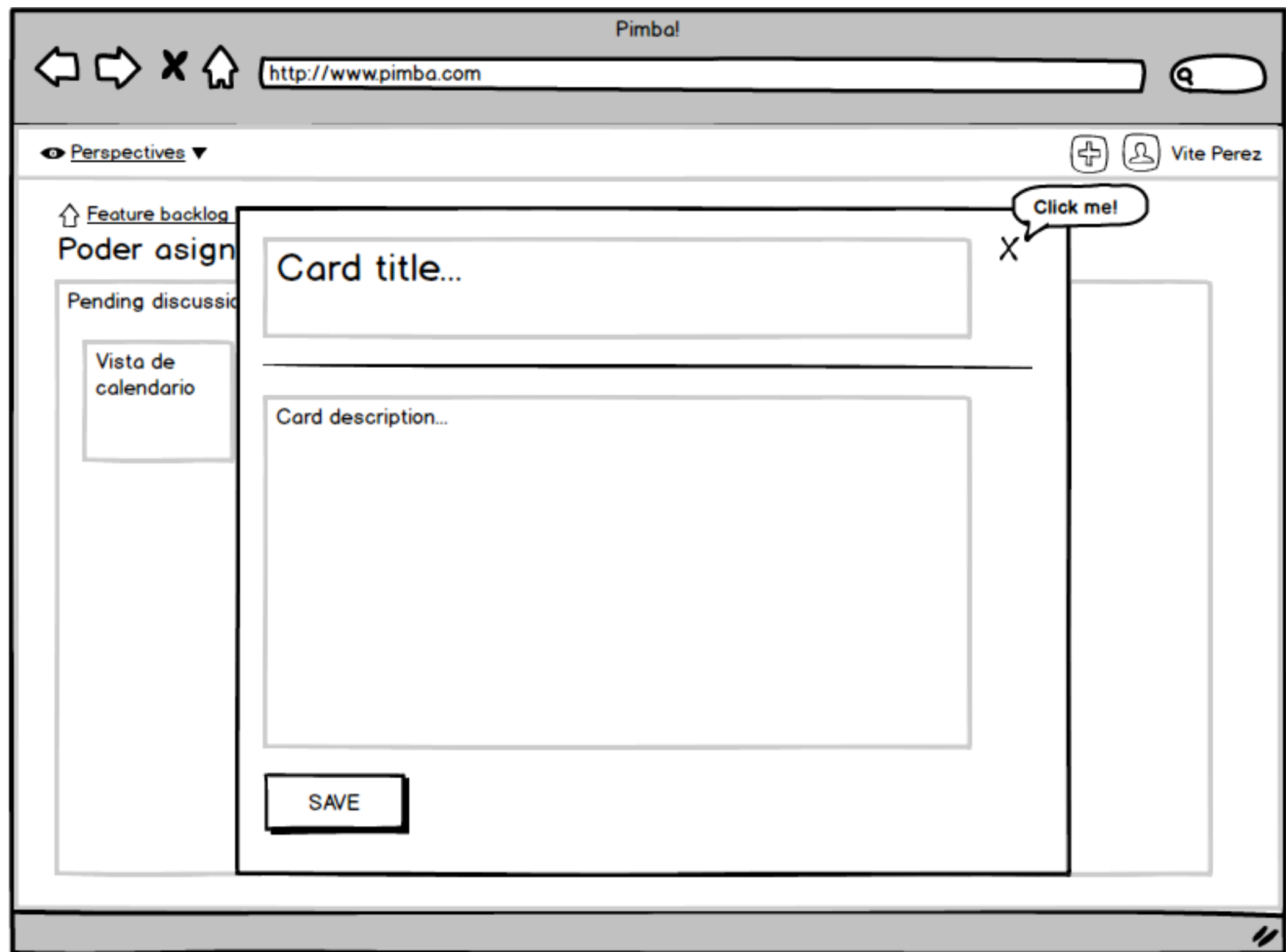
5. Añadir nueva tarjeta (ya anidada)

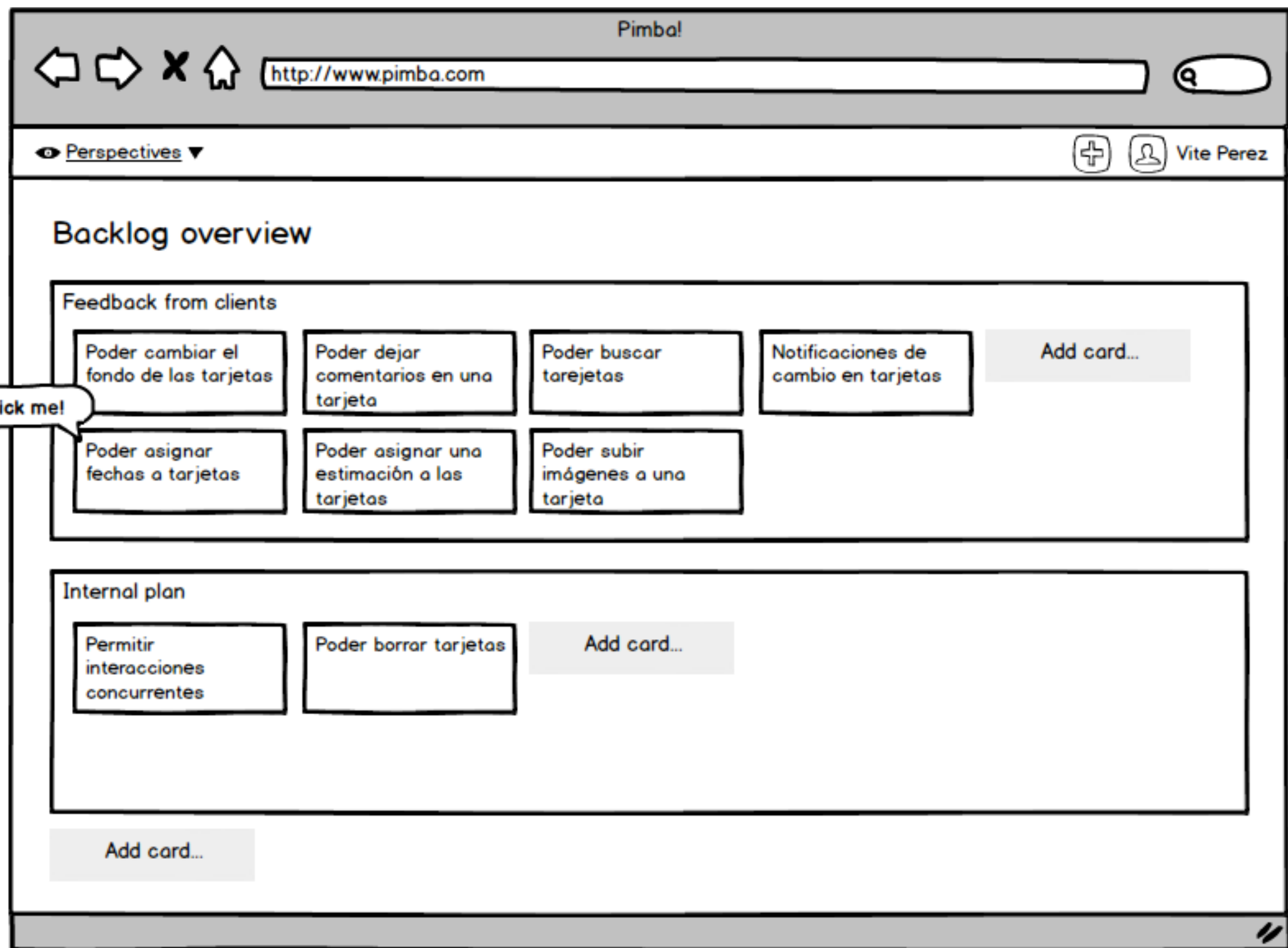
Se consultan los detalles de una tarjeta y se puede editar o añadir información.

1. Se puede acceder a la perspectiva de esta tarjeta



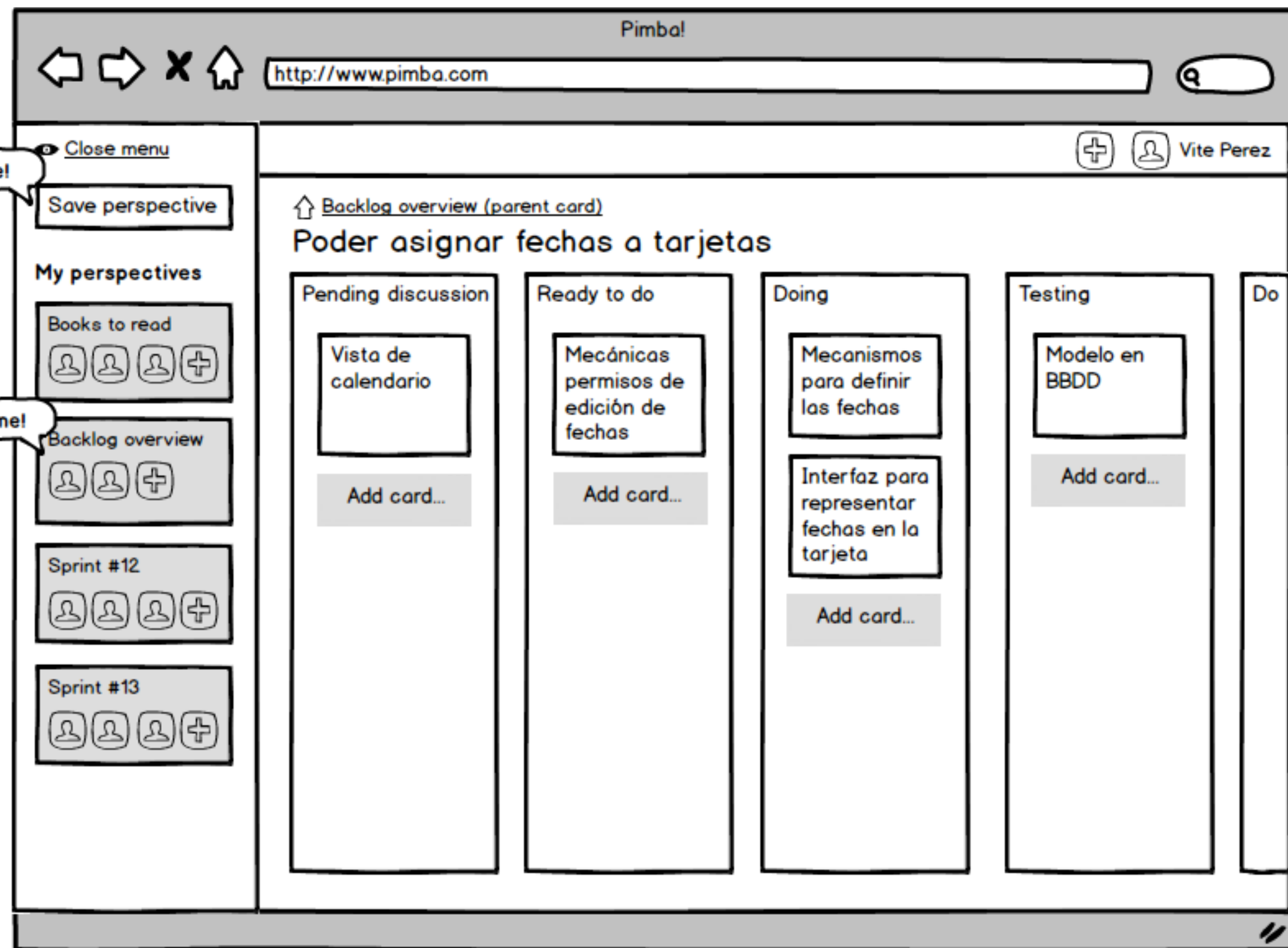
Si el usuario crea una tarjeta sin estar anidada en otra (botón "+" de arriba a la derecha), la nueva tarjeta se añade automáticamente a sus perspectivas.





1. Click me!

1. Haciendo click sobre cualquier tarjeta se accede a su detalle.

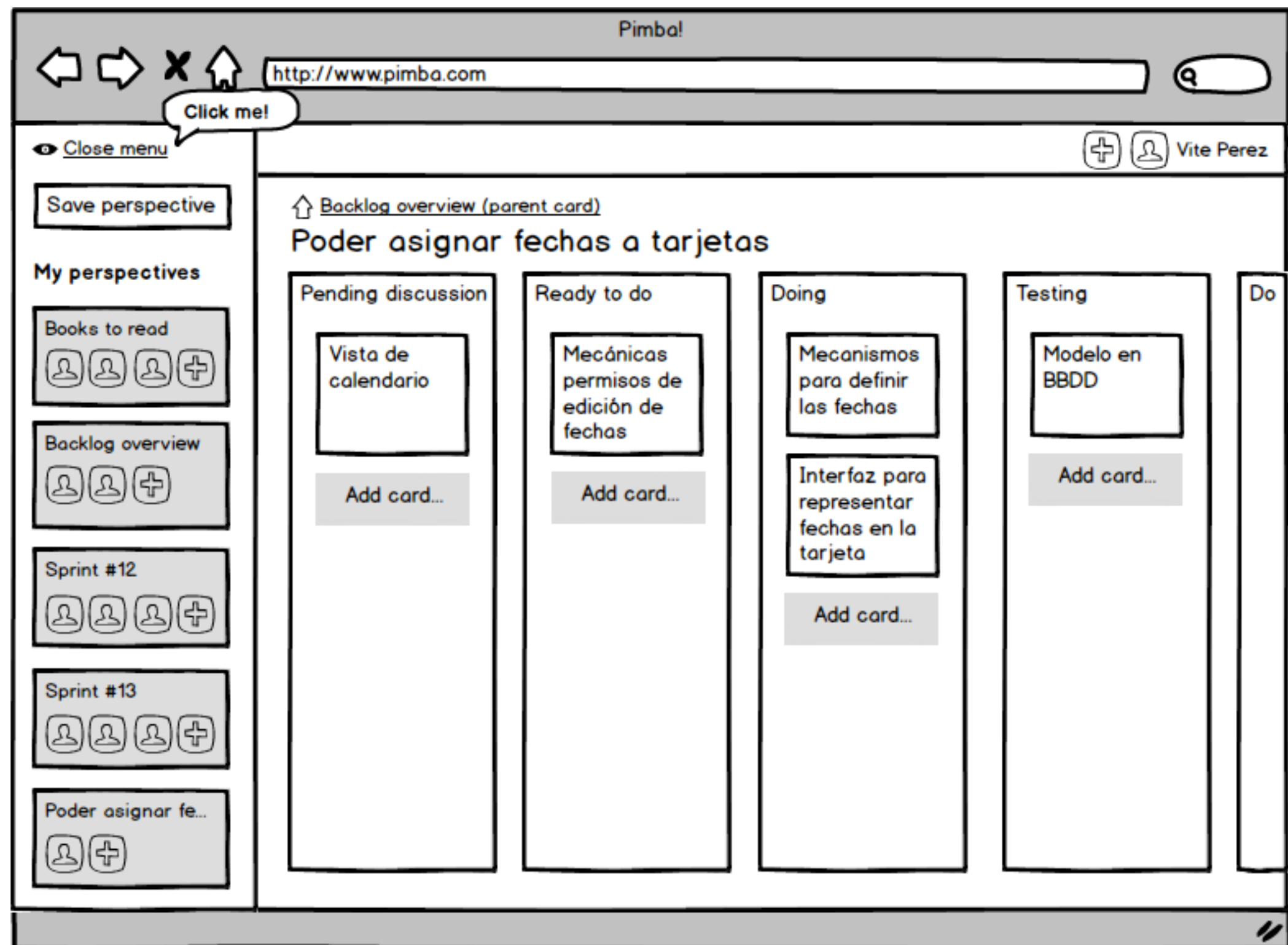


1. Click me!

2. Click me!

1. Guarda la perspectiva actual (En este caso la tarjeta "Poder asignar fechas a tarjetas" entre las perspectivas del usuario.

2. A través del navegador de perspectivas accedes a la vista que necesites.



Nueva perspectiva guardada ->