



BOLT

Proyecto Capstone

Integrantes: España Marcelo
Llancafil Alex
Salas Ariel

CONTENIDO

- 1 Contexto
- 2 Objetivos
- 3 Alcance del proyecto
- 4 Metodología
- 5 Cronograma
- 6 Arquitectura
- 7 Tecnologías
- 9 Demo
- 10 Resultados del proyecto
- 11 Requisitos futuros
- 12 Obstáculos



EQUIPO DE TRABAJO



Alex Llancafil

QA



Ariel Salas

Desarrollo Frontend



Marcelo España

Desarrollo Backend



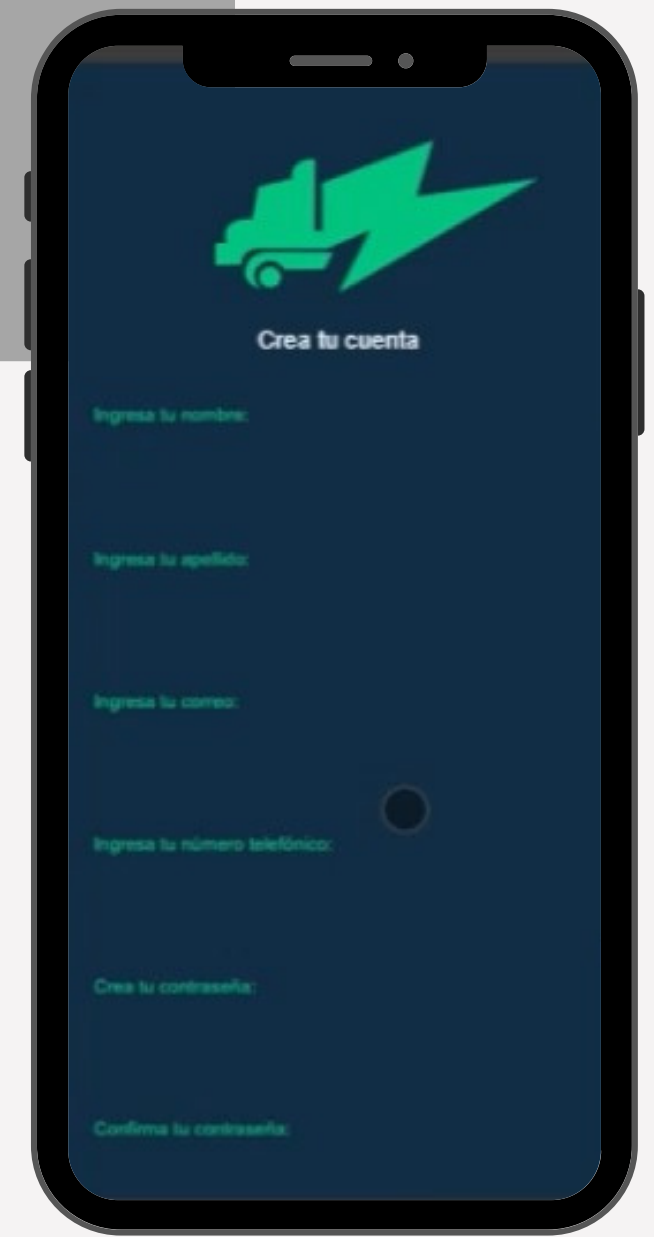
Problema

- La contratación de servicios de fletes se realiza de manera informal, insegura y poco eficiente.
- Los usuarios deben confiar en contactos telefónicos o búsquedas en internet y redes sociales.
- Se pueden enfrentar a riesgos de fraude, falta de información clara y largos tiempos de espera.
- No existe un sistema que fomente la confianza entre los usuarios y los conductores para este tipo de Servicio.



Solución

- Una aplicación móvil que conecta usuarios y conductores de fletes a través de perfiles personalizados y un sistema de geolocalización en tiempo real.
- La app permite detallar productos, calcular tarifas y distancias, y genera un sistema de puntuaciones para garantizar seguridad y confianza.
- Esto facilita contrataciones rápidas, confiables y eficientes, revolucionando el mercado tradicional con una solución innovadora y segura.



Objetivo General

Diseñar y desarrollar una aplicación móvil que transforme y optimice el proceso de contratación de servicios de transporte (Fletes).



Mediante una plataforma intuitiva y centralizada, desarrollada bajo lenguajes de programación y frameworks como IONIC en Node.js, con base de datos PostgreSQL y la API de geolocalización de Google Maps.

La solución optimizará tiempos, fortalecerá la confianza a través de perfiles personalizados y evaluación en base a puntuaciones entre perfiles de usuario, y mejorará la seguridad y eficiencia en las transacción y contrataciones de este servicio de transporte.



Objetivos Específicos

1. Investigar

Las necesidades del mercado para definir los requisitos funcionales y no funcionales de la aplicación en base a un estudio para obtener las necesidades de los usuarios.

2. Diseñar

La arquitectura del sistema, incluyendo la base de datos PostgreSQL y la integración con la API de Google Maps

3. Desarrollar

Funcionalidades específicas como geolocalización en tiempo real, perfiles de usuario y cálculo de tarifas definidas según distancia y producto.

4. Implementar

Las necesidades del mercado para definir los requisitos funcionales y no funcionales de la aplicación en base a un estudio para obtener las necesidades de los usuarios.

5. Probar

La aplicación mediante pruebas de calidad y rendimiento para garantizar una experiencia fluida y de fácil uso.

6. Optimizar

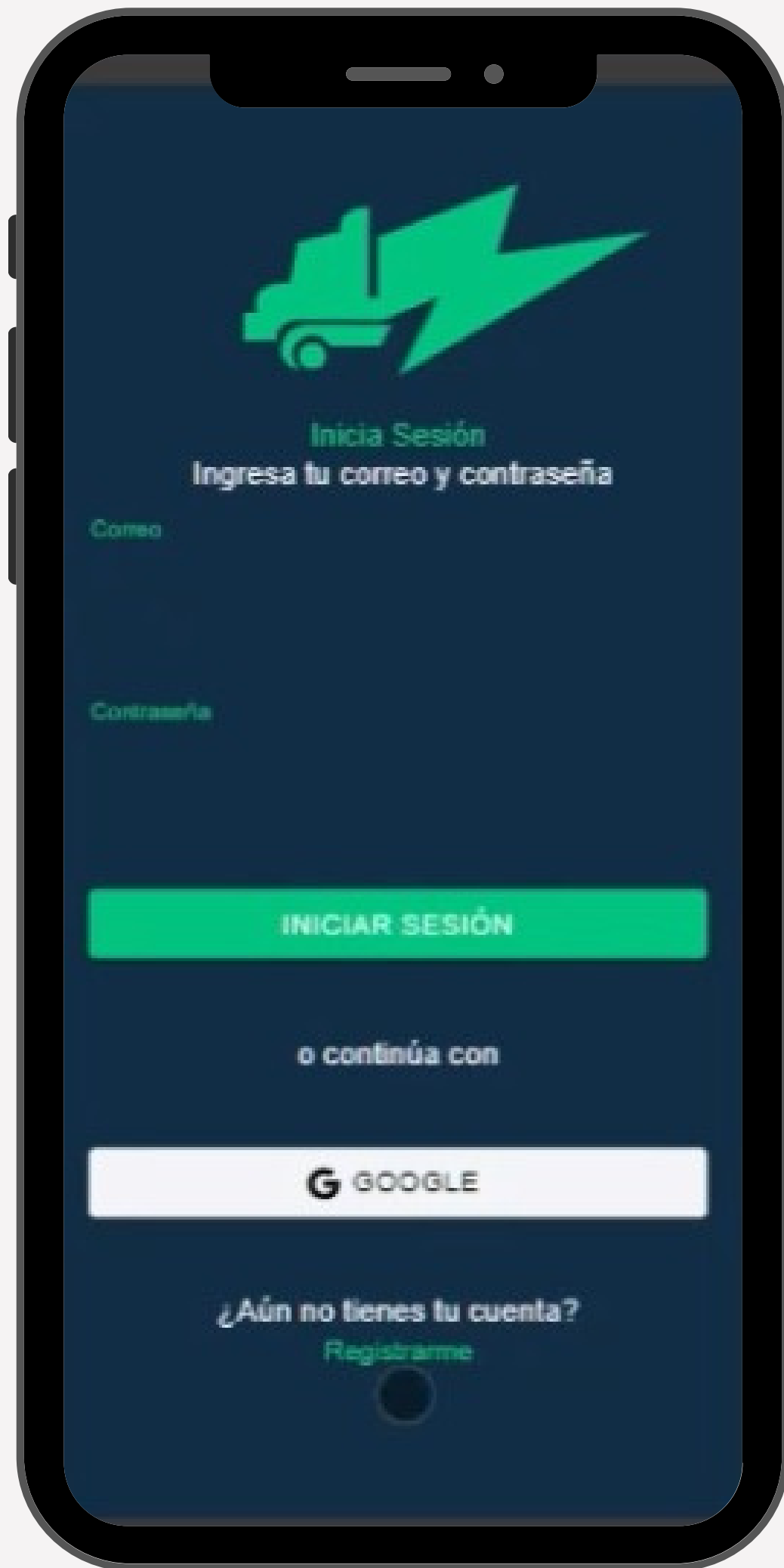
La interfaz de usuario para una experiencia intuitiva.

7. Realizar

pruebas con distintos usuarios que no conozcan la app, para obtener retroalimentación y hacer ajustes finales antes de la presentación o implementación final.



ALCANCE DEL PROYECTO



Plataforma: La aplicación estará disponible exclusivamente para dispositivos Android en su primera implementación, se utilizará una lista de productos predefinidos a trasladar, en base a los resultados del estudio realizado previamente a personas que prestan y utilizan este tipo de servicio.

Ubicación de funcionamiento: Su implementación estará limitada a la ciudad de Santiago, con el objetivo de evaluar su funcionamiento en esta ciudad en específica antes de considerar una expansión hacia otra región.

Perfiles de Usuario: La aplicación maneja dos perfiles uno para Usuario Cliente y uno Para Usuario conductor, cada uno con sus funcionalidades específicas.

Perfiles de Usuario: La aplicación maneja dos perfiles uno para Usuario Cliente y uno Para Usuario conductor, cada uno con sus funcionalidades específicas.



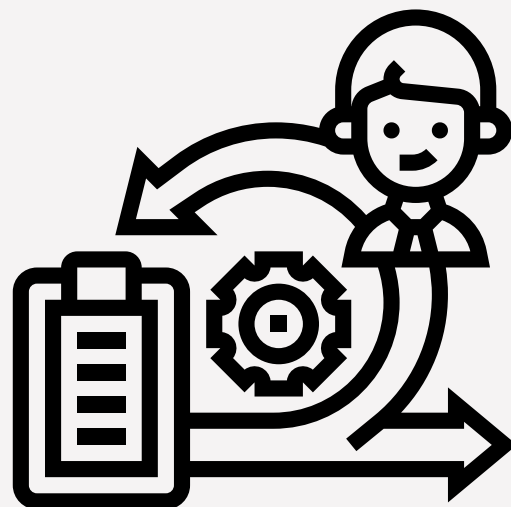
METODOLOGÍA

Cascada:

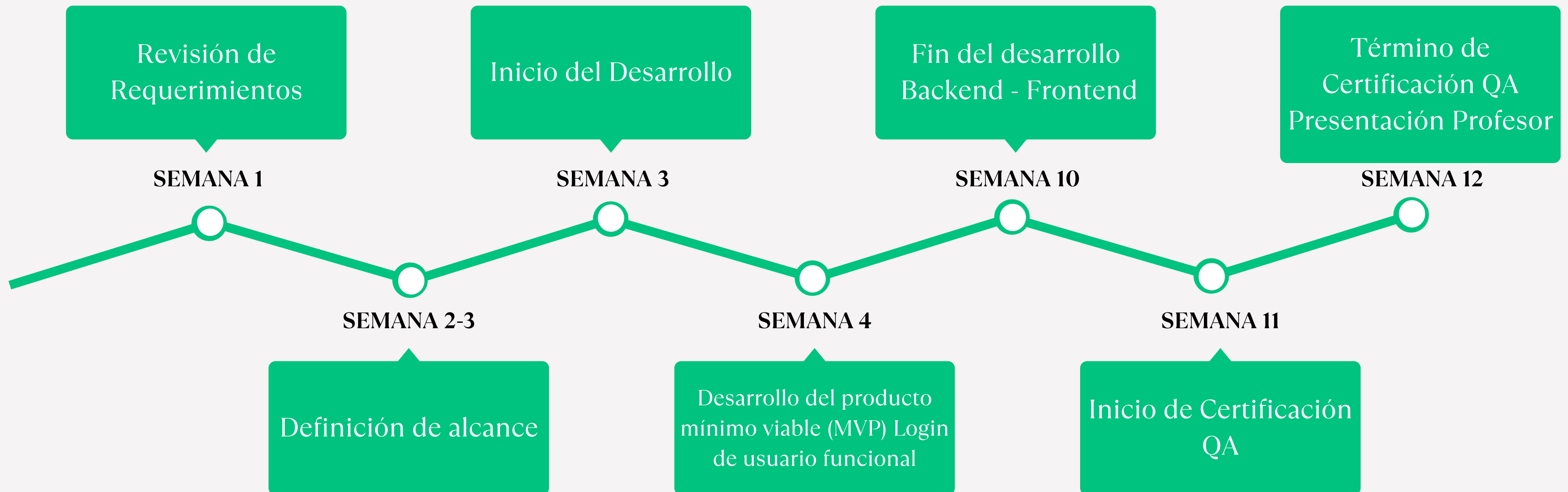
La metodología en cascada es un enfoque secuencial donde cada fase del proyecto (análisis, diseño, desarrollo, pruebas, implementación y mantenimiento) se completa antes de pasar a la siguiente de manera secuencial.

¿Por qué?

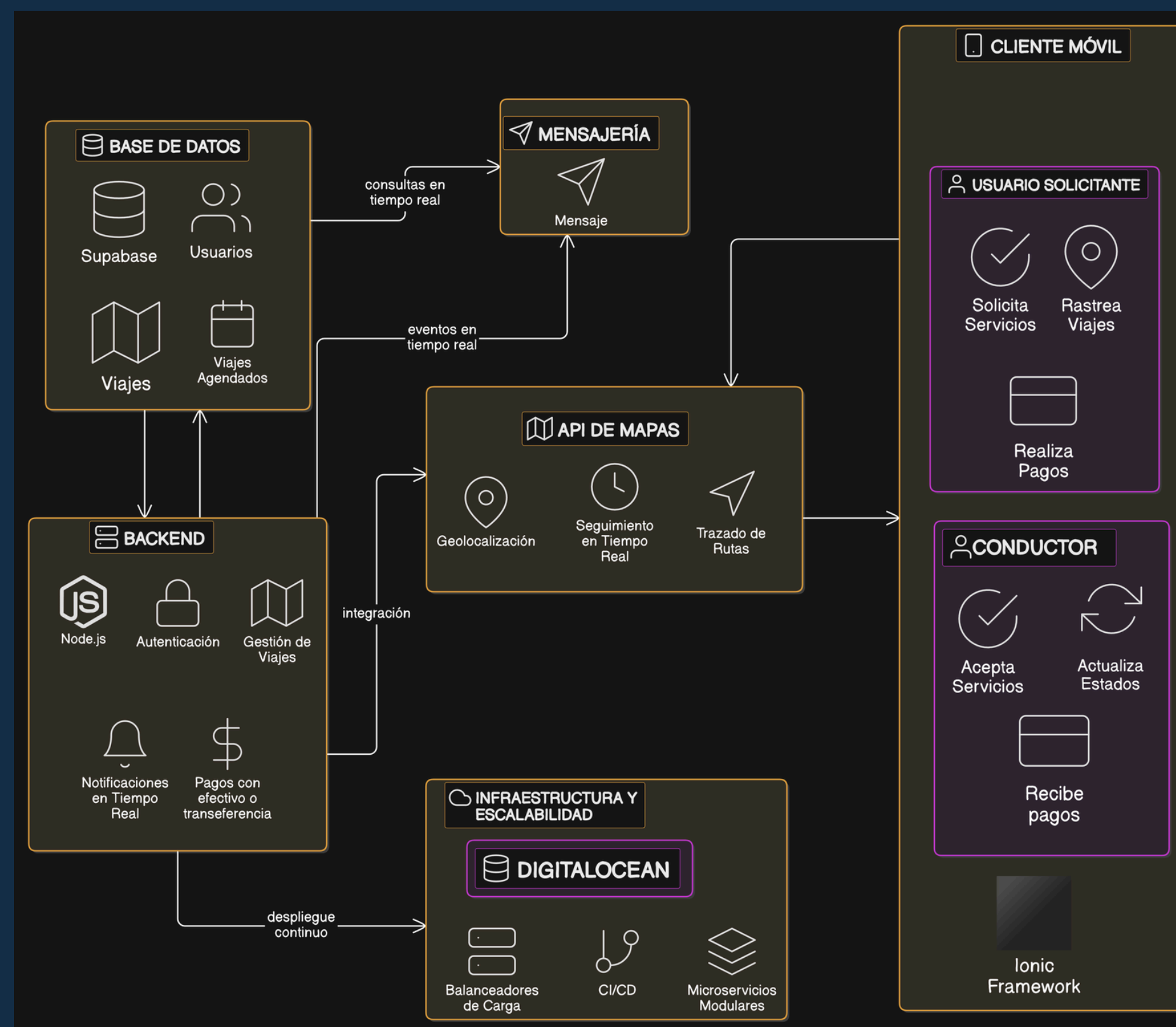
Se seleccionó Cascada porque el proyecto tiene requisitos y alcance ya definidos, lo que permite un desarrollo estructurado y controlado sin necesidad de revisiones constantes e iteraciones como en la metodología Ágil.



Cronograma



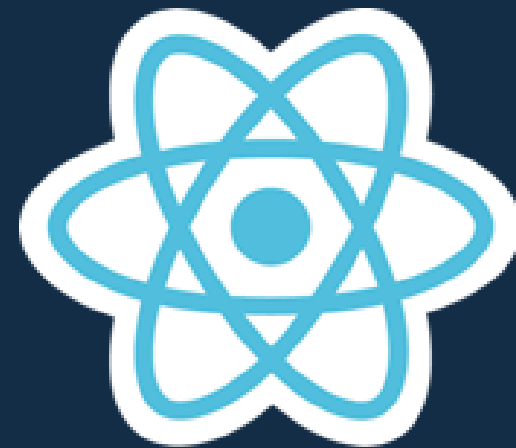
ARQUITECTURA



TECNOLOGÍAS



SUPABASE



REACT



IONIC



LEAFLET



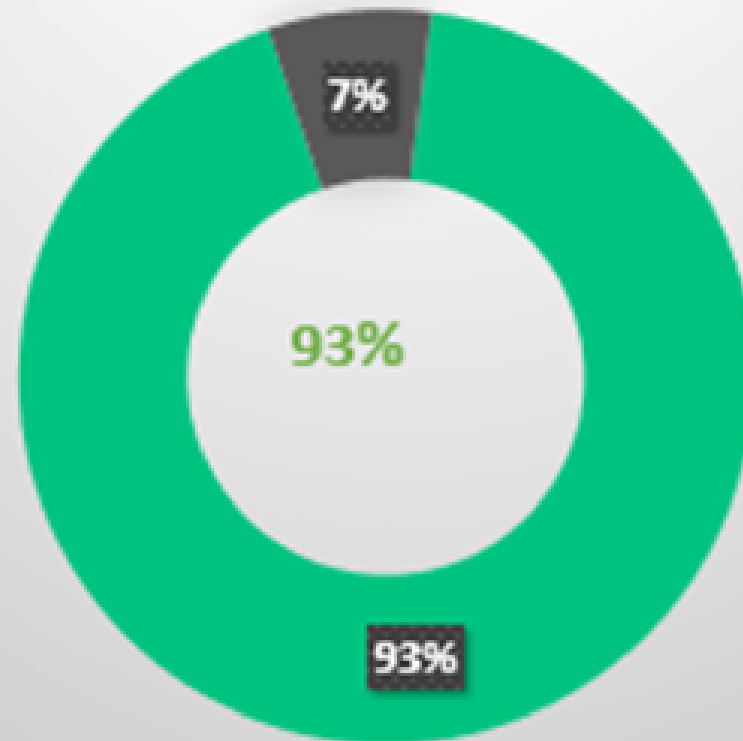
DEMO APP



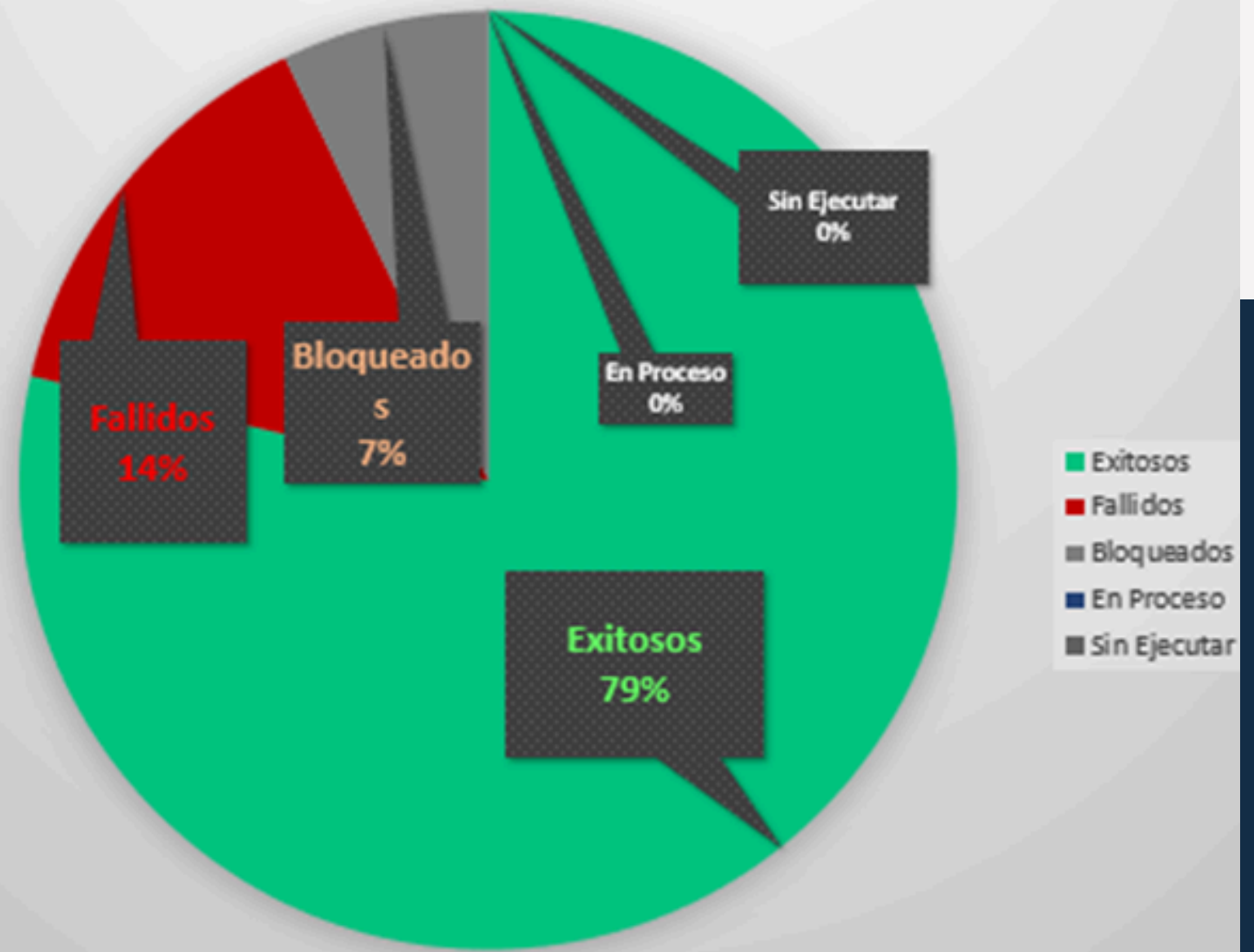
RESULTADOS



% de Pruebas Ejecutadas



Estatus Final de QA y porcentaje final Aprobación



INCIDENCIAS PARA RESOLUCIÓN

Tipo Incidencia	ID	Fecha resolución defecto	Responsable	Descripción	Estado Final QA
Defecto	DF01	30-10-2024	Equipo de desarrollo	Error de contraseña incorrecta no se permite el acceso, no maneja el mensaje de error controlado	CERTIFICADO CON OBSERVACIÓN
Defecto	DF02	30-10-2024	Equipo de desarrollo	Cuando el conductor acepta el pedido, solo aparece el una línea en el mapa no mostrándose en detalle el viaje	
Defecto	DF03	30-10-2024	Equipo de desarrollo	No se pudo realizar validaciones en el flujo del usuario conductor	

21% No Exitoso

Recomendaciones

- **Análisis de Casos Fallidos:** Revisar y analizar los casos fallidos para identificar las causas raíz y prevenir problemas en el entorno Frente a la presentación antes la comisión .
- **Resolución del Caso Bloqueado:** Abordar las restricciones que causaron el bloqueo, permitiendo así una ejecución del 100% en futuras fases.



OBSTÁCULOS

EXPERIENCIA

Dominio en profundidad de las tecnologías que usamos.



GIT

Manejo eficaz de Github para control de versiones

INTEGRACIONES

Integraciones de servicios externos





Gracias!