
NOMBRE APLICACION

MEMORIA DE PROYECTO

ALEJANDRO BARRACHINA ARGUDO

MARIA ESTEBAN BENITO

CARLOS VARELA SANSANO

JAVIER GÓMEZ ARRIBAS

GUILLERMO NOVILLO DÍAZ

LEIRE JIMÉNEZ GONZÁLEZ

LAURA MARTÍNEZ TOMÁS

SERGIO COLET GARCÍA

DANIEL YLLANA

PABLO LAVANDEIRA POYATO

RODRIGO SOUTO SANTOS

GRADO EN INGENIERÍA INFORMÁTICA

FACULTAD DE INFORMÁTICA

UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID



Índice general

1. Introducción	5
2. Investigación	7
2.1. Introducción	7

Control de cambios

Versión	Fecha	Autores	Descripción
1.0	27/09/2023	Alejandro Barrachina	Comienzo de la memoria

1 | Introducción

<NombreAplicación> ha surgido como proyecto debido a la necesidad de viajar que tienen las distintas personas con discapacidad intelectual. Al descubrir que muchas de éstas tienen problemas a la hora de reservar sus viajes con las páginas actualmente disponibles, decidimos crear un comparador de viajes que sean capaces de usar las personas con una limitación intelectual leve, o sus acompañantes en el caso de personas que tengan una discapacidad mayor.

Para lograr esto, vamos a empezar realizando una investigación sobre los usuarios potenciales y sus necesidades. Para esto realizaremos entrevistas a distintos perfiles dentro de nuestras hipótesis de personas, para así poder diseñar la aplicación en referencia a sus experiencias y problemas a la hora de viajar y/o buscar viajes. Junto a las entrevistas, también se realizará la observación de los usuarios en ámbitos de búsqueda de viajes, para poder hacer una observación de éste. Además, para alcanzar una mayor demografía, haremos uso de cuestionarios, los cuáles nos permitirán también recibir información en menor medida que en una entrevista, pero de más gente.

Después de la investigación, realizaremos un modelado de la aplicación, utilizando los resultados obtenidos para crear arquetipos de usuarios que contengan información sobre los distintos objetivos que tendrían los perfiles potenciales. Gracias a esto, podríamos obtener usuarios que nos den *feedback* a la hora de avanzar con el diseño del sistema.

2 | Investigación

2.1. Introducción

Para poder diseñar una aplicación correctamente, es muy importante realizar previamente una investigación para saber qué es lo que realmente se necesita, y cuáles son los problemas de nuestro público objetivo. Hay muchas maneras de conseguir esto, pero en nuestro caso, como desgraciadamente no disponemos del tiempo para poder usar todos los métodos, hemos realizado las siguientes.

- **Entrevistas:** Es una de las partes más importantes de la investigación.

