

Categorías	Pantalla / funcionalidad	Observaciones
Eventos y actividades	Eventos y actividades	Lista de próximos eventos en el circuito. Se puede filtrar por categorías
	Detalle de evento	Información sobre el evento, mapas, precios, fechas y horas, acceso a compra de ticket (acceso a catálogo enfocado a venta). Información para el comprador (que también estará accesible desde el ticket una vez comprado), como parking, transporte público, etc. Actividades disponibles relacionadas con el evento
	Catálogo (enfocado a venta)	Descripción de cada uno de los productos de hospitalidad y ticketing. Visibilidad desde zona/butaca
	Comprar entrada	Enlace a web externa
	Comprar merchandising	Enlace a web externa
	Resultados Deportivos	Lista de eventos, cuyo detalle permite expandir información sobre el resultado (PDF).
Pantalla Home	Widgets-Tarjetas de info	Información clasificada en Ahora, Próximamente, Recomendados, etc. Acceso rápido al wallet y passbook
	Ahora	Widget con información relevante sobre el evento que está teniendo lugar: Ticket, parking, puerta de entrada o salida, acceso a info de transporte público, toda la información el evento, livetiming y streaming... Se irá transformando dependiendo de si es antes, durante o después del evento
	Próximamente	Widgets con información a futura. Mezcla de tickets ya comprados con futuros eventos en el circuito, lanzamientos de merch, novedades que se van a implementar...
Passbook (Tus tickets)	Passbook	Tickets disponibles que el usuario haya importado
	Ticket	Detalle de ticket, información de evento, QR de acceso
	Información extendida de ticket	Puerta de acceso recomendada, cómo llegar al asiento, servicios disponibles, cómo ir al circuito desde tu ubicación actual, tiempo de antelación, info del clima, opciones de upgrade y venta cruzada. Acceso al livetiming y streaming. Acceso a info parking (Dónde he aparcado el coche, tiempo y coste del parking)

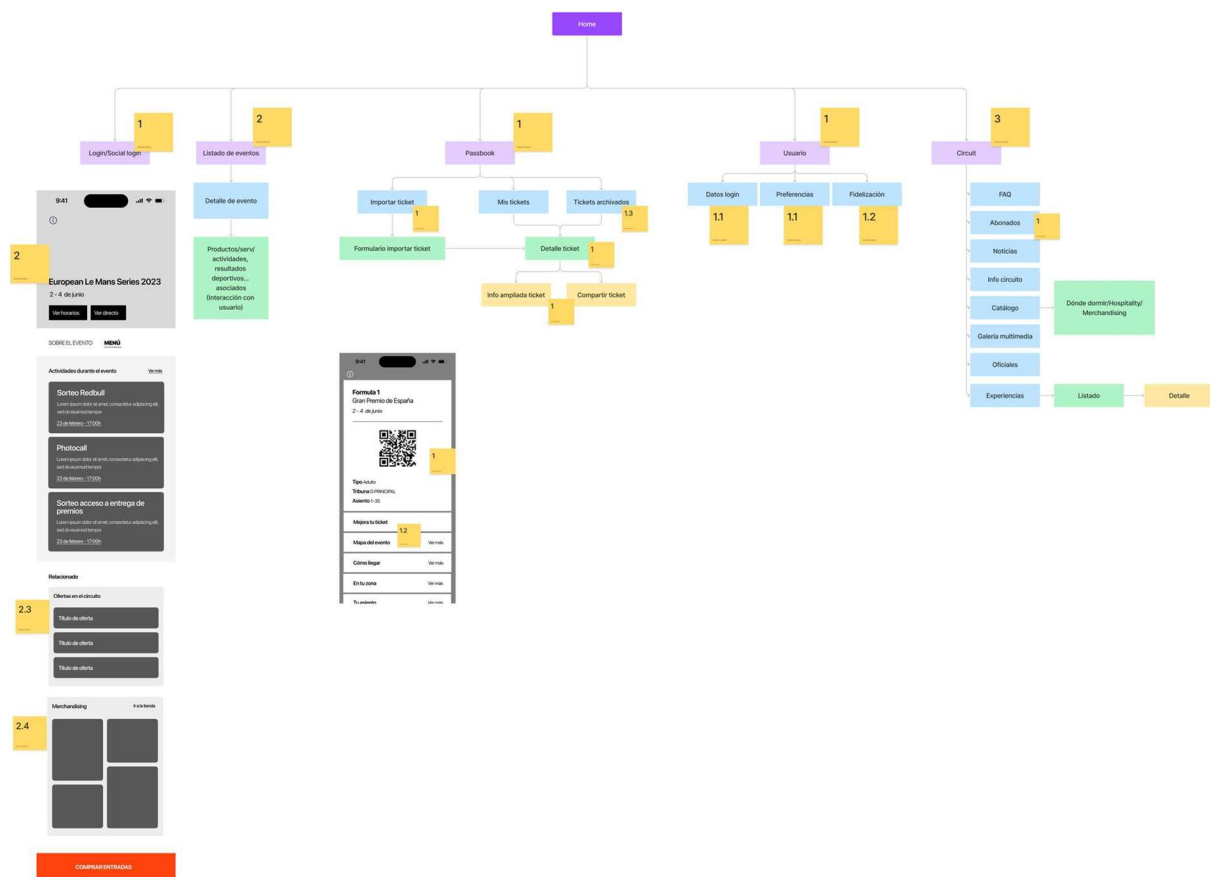
	Compartir ticket	
	Ticket (post-evento)	Puerta de salida, acceso parking, transporte público
Usuario	Log in & registro, recuperar contraseña...	Aceptación políticas de privacidad, no hay distinción para el usuario abonado
	Preferencias	Idiomas (cat, cas, eng, fran(?)), notificaciones push, subscripciones a newsletter
	Fidelización	Programa de puntos (clásico) que dan descuentos en compras (al comprador, no al asistente), opciones de gamificación para obtener puntos. Códigos promocionales que tiene activos el usuario
Circuit	FAQ	Lista de preguntas frecuentes, etiquetadas y con buscador
	Abonados	Información general y acceso al pago para ser abonado al circuito. Listado de ventajas
	Noticias	Maestro-detalle de noticias. Algunas pueden ofrecer enlaces a eventos, compra de ticket, merchandising, etc.
	Información del circuito	Información general, cómo llegar, información corporativo (quiénes somos, historia, sostenibilidad y medioambiente, patrocinadores, etc). Info y contacto para Prensa. Asistencia al cliente (contacto, teléfono, email, social y form. De contacto)
	Catálogo (enfocado a Info)	Restauración, mercha, productos de hospitalidad, zonas, butacas, etc.
	Empleo	Contacto para trabajar en el circuito. Si hay posiciones abiertas o no
	Sala de prensa	Usuario logado para descargar información prensa
	Galería Flickr / Insta	
	Incentivos / Business	Descriptivo de producto para explotación, catálogo de servicios y formulario de contacto.
	Alquiler de pista	Alquiler de espacios. Lista de espacios y datos de contacto
	Oficiales	Descriptivo de que es ser Oficial y formulario de contacto.
	Experiencias	Listado de servicios que puede experimentar el usuario.

1 MAPA DE PANTALLAS

Se realiza un diagrama con todas las pantallas que va a tener la aplicación, unidas con flechas y representando la navegación general por la interfaz. Permite hacerse una idea del tamaño que va a tener la herramienta una vez diseñada y desarrollada y, sobre todo, representar el flujo entre las diferentes funcionalidades.

El siguiente es el enlace al mapa de pantallas:

<https://www.figma.com/file/DNdw6qE2vKGUdvGUwDJ7pl/Circuit-App---Mapa-de-pantallas?node-id=0-1&t=ax4XyxWf6FxxqXZL-0>

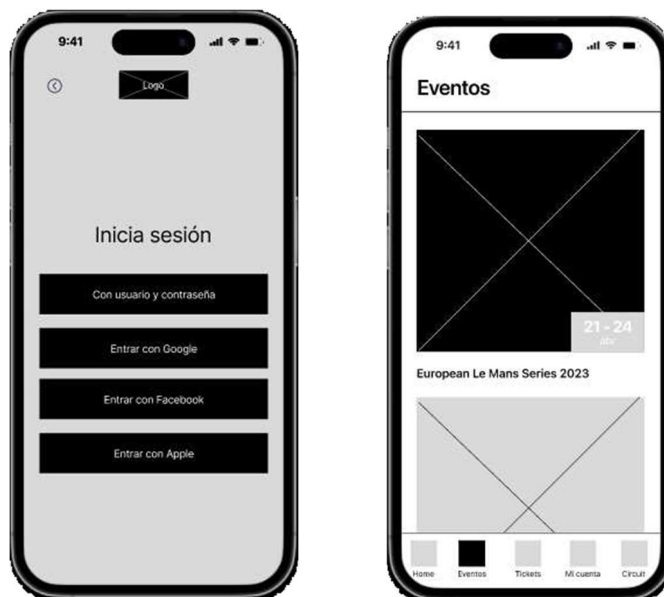


2 WIREFRAMES

Versión de baja fidelidad del diseño de las pantallas que forman la solución. Realizadas en blanco y negro y con estilo rudimentario, servirán para plasmar “sobre el papel” las ideas expuestas en el mapa de pantallas; permitiendo cambios rápidos. En los wireframes podremos comprobar que la navegación propuesta es efectiva, que la arquitectura de la información facilita el uso de la herramienta y que las funcionalidades que estaban apuntadas en todos los pasos anteriores se han reflejado fielmente.

El siguiente es el enlace al Wireframe:

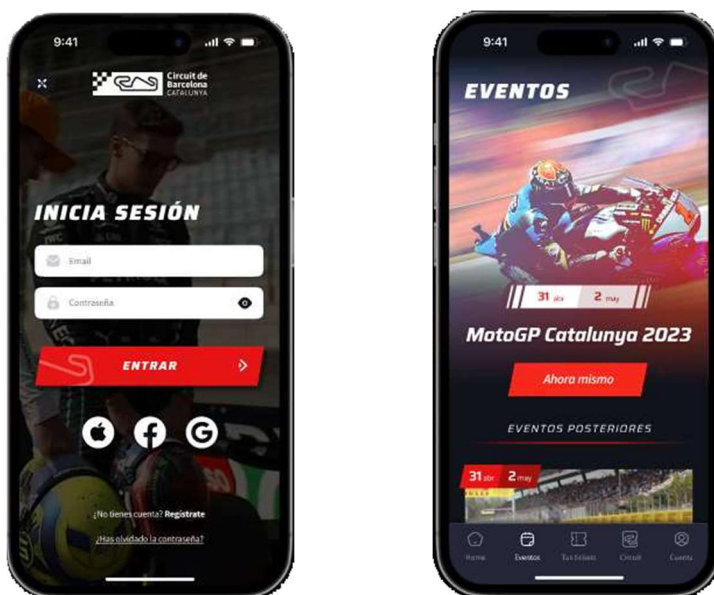
<https://www.figma.com/proto/olDmAlYnMbPY8MkiY1gQfh/Circuit-CAT---mobile?page-id=0%3A1&node-id=4-1339&viewport=1159%2C389%2C0.06&scaling=scale-down&starting-point-node-id=4%3A1339>



Versión de alta fidelidad de las pantallas propuestas en los wireframes. Una vez aprobada, cada pantalla pasa por la fase denominada como “UI” para aplicarle el estilo definitivo que va a llevarse a desarrollo en el futuro, o para darle algún pequeño giro de última hora con respecto a funcionalidad o interacción.

El siguiente es el enlace al UI:

<https://www.figma.com/proto/oIDmAlYnMbPY8MkiY1gQfh/Circuit-CAT---mobile?page-id=256%3A3572&node-id=1002-7375&viewport=400%2C-1678%2C0.5&scaling=scale-down&starting-point-node-id=1002%3A7375>



4 BACKLOG PRIORIZADO

Se trata de definir dónde se encuentra el principal valor de la solución que se desarrollará en el futuro. Se realizó a lo largo de los talleres con el equipo de Circuit de Catalunya, que asignaron prioridad a unas funcionalidades sobre otras; con el objetivo de poder establecer las funcionalidades clave sobre las accesorias. Esto permitirá identificar cuáles se abordan para la primera versión de la aplicación y cuáles pueden quedar para futuros evolutivos.

El resultado final se recoge en el fichero Excel:

20230209_Circuit_Backlog_Priorizado_v2.1

5 BACKLOG DETALLADO

Desarrollado con descripciones completas para cada requisito funcional (RF). Se detallan aspectos como la complejidad de las distintas tareas, particularidades que se salgan de estándares de las plataformas, o conexiones de unos RF con otros.

El resultado final se recoge en el fichero Excel:

20230328_Circuit_Backlog_Detallado_Circuit_v2.0

6 PROTOTIPO

Este proceso se llevó a cabo en paralelo con los wireframes y con la UI. Conforme se van realizando pantallas, se van enlazando unas a otras para formar un prototipo interactivo. El prototipo es completamente navegable, puede verse y permite interactuar con él de forma cómoda en cualquier dispositivo. El prototipo es útil a muchos niveles, y algunas de sus ventajas incluyen:

- Permite realizar pruebas rápidas con usuarios reales, sin fricción, pues es muy similar a la aplicación ya completamente desarrollada.
- Permite compartir internamente dentro de la compañía, para involucrar a personas fuera del equipo o para recolectar feedback desde otros departamentos.
- Permite comunicar con facilidad requisitos y funcionalidades al equipo de desarrollo, estableciendo un punto de referencia para todos los equipos.

El siguiente es el enlace al UI:

<https://www.figma.com/proto/oIDmAIYnMbPY8MkiY1gQfh/Circuit-CAT---mobile?page-id=256%3A3572&node-id=267-4099&viewport=-53%2C4964%2C0.91&scaling=scale-down&starting-point-node-id=267%3A4099>

