



Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas

Carrera

Ingeniería de Software

Ciclo

2024-01

Curso

Aplicaciones Web

Sección

WX52

Profesor

Naldo Reupo-Musayon Gastulo

Informe del Trabajo Final

Startup

GoSteel

Producto

FastScooter

Integrantes

Alumno	Código
Hidalgo Bustamante Josue Omar	u202119880
Barrial Marin, Sharon Antuanet Ivet	U202114900
Minaya Mundines, Pietro Minayat	U201718387
Adrianzén Flores, Carlos Arturo	U202215705
Huachaca Advincula, Scott Jacobo	U201914294

Registro de Versiones del Informe

Versión	Fecha	Autor	Descripción de la modificación
1.00	12/04/2024	Todos los integrantes del grupo	Se realizaron todos los puntos correspondientes a solution profile, startup profile y antecedentes y problemáticas, segmentos objetivos, General Style Guidelines, Wireframes, Mockups y sus respectivos wireflows y userflows. Diagramas C4, diagramas de clases, despliegue del landing page.
2.00	01/05/2024	Sharon Antuanet Ivet Barrial Marin	Se realizaron todos los puntos correspondientes a las correcciones General Style Guidelines, Wireframes, Mockups, diagramas C4, diagramas de clases, diagrama de base de datos, código del landing page, despliegue del landing page. Además del despliegue del fronted y el desarrollo de su procedimiento.

Project Report Collaboration Insights

TB1: Se han desarrollado las actividades correspondientes para la entrega TB1 en el siguiente repositorio de Github dentro de la organización del equipo: Link de repositorio

Github: (<https://github.com/Apps-Web-SI730/goSteel-informe.git>)

Para la elaboración del informe se realizaron actividades tales como:

Redactar y graficar en formato Markdown los puntos designados al integrante y posteriormente realizar commits para que el avance se guarde.

Elaborar los artefactos en las herramientas indicadas y posteriormente obtener el enlace de imagen mediante "Issues" dentro del repositorio del informe

Se realizaron reuniones para coordinar el avance de los puntos del informe, además comunicar los avances del Sprint 1 correspondiente a la Landing Page

April 5, 2024 – April 12, 2024

Period: 1 week ▾

Overview

0 Active pull requests

0 Active issues

↳ 0
Merged pull requests

↑ 0
Open pull requests

🕒 0
Closed issues

⊕ 0
New issues

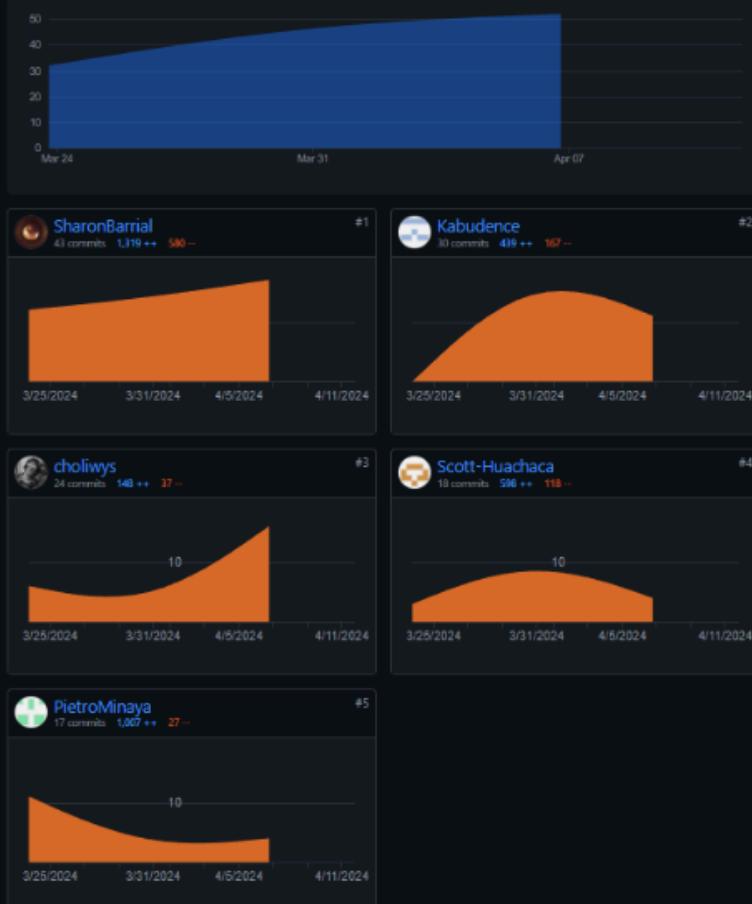
Excluding merges, **5 authors** have pushed **65 commits** to main and **65 commits** to all branches. On main, **56 files** have changed and there have been **1,095 additions** and **387 deletions**.



Mar 24, 2024 – Apr 12, 2024

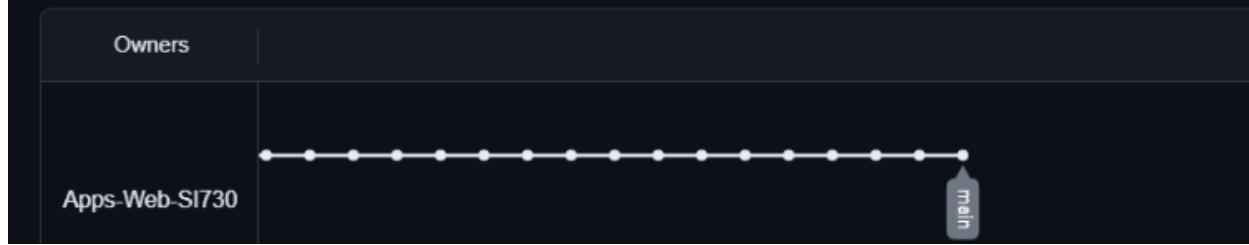
Contributions: Commits ▾

Contributions to main, excluding merge commits



Network graph

Timeline of the most recent commits to this repository and its network ordered by most recently pushed to.



TP: Se han desarrollado las actividades correspondientes para la entrega TP en el siguiente repositorio de Github dentro de la organización del equipo: Link de repositorio Github: (<https://github.com/Apps-Web-SI730/goSteel-informe.git>)

Para la elaboración del informe se realizaron actividades tales como:

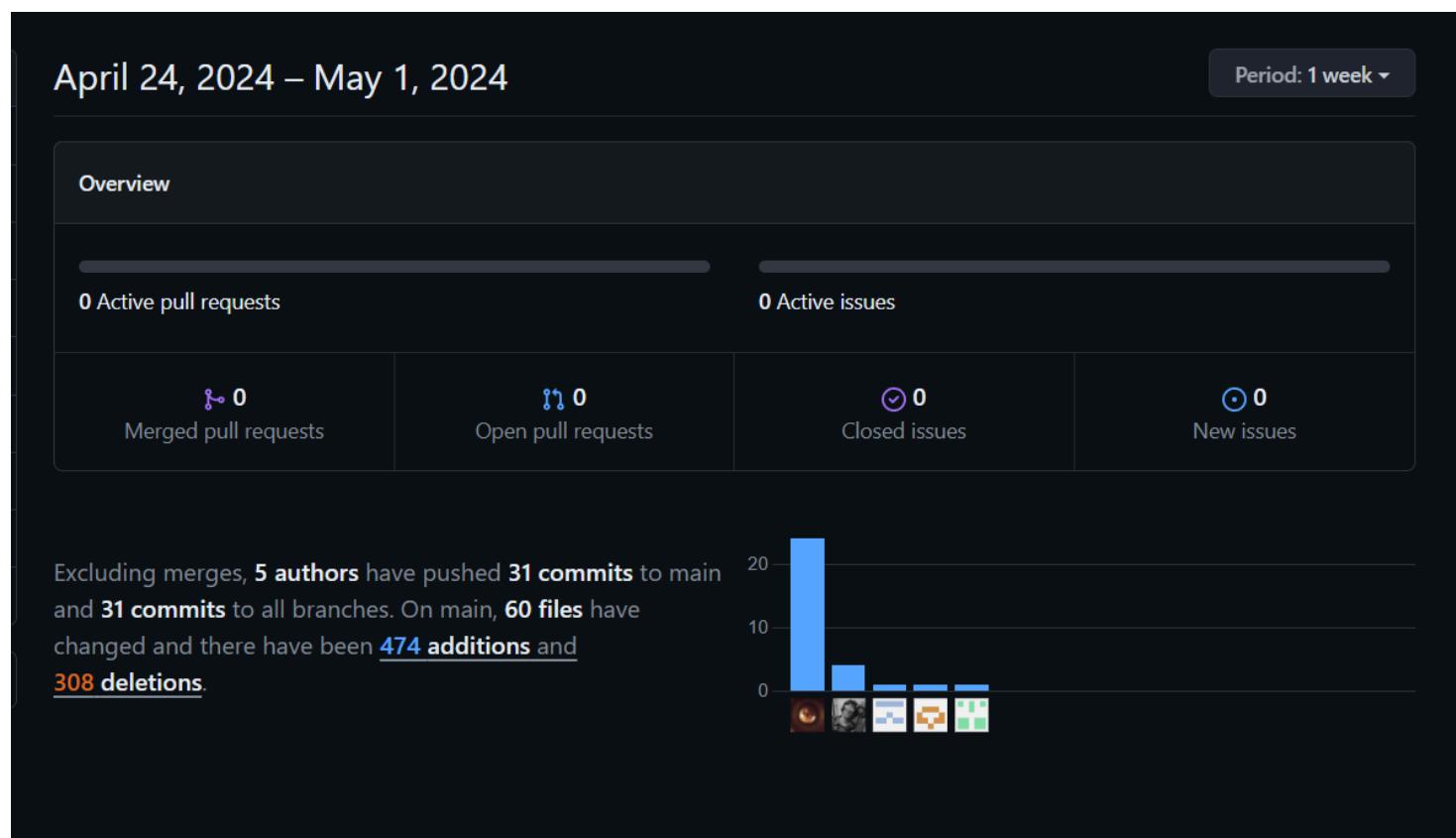
Corregir las observaciones brindadas, tales como: mejorar el diagrama de componentes por bounded context, mejorar las nomenclaturas dentro del modelo de diagrama de clases y la armonía con la base de datos.

Planificar el alcance y objetivo del Sprint 2

Realizar el sprint backlog 2 para lograr el objetivo de implementar frontend

Organizar el repositorio del informe por branches de capítulos

Realizar los puntos correspondientes al Sprint 2, tales como: Development Evidence, Testing Suite Evidence, Execution Evidence, Software Deployment Evidence y Team Collaboration Insights



Mar 24, 2024 – May 1, 2024

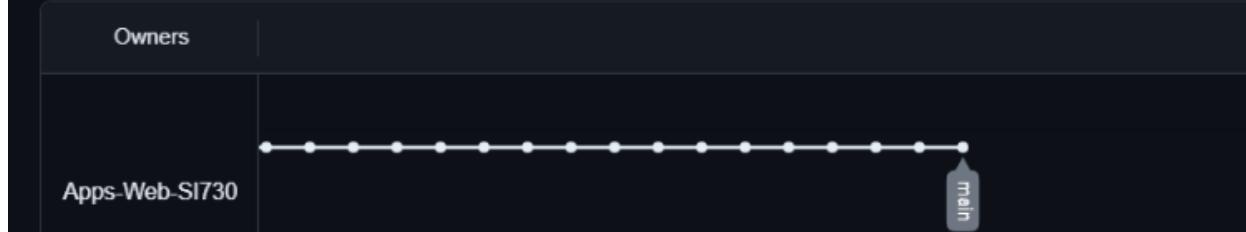
Contributions: Commits +

Contributions to main, excluding merge commits



Network graph

Timeline of the most recent commits to this repository and its network ordered by most recently pushed to.



Student Outcome

El curso contribuye al cumplimiento del Student Outcome ABET: **ABET – EAC - Student Outcome 5**

Criterio: *La*

capacidad de funcionar efectivamente en un equipo cuyos miembros juntos proporcionan liderazgo, crean un entorno de colaboración e inclusivo, establecen objetivos, planifican tareas y cumplen objetivos.

En el siguiente cuadro se describe las acciones realizadas y enunciados de conclusiones por parte del grupo, que permiten sustentar el haber alcanzado el logro del ABET – EAC - Student Outcome 5.

Criterio específico	Acciones realizadas	Conclusiones
Participa en equipos multidisciplinarios con eficacia, eficiencia y objetividad, en el marco de un proyecto en soluciones de ingeniería de software.	<p>Barrial Marin, Sharon Antuanet Ivet</p> <p>TB1: Resolución de los segmentos objetivos, antecedentes y problemática, diseño de entrevistas para el segmento objetivo de empresarios, registro de entrevista, análisis de entrevista.</p> <p>TP: Correcciones en el diagrama de clases, creación y desarrollo de los archivos acceptance test para cada uno de nuestros features.</p> <p>Huachaca Advincula Scott Jacobo</p> <p>TB1: Lean UX Assumptions, Entrevista y Registro de Entrevista para Dueños de una Empresa de Delivery.</p> <p>TP: Correcciones de la TB1 y Implementación de pages para la Aplicación Web tales como "/scooters-search" y "scooters-search>ID"</p> <p>Josue Omar,Hidalgo Bustamante</p> <p>TB1: La identificación de los segmentos objetivo, la contextualización histórica y la descripción de los problemas existentes, junto con la elaboración de cuestionarios para entrevistar a empresarios específicos, el registro detallado de estas entrevistas, y el análisis de las respuestas para encontrar patrones comunes y soluciones potenciales, son pasos esenciales en este proceso. TP: En el contexto de la entrega parcial, se resaltan como pasos esenciales la implementación de la Page/scooter-add, la adicción de dos entrevistas para ambos</p>	<p>TB1: Se ha evidenciado una fuerte capacidad de comunicación oral en el desarrollo de nuestro proyecto de ingeniería. Cada uno de los integrantes ha participado activamente en la exposición grupal y presentación del TB1, así como en entrevistas a nuestros segmentos específicos de usuarios. También hemos contribuido en la definición y propuesta del tema del proyecto, en la participación en el Sprint Planning I, en la preparación de ceremonias del sprint y en la creación de materiales visuales. Hemos utilizado una comunicación objetiva y adaptada a diferentes audiencias de especialidades y niveles jerárquicos, asegurando la claridad y la efectividad en la transmisión de nuestras ideas y resultados. En general, nuestra habilidad para comunicarnos efectivamente ha sido clave en el éxito del proyecto y en la cumplimiento del criterio correspondiente del Student Outcome 5 establecido.</p> <p>TP Durante el desarrollo de nuestro proyecto de ingeniería todos los miembros del equipo han participado activamente tanto en la corrección de los errores para la TP como en la corrección de las entrevistas con nuestros segmentos específicos de usuarios. Asimismo, del diagrama de clases y la base de datos.</p>

Criterio específico	Acciones realizadas	Conclusiones
	<p>segmentos, así como la actualización y corrección del capítulo 1.</p> <p>Minaya Mundines Pietro Gerardo</p> <p>TB1: Estructura del informe en Markdown, Entrevista y Registro de Entrevista para Segmento Objetivo 1, Capítulo 4.6 Software Architecture C4 Model. Repositorio, Creación y Despliegue del Landing Page</p> <p>TP: Correcciones de C4 y Codificación del Frontend Web App Despliegue del Frontend Web App en Azure</p> <p>Adrianzen, Carlos Arturo</p> <p>TB1: El trabajo me ha ayudado a comprender mejor como se desarrollan landing pages, corroborando todos mis conocimientos obtenidos en anteriores cursos. También comprendí como poder desarrollar mockups de appwebs. El trabajo en equipo jugó una parte fundamental para el correcto desarrollo del proyecto.</p> <p>TP: En esta entrega pude corregir un problema que hubo con las entrevistas de validación que hubo en la entrega anterior. También desarrolle el componente scooter-purchase de la front en app.</p>	
Conoce al menos un sector empresarial o dominio de aplicación de soluciones de software.	<p>Barrial Marin Sharon Antuanet Ivet</p> <p>TB1: User tax matrix, user stories, product backlog, style guidelines, landing page wireframe, landing page mock-up, class diagrams, class dictionary, codificación del landing page.</p> <p>TP: Correcciones en el diagrama de clases, creación y desarrollo de los archivos acceptance test para cada uno de nuestros features.</p> <p>Huachaca Advincula Scott Jacobo</p> <p>TB1: Empathy Mapping, As-is Scenario Mapping, To-be Scenario Mapping, User Stories, Organization Systems, Web</p>	<p>TB1: Cada uno de los integrantes ha contribuido en la redacción de diferentes secciones del trabajo, como los capítulos I - V, que abarcan artefactos como User Journey, Impact & Scenario Mappings, Product Backlog, User Personas, User Stories, Configuración del repositorio y tecnologías, User Task Matrix, Empathy Mapping, Information Architecture y Domain-Driven Software Architecture. También se ha trabajado en la elaboración de la presentación en formato de archivo .pptx. La comunicación escrita ha sido realizada con objetividad y dirigida a audiencias de diferentes especialidades y niveles jerárquicos,</p>

Criterio específico	Acciones realizadas	Conclusiones
	<p>Applications Wireflow Diagrams, Database Diagram.</p> <p>TP: Correcciones de la TB1 y Implementación de pages para la Aplicación Web tales como "/scooters-search" y "scooters-search/ID"</p> <p>Hidalgo Bustamante Josue Omar</p> <p>TB1: Lean UX Process, User Personas, User Journey Mapping, Impact Mapping, Labeling Systems, Web Applications Mock-ups, User Stories, Entrevistas, Web Applications Prototyping.</p> <p>TP: Para la entrega del trabajo Parcial, es fundamental tener conocimientos en al menos un sector empresarial o dominio de aplicación de soluciones de software.</p> <p>Minaya Mundines Pietro Gerardo</p> <p>TB1: Software Architecture Context Diagram, Software Architecture Context Diagram, Software Architecture Container Diagrams, Software Architecture Components Diagrams, Creacion Landing Page, Codificacion Landing Page y Despliegue Landing Page .</p> <p>TP: Correcciones de C4 y Codificación del Frontend Web App Despliegue del Frontend Web App en Azure</p> <p>Adrianzen, Carlos Arturo</p> <p>TB1: El trabajo me ha ayudado a comprender mejor como se desarrollan landing pages, corroborando todos mis conocimientos obtenidos en anteriores cursos. También comprendí como poder desarrollar mockups de appwebs. El trabajo en equipo jugo una parte fundamental para el correcto desarrollo del proyecto. TP: En esta entrega pude corregir un problema que hubo con las entrevistas fe validación que hubo en la entrega anterior. También desarrolle el componente scooter-purchase</p>	<p>garantizando la claridad y efectividad en la transmisión de nuestras ideas y resultados. En general, nuestra capacidad en conocimiento de al menos un dominio ha sido un elemento clave en el desarrollo exitoso del proyecto y en el cumplimiento del Student Outcome 5 establecido.</p> <p>TP: Se ha actualizado los artefactos desde el capítulos I hasta el V, que incluyen elementos como el User Journey, Impact & Scenario Mappings, Product Backlog, User Personas, User Stories, Configuración del repositorio y tecnologías, User Task Matrix, Empathy Mapping, Information Architecture y Domain-Driven Software Architecture. Además, hemos colaborado en la creación de la presentación en formato de archivo .pptx. Nuestra comunicación escrita ha sido precisa y dirigida a audiencias con diferentes niveles de especialización y jerarquía, asegurando la claridad y eficacia en la transmisión de nuestras ideas y resultados. En resumen, nuestra capacidad en al menos un área de conocimiento ha sido fundamental en el éxito del proyecto y en el logro del Student Outcome 5 establecido.</p>

Criterio específico	Acciones realizadas	Conclusiones
	de la front en app.	

Contenido

Tabla de contenidos

Capítulo I: Introducción

- 1.1. Startup Profile
 - 1.1.1 Descripción de la Startup
 - 1.1.2 Perfiles de integrantes del equipo
- 1.2 Solution Profile
 - 1.2.1 Antecedentes y problemática
 - 1.2.2 Lean UX Process
 - 1.2.2.1. Lean UX Problem Statements
 - 1.2.2.2. Lean UX Assumptions
 - 1.2.2.3. Lean UX Hypothesis Statements
 - 1.2.2.4. Lean UX Canvas
- 1.3. Segmentos objetivo

Capítulo II: Requirements Elicitation & Analysis

- 2.1. Competidores
 - 2.1.1. Análisis competitivo
 - 2.1.2. Estrategias y tácticas frente a competidores
- 2.2. Entrevistas
 - 2.2.1. Diseño de entrevistas
 - 2.2.2. Registro de entrevistas
 - 2.2.3. Análisis de entrevistas
- 2.3. Needfinding
 - 2.3.1. User Personas
 - 2.3.2. User Task Matrix
 - 2.3.3. User Journey Mapping
 - 2.3.4. Empathy Mapping
 - 2.3.5. As-is Scenario Mapping
- 2.4. Ubiquitous Language

Capítulo III: Requirements Specification

- 3.1. To-Be Scenario Mapping

- 3.2. User Stories
- 3.3. Impact Mapping
- 3.4. Product Backlog

Capítulo IV: Product Design

- 4.1. Style Guidelines
 - 4.1.1. General Style Guidelines
 - 4.1.2. Web Style Guidelines
- 4.2. Information Architecture
 - 4.2.1. Organization Systems
 - 4.2.2. Labeling Systems
 - 4.2.3. SEO Tags and Meta Tags
 - 4.2.4. Searching Systems
 - 4.2.5. Navigation Systems
- 4.3. Landing Page UI Design
 - 4.3.1. Landing Page Wireframe
 - 4.3.2. Landing Page Mock-up
- 4.4. Web Applications UX/UI Design
 - 4.4.1. Web Applications Wireframes
 - 4.4.2. Web Applications Wireflow Diagrams
 - 4.4.3. Web Applications Mock-ups
 - 4.4.4. Web Applications User Flow Diagrams
- 4.5. Web Applications Prototyping
- 4.6. Domain-Driven Software Architecture
 - 4.6.1. Software Architecture Context Diagram
 - 4.6.2. Software Architecture Container Diagrams
 - 4.6.3. Software Architecture Components Diagrams
- 4.7. Software Object-Oriented Design
 - 4.7.1. Class Diagrams
 - 4.7.2. Class Dictionary
- 4.8. Database Design
 - 4.8.1. Database Diagram

Capítulo V: Product Implementation, Validation & Deployment

- 5.1. Software Configuration Management
 - 5.1.1. Software Development Environment Configuration
 - 5.1.2. Source Code Management
 - 5.1.3. Source Code Style Guide & Conventions
 - 5.1.4. Software Deployment Configuration
- 5.2. Landing Page, Services & Applications Implementation
 - 5.2.1. Sprint 1
 - 5.2.1.1. Sprint Planning 1
 - 5.2.1.2. Sprint Backlog 1
 - 5.2.1.3. Development Evidence for Sprint Review

- 5.2.1.4. Testing Suite Evidence for Sprint Review
- 5.2.1.5. Execution Evidence for Sprint Review
- 5.2.1.6. Services Documentation Evidence for Sprint Review
- 5.2.1.7. Software Deployment Evidence for Sprint Review
- 5.2.1.8. Team Collaboration Insights during Sprint
- 5.2.2. Sprint 2
 - 5.2.2.1. Sprint Planning 2
 - 5.2.2.2. Sprint Backlog 2
 - 5.2.2.3. Development Evidence for Sprint Review
 - 5.2.2.4. Testing Suite Evidence for Sprint Review
 - 5.2.2.5. Execution Evidence for Sprint Review
 - 5.2.2.6. Services Documentation Evidence for Sprint Review
 - 5.2.2.7. Software Deployment Evidence for Sprint Review
 - 5.2.2.8. Team Collaboration Insights during Sprint
- 5.2.3. Sprint 3
 - 5.2.3.1. Sprint Planning 3
 - 5.2.3.2. Sprint Backlog 3
 - 5.2.3.3. Development Evidence for Sprint Review
 - 5.2.3.4. Testing Suite Evidence for Sprint Review
 - 5.2.3.5. Execution Evidence for Sprint Review
 - 5.2.3.6. Services Documentation Evidence for Sprint Review
 - 5.2.3.7. Software Deployment Evidence for Sprint Review
 - 5.2.3.8. Team Collaboration Insights during Sprint
- 5.2.4. Sprint 4
 - 5.2.4.1. Sprint Planning 4
 - 5.2.4.2. Sprint Backlog 4
 - 5.2.4.3. Development Evidence for Sprint Review
 - 5.2.4.4. Testing Suite Evidence for Sprint Review
 - 5.2.4.5. Execution Evidence for Sprint Review
 - 5.2.4.6. Services Documentation Evidence for Sprint Review
 - 5.2.4.7. Software Deployment Evidence for Sprint Review
 - 5.2.4.8. Team Collaboration Insights during Sprint
- 5.3. Validation Interviews
 - 5.3.1. Diseño de Entrevistas
 - 5.3.2. Registro de Entrevistas
 - 5.3.3. Evaluaciones según heurísticas
- 5.4. Video About-the-Product

Capítulo I: Introducción

1.1. Startup Profile

1.1.1 Descripción de la Startup

GoSteel: Simplificando la movilidad urbana con FastScooter

Misión:

En GoSteel, nuestra misión es proporcionar soluciones de movilidad eficientes y sostenibles para empresas de todos los tamaños. Nos comprometemos a ofrecer un servicio de renta de scooters eléctricos empresariales, FastScooter, que permita a nuestros clientes optimizar sus desplazamientos, reducir costos operativos y contribuir positivamente al medio ambiente.

Visión:

Nuestra visión en GoSteel es liderar la transformación del transporte urbano, ofreciendo una alternativa innovadora y ecoamigable a los métodos de movilidad tradicionales. Nos esforzamos por convertirnos en socios estratégicos de los transeúntes, brindándoles soluciones de movilidad flexibles y personalizadas que impulsen su crecimiento, eficiencia y sostenibilidad a largo plazo.

Valores:

- Sostenibilidad Ambiental:** Nos comprometemos a promover prácticas de movilidad sostenibles y respetuosas con el medio ambiente, contribuyendo activamente a la reducción de emisiones de carbono y la preservación de recursos naturales.
- Innovación Tecnológica:** Buscamos constantemente innovar y mejorar nuestros servicios, aprovechando tecnologías avanzadas para ofrecer una experiencia de movilidad eficiente, segura y conveniente.
- Excelencia en el Servicio al Cliente:** Priorizamos la satisfacción y el éxito de nuestros clientes, brindándoles un servicio de alta calidad, atención personalizada y soluciones adaptadas a sus necesidades específicas.
- Transparencia y Confianza:** Actuamos con integridad y transparencia en todas nuestras operaciones, estableciendo relaciones de confianza y colaboración tanto con nuestros clientes como con nuestros colaboradores y socios comerciales.
- Responsabilidad Social Corporativa:** Nos comprometemos a ser agentes de cambio positivo en nuestras comunidades apoyando iniciativas sociales y ambientales que contribuyan al bienestar y desarrollo sostenible de la sociedad en su conjunto.

Con FastScooter, en GoSteel estamos comprometidos a proporcionar a las transeúntes una solución de movilidad ágil, eficiente y ecológica que les permita optimizar sus rutas y promover un futuro más sostenible para todos.

1.1.2 Perfiles de integrantes del equipo



Nombre completo: Sharon Antuanet Ivet Barrial Marin

Código de estudiante: U202114900

Carrera: Ingeniería de Software

Acerca de mí: Soy una estudiante que se caracteriza por poseer cualidades como la perseverancia, el compañerismo y la comunicación interpersonal. Además de tener conocimientos en diversos lenguajes de programación (Python, C++, C#...), también tengo habilidades en la edición de fotos y videos, y en el enfoque al marketing digital. Espero que estas pocas cualidades sirvan como aporte al proyecto durante el presente ciclo y curso.



Nombre completo: Pietro Gerardo Minaya Mundines

Código de estudiante: U201718387

Carrera: Ingeniería de Software

Acerca de mí: Soy un apasionado por la tecnología y me apasiona el Ajedrez.



Nombre completo: Carlos Arturo Adrianzén Flores

Código de estudiante: U202215705

Carrera: Ingeniería de Software

Acerca de mí: Soy estudiante de la UPC, curso el 5to ciclo. Me gusta jugar fútbol y tocar guitarra. Respecto al trabajo en equipo espero poder ayudar con todas mis capacidades. Me considero optimista y alegre.

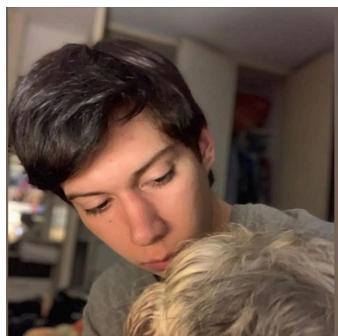


Nombre completo: Scott Jacobo Huachaca Advincula

Código de estudiante: U201914294

Carrera: Ingeniería de Software

Acerca de mí: Soy estudiante de la UPC, la razon por la que elegí la carrera es porque combina las cosas que me gustan como la tecnologia y la creacion de aplicaciones. Ademas siempre me ha intrigado como funcionan las aplicaciones que utilizamos a diario, como las redes sociales o aplicaciones de productividad.



Nombre completo: Josue Hidalgo Bustamante

Código de estudiante: U202119880

Carrera: Ingeniería de Software

Acerca de mí: Soy estudiante de la UPC,me gusta mucho la tecnologia y los videojuegos

1.2 Solution Profile

1.2.1 Antecedentes y problemática

En entornos urbanos el tráfico y la contaminación representan desafíos importantes, con congestiones viales que aumentan

el estrés y emiten gases nocivos, afectando la salud pública y el medio ambiente. Frente a esto GoStell identificó que se necesitan soluciones sostenibles, como el transporte público y medios de movilidad alternativos, junto con políticas urbanas que reduzcan el tráfico y las emisiones.

What?

La renta de scooters es un proceso donde las personas dentro de Lima Metropolitana adquieren una alternativa de transportes frente a la problemática del congestionamiento vehicular y la conciencia ambiental. La contribución al medio ambiente se refiere a la idea de que esta práctica puede tener un impacto positivo en el entorno, al reducir el uso de automóviles que emiten gases como el dióxido de carbono provocando polución.

Who?

Nuestro enfoque principal son las personas que transitan dentro de Lima Metropolitana. Esto puede incluir:

- Residentes locales que quieren un transporte para uso diario.
- Turistas extranjeros y locales, para realizar turismo por las calles o incentivar diferentes actividades.
- Personas dueñas de empresas delivery o que ofrecen este tipo de servicio para la entrega de sus productos.

When?

La renta de scooters solo estará disponible durante la duración de 15 horas, desde las 7 de la mañana hasta las 10 de la noche, considerando el timing de personas que mayormente transitan por esas zonas.

Where?

La renta de scooters estará premitida dentro de toda la zona de Lima Metropolitana, cada vez que un usuario inicie sesión en nuestra aplicación y alquile un scooter.

Why?

- **Antecedentes:** El uso de automóviles que emiten gas de carbono es conocido por su impacto ambiental negativo debido a la producción masiva de sus componentes en fábricas y al uso cotidiano como transporte.
- **Problemática:** La renta de scooters busca abordar la problemática de la carencia de transportes ágiles y eco-friendly, reduciendo el uso de trasportes que tanto en su producción como en su uso final, generan mucho impacto negativo en nuestro medio ambiente

How?

Las personas que se registran a nuestra aplicación pueden acceder a la función de aquilar los scooters de nuestros proveedores.

How Much?

El impacto en la contribución al medio ambiente puede variar, pero el potencial para reducir la producción y la polución que generan los automóviles al emitir gases de dióxido de carbono.

1.2.2 Lean UX Process

1.2.2.1. Lean UX Problem Statements

Para los usuarios interesados en la movilidad urbana ágil y económica, la falta de opciones accesibles y convenientes para el alquiler de scooters representa un obstáculo significativo. Actualmente, las alternativas disponibles carecen de una plataforma centralizada que facilite el contacto entre los usuarios y los proveedores, lo que conduce a una experiencia fragmentada y poco satisfactoria. Además, la ausencia de un modelo de negocio rentable para ambas partes impide el desarrollo de un ecosistema de alquiler de scooters sostenible y efectivo. Esta falta de solución integral

obstaculiza tanto a los usuarios que buscan una alternativa de movilidad eficiente como a empresas de delivery que buscan una opción de transporte para sus empleados que sea tanto económica como sostenible.

Usuarios interesados en movilidad urbana ágil y económica:

- Problema: Carencia de opciones accesibles y convenientes para el alquiler de scooters
- Causa: Falta de una plataforma para facilitar el contacto entre usuario y proveedores
- Efecto: Experiencia de usuario fragmentada y poco satisfactoria

Empresas de delivery buscando opciones de transporte Económicas y sostenibles:

- Problema: Dificultad para encontrar soluciones de transporte adecuadas para empleados
- Causa: Ausencia de un modelo de negocio rentable que beneficie tanto a proveedores como a empresas
- Efecto: Limitaciones para desarrollar un sistema de entrega eficiente y sostenible

Desarrollo de un ecosistema sostenible de alquiler de scooters:

- Problema: Falta de un ecosistema de alquiler de scooters sostenible y efectivo
- Causa: Inexistencia de soluciones integrales que atiendan tanto a usuarios individuales como a empresas
- Efecto: Limitaciones para desarrollar un sistema de entrega eficiente y sostenible

Impacto de la contaminación en la salud y economía:

- Problema: La contaminación del aire en las ciudades afecta la salud y economía
- Causa: Emisiones de CO₂ del transporte urbano y congestión vehicular
- Efecto: Mas de 1600 muertes anuales atribuidas al aire contaminado en Lima, ademas de impactos económicos negativos.

1.2.2.2. Lean UX Assumptions

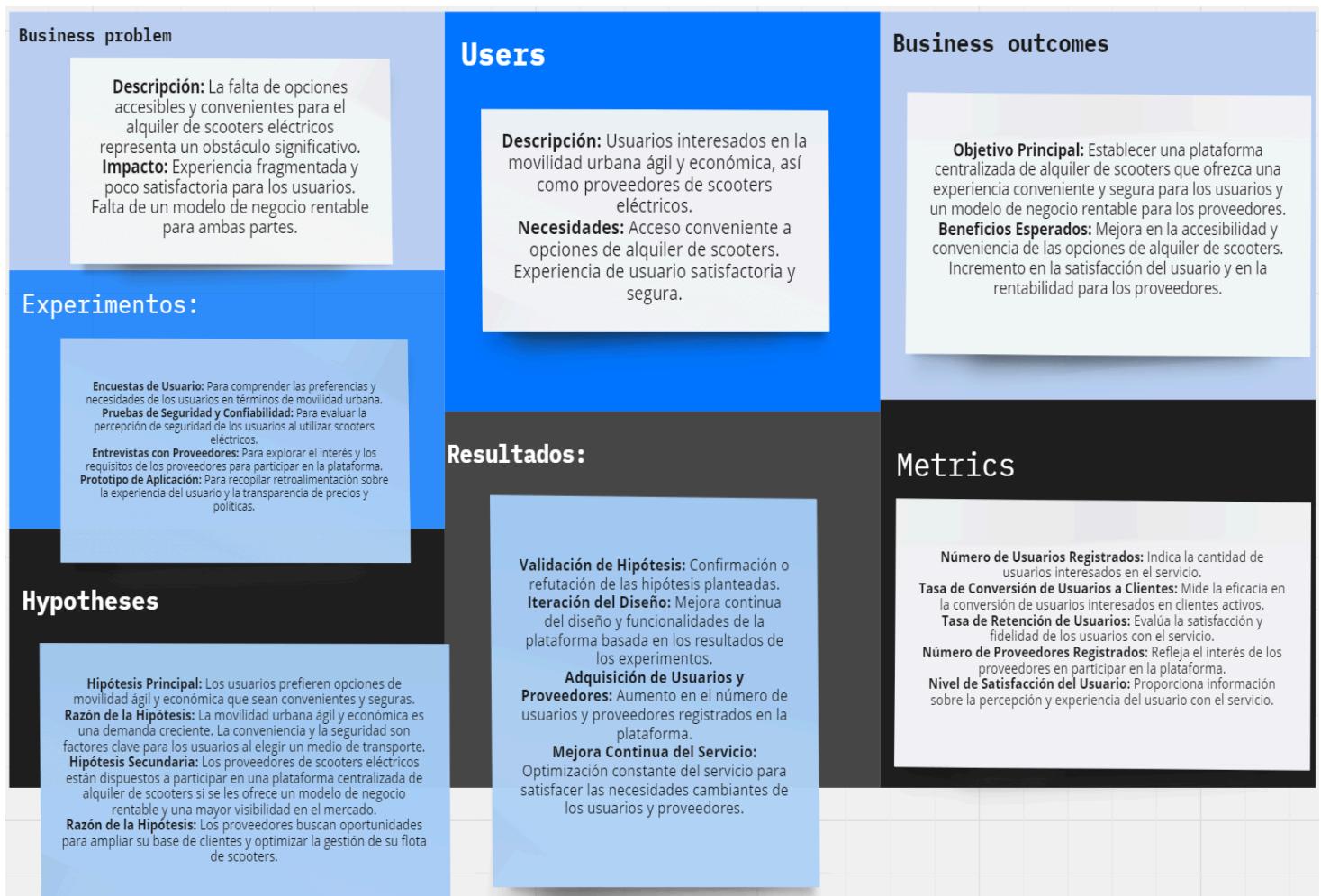
- Los usuarios prefieren opciones de movilidad ágil y económica para desplazarse
- Los usuarios buscan opciones de movilidad que no solo sean ágiles y económicas, sino también seguras y confiables.
- Los proveedores de scooters están dispuestos a participar en una plataforma centralizada de alquiler de scooters.
- Los usuarios están dispuestos a utilizar una aplicación web para gestionar el alquiler de scooters debido a su conveniencia y accesibilidad.
- Existe una preocupación creciente por la congestión del tráfico y la contaminación en áreas urbanas, lo que aumenta la demanda de opciones de movilidad sostenible como el alquiler de scooters.
- La transparencia en cuanto a precios y políticas de uso contribuirá a generar confianza y lealtad entre los usuarios de la aplicación de alquiler de scooters.
- Los usuarios valoran la flexibilidad en el modelo de alquiler, preferiendo opciones que se adapten a diferentes necesidades, como tarifas por minuto, planes de suscripción o paquetes de uso diario/semanal

1.2.2.3. Lean UX Hypothesis Statements

- Creemos que los usuarios de servicios de movilidad urbana prefieren opciones ágiles y económicas debido a la conveniencia y flexibilidad que ofrecen en comparación con métodos de transporte tradicionales como automóviles o taxis.
- Creemos que los usuarios valoran la seguridad y confiabilidad al elegir opciones de movilidad, lo que incluye la percepción de riesgo al usar scooters eléctricos en áreas urbanas.

- Creemos que los proveedores de scooters eléctricos están dispuestos a participar en una plataforma de alquiler de scooters si les brinda beneficios como una mayor visibilidad en el mercado y una gestión simplificada de su flota.
- Creemos que la transparencia en cuanto a precios y políticas de uso contribuirá a generar confianza y lealtad entre los usuarios de la aplicación.
- Creemos que los usuarios valoran la flexibilidad en el modelo de alquiler, prefiriendo opciones que se adapten a diferentes necesidades, como tarifas por minuto, planes de suscripción o paquetes de uso semanal.
- Creemos que existe una creciente preocupación por la congestión del tráfico y la contaminación en áreas urbanas, lo que aumenta la demanda de opciones de movilidad sostenibles.
- Creemos que los usuarios están dispuestos a utilizar una aplicación web para gestionar el alquiler de scooters debido a su conveniencia y accesibilidad, siempre y cuando la plataforma ofrezca una experiencia de usuario intuitiva y segura.

1.2.2.4. Lean UX Canvas



1.3. Segmentos objetivo

Para el desarrollo de FastScooter tenemos como enfoque dos segmentos objetivos:

Personas que transitan Lima Metropolitana

Aunque *FastScooter* está disponible a todo público bajo su propia responsabilidad, nuestro enfoque primordial son las personas que se movilizan por Lima Metropolitana de 18 a 30 años de edad, cuando cumplen la mayoría de edad y en

general

tienden a movilizarse por sí solos. En este tipo de casos, los scooters son una solución viable de **transporte alternativo** en las áreas urbanas, donde abunda los problemas de congestión de tráfico y estacionamiento limitado. El alquiler de scooters ofrece una solución de movilidad alternativa que es más rápida y flexible que el transporte público y más económica que el uso de un automóvil o taxi.

Además, al ser un servicio *eco-friendly*, aporta al **cuidado de nuestro medio ambiente**, debido a que reduce las emisiones de carbono y la creciente polución que crean los vehículos de combustión interna en la actualidad. Asimismo, y debido a la creciente toma de conciencia ambiental en los últimos años, ha hecho que muchas personas hagan uso de scooters eléctricos, fomentando un estilo de vida más respetuoso con el medio ambiente.

Por otro lado, según RPP (2020), la mayoría de los ciudadanos no poseen un vehículo propio y en comparación con otros países de Latinoamérica, Perú cuenta con una cantidad de autos menor al promedio. El alquiler de scooters es una opción

conveniente y flexible para desplazarse por la ciudad. Pueden usar los scooters para viajes cortos o esporádicos sin la necesidad de comprometerse con la propiedad y el mantenimiento de un vehículo.

Por último, la renta de scooters estimula el turismo en la **realización de actividades** recreativas entre Los residentes locales y turistas, desde paseos por el vecindario a visitas a parques locales o exploración de lugares de interés turístico dentro de la ciudad.

Empresas delivery

Las empresas delivery o con servicio delivery en Lima metropolitana son un enfoque importante para nuestro producto, ya que *FastScooter* les da como beneficio la **eficiencia en la entrega**. Debido a que los scooters son vehículos pequeños y ágiles, consiguen acceder a áreas de la ciudad a las que los automóviles no pueden llegar fácilmente haciendo que las entregas sean más rápidas y cumplan con los plazos acordados sin que el tráfico congestionado de Lima Metropolitana sea un problema.

Asimismo, resuelve el problema de la **reducción de costos operativos**, puesto que al hacer uso de scooters en lugar de vehículos más grandes ocasionan que los costos operativos asociados con el mantenimiento y el combustible disminuya, lo que puede ser beneficioso para las empresas de entrega en términos de rentabilidad. A su vez, alquilar scooters en lugar de comprarlos puede proporcionar a las empresas de entrega la flexibilidad de aumentar o reducir su flota según la demanda, lo que les permite ajustarse a los cambios estacionales o a las fluctuaciones en la demanda del mercado.

Además de estas razones empresariales, también existe una mejora en la **sostenibilidad ambiental**. El uso de scooters eléctricos produce bajas emisiones de polución lo que ayuda a reducir la huella de carbono de las operaciones de entrega de la empresa y esto es un punto de venta importante para aquellas empresas que buscan mejorar su imagen y compromiso con el ambiente.

Capítulo II: Requirements Elicitation & Analysis

2.1 Competidores



Lime: Una de las empresas líderes en el alquiler de scooters eléctricos. Opera en varias ciudades de todo el mundo y se ha convertido en una opción popular para la movilidad urbana.



Bird: Empresa importante en este sector. Ofrece scooters eléctricos para alquilar en áreas urbanas. Su presencia global y su enfoque en la sostenibilidad los hacen destacar.



Voi: es otra empresa importante en este sector. Ofrece scooters eléctricos para alquilar en áreas urbanas. Su presencia global y su enfoque en la sostenibilidad los hacen destacar.

2.1.1 Análisis competitivo

Competitive Analysis Landscape				
¿Por que llevar a cabo este análisis?	Llevar a cabo este análisis nos brindará información crítica que nos permitirá tomar decisiones más informadas y estratégicas para el desarrollo, comercialización y crecimiento de nuestra aplicación			
	GoSteel	Lime	Bird	Voi

	Overview	Aplicación web diseñada para el alquiler de scooters	Aplicación web diseñada para la compra/alquiler de scooters	Aplicación web diseñada para la compra/alquiler de scooters	Aplicación web diseñada para la compra/alquiler de scooters
Perfil	Ventaja competitiva ¿Qué valor ofrece a los clientes?	Ser una plataforma que ofrece	Ser una plataforma que facilita	Ser una plataforma que proporciona	Ser una plataforma que administra
Perfil de Marketing	Mercado objetivo	<ul style="list-style-type: none"> Segmento Objetivo 1 Segmento Objetivo 2 	<ul style="list-style-type: none"> Segmento Objetivo 1 Segmento Objetivo 2 	<ul style="list-style-type: none"> Segmento Objetivo 1 Segmento Objetivo 2 	<ul style="list-style-type: none"> Segmento Objetivo 1 Segmento Objetivo 2
Perfil de Producto	Productos & Servicios	<ul style="list-style-type: none"> Aplicación web 	<ul style="list-style-type: none"> Aplicación web 	<ul style="list-style-type: none"> Aplicación web 	<ul style="list-style-type: none"> Aplicación web
Análisis SWOT	Precios & Costos	<ul style="list-style-type: none"> Plataforma de Pago 	<ul style="list-style-type: none"> Plataforma de Pago 	<ul style="list-style-type: none"> Plataforma de Pago 	<ul style="list-style-type: none"> Plataforma de Pago
	Canales de distribución (Web y/o Móvil)	<ul style="list-style-type: none"> Aplicación web 	<ul style="list-style-type: none"> Aplicación web 	<ul style="list-style-type: none"> Aplicación web 	<ul style="list-style-type: none"> Aplicación web
Análisis SWOT	Fortalezas	<ul style="list-style-type: none"> Actualizaciones continuas 	<ul style="list-style-type: none"> Precios transparentes Permite la comunicación entre interesados 	<ul style="list-style-type: none"> Optimiza las rutas cada día siendo más eficiente 	<ul style="list-style-type: none"> Brinda capacidad de administrar todos los aspectos del alquiler
	Debilidades	<ul style="list-style-type: none"> Carece de ciertas características específicas 	<ul style="list-style-type: none"> Plataforma poco intuitiva 	<ul style="list-style-type: none"> Precio de renta elevados 	<ul style="list-style-type: none"> Tiene un costo muy alto para lo que ofrece

Oportunidades	<ul style="list-style-type: none"> • Expansión de la plataforma a mercados internacionales 	<ul style="list-style-type: none"> • Mejores condiciones de uso en la aplicación 	<ul style="list-style-type: none"> • Reputación • Buen reconocimiento 	<ul style="list-style-type: none"> • Funciona correctamente para ayudar a los interesados
Amenazas	<ul style="list-style-type: none"> • Presencia de competidores establecidos 	<ul style="list-style-type: none"> • App similar 	<ul style="list-style-type: none"> • App similar 	<ul style="list-style-type: none"> • App similar

2.1.2. Estrategias y tácticas frente a competidores

CALIDAD

Después de estudiar a nuestros competidores en el mercado de alquiler de scooters, hemos identificado que uno de los principales problemas que enfrentan es la falta de mantenimiento de sus aplicaciones web, lo que resulta en numerosas quejas por errores frecuentes y tiempos de carga prolongados. Para diferenciarnos y obtener una ventaja competitiva, nos enfocaremos en optimizar los tiempos de carga de nuestra aplicación web y garantizar una experiencia sin inconvenientes para el usuario, abordando temas de disponibilidad, funcionalidad y accesibilidad.

MARKETING

Al analizar el caso de "Lime" en relación con la popularidad en el mercado de alquiler de scooters, hemos observado que uno de sus principales desafíos radica en su limitado alcance y la falta de estrategias de marketing digital efectivas. Su dependencia de un modelo de publicidad insuficiente ha obstaculizado su crecimiento y ha dificultado ofrecer una solución sostenible a largo plazo para sus problemas. Para evitar este obstáculo, nos centraremos en implementar estrategias de marketing digital sólidas que amplíen nuestro alcance y promuevan de manera efectiva nuestros servicios de alquiler de scooters en el mercado.

2.2. Entrevistas

2.2.1. Diseño de entrevistas

Segmento Objetivo 1: Personas que transitan Lima Metropolitana

1. ¿Con qué frecuencia utilizas scooters como medio de transporte?
2. ¿Cuáles crees que son los principales beneficios de usar scooters en comparación con otros medios de transporte, como automóviles o bicicletas?
3. ¿Has experimentado algún desafío o limitación al usar scooters en tu distrito?
4. ¿Qué características valoras más al alquilar un scooter, como la comodidad, la velocidad o la autonomía de la batería?
5. ¿Has utilizado servicios de alquiler de scooters antes? Si es así, ¿cómo ha sido tu experiencia general?
6. ¿Hay aspectos específicos que hayas encontrado especialmente positivos o negativos al utilizar servicios de alquiler de scooters?
7. ¿Hay aspectos específicos que hayas encontrado especialmente positivos o negativos al utilizar servicios de alquiler de scooters?

8. ¿Qué características te gustaría ver en una aplicación de alquiler de scooters para que sea más fácil y conveniente para ti?
9. ¿Qué medidas de seguridad consideras importantes al alquilar y usar scooters, tanto para ti como para otros usuarios y peatones?
10. ¿Crees que seguirás utilizando scooters como medio de transporte en el futuro?

Segmento Objetivo 2: Empresas delivery

1. Actualmente, ¿cuál es el medio de transporte que usted utiliza para realizar el servicio delivery?
2. ¿Cuáles son los principales desafíos que enfrentan al hacer las entregas?
3. ¿Qué le parece la idea de implementar scooters en su servicio de delivery?
4. ¿Qué características buscan en una plataforma web para gestionar el alquiler de scooters?
5. ¿Qué medidas tomarían para garantizar el mantenimiento adecuado de los scooters?
6. ¿Cómo manejarían el seguimiento de la ubicación de los scooters y su disponibilidad para los repartidores?
7. ¿Qué opciones de personalización necesitarían en la plataforma web para adaptarse a las necesidades específicas de su empresa?
8. ¿Qué integraciones con otras herramientas o sistemas consideran importantes para optimizar sus operaciones de entrega?
9. ¿Cuáles son los criterios clave que utilizan para evaluar el rendimiento de la plataforma web y cómo los aplican en su negocio?
10. Si yo le propongo una aplicación web con todas estas características y funciones usted la utilizaría?

2.2.2. Registro de entrevistas

Segmentos Objetivos 1: Transeúntes

Entrevistado: 1

Nombre y apellidos: Luis Carbajal

Edad: 20

Distrito: San Isidro



[URL: Entrevista](<https://upcedupe-my.sharepoint.com/:v/g/personal/>

201718387_upc_edu_pe/EcP3udKBWfNM0RhxyVpas0MBwYe2gqcMm4UizBRFioqaGg?

nav=eyJyZWZlcnJhbEluZm8iOnsicmVmZXJyYWxBcHAIoJPbmVEcmI2ZUZvckJ1c2luZXNzliwicmVmZXJyYWxBcHBQbGF0Zm9ybSI6IldlYilsInJlZmVycmFsTW9kZSI6InZpZXciLCJyZWZlcnJhbFZpZXciOjNeUZpbGVzTGlua0NvcHkifX0&e=MtI3Vr)

Resumen: El entrevistado utiliza scooters varias veces a la semana, especialmente para distancias cortas en áreas urbanas congestionadas, destacando su conveniencia y agilidad en comparación con otros medios de transporte. Sin embargo, señala desafíos como la disponibilidad y el estado de los scooters, así como problemas de infraestructura vial. Valora la comodidad, seguridad y autonomía de la batería al alquilar un scooter, y ha tenido experiencias mixtas con servicios de alquiler, destacando la disponibilidad y la falta de mantenimiento como aspectos positivos y negativos. Espera ver en una aplicación de alquiler de scooters una interfaz intuitiva y datos en tiempo real sobre la disponibilidad. Considera importante el mantenimiento y el respeto a las normas de seguridad para todos los usuarios y peatones, y planea seguir utilizando scooters como medio de transporte en el futuro debido a su conveniencia y sostenibilidad.

Entrevistado: 2

Nombre y apellidos: Maria Hinostroza

Edad: 21

Distrito: San Isidro



URL: Entrevista

Resumen: El entrevistado emplea scooters regularmente para trayectos cortos en entornos urbanos, valorando su conveniencia y agilidad. Sin embargo, señala desafíos como la disponibilidad limitada y la infraestructura vial deficiente. Prioriza la comodidad, seguridad y autonomía al alquilar un scooter, aunque su experiencia con los servicios de alquiler ha sido mixta. Espera aplicaciones intuitivas y datos en tiempo real sobre la disponibilidad. Destaca la importancia del mantenimiento y la seguridad vial. Aunque seguirá utilizando scooters por su conveniencia, los reserva para emergencias.

Entrevistado: 3

Nombre y apellidos: Jasmin Gianella Pomasoncco Oropeza

Edad: 20

Distrito: San Isidro



Jasmin Pomasoncco

Sharon Barrial

[URL: Entrevista](#)

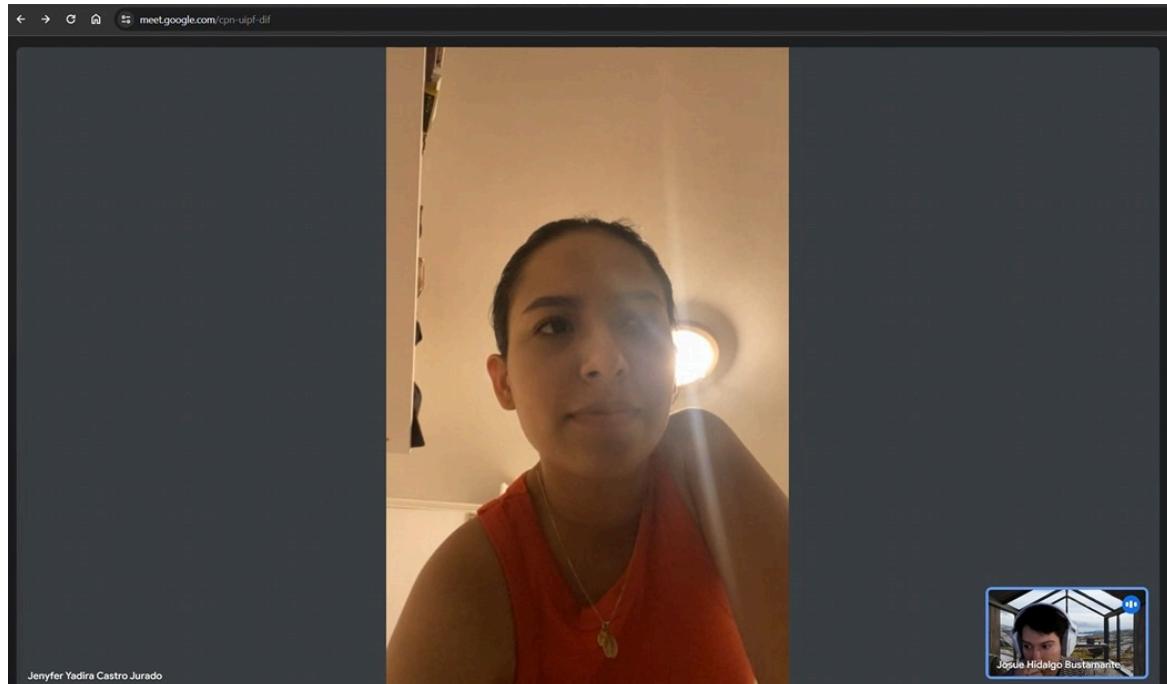
Resumen: El entrevistado emplea scooters regularmente para trayectos cortos en entornos urbanos, valorando su conveniencia y agilidad. Sin embargo, señala desafíos como la disponibilidad limitada y la infraestructura vial deficiente. Prioriza la comodidad, seguridad y autonomía al alquilar un scooter, aunque su experiencia con los servicios de alquiler ha sido mixta. Espera aplicaciones intuitivas y datos en tiempo real sobre la disponibilidad. Destaca la importancia del mantenimiento y la seguridad vial. Aunque seguirá utilizando scooters por su conveniencia, los reserva para emergencias.

Entrevistado: 4

Nombre y apellidos: Jenifer Caceres

Edad: 23

Distrito: Jesus Maria



Jenifer Yadira Castro Jurado



Jesus Hidalgo Bustamante

[URL: Entrevista](#)

Resumen: El entrevistado utiliza scooters regularmente, casi todos los días, para ir al trabajo, destacando su conveniencia y agilidad. Señala desafíos como la disponibilidad limitada y la infraestructura vial deficiente, especialmente en áreas sin vereda. Valora la autonomía de la batería al alquilar un scooter y prefiere tener el suyo propio. Su experiencia con servicios de alquiler ha sido limitada, pero destaca la importancia de una interfaz intuitiva. Sugiere que la duración de la batería sea prioritaria en una aplicación de alquiler. Considera importante la protección de datos y expresó interés en seguir utilizando scooters en el futuro, siempre y cuando se mejore la batería y la interfaz de usuario.

Segmento Objetivo: Empresarios

Nombre y apellidos: Andreas Muller

Edad: 32

Distrito: San Isidro



[URL: Entrevista dueño de empresa de delivery](#)

Resumen: La entrevistado es dueño de una empresa de delivery y nos cuenta que el medio de transporte que usa la empresa

son las motos lineales ya que son mas rápidos al momento de entregar el pedido. Uno de los desafíos que tienen es el tráfico, también nos cuenta cuáles serían los pros y contras de alquilar scooters como medio de transporte para su empresa, otra cosa que nos dice es que un característica principal que debe tener una plataforma web para el alquiler de scooter es la que sea fácil de navegar y fácil de gestionar los scooters. Nos afirma que no le importa tanto al personalización sino la facilidad de utilizar la aplicación web. Por último nos dice que si hubiese una aplicación web sobre el alquiler de scooter que le ofrece las necesidades que necesita por su puesto que la usaría.

Entrevistado 2

Nombre y apellidos: Jeremy Quispe

Edad: 19

Distrito: San Juan de Lurigancho



[URL: Entrevista dueño de empresa de delivery.](#)

Resumen: El entrevistado es dueño junto a su tío de una pollería que realiza delivery, sus repartidores usan el transporte de moto. Dentro de sus principales problemas se encuentra el tráfico denso en horas pico, y el estacionamiento y problemas para acceder a ciertas zonas. Considera que los scooters son más manejables, además de que son más sostenibles ecológicamente. En la aplicación web busca que sea intuitiva, que se pueda rastrear el estado de los scooters. Considera que se le deberían realizar constantemente revisiones a los scooters para verificar su correcto funcionamiento. Le gustaría una opción de asignar scooters a repartidores individuales y generar rendimiento de la flota de scooters.

Entrevistado 3

Nombre y apellidos: Abel Valle

Edad: 25

Districto: La Molina



[URL: Entrevista dueño de empresa de delivery.](#)

Resumen: EL entrevistado usa para su empresa de delivery motocicletas y bicicletas y los desafíos que más se le presentan son el tráfico y la fatiga de sus repartidores. La idea de implementar scooter le parece muy interesante y prometedora, estos son una forma más útil para sortear el tráfico, además consideran que el mantenimiento y el combustible de los scooters es un factor atractivo. En una plataforma web de gestión de scooters buscan características como que sea fácil de usar, eficiente en la gestión, que permita seguir la ubicación y que tenga opciones de personalización. Para garantizar el mantenimiento

adecuado de los scooters le parece que implementar un programa regular de inspección y mantenimiento sería atractivo. Manejarían la ubicación de los scooters mediante un GPS implementado en cada uno de estos. Se encuentra bastante interesado en esta aplicación.

Entrevistado 4

Nombre y apellidos: Pieer Rodas

Edad: 31

Districto: La victoria



[URL: Entrevista dueño de empresa de delivery.](#)

Resumen: El entrevistado utiliza motocicletas y bicicletas para realizar el servicio de delivery en su empresa, enfrentando desafíos como la gestión de pedidos y la logística. Considera la implementación de scooters como una opción prometedora para sortear el tráfico y reducir costos de mantenimiento y combustible. Busca en una plataforma web características como notificaciones prioritarias y seguimiento del estado de los pedidos. Propone implementar un programa regular de inspección y mantenimiento para garantizar el adecuado cuidado de los scooters, gestionando su ubicación a través de un GPS. Considera importante la personalización de la plataforma para adaptarse a las necesidades específicas de su empresa y valora la integración con sus sistemas existentes. Evalúa el rendimiento de la plataforma en base a la seguridad de los microservicios, la velocidad de las notificaciones y la capacidad de detectar vulnerabilidades. Está interesado en utilizar una aplicación web que cumpla con estas características y funciones.

2.2.3. Análisis de entrevistas

Segmento Objetivo 1: Transeúntes

- Frecuencia de uso de scooters: El entrevistado utiliza scooters varias veces a la semana, lo que indica una alta frecuencia de uso y dependencia de este medio de transporte.
- Beneficios de los scooters: Destaca la conveniencia y agilidad de los scooters para moverse en áreas urbanas congestionadas, así como su economía y eco-amigabilidad en comparación con otros medios de transporte.

- Desafíos y limitaciones: Señala desafíos como la disponibilidad y el estado de los scooters, así como problemas con la infraestructura vial, lo que sugiere áreas de mejora en el servicio de alquiler de scooters y la planificación urbana.
- Características valoradas en un scooter: Valora la comodidad, seguridad y autonomía de la batería al alquilar un scooter, lo que resalta la importancia de estos aspectos para la satisfacción del usuario.
- Experiencia con servicios de alquiler de scooters: Ha tenido experiencias mixtas con servicios de alquiler, destacando aspectos positivos como la disponibilidad y negativos como la falta de mantenimiento.
- Expectativas de una aplicación de alquiler de scooters: Espera una aplicación intuitiva y con datos en tiempo real sobre la disponibilidad de scooters, lo que resalta la importancia de la tecnología en la mejora de la experiencia del usuario.
- Medidas de seguridad: Considera importante el mantenimiento y el respeto a las normas de seguridad, lo que subraya la necesidad de garantizar la seguridad tanto para los usuarios como para los peatones.
- Futuro uso de scooters: Planea seguir utilizando scooters como medio de transporte en el futuro debido a su conveniencia y sostenibilidad, lo que indica una tendencia a largo plazo en el uso de este medio de transporte.

Segmento Objetivo 2: Empresas deliverys

- Frecuencia de uso de scooters: Aunque el entrevistado actualmente utiliza principalmente motocicletas para su servicio de delivery, muestra interés en integrar scooters eléctricos debido a sus beneficios potenciales.
- Beneficios de los scooters: Reconoce los beneficios de los scooters en términos de eficiencia en el tráfico y sostenibilidad ambiental, lo que sugiere una inclinación hacia la adopción de tecnologías más ecológicas.
- Desafíos y limitaciones: Se identifican desafíos como el tráfico denso y la disponibilidad de estacionamiento, lo que indica áreas donde los scooters podrían ofrecer soluciones.
- Características valoradas en un scooter: El entrevistado destaca la importancia de la comodidad, seguridad y autonomía de la batería, lo que sugiere criterios importantes para la selección de scooters.
- Experiencia con servicios de alquiler de scooters: Se mencionan experiencias mixtas, lo que subraya la importancia de un servicio confiable y bien mantenido.
- Expectativas de una aplicación de alquiler de scooters: Se espera una aplicación intuitiva con datos en tiempo real sobre la disponibilidad de scooters, destacando la importancia de la tecnología para mejorar la experiencia del usuario.
- Medidas de seguridad: Se enfatiza la importancia del mantenimiento y el respeto a las normas de seguridad, lo que refleja una preocupación por la seguridad tanto de los usuarios como de los peatones.
- Futuro uso de scooters: El entrevistado planea seguir utilizando scooters en el futuro, lo que sugiere una tendencia hacia su adopción continua.

2.3. Needfinding

2.3.1. User Personas

User Persona 1: Juan Pérez - Personas que transitan Lima Metropolitana



NAME
Juan Perez  

MARKET SIZE
 45 %

Background
Juan es un joven estudiante universitario y trabaja a tiempo parcial en Lima Metropolitana para financiar sus estudios y gastos personales. Vive en un apartamento compartido en la ciudad y se enfrenta diariamente a los desafíos de la vida urbana en una metrópolis como Lima.

Demographic
Male 25 years
Peru
Estudiante

Goals
• Su principal objetivo es encontrar alternativas de transporte que le permitan moverse de manera rápida, económica y sostenible por la ciudad. Está interesado en explorar opciones como el transporte público, bicicletas compartidas, servicios de transporte compartido y cualquier otra solución innovadora que le ayude a minimizar su impacto ambiental y optimizar su movilidad en Lima.

Browsers
 Chrome  Type here  Type here  Type here  Safari

Motivations
• Juan está constantemente en busca de opciones de transporte que le ofrezcan rapidez, eficiencia, economía y, sobre todo, que sean respetuosas con el medio ambiente. Como ciudadano consciente, está comprometido con la sostenibilidad y busca contribuir positivamente al medio ambiente en todo lo que hace.

Technology
   
 

Channels
Smartphone  Mobile app 

Frustrations
• Las principales frustraciones de Juan están relacionadas con el caótico tráfico que caracteriza a Lima, lo cual le hace perder tiempo y energía cada día. Además, los altos costos de transporte representan una carga adicional para su presupuesto limitado como estudiante trabajador. Encontrar estacionamiento para su vehículo, cuando lo necesita, también es un desafío constante que le causa molestias.

User Persona 2: Ana García - Empresas de Delivery



NAME
Ana Garcia  

MARKET SIZE
 33 %

Background
Gerente de operaciones en una empresa de delivery de comida rápida en Lima Metropolitana.

Goals

- Optimizar las operaciones de entrega y reducir costos.

Demographic
 Female 35 years
 Peru
 Gerente de Operaciones

Motivations

- Mejorar la eficiencia de las operaciones de entrega y reducir los costos operativos.

Frustrations

- Entregas retrasadas debido al tráfico y altos costos de mantenimiento.

Technology


Browsers

 Chrome Type here Type here Type here Safari

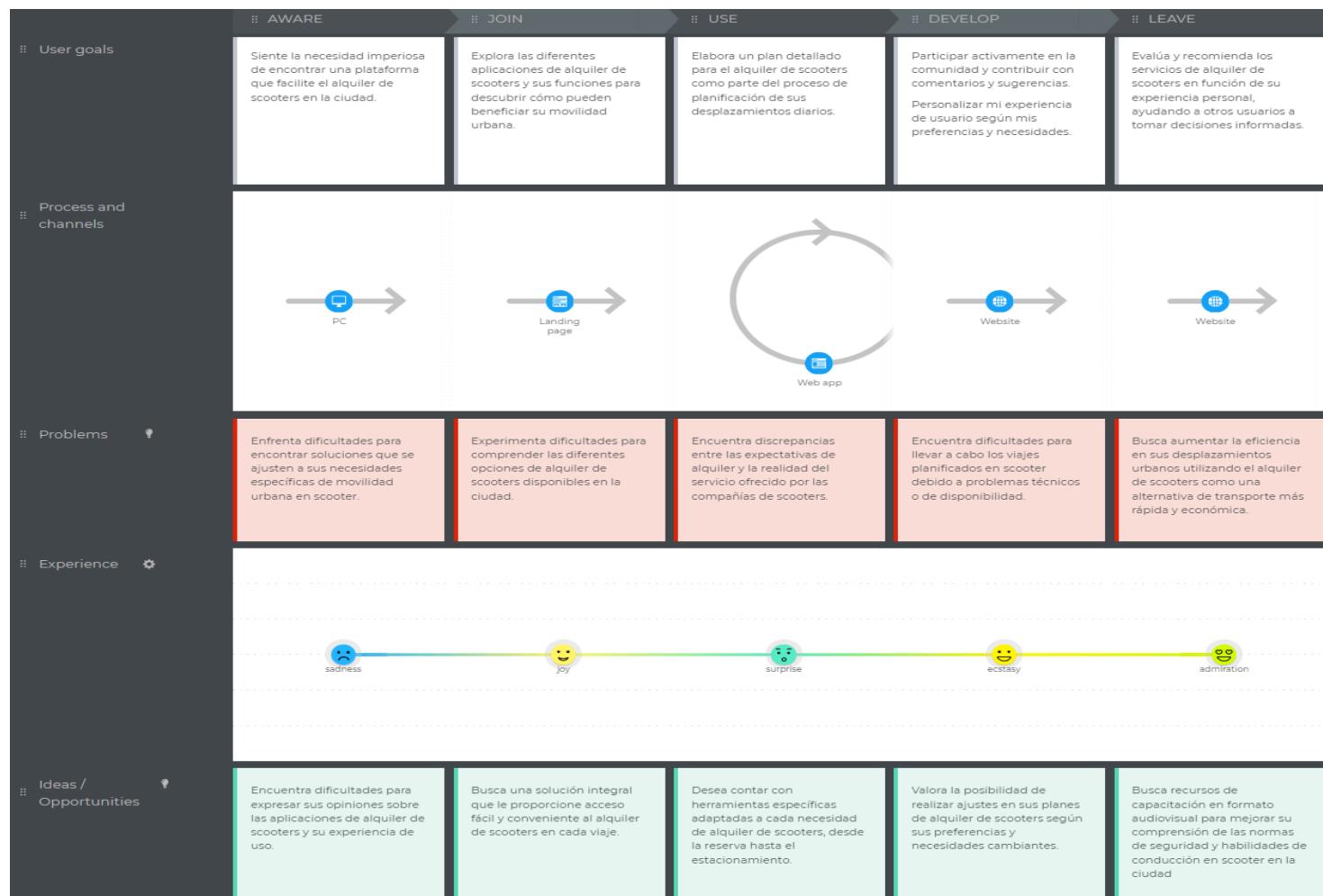
Channels
 Smartphone Laptop
 YouTube Mobile app
 Online ad Email

2.3.2. User Task Matrix

User Tax Matrix	Segmento Objetivo 1		Segmento Objetivo 2	
	Frecuencia	Importancia	Frecuencia	Importancia
Registro y autenticación en el sistema	multiple	alta	multiple	alta
Iniciar sesión	multiple	alta	multiple	alta

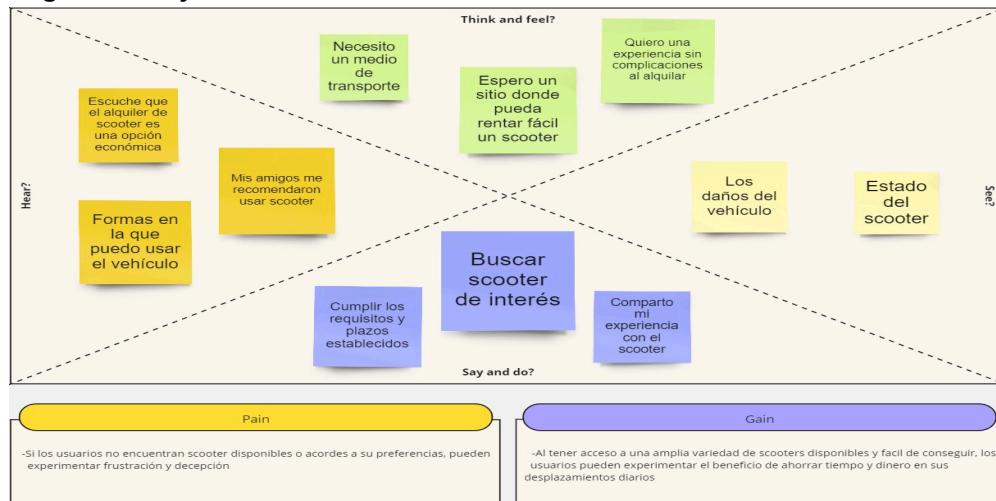
Ver scooters disponibles	multiple	alta	multiple	alta
Alquilar scooters	multiple	alta	multiple	alta
Reservar scooters	multiple	alta	multiple	alta
Administrador scooters a otros usuarios	multiple	alta	rara	baja
Realizar pago	multiple	alta	multiple	alta
Escanear el código QR para desbloquear scooter	multiple	alta	multiple	alta
Iniciar viaje	multiple	alta	multiple	alta
Monitorear viaje	multiple	media	rara	baja
Historial de viajes	multiple	media	rara	media
Soporte al cliente	rara	alta	rara	baja
Reporte de mantenimiento de scooter	rara	alta	rara	alta

2.3.3. User Journey Mapping

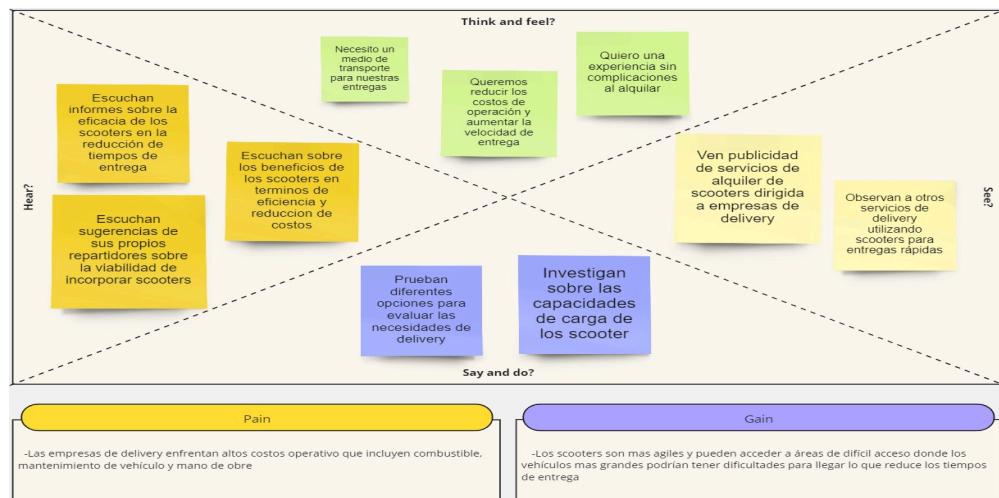


2.3.4. Empathy Mapping

Segmento Objetivo 1: Transeúntes



Segmento Objetivo 2: Empresas deliverys



2.3.5. As-is Scenario Mapping

Segmento Objetivo 1: Transeúntes

Escenario	Usuario buscando un scooter disponible	Usuario reserva un scooter	Usuario utiliza el scooter	Usuario devuelve el scooter	Usuario deja una reseña
Doing	Buscando en linea o preguntando a locales la disponibilidad de scooters	Llamando o visitando físicamente la empresa de alquiler para reservar	Recogiendo al scooter en el lugar designado	Devolviendo el scooter al lugar de alquiler	Completiando formularios o enviando comentarios sobre su experiencia
Thinking	Evaluando la conveniencia y	Considerando la fiabilidad y	Planificando la ruta y	Preocupándose por los términos y	Reflexionando sobre la calidad

Escenario	Usuario buscando un scoter disponible	Usuario reserva un scooter	Usuario utiliza el scooter	Usuario devuelve el scooter	Usuario deja una reseña
	costos	disponibilidad del scooter reservado	considerando la seguridad	condiciones de devolucion	del servicio y el scooter utilizado
Feeling	Frustracion por la falta de informacion clara y actualizada	Inseguridad sobre si el scooter estara disponible al llegar	Emocion por la experiencia de conduccion y la aventura	Satisfecho si la experiencia general fue positiva	Esperando que su opinion influya en futuros usuarios y en la empresa

Segmento Objetivo 2: Empresas deliverys

Escenario	Adquisicion de scooters	Asignacion de scooters	Mantenimiento de scooters
Doing	Buscando proveedores de scooters en linea	Asignando scooters a los repartidores	Coordinando el mantenimiento y reparaciones sesgun necesidad
Thinking	Evaluando opciones de compra y financiamiento	Considerando la disponibilidad y mantenimiento	Evaluando costos y tiempos de inactividad
Feeling	Preocupacion por si a sido una buena inversion	Icertidumbre sobre la eficiencia y seguimiento	Preocupacion por el estado y fiabilidad

2.4. Ubiquitous Language

- FastScooter: El nombre del producto principal de la empresa, que son scooters eléctricos para renta empresarial.
- Movilidad urbana: Se refiere al desplazamiento dentro de entornos urbanos.
- Experiencia de usuario: La interacción y percepción de los clientes al utilizar los productos o servicios de la empresa.
- Plataforma centralizada: Se refiere a una única interfaz o sistema donde los usuarios pueden acceder a todas las funciones relacionadas con el alquiler de scooters eléctricos, como reservas, pagos y seguimiento de rutas.
- Flota: Conjunto de scooters que se encuentran desplegados al rededor de la ciudad listos para ser usados por los usuarios.

Capítulo III: Requirements Specification

3.1 To-Be Scenario Mapping

Segmento Objetivo 1: Transeúntes

Escenario	Usuario buscando un scooter disponible	Usuario reserva un scooter	Usuario utiliza el scooter	Usuario devuelve el scooter	Usuario deja una reseña
Doing	Navegando por nuestra pagina busca una disponible	Completando el formulario de reserva	Conduciendo el scooter por la zona	Aparcando el scooter en el lugar designado	Escribiendo un comentario
Thinking	Pensando en un scooter deacuerdo a sus necesidades	Evaluando la tiempo y costo de alquiler	Observando el trafico y la experiencia de conduccion	Pensando en la experiencia general del alquiler	Considerando aspecto positivos y negativos de la experiencia
Feeling	Impaciente por encontrar un scooter adecuado	Se siente bien por haber reservado un scooter	Contento con la comodidad del scooter	Aliviado por haber completado la devolucion sin problemas	Satisfecho con la experiencia y por compartir su opinion

Segmento Objetivo 2: Empresas deliverys

Escenario	Adquisicion de scooters	Asignacion de scooters	Mantenimiento de scooters
Doing	Explorando opciones de alquiler de scooters en la web app	Asignando scooters a los repartidores	Gestionando el mantenimiento programado a travez de la web app
Thinking	Evaluando terminos de alquiler y servicios asociados	Confiado en la disponibilidad de los scooters	Minimizando tiempos de inactividad y costos
Feeling	Seguro de la inversion que se esta haciendo	Seguridad en la disponibilidad de scooters	Confianza en la fiabilidad y estado de los scooter

3.2. User Stories

Para elaborar user stories que pertenecen a un epic. A continuación, las epics que consideramos como equipo:

Código	Título	Epic
EP001	Autenticación y registro de usuarios	Como usuario quiero registrarme en la página web para poder acceder a los beneficios de la aplicación.
EP002	Gestión de cuentas de usuario	Como usuario de la plataforma quiero administrar mi perfil y editar mi cuenta para mantener mi cuenta actualizada.
EP003	Administración de flota	Como usuario de la plataforma quiero saber la ubicación del estacionamiento

	de scooters	de los scooters para poder recoger y/o devolver el scooter al usuario.
EP004	Operación de pagos	Como usuario de la plataforma quiero seleccionar un método de pago para realizar los pagos correspondientes de la renta de scooters.
EP005	Gestión de reservas de scooters	Como usuario de la plataforma quiero una opción en la página web para poder reservar scooters.
EP006	Soporte del cliente	Como usuario en la plataforma quiero un apartado de soporte técnico para hacer reclamos si hay algún problema.
EP007	Desarrollo del Landing Page	Como usuario en la plataforma quiero visitar el landing page del proyecto para conocer más sobre la iniciativa del proyecto.
EP008	Control y vista de la plataforma	Como usuario en la plataforma quiero poder personalizar la interfaz para mejorar mi experiencia dentro de la plataforma.
EP009	Gestión de reseñas	Como usuario en la plataforma quiero poder dejar mi calificación del scooter utilizado para compartir mi experiencia con los demás usuarios.
EP010	Mantenimiento de scooters	Como usuario en la plataforma quiero poder reportar problemas con un scooter para que puedan ser reparados rápidamente.

A continuacion, la realizacion de los user stories con sus criterios de aceptacion con escenarios e ID de Epica:

ID de Historia de Usuario	Título	Descripción	Criterios de Aceptación con Escenarios	ID de Épica
US001	Registro de usuarios clientes en la plataforma	Como usuario cliente quiero crear una cuenta para poder acceder a la aplicación y sus funciones.	<p>E01: Registro Exitoso</p> <p>Caso 01: Registro con e-mail</p> <p>Dado que el usuario cliente ingresa por primera vez a la aplicación</p> <p>Y el usuario cliente selecciona la opción de registro</p> <p>Cuando el sistema muestre el formulario de registro</p> <p>Y el usuario cliente llene todo el formulario con sus datos</p> <p>Y el usuario cliente seleccione la opción "registrar cuenta"</p> <p>Y el sistema verifique los datos colocados por el usuario cliente</p> <p>Entonces el sistema muestra un mensaje informando que su cuenta ha sido registrada exitosamente.</p> <p>E02: Registro Fallido</p>	EP01

		<p>Caso 01: Datos inválidos</p> <p>Dado que el usuario cliente ingresa por primera vez a la aplicación</p> <p>Y el usuario cliente selecciona la opción de registro</p> <p>Cuando el sistema muestre el formulario de registro</p> <p>Y el usuario cliente llene todo el formulario con sus datos</p> <p>Y el usuario cliente seleccione la opción "registrar cuenta"</p> <p>Y el sistema detecte que los datos colocados por el usuario cliente son incorrectos</p> <p>Entonces el sistema muestra un mensaje informando que no se ha podido registrar la cuenta por los datos inválidos.</p>		
US002	Registro de empresas en la plataforma	<p>Como usuario empresa quiero crearme una cuenta para poder acceder a la aplicación.</p>	<p>E01: Registro Exitoso</p> <p>Caso 01: Registro con e-mail</p> <p>Dado que el usuario empresa ingresa por primera vez a la aplicación</p> <p>Y el usuario empresa selecciona la opción de registro</p>	EP001

Cuando el sistema muestre el formulario de registro
Y el usuario empresa llene todo el formulario con sus datos
Y el usuario empresa seleccione la opción "registrar cuenta"
Y el sistema verifique los datos colocados por el usuario empresa
Entonces el sistema muestra un mensaje informando que su cuenta ha sido registrada exitosamente.

E02: Registro Fallido

Caso 01: Datos inválidos

Dado que el usuario empresa ingresa por primera vez a la aplicación
Y el usuario empresa selecciona la opción de registro
Cuando el sistema muestre el formulario de registro
Y el usuario empresa llene todo el formulario con sus datos
Y el usuario empresa seleccione la opción "registrar cuenta"
Y el sistema detecte que los datos colocados por el usuario cliente son incorrectos
Entonces el sistema muestra un mensaje informando que no se ha podido registrar la cuenta por los datos inválidos.

Caso 02: Datos incompletos

Dado que el usuario empresa ingresa por primera vez a la aplicación
Y el usuario empresa selecciona la opción de registro
Cuando el sistema muestre el formulario de registro
Y el usuario empresa llene solo algunas partes del formulario con sus datos
Y el usuario empresa seleccione la opción "registrar cuenta"
Y el sistema detecte que los datos colocados por el usuario cliente son incorrectos

			<p>Entonces el sistema muestra un mensaje informando que no se ha podido registrar la cuenta por no llenar el formulario completamente.</p> <p>Caso 03: Datos inexistentes</p> <p>Dado que el usuario empresa ingresa por primera vez a la aplicación</p> <p>Y el usuario empresa selecciona la opción de registro</p> <p>Cuando el sistema muestre el formulario de registro</p> <p>Y el usuario empresa coloque un RUC inexistente</p> <p>Y el usuario empresa seleccione la opción "registrar cuenta"</p> <p>Y el sistema detecte que los datos colocados por el usuario empresa son inexistentes</p> <p>Entonces el sistema muestra un mensaje informando que no se ha podido registrar la cuenta porque la empresa no existe.</p>	
US003	Inicio de sesión de usuarios en la plataforma	<p>Como usuario quiero iniciar sesión con mi correo para ingresar a la plataforma.</p>	<p>E01: Inicio de sesión exitoso</p> <p>Caso 01: Ingreso de credenciales correctos</p> <p>Dado que el usuario selecciona la opción "iniciar sesión"</p> <p>Y el sistema muestre el formulario de inicio de sesión</p> <p>Cuando el usuario llene todo el formulario con su correo y contraseña</p> <p>Y el sistema verifique que el correo y la contraseña son correctos</p> <p>Entonces el usuario ingresa a la plataforma con la sesión iniciada y según su tipo de usuario.</p> <p>E02: Inicio de sesión fallido</p> <p>Caso 01: Ingreso de credenciales inválidos</p> <p>Dado que el usuario selecciona la opción "iniciar sesión"</p>	EP001

		<p>Y el sistema muestre el formulario de inicio de sesión</p> <p>Cuando el usuario llene todo el formulario con su correo y contraseña</p> <p>Y el sistema detecta que el correo y la contraseña son inválidos</p> <p>Entonces el sistema muestra un mensaje diciendo que el correo y/o la contraseña son inválidos.</p> <p>Caso 02: Credenciales faltante</p> <p>Dado que el usuario selecciona la opción "iniciar sesión"</p> <p>Y el sistema muestre el formulario de inicio de sesión</p> <p>Cuando el usuario solo llene el formulario con su correo o contraseña</p> <p>Y el sistema detecta que falta su correo o contraseña</p> <p>Entonces el sistema muestra que falta el correo o la contraseña.</p>		
US004	Reserva de scooter	<p>Como usuario quiero poder reservar un scooter específico con anticipación para asegurarme de que esté disponible cuando llegue a la estación de scooters.</p>	<p>E01: Reserva exitosa</p> <p>Caso 01: Usuario reserva scooter exitosamente</p> <p>Dado que el usuario selecciona la opción de reservar scooters</p> <p>Y el sistema muestra el formulario de reserva</p> <p>Cuando el usuario elija el scooter, la fecha y hora para la reserva</p> <p>Y el usuario seleccione la opción reservar scooter</p> <p>Entonces el sistema muestra un mensaje diciendo que la reserva se realizó exitosamente.</p> <p>E02: Reserva fallida</p> <p>Caso 01: Reserva incompleta Dado que el usuario selecciona la opción de reservar scooters</p> <p>Y el sistema muestra el formulario de reserva</p>	EP005

		<p>Cuando el usuario solo llene el formulario seleccionando el scooter sin la fecha u hora para la reserva</p> <p>Y el usuario seleccione la opción reservar scooter</p> <p>Entonces el sistema muestra un mensaje diciendo que la reserva no se pudo realizar porque faltan seleccionar la fecha u hora.</p> <p>Caso 02: Reservación fuera del límite del tiempo</p> <p>Dado que el usuario selecciona la opción de reservar scooters</p> <p>Y el sistema muestra el formulario de reserva</p> <p>Cuando el usuario escoja el scooter, fecha y hora fuera del tiempo límite</p> <p>Y el usuario seleccione la opción reservar scooter.</p> <p>Entonces el sistema muestra un mensaje diciendo que la reserva no se pudo realizar porque faltan seleccionar la fecha u hora.</p>		
US005	Recuperación de contraseña para usuarios registrados	<p>Como usuario quiero poder recuperar mi contraseña para poder acceder a mi cuenta en caso de que me hay olvidado alguna de mis credenciales.</p>	<p>E01: Recuperación de contraseña exitosa</p> <p>Caso 01: Cambio de contraseña</p> <p>Dado que el usuario olvida su contraseña</p> <p>Y el usuario quiere recuperar su contraseña</p> <p>Cuando el usuario seleccione la opción restablecer contraseña</p> <p>Y el sistema envía un código a su correo</p> <p>Y el usuario coloca el código en el formulario de la plataforma</p> <p>Entonces el sistema verifica que el código es correcto</p> <p>Y el usuario puede volver a escribir una nueva contraseña.</p> <p>Caso 02: No se pudo realizar el cambio de contraseña</p> <p>Dado que el usuario olvida su contraseña</p> <p>Y el usuario quiere recuperar su</p>	EP002

			<p>contraseña</p> <p>Cuando el usuario seleccione la opción restablecer contraseña</p> <p>Y el sistema envía un código a su correo</p> <p>Y el usuario coloca el código en el formulario de la plataforma</p> <p>Y el sistema detecta que el código es incorrecto.</p> <p>Entonces el sistema muestra un mensaje donde indica que ha colocado el código incorrecto.</p>	
US006	Bloqueo de scooters	<p>Como usuario quiero bloquear mi scooter cuando termine mi viaje para evitar que otros lo utilicen sin autorización.</p>	<p>E01: Bloqueo exitoso</p> <p>Caso 01: El usuario bloquea exitosamente el scooter Dado que el usuario termina de usar el scooter</p> <p>Y el usuario quiere bloquear el scooter</p> <p>Cuando el usuario seleccione la opción finalizar uso</p> <p>Y el sistema envía un código al correo del usuario</p> <p>Y el usuario coloca el código</p> <p>Y el sistema verifica que el código sea correcto</p> <p>Entonces el sistema muestra un mensaje diciendo que se ha bloqueado correctamente el scooter.</p>	EP003
US007	Confirmación de reserva	<p>Como usuario que ha realizado una reserva en el sistema, quiero recibir un correo para confirmar mi reserva y asegurarme de no haber reservado por error.</p>	<p>E01: Confirmación exitosa Caso 01: Usuario recibe correo de confirmación</p> <p>Dado que el usuario reserva su scooter</p> <p>Cuando el sistema envíe un correo notificando la reserva exitosa Entonces el usuario visualiza su reserva detalladamente.</p>	EP005
US008	Desbloqueo de scooter	<p>Como usuario quiero desbloquear mi scooter para empezar mi viaje.</p>	<p>E01: Desbloqueo exitoso Caso 01: Uso activo Dado que el usuario paga por la renta del scooter</p> <p>Cuando el sistema envíe un código al correo del usuario Y el usuario escribe el código en la aplicación</p> <p>Entonces el sistema desbloquea el scooter Y el usuario empieza a utilizar su scooter.</p>	EP003
US009	Rentar Scooter	Como usuario quiero rentar un scooter para	E01: Renta exitosa Caso 01: Comienzo de uso del scooter	EP003

		realizar mis viajes.	realiza una reserva Cuando el usuario realice el pago Entonces el usuario puede empezar a utilizar el scooter.	
US010	Reporte de problemas con el scooter	Como usuario quiero reportar problemas con el scooter para que entre a mantenimiento	E01: Reporte exitoso Caso 01: Reporte de mantenimiento Dado que el usuario ha rentado su scooter Y el usuario nota que el scooter tiene problemas Cuando el usuario seleccione la opción reportar problema Y el usuario llene todo el formulario del reporte Entonces el sistema muestra un mensaje diciendo que su reporte ha sido enviado exitosamente.	EP010
US012	Buscar scooters disponibles	Como usuario, quiero poder buscar scooters disponibles en mi área cercana para poder encontrar una opción conveniente para mi viaje.	E01: Búsqueda de scooters Caso 01: Búsqueda Exitosa Dado que el usuario quiere buscar un scooter con características específicas Cuando el usuario utilice los filtros de la aplicación Entonces el sistema muestra el resultado de búsqueda	EP003
US013	Cancelacion de reserva	<p>Como usuario de la aplicación</p> <p>quiero poder cancelar una reserva</p> <p>para no incurrir en gastos por un servicio que no voy a utilizar.</p>	<p>E01: Cancelación exitosa</p> <p>Caso 01: Usuario cancela una reserva exitosamente</p> <p>Dado que el usuario tiene al menos una reserva activa</p> <p>Cuando el usuario selecciona la opción de cancelar reserva</p> <p>Y confirma la cancelación</p> <p>Entonces el sistema mostrará un mensaje de "Reserva cancelada exitosamente"</p> <p>Y la reserva ya no aparece en su lista de reservas activas</p> <p>E02: Cancelación fuera del tiempo límite</p> <p>Caso 01: Usuario intenta cancelar una reserva fuera del tiempo límite para cancelaciones</p> <p>Dado que el sistema permite cancelar hasta 1 hora antes de la hora de inicio de la reserva</p>	EP005

			<p>Cuando el usuario intenta cancelar la reserva fuera del tiempo límite</p> <p>Entonces el sistema muestra un mensaje de "No se puede cancelar la reserva, se ha superado el tiempo límite de cancelación"</p> <p>Y la reserva se mantendrá activa</p>	
US014	Visualización de perfil	<p>Como usuario de la aplicación</p> <p>quiero poder visualizar mi perfil</p> <p>para revisar y confirmar mis datos personales y de usuario</p>	<p>E01: Visualización de datos del perfil</p> <p>Caso 01: Usuario accede a la visualización de su perfil</p> <p>Dado que el usuario ha iniciado sesión en la aplicación</p> <p>Cuando el usuario selecciona la opción de "Mi Perfil"</p> <p>Entonces el usuario visualizara su información de perfil incluyendo nombre, correo electrónico y historial de reservas</p> <p>E02: Actualización reciente reflejada en perfil</p> <p>Caso 01: Usuario visualiza cambios recientes en su perfil</p> <p>Dado que el usuario ha actualizado recientemente su información de perfil</p> <p>Cuando el usuario accede a "Mi Perfil" después de realizar cambios</p> <p>Entonces el usuario visualizara su información actualizada de perfil incluyendo los cambios recientes</p>	EP002
US015	Seguridad de información	<p>Como usuario de la aplicación</p> <p>quiero tener la seguridad de que mis datos personales</p> <p>para evitar accesos no autorizados y proteger mi privacidad</p>	<p>E01: Gestión de credenciales seguras</p> <p>Caso 01: Asegurar la gestión segura de las credenciales de acceso</p> <p>Dado que los usuarios deben proporcionar credenciales de acceso</p> <p>Cuando un usuario crea una cuenta o actualiza su contraseña</p> <p>Entonces el sistema hará cumplir los requisitos de seguridad mínimos para las contraseñas de los usuarios, como longitud y complejidad para tener una contraseña más segura</p>	EP001

			E01: Opciones de pago seguras Caso 01: Proporcionar opciones de pago seguras para los usuarios Dado que los usuarios necesitan realizar pagos de manera segura Cuando un usuario está realizando una reserva Entonces el sistema ofrecera opciones de pago seguras, como tarjetas de crédito/débito o métodos de pago en línea confiables	
US016	Gestion de pagos	Como usuario de la aplicación quiero tener un proceso de pago seguro y eficiente para poder realizar reservas de scooters de manera rápida y confiable.	E02: Confirmación de pago exitoso Caso 01: Confirmar el éxito del pago después de una reserva Dado que un usuario ha realizado un pago para una reserva Cuando se completa con éxito el pago de una reserva Entonces el sistema mostrara un mensaje de confirmación de pago exitoso Caso 02: Pagos que no se pudieron completar Dado que un usuario intenta realizar un pago pero falla Cuando un pago no se puede completar debido a un problema con la tarjeta u otro motivo Entonces el sistema notificara al usuario sobre el pago fallido	EP004
US017	Actualizacion de perfil	Como usuario de la aplicación quiero poder actualizar mi información de perfil para mantener mis datos personales actualizados y precisos	E01: Edición de información del perfil Caso 01: Permitir a los usuarios editar su información de perfil Dado que los usuarios pueden necesitar actualizar su información personal Cuando un usuario accede a la página de configuración de perfil Entonces el sistema proporcionara una interfaz intuitiva y segura que permita a los usuarios editar su información de perfil de manera eficiente y conveniente	EP002

			<p>E02: Confirmación de actualización exitosa</p> <p>Caso 01: Confirmar la actualización exitosa del perfil</p> <p>Dado que un usuario ha realizado cambios en su perfil</p> <p>Cuando un usuario guarda los cambios realizados en su perfil</p> <p>Entonces el sistema mostrara un mensaje de confirmación de que la actualización se ha realizado con éxito</p>	
US018	Marcar scooters favoritos	<p>Como usuario de la aplicación</p> <p>quiero poder marcar scooters como favoritos</p> <p>para acceder rápidamente a mis opciones preferidas y realizar reservas más fácilmente</p>	<p>E01: Marcar un scooter como favorito</p> <p>Caso 01: Permitir a los usuarios marcar un scooter como favorito</p> <p>Dado que los usuarios desean guardar scooters específicos para futuras referencias</p> <p>Cuando un usuario visualiza un scooter en la aplicación</p> <p>Y selecciona la opción de "Marcar como favorito"</p> <p>Entonces el sistema proporcionara una funcionalidad clara y conveniente que permita a los usuarios marcar un scooter como favorito</p>	EP009
US019	Reseña sobre la experiencia sobre el scooter	<p>Como usuario de la aplicación</p> <p>quiero poder dejar una reseña sobre mi experiencia con un scooter</p> <p>para compartir mi opinión con otros usuarios y ayudarles a tomar decisiones informadas</p>	<p>E01: Dejar una reseña después de usar un scooter</p> <p>Caso 01: Permitir a los usuarios dejar una reseña después de usar un scooter</p> <p>Dado que los usuarios han utilizado un scooter para realizar un viaje</p> <p>Cuando un usuario finaliza su viaje con un scooter</p> <p>Entonces el sistema proporciona una funcionalidad fácil de usar que permite a los usuarios dejar reseñas después de utilizar un scooter</p> <p>E02: Calificación de la experiencia</p>	EP008

		<p>Caso 01: Permitir a los usuarios calificar su experiencia con el scooter</p> <p>Dado que los usuarios desean proporcionar una evaluación rápida de su experiencia</p> <p>Cuando un usuario deja una reseña sobre su experiencia con el scooter</p> <p>Entonces el sistema muestra a los usuarios la calificación de su experiencia con el scooter mediante una calificación, que puede ser en forma de estrellas o puntos numéricos</p>	
		<p>E03: Visualización de reseñas</p> <p>Caso 01: Permitir a los usuarios ver las reseñas dejadas por otros usuarios</p> <p>Dado que los usuarios desean tomar decisiones informadas basadas en las experiencias de otros</p> <p>Cuando un usuario busca información sobre un scooter específico</p> <p>Entonces el sistema muestra una lista de reseñas dejadas por otros usuarios sobre ese scooter</p>	
US020	Visualizacion de zonas de recojo y entrega de los scooters	<p>Como usuario de la aplicación</p> <p>quiero poder ver las zonas designadas para recojo y entrega de scooters</p> <p>para cplanificar mi viaje y encontrar fácilmente el punto de inicio y fin de mi alquiler</p>	<p>E01: Visualización de zonas en el mapa</p> <p>Caso 01: Permitir a los usuarios ver las zonas de recojo y entrega en un mapa</p> <p>Dado que los usuarios necesitan localizar las zonas de recojo y entrega</p> <p>Cuando un usuario abre la aplicación Y accede a la sección de "recojo y entrega de scooters"</p> <p>Entonces el sistema muestra un mapa que indica las zonas designadas para recojo y entrega</p>
US021	Historial de reservas	<p>Como usuario de la aplicación</p> <p>quiero poder acceder a un historial de mis reservas anteriores</p>	<p>E01: Mostrar el apartado de historial de reservas</p> <p>Caso 01: Mostrar detalles específicos de cada reserva en el historial</p> <p>Dado que los usuarios pueden necesitar</p>

		<p>para tener un registro de mis viajes pasados</p>	<p>información detallada sobre sus reservas pasadas</p> <p>Cuando un usuario selecciona una reserva específica en su historial</p> <p>Entonces el sistema le mostrara los detalles de las reserva pasadas al usuario</p> <p>Caso 02: No visualizar ninguna reserva en el historial</p> <p>Dado que el usuario todavía no haya realizado ninguna reserva</p> <p>Cuando entre al apartado de historial de reserva</p> <p>Entonces el sistema debe mostrar un mensaje en el apartado de historial de reservas indicando que el usuario aún no ha realizado ninguna reserva</p>	
US022	Personalizacion de la interfaz de usuario	<p>Como usuario de la aplicación</p> <p>quiero poder personalizar la interfaz de usuario según mis preferencias</p> <p>para adaptarla a mis necesidades y mejorar mi experiencia de uso</p>	<p>E01: Selección de tema de color</p> <p>Caso 01: Permitir a los usuarios seleccionar un tema de color para la interfaz</p> <p>Dado que los usuarios pueden tener preferencias de diseño específicas</p> <p>Cuando un usuario accede a la configuración de la aplicación</p> <p>Entonces el sistema le proporciona la opción de seleccionar un tema de color predefinido</p>	EP008
US023	Reporte de problemas de la aplicación web	<p>Como usuario de la aplicación</p> <p>quiero poder reportar problemas que encuentre durante el uso de la aplicación web</p> <p>para informar a los administradores sobre posibles errores o situaciones que requieran atención</p>	<p>E01: Acceso al formulario de reporte</p> <p>Caso 01: Permitir a los usuarios acceder al formulario de reporte de problemas</p> <p>Dado que los usuarios pueden encontrar problemas durante el uso de la aplicación web</p> <p>Cuando un usuario encuentra un problema</p> <p>Y desea reportarlo</p> <p>Entonces el sistema le proporciona una</p>	EP006

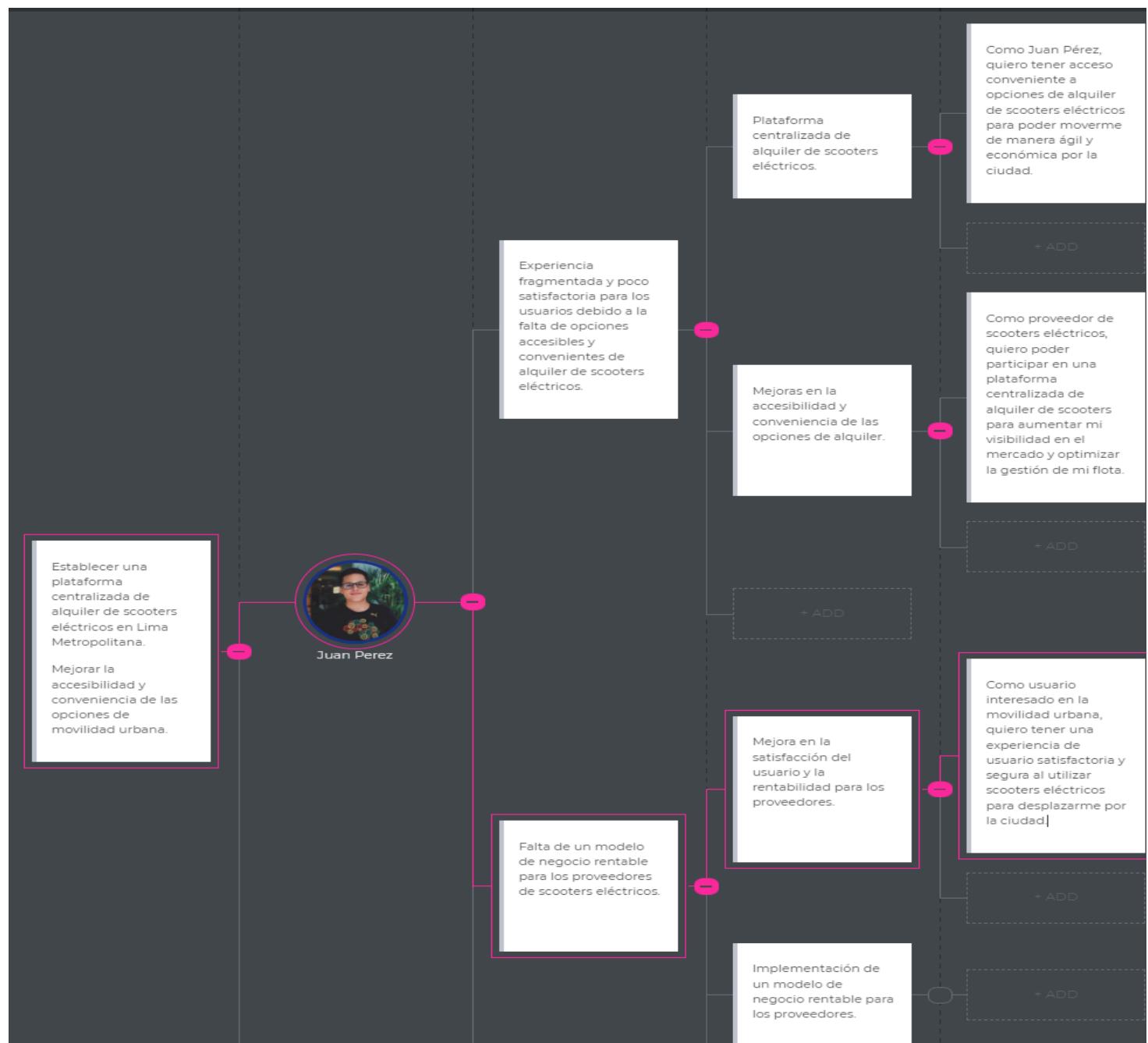
			forma clara de acceder al formulario de reporte de la aplicación	
US024	Visualización de características de aplicación web	<p>Como usuario quiero ver las principales características de la aplicación para decidir si usar el servicio.</p>	<p>E01: El visitante revisa el landing page</p> <p>Caso 01: El usuario tiene vista del landing page y control</p> <p>Dado que los usuarios quieran ver las características de nuestro servicio</p> <p>Cuando un usuario acceda al landing page</p> <p>Entonces el sistema le proporciona la visualización total al acceso del landing page.</p>	EP007
US025	Landing Page responsive	<p>Como usuario quiero visitar la landing page desde cualquier dispositivo usuario para decidir si usar el producto en mi trabajo usuario de la aplicación.</p>	<p>E01: Visualización correcta del landing page</p> <p>Caso 01: Permitir a los usuarios acceder y visualizar el landing page desde otros dispositivos</p> <p>Dado que los usuarios quieren ver el landing page desde diferentes dispositivos</p> <p>Cuando el usuario vea el landing page desde otro dispositivo</p> <p>Entonces el sistema le muestra el landing page sin afectar el contenido.</p>	EP007
US026	Botón Call to Action	<p>Como usuario quiero ir a la aplicación web desde un solo botón para empezar a usar el servicio de manera fácil y rápida.</p>	<p>E01: Visualización correcta del landing page</p> <p>Caso 01: Permitir a los usuarios acceder y visualizar el landing page desde otros dispositivos</p> <p>Dado que los usuarios quieren ver el landing page desde diferentes dispositivos</p> <p>Cuando el usuario vea el landing page desde otro dispositivo</p> <p>Entonces el sistema le muestra el landing page sin afectar el contenido.</p>	EP007
US027	Notificaciones de estado de reserva	<p>Como usuario de la aplicación, quiero recibir notificaciones sobre el estado de mis reservas</p>	<p>E01: Notificaciones en tiempo real</p> <p>Caso 01: Enviar notificaciones cuando se confirme una reserva</p> <p>Dado que el usuario ha realizado una</p>	EP006

para mantenerme informado sobre cualquier cambio o actualización.

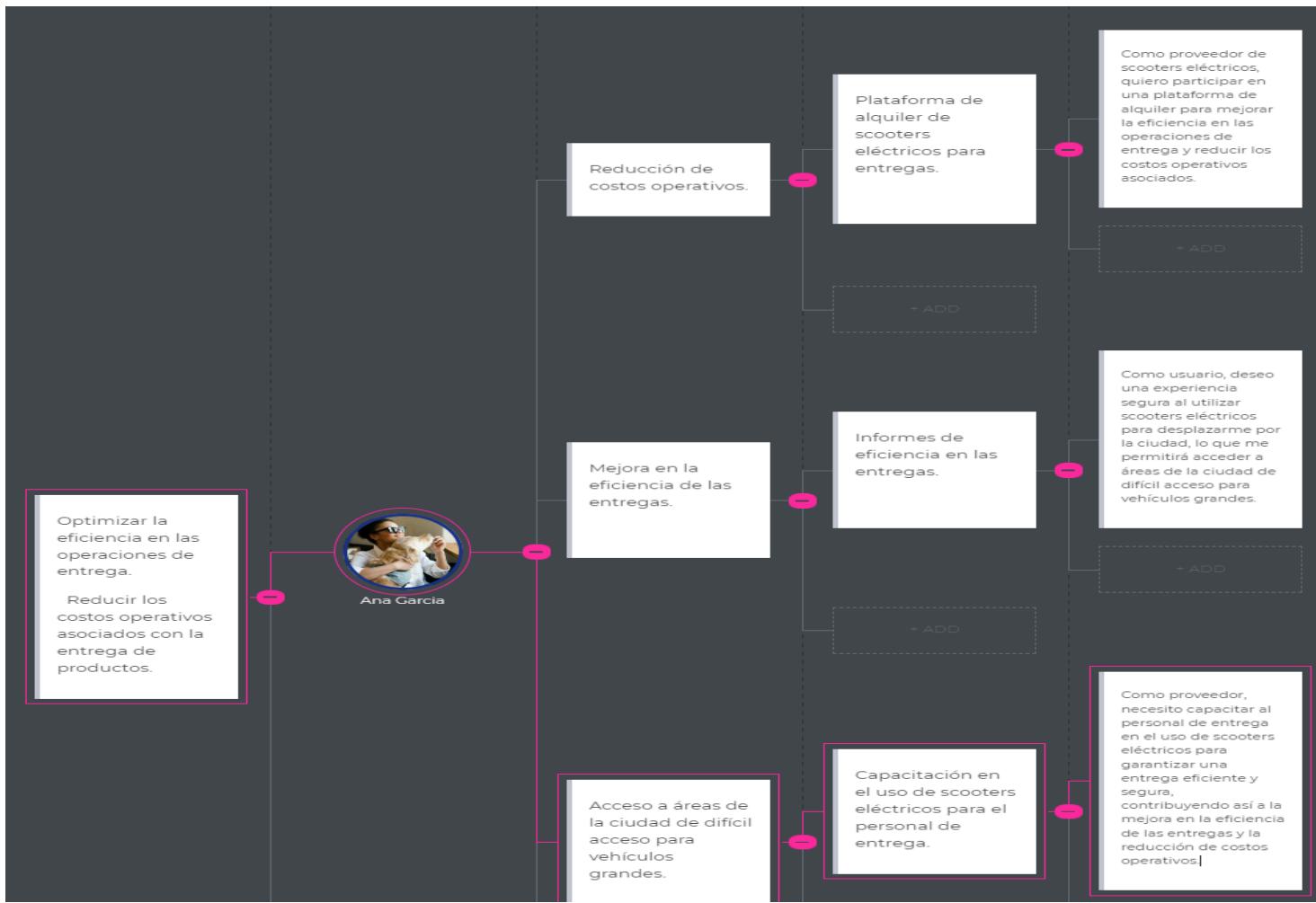
reserva
Cuando el sistema confirme la reserva, Entonces el sistema envía una notificación al usuario informando sobre la confirmación de la reserva y proporcionando detalles adicionales, como la hora y ubicación de recogida del scooter.

3.3. Impact Mapping

Semnento objetivo 1: Transeúntes



Segmento objetivo 2: Empresarios



3.4. Product Backlog

# Orden	User Story Id	Título	Descripción	Story Points (1/2/3/4/5/8)
1	US001	Registro de usuarios clientes en la plataforma	Como usuario cliente quiero crear una cuenta para poder acceder a la aplicación y sus funciones.	8
2	US002	Registro de empresas en la plataforma	Como usuario empresa quiero crear una cuenta para poder acceder a la aplicación.	8
3	US003	Inicio de sesión de usuarios en la plataforma	Como usuario quiero iniciar sesión con mi correo para ingresar a la plataforma.	8
4	US004	Reserva de scooter	Como usuario quiero poder reservar un scooter específico con anticipación para asegurarme de que esté disponible cuando llegue a la estación de scooters.	8

5	US016	Gestion de pagos	Como usuario de la aplicación quiero tener un proceso de pago seguro y eficiente para poder realizar reservas de scooters de manera rápida y confiable.	8
6	US013	Cancelacion de reserva	Como usuario de la aplicación quiero poder cancelar una reserva para no incurrir en gastos por un servicio que no voy a utilizar..	8
7	US006	Bloqueo de scooters	Como usuario quiero bloquear mi scooter cuando termine mi viaje para evitar que otros lo utilicen sin autorización.	8
8	US008	Desbloqueo de scooter	Como usuario quiero desbloquear mi scooter para empezar mi viaje.	8
9	US009	Rentar Scooter	Como usuario quiero rentar un scooter para realizar mis viajes.	8
10	US020	Visualizacion de zonas de recojo y entrega de los scooters	Como usuario de la aplicación quiero poder ver las zonas designadas para recojo y entrega de scooters para cplanificar mi viaje y encontrar fácilmente el punto de inicio y fin de mi alquiler	8
11	US024	Visualización de características de la aplicación web	Como usuario quiero ver las principales características de la aplicación para decidir si usar el servicio.	5
12	US025	Landing Page responsive	Como usuario quiero visitar la landing page desde cualquier dispositivo usuario para decidir si usar el producto en mi trabajo usuario de la aplicación.	8
13	US026	Botón Call to Action	Como usuario quiero ir a la aplicación web desde un solo botón para empezar a usar el servicio de manera fácil y rápida.	5

Capítulo IV: Product Design

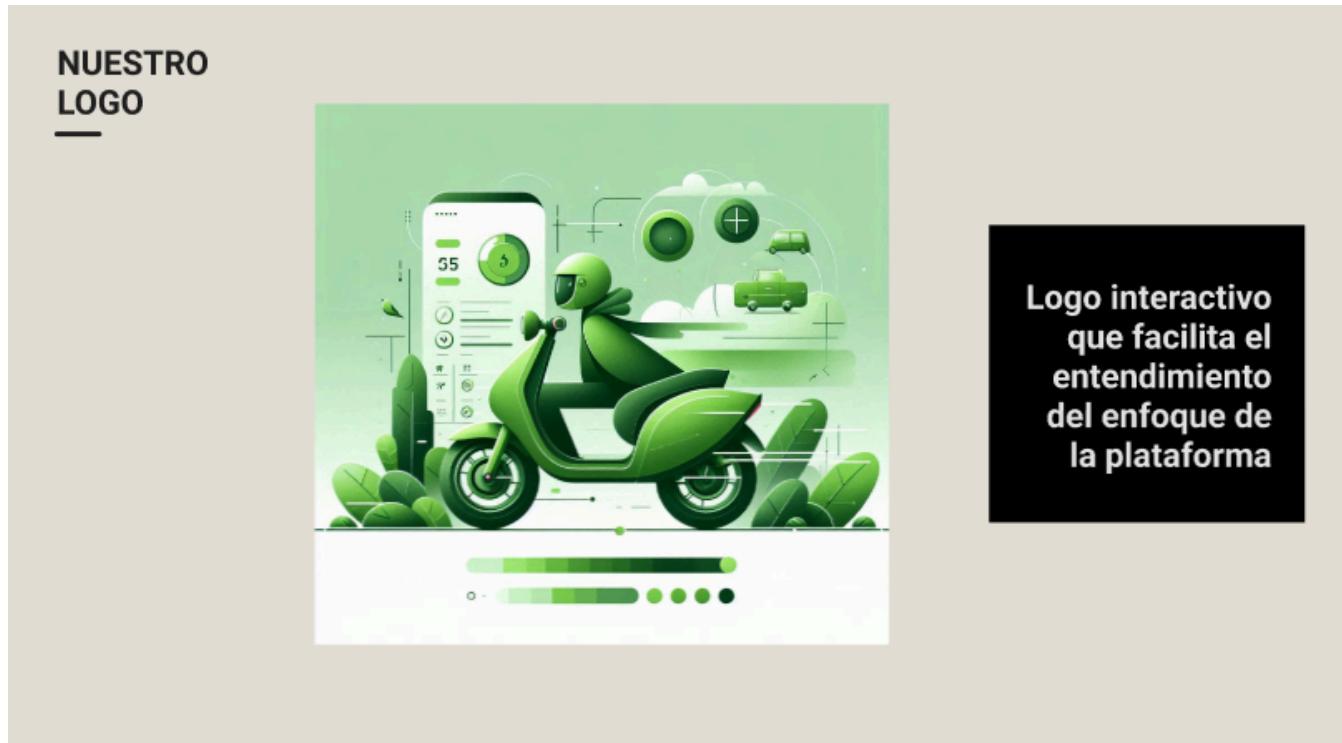
4.1. Style Guidelines

En esta sección, vamos a exponer el plan que hemos desarrollado para el diseño, los estilos y la apariencia de nuestra página web y las páginas de nuestra aplicación, con el fin de asegurar que nuestros usuarios disfruten de una interfaz que sea fácil de usar y amigable. Para alcanzar este objetivo, hemos decidido utilizar elementos visuales que sean tanto claros como estéticamente agradables, al mismo tiempo que hemos establecido ciertas restricciones para evitar la inclusión de elementos gráficos poco atractivos.

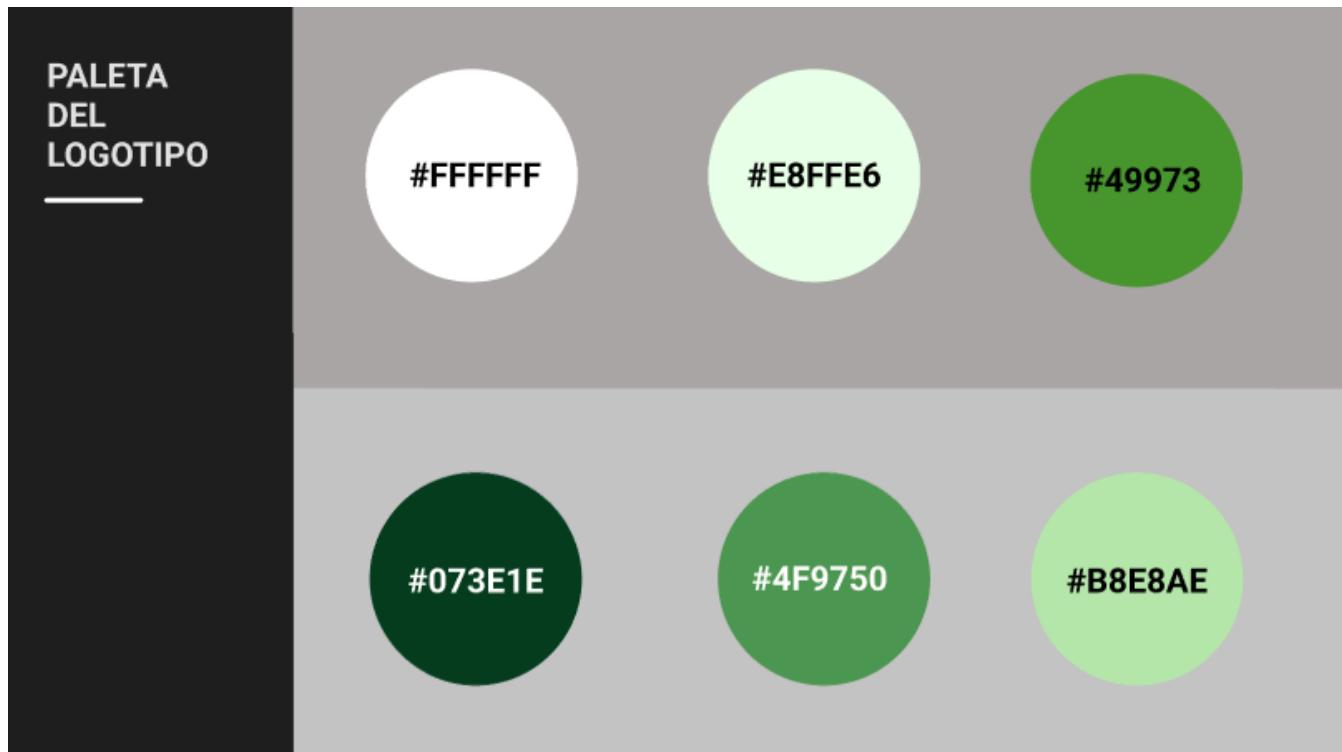
4.1.1. General Style Guidelines

Branding

Para el desarrollo de nuestro branding realizamos un logotipo distintivo y memorable que facilita la comprensión de lo que nuestra plataforma ofrece a nuestros usuarios.



La paleta de colores que implementamos para el desarrollo de nuestro logo es el siguiente:



Colores

Al dar la alusión de la capacidad para transmitir mensajes y emociones, así como en la atracción visual y la usabilidad del producto final. Decidimos hacer uso de colores dentro de las directrices de estilo neutro. Ya que, observamos que son fundamentales para crear diseños atractivos, legibles, accesibles y coherentes que comunican eficazmente el mensaje deseado y mejoran la experiencia de nuestros usuarios.

PALETA DE COLORES

Se hace uso de la teoría de colores y la neutralidad en ellos para no abrumar al usuario y poder transmitir sentimientos positivos como paz, sintonía, calidez, nostalgia, entre otros.

#FFFFFF	#E7B797	100%	#342112	100%	#886348	100%	#CCA68B	100%
		80%		80%		80%		80%
		50%		50%		50%		50%
		30%		30%		30%		30%

Tipografía

Las directrices de estilo, que incluyen pautas para la tipografía, son esenciales para garantizar la coherencia y legibilidad del contenido. Por lo que, además de la elección, decidimos establecer reglas sobre el tamaño, el estilo y el espaciado de la fuente ayuda a mantener la coherencia visual y a garantizar una lectura cómoda.

TIPOGRAFÍA

FUENTE NUNITO

TAMAÑOS

La fuente NUNITO nos permite una fácil visualización de palabras y caracteres comprensibles para todo lector, así como un diseño moderno y atractivo visualmente.

Título
Subtítulo
Texto
Botones

TÍTULOS 64PX

SUBTÍTULOS 40PX

TEXTO 32PX

BOTONES 32PX

La elección de la *NUNITO* es porque transmite y da el toque amigable pero profesional a los usuarios que visitan nuestra plataforma. Nunito es una tipografía contemporánea que funciona bien en interfaces de usuario. Sus formas redondeadas y proporciones equilibradas la hacen especialmente adecuada para aplicaciones web con un estilo moderno.

- **Títulos:** Los títulos son de estilo "Bold" y de tamaño 64px
- **Subtítulos:** Los subtítulos sin de estilo "Semibold" y de tamaño 40px
- **Texto y botones:** En ambos casos se hace uso del estilo "Light" y de tamaño 32px
- **Spacing:** Implementamos un espacio apropiado entre los elementos con el fin de mejorar la legibilidad y facilitar la navegación en el sitio web. Garantizamos que los componentes de la página cuenten con el espacio adecuado alrededor de ellos para evitar una sensación de congestión y promover una organización visual mejorada.
 - Entre un *título* y un *texto* del **landing page** habrá una separación de 8 px.
 - Entre un *subtítulo* y el *párrafo* del **landing page** habrá una separación de 31 px.

Tono de comunicación y lenguaje aplicado

La elección del tono de comunicación es un componente fundamental de los estilos que estamos planificando integrar en las páginas.

Al analizar el tono de comunicación, hemos determinando que el contenido será entre el límite de lo **formal e informal**.

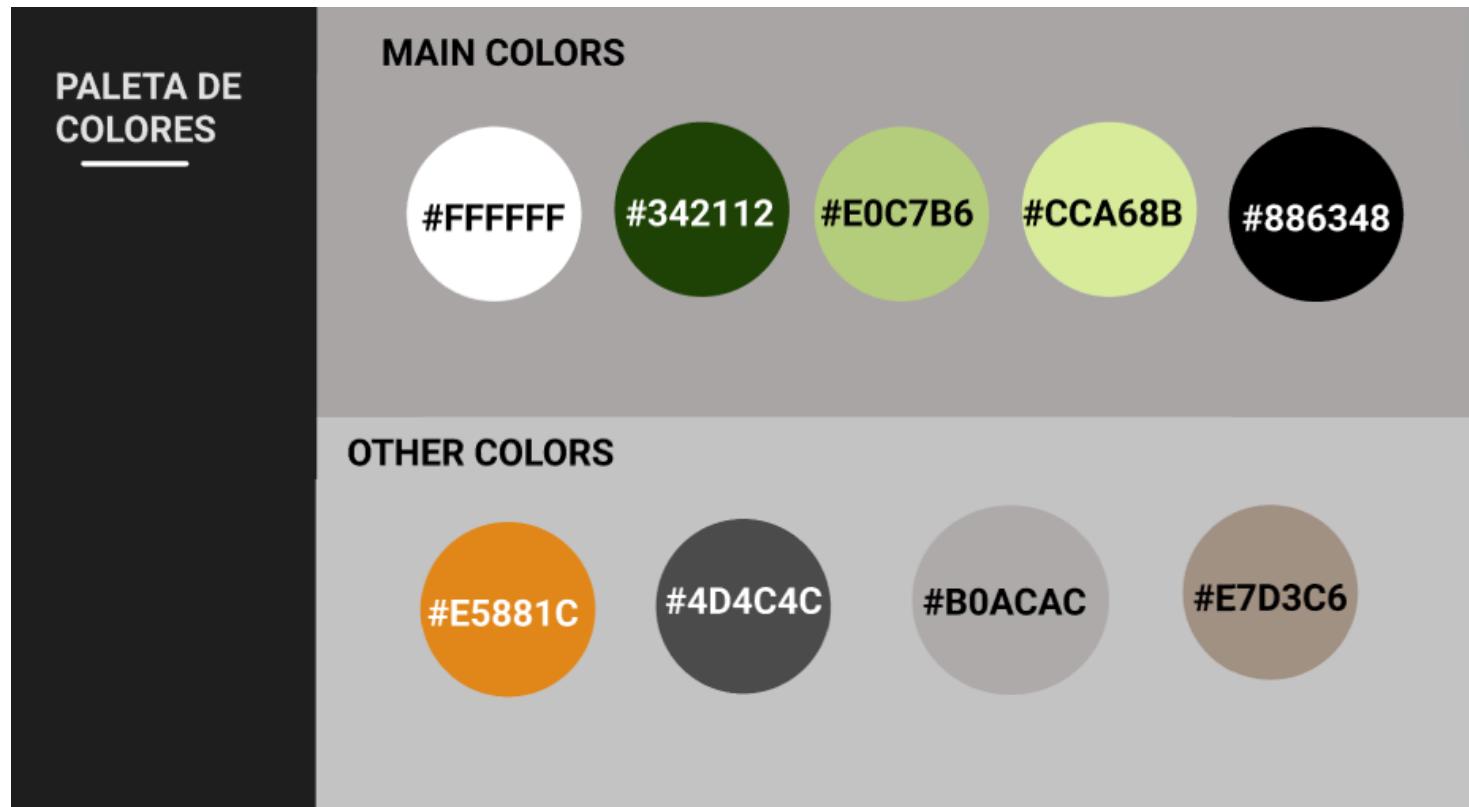
Teniendo como predominio lo **amigable** en el aspecto de nuestra aplicación e instruyendo lo **técnico** solo en el reporte oficial para problemas/soporte técnico.

Además, las directrices de estilo guían la selección del lenguaje utilizado, lo que incluye en la elección de palabras coloquiales y técnicas para darle un nivel de complejidad del texto que sea entendible para todo tipo de usuario y exista la capacidad de conectar con la audiencia.

4.1.2. Web Style Guidelines

Colores

Los colores empleados en el sitio web de nuestra aplicación están en línea con las directrices generales de diseño. Estas adaptaciones se fundamentan no solo en el nuevo formato y estilo visual, sino también en la sección o página específica que el usuario esté explorando en la aplicación. Para unificar estas variaciones, hemos identificado diversas secciones donde los colores y niveles de transparencia se ajustan según el diseño:



Fondos

Con el objetivo de garantizar una estética clásica que se adeque a los variados fondos degradados presentes en nuestras aplicaciones, hemos optado por una paleta de colores compuesta por tonos blancos, cafés y una gama de grises.

FONDOS

ESCALA DE NEGROS

ESCALA DE VERDES

BLANCO

Esta decisión fomenta una mayor flexibilidad visual al mismo tiempo que mantiene la sofisticación y la facilidad de lectura del contenido, sin importar la combinación de colores específica que se presente en la pantalla. Esto garantiza una estética armoniosa en una amplia gama de situaciones. Además, los tonos de gris proporcionan un contraste suave y equilibrado, lo que asegura una lectura óptima del contenido en cualquier entorno, y añade una sensación de atemporalidad al diseño con los tonos de café sugeridos.

Tipografía

La tipografía Nunito presenta una apariencia moderna y refinada, perfecta para títulos y encabezados que busquen un aspecto sofisticado y legible. Su peso ligero ofrece una delicada y atractiva estética, mientras que su tamaño generoso asegura una excelente legibilidad, especialmente en dispositivos con pantallas de alta resolución.

TIPOGRAFÍA

NUNITO

Aa
HEADING

Lore ipsum is simply dummy text of the printing and typesetting industry. Lore ipsum has been the industry's standard dummy text ever since the 1500s.

NAME	FONT SIZE	LINE HEIGHT
Heading 1	56px	61.6px
Heading 2	48px	52.8px
Heading 3	40px	44px
Heading 4	32px	35.2px
Heading 5	24px	26.4px
Heading 6	20px	22px

Esta combinación de tamaño y estilo es óptima para generar un impacto visual notable, al mismo tiempo que conserva una sensación de sutileza y claridad en el diseño.

TIPOGRAFÍA

NUNITO

Aa
BODY

Lore ipsum is simply dummy text of the printing and typesetting industry. Lore ipsum has been the industry's standard dummy text ever since the 1500s.

NAME	FONT SIZE	LINE HEIGHT
Large text Bold Large text Regular	36px	28px
Medium text Bold Medium text Regular	32px	25.2px
Normal text Bold Normal text Regular	24px	22.4px
Small text Bold Small text Regular	20px	10px

4.2. Information Architecture

Como equipo decidimos que el diseño de la aplicación se organizará con una paleta de colores llamativos y de acuerdo con la temática de nuestro trabajo. La principal característica que decidimos llevar a cabo es en relación a la experiencia de los usuarios, queremos que los estudiantes tengan un contenido accesible y asegurado para que puedan resolver cualquiera de sus dudas.

4.2.1. Organization Systems

En el presente punto se indicará los grupos de información en los cuales se aplicarán los tipos de estructuración visual, además, se indicará para qué segmento objetivo está diseñado y que tipo de categorización se utilizará

Segmento Objetivo: Usuario que quieren alquilar un scooter

Jerárquica:

- Ubicaciones de Alquiler: Organización por ubicaciones geográficas donde se pueden encontrar scooters disponibles para alquilar.
- Categorías de Scooters: Clasificación de scooters según su tipo (por ejemplo, eléctricos, de gasolina), tamaño o capacidad.
- Precios y Tarifas: Agrupación de scooters según sus tarifas de alquiler, como por hora, por día o por semana.

Secuencial:

- Proceso de Reserva: Guiar al usuario a través de los pasos necesarios para alquilar un scooter, desde la búsqueda y selección hasta el pago y confirmación de la reserva.

Segmento: Empresas de delivery

Jerárquica:

- Marcas y Modelos: Organización por marcas y modelos de scooters disponibles en el mercado, permitiendo a las empresas comparar las opciones disponibles.
- Especificaciones Técnicas: Clasificación de scooters según sus especificaciones técnicas, como potencia del motor, autonomía y capacidad de carga.
- Servicios de Mantenimiento: Agrupación de scooters según los servicios de mantenimiento ofrecidos por los proveedores, como garantías y planes de servicio posventa.

Secuencial:

- Proceso de Adquisición: Guiar a las empresas a través de los pasos necesarios para adquirir scooters, desde la selección y configuración hasta el proceso de compra y entrega.

4.2.2. Labeling Systems

A continuación, se presenta el sistema de etiquetado que proporcionará una descripción breve y clara de las funcionalidades ofrecidas por el servicio de alquiler de scooters, dirigido a los segmentos de personas que transitan Lima Metropolitana y empresas de delivery.

Encabezados para Personas que Transitan Lima Metropolitana:

1. Inicio/Home:

- Página preseleccionada por defecto que muestra scooters disponibles para alquilar en Lima Metropolitana.
- Breve descripción del servicio y su objetivo principal para los residentes y visitantes de la ciudad.

2. Registro/Login:

- Sección donde los usuarios pueden crear una cuenta o iniciar sesión.
- Formulario para ingresar datos de registro o inicio de sesión, destacando la conveniencia para quienes utilizan el servicio con frecuencia.

3. Reservar Scooter:

- Página para seleccionar y reservar un scooter específico en Lima Metropolitana.
- Formulario para elegir el scooter, fecha y hora de reserva, con opciones de búsqueda por ubicación.

4. Historial de Reservas:

- Sección donde los usuarios pueden ver sus reservas anteriores en Lima Metropolitana.
- Detalles de cada reserva, incluyendo fecha, hora y scooter reservado, destacando la conveniencia para quienes realizan viajes frecuentes.

5. Perfil de Usuario:

- Página para ver y editar la información del perfil del usuario.
- Visualización de datos personales y preferencias de cuenta, con la posibilidad de agregar ubicaciones frecuentes en Lima Metropolitana.

Encabezados para Empresas de Delivery:

1. Inicio/Home:

- Página preseleccionada por defecto con scooters disponibles y opciones específicas para empresas de delivery.
- Breve descripción del servicio y su utilidad para empresas que necesitan realizar entregas rápidas en Lima Metropolitana.

2. Registro/Login:

- Sección donde las empresas de delivery pueden crear una cuenta o iniciar sesión.
- Formulario para ingresar datos de registro o inicio de sesión, destacando la eficiencia y rapidez en las entregas.

3. Gestión de Flota:

- Página para administrar la flota de scooters utilizada por la empresa de delivery.
- Funcionalidades para agregar, asignar y rastrear scooters, así como gestionar mantenimiento y reparaciones.

4. Seguimiento de Pedidos:

- Sección donde las empresas pueden seguir el estado de los pedidos en curso en Lima Metropolitana.
- Detalles de cada pedido, incluyendo hora de solicitud, recogida y entrega, con actualizaciones en tiempo real.

5. Reporte de Problemas:

- Página para recibir y gestionar informes de problemas con scooters utilizados por la empresa de delivery.
- Registro de problemas reportados y acciones tomadas para solucionarlos, priorizando la continuidad en las entregas.

4.2.3. SEO Tags and Meta Tags

Para el sitio web estático:

Título (Title):

- GoSteel - Servicios de Alquiler de Scooters

Descripción (Description):

- ¡Alquila scooters fácilmente en Lima Metropolitana con GoSteel! Descubre una forma rápida y conveniente de moverte por la ciudad.

Palabras Clave (Keywords):

- scooter rental, scooter hire, Lima scooter rental, urban mobility

Autores (Authors):

- Equipo de Desarrollo GoSteel

Para la aplicación web:

Título (Title):

- GoSteel - Plataforma de Alquiler de Scooters

Descripción (Description):

- ¡Alquila scooters fácilmente en Lima Metropolitana con la plataforma GoSteel! Descubre una forma rápida y conveniente de moverte por la ciudad.

Palabras Clave (Keywords):

- scooter rental, scooter hire, Lima scooter rental, urban mobility, scooter reservation

Autores (Authors):

- Equipo de Desarrollo GoSteel

4.2.4. Searching Systems

En esta sección se presentarán los sistemas de búsqueda que se implementarán en la aplicación. Al hacer uso de esos sistemas, los usuarios podrán encontrar la información que requieran.

En la aplicación web:

Segmento: Personas que transitan Lima Metropolitana

- Buscar Scooters: Esta sección le permitirá al usuario buscar scooters mediante el nombre del modelo o marca. Esta sección también cuenta con un filtro que distingue marcas y precio de alquiler.
- Reservas realizadas: Esta sección le permitirá al usuario buscar dentro de sus scooters reservados mediante el nombre del modelo o de la marca.
- Scooters Favoritos: Esta sección le permitirá al usuario buscar dentro de sus scooters favoritos mediante el nombre del modelo o de la marca.

Segmento: Empresas delivery

- Buscar Scooters: Esta sección le permitirá al usuario buscar los scooters disponibles para su empresa.

- Buscar Scooters dentro de flota: Esta sección le permitirá al usuario buscar scooters mediante el nombre del modelo o marca, dentro de los que se encuentran en su flota.

4.2.5. Navigation Systems

A continuación, el equipo mostrará los sistemas de navegación con los que contará Ayni para permitir a los usuarios navegar de manera rápida y segura a cualquier bloque de información.

En el Landing Page, se cuenta con encabezados que representan a las diversas secciones que estarán presentes. Estas estarán ubicadas en la parte superior de la página como menú horizontal siempre presente a la hora de bajar y subir con el ratón. Para que el usuario no tenga que realizar una traslación de manera manual por toda la página para llegar a una sección, se podrá usar estos encabezados para ubicarse inmediatamente en el sector que se desee. Obviamente, el visitante tiene que haber leído el título del encabezado para asegurarse de que se ubicará en la zona adecuada. Gracias a esto, se genera una traslación fácil e intuitiva.

En el caso de la aplicación web, se presenta un proceso similar para el menú principal, se utilizarán diversas opciones que presenta para trasladarse a otra página del sitio web. Estas opciones variarán de acuerdo al segmento objetivo al que pertenezca el usuario. Del mismo modo, se utilizan listados para los grupos de elementos, Dentro de estas listas podrán aplicar filtros que permitan a los usuarios navegar entre esas opciones.

4.3. Landing Page UI Design

En esta sección, presentaremos el proceso visual de desarrollo del Landing Page. Para ello, utilizaremos la herramienta de diseño web Figma, destacada por su amplia gama de funciones y plugins que facilitan la creación del prototipo. Además, pondremos en evidencia el uso de las pautas de estilo (Style Guidelines) y la arquitectura de la información (Information Architecture) establecidas en los al inicio de este capítulo.

Para mayor visualización: [Landing Page](#)



4.3.1. Landing Page Wireframe

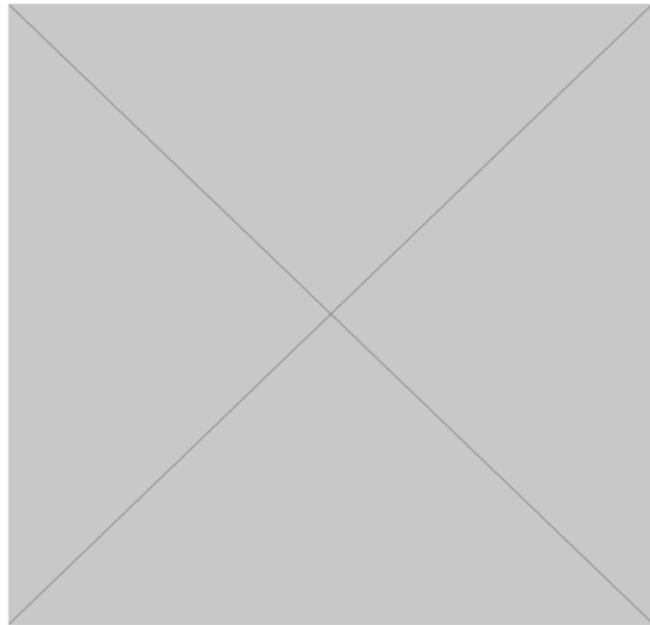
Header

Inicia tu aventura sobre ruedas

Lorem Ipsum is simply dummy text of the printing and typesetting industry. Lorem Ipsum has been the industry's standard dummy text ever since the 1500s.

Label

Label



Body

Features



QUOTE LLAMATIVO



QUOTE LLAMATIVO



QUOTE LLAMATIVO



QUOTE LLAMATIVO



QUOTE LLAMATIVO

Lorem Ipsum sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua.

Lorem Ipsum sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua.

Lorem Ipsum sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua.

Lorem Ipsum sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua.

Lorem Ipsum sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua.

FastScooter for business

Lorem Ipsum is simply dummy text of the printing and typesetting industry. Lorem Ipsum has been the industry's standard dummy text ever since the 1500s.. Lorem Ipsum is simply dummy text of the printing and typesetting industry. Lorem Ipsum has been the industry's standard dummy text ever since the 1500s.

Label

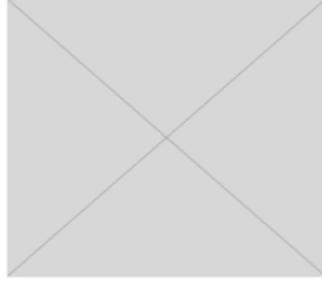
Lo que ofrecemos



Scooter Eléctrico

Lorem Ipsum is simply dummy text of the printing and typesetting industry..

Label



Scooter Tradicional

Lorem Ipsum is simply dummy text of the printing and typesetting industry..

Label

About us

Lorem ipsum sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua.

←

→



Integrante 1



Integrante 2



Integrante 3



Integrante 4



Integrante 5

Lorem Ipsum sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua.

Lorem Ipsum sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua.

Lorem Ipsum sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua.

Lorem Ipsum sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua.

Lorem Ipsum sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua.

Our happy clients

Lorem ipsum dolor sit amet consectetur. Condimentum
egit vitae ligula sed urna sit sagittis interdum a. Blandit
mattis mattis lobortis orci. Facilisis dul sagittis tempor
egestas pellentesque eu maecenas. Risus lectus nisl.

 Jacqueline Wright
Customer

Lorem ipsum dolor sit amet consectetur. Condimentum
egit vitae ligula sed urna sit sagittis interdum a. Blandit
mattis mattis lobortis orci. Facilisis dul sagittis tempor
egestas pellentesque eu maecenas. Risus lectus nisl.

 Jacqueline Wright
Customer

Here our lastest

Lorem Ipsum sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua.

Email:

FastScooter@gmail.com

Label

Contact Us

Email:

FastScooter@gmail.com

Phone Number:

900XXXXXX

Message:

lorem ipsum alku cinta kama...

Descarga la aplicación!

Lorem ipsum sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua.



Footer

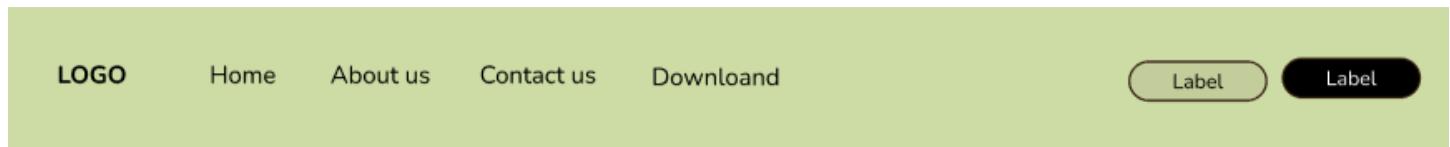


4.3.2. Landing Page Mock-up

Trabajando con los wireframes anteriormente mostrados, luego se aplicó los Style Guidelines para el uso de los colores. Como se aprecia, estos tienen un contraste llamativo en cada sección de la landing page.

Header

En la parte de Header tenemos la frase: "*Inicia tu aventura sobre ruedas*" para llamar la atención de los usuarios que visiten nuestro landing page y también se hace visualización de los botones *call-to-action* tanto para iniciar sesión como descargar la aplicación.

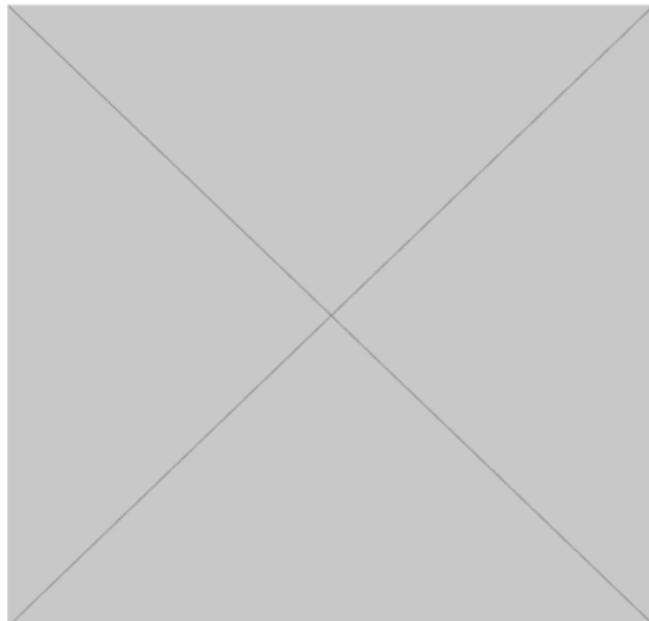


Inicia tu aventura sobre ruedas

Únete a nosotros hoy y descubre la libertad de desplazarte a tu propio ritmo con FastScooter. ¡Prepárate para acelerar hacia tu próximo destino!

[Sing up](#)

[Download FastScooter app](#)



Body

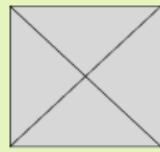
- **Features:** Explicación de las características que nuestra aplicación ofrece

Features



Transporte seguro

• Lorem ipsum sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua.



Pagos seguros

• Lorem ipsum sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua.



Modalidad eco-friendly

• Lorem ipsum sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua.

- Segundo **call-to-action**, enfocado a nuestro segundo segmento objetivo, empresario.

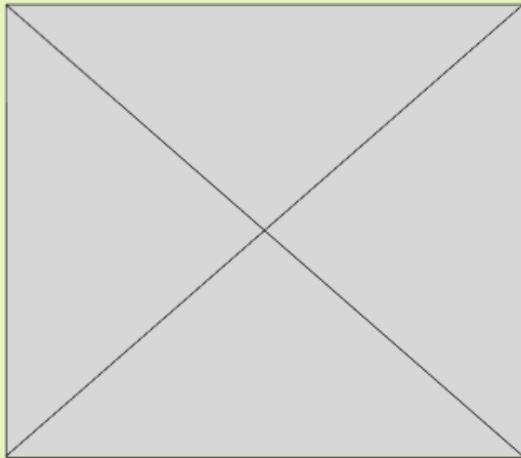
FastScooter for business

Transforma la forma en que tus empleados se desplazan por la ciudad.
Ahorra tiempo y dinero con FastScooter.

[See how ->](#)

- Los tipos de scooters que ofrecemos

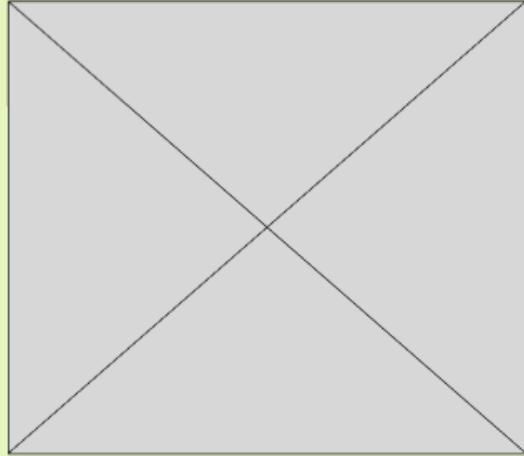
Lo que ofrecemos



Scooter Eléctrico

Lorem Ipsum is simply dummy text of the printing and typesetting industry..

Más detalles



Scooter Tradicional

Lorem Ipsum is simply dummy text of the printing and typesetting industry..

Más detalles

- Descripción de nuestra empresa emergente, *startup*

About us

Lorem Ipsum sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua.



Integrante 1

←
Lorem Ipsum sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua.



Integrante 2

→
Lorem Ipsum sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua.



Integrante 3

←
Lorem Ipsum sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua.



Integrante 4

→
Lorem Ipsum sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua.



Interante 5

←
Lorem Ipsum sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua.

- Reseñas de nuestros clientes

Our happy clients

Lorem ipsum dolor sit amet consectetur. Condimentum eget vitae ligula sed urna sit sagittis interdum a. Blandit mattis mattis lobortis orci. Facilisis dui sagittis tempor egestas pellentesque eu maecenas. Risus lectus nisl.



Jacqueline Wright
Customer

Lorem ipsum dolor sit amet consectetur. Condimentum eget vitae ligula sed urna sit sagittis interdum a. Blandit mattis mattis lobortis orci. Facilisis dui sagittis tempor egestas pellentesque eu maecenas. Risus lectus nisl.



Jacqueline Wright
Customer

- Formulario para recibir notificaciones y/o describir dudas.

Here our lastest

Entérate de nuestras nuevas actualizaciones, funciones, promociones y herramientas que tendremos para ti

Email:

FastScooter@gmail.com

Label

Contact Us

Email:

FastScooter@gmail.com

Phone Number:

9XXXXXXX

Message:

lorem ipsum aku cinta kamu....

Label

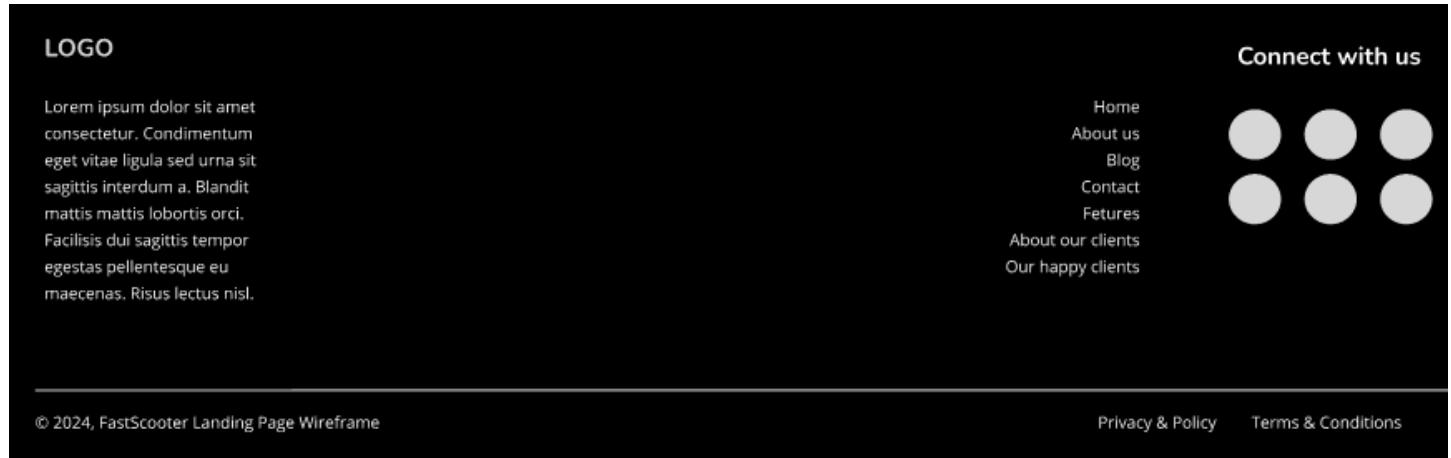
- Call-to-action para descargar la aplicación

Descarga la aplicación!

Lorem ipsum sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua.



Descripción de nuestro *startup*, demostración de nuestros links dentro de nuestro landing, la presentación de nuestras redes, políticas de privacidad, términos y condiciones.



4.4. Web Applications UX/UI Design

4.4.1. Web Applications Wireframes

The wireframe displays a login form for 'FastScooter'. It features two tabs at the top: 'Usuario' (selected) and 'Empresas'. The main title is 'Ingrrese a su cuenta'. Below it is a 'Continuar con Google' button. A horizontal line with the text 'o ingresa con tu correo' is positioned underneath. Below that are links for '¿Todavia no estas registrado?' and 'Crear una cuenta'. The next section is labeled 'Ingresa tu correo electrónico para acceder' with a text input field. The following section is labeled 'Ingresa tu contraseña para acceder' with another text input field. At the bottom left is a 'Recuérdame' checkbox, and at the bottom right is a link 'Olvidaste tu contraseña?'. A large 'Iniciar Session' button is located at the bottom center.

FastScooter

Usuario Empresas

Crear cuenta

Hombres

Apellidos

Fecha de nacimiento

 Telefono

Correo

Contraseña

Registrese

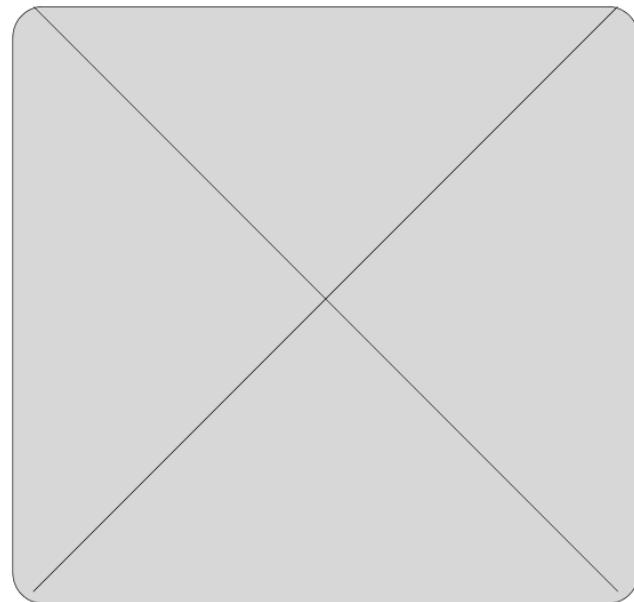
¿Ya tienes una cuenta? [Ingresar](#)

[Continuar con Google](#)

FastScooter: Tu Aventura sobre Ruedas

Alquila un scooter al instante y navega por la ciudad con estilo, eficiencia y libertad. ¿A dónde te llevará tu próxima exploración?

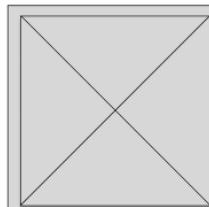
[Empieza ahora](#)



10  50
Precio: PEN 10 - 25

Marcas

- Xiaomi
- Honda
- Vespa
- Suzuki
- SYM
- BMW
- Peugeot
- Yamaha



Scooter Xiaomi Plegable

Premium Scooter

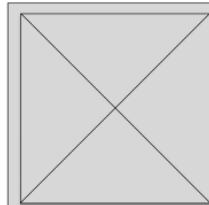
#New #Top

Rated 9.8



PEN 25/hora

Filtrar por ▾



Scooter Vespa GTS

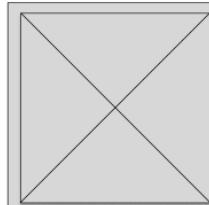
Standard Scooter

#New #Top

Rated 9.0



PEN 15/hora



Scooter Segmay Ninebot

Premium Scooter

#New #Top

Rated 9.8



PEN 20/hora

Reservas**Todas****Activas****Completadas**

Scooter

Duracion

Fecha de alquiler

Estado



Scooter electrico

1

12/01/24 - 1:00 pm - 2:00 pm

Activa

[Cancelar reserva](#)

Scooter Xiaomi plegable

3

13/01/24 - 5:00 pm - 8:00 pm

Activa

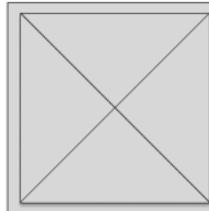
[Cancelar reserva](#)

Scooter Xiaomi plegable

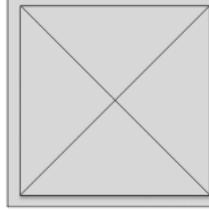
2

01/01/24 - 2:00 pm - 4:00 pm

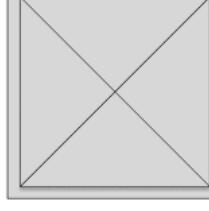
Completada

Scooter Xiaomi Plegable

Premium ScooterRated 9.8**PEN 25/hora**

Scooter Vespa GTS

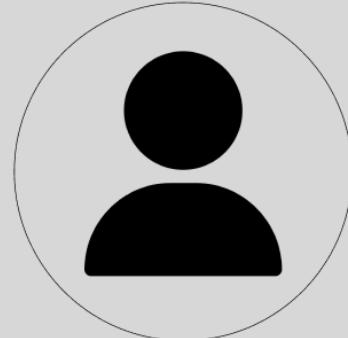
Standard ScooterRated 9.0**PEN 15/hora**

Scooter Segmay Ninebot

Premium ScooterRated 9.8**PEN 20/hora**

Perfil de usuario

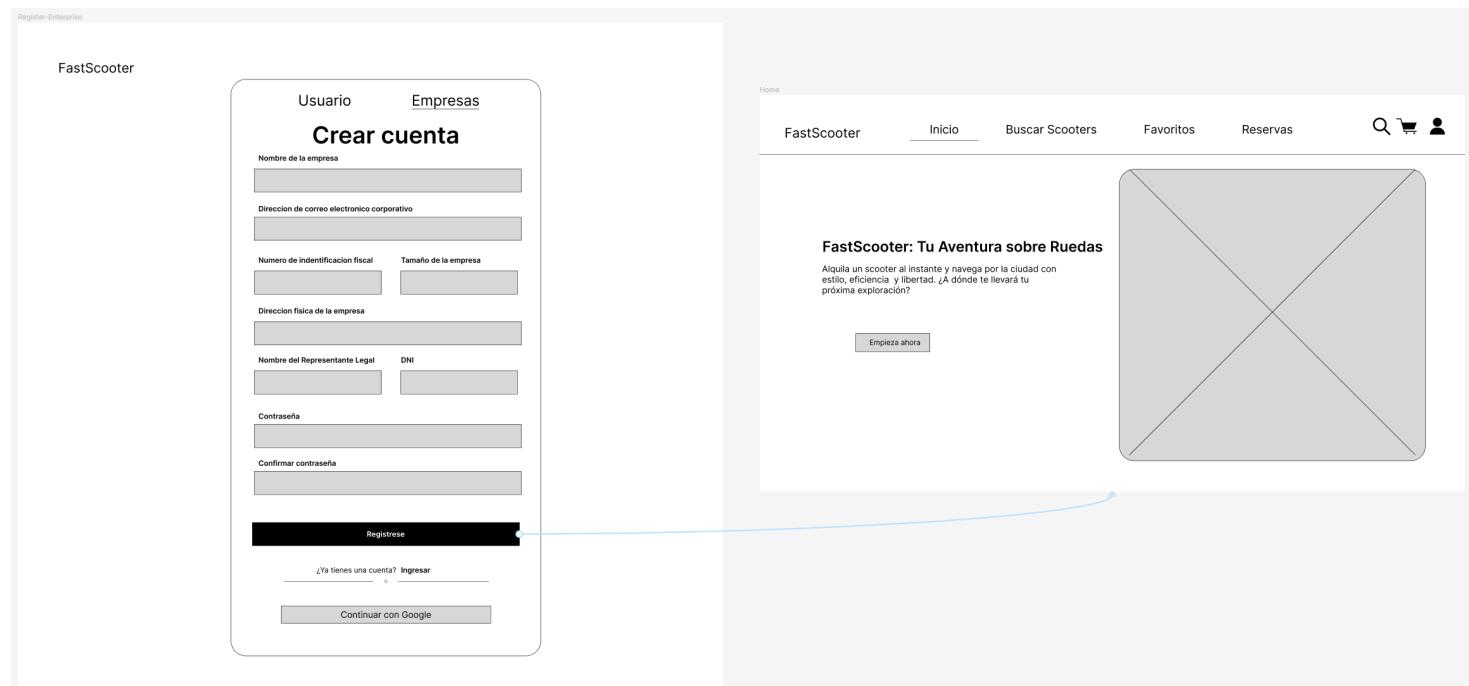
Nombres: User
Apellidos: Admin
Celular: 987654321
Correo: User@gmail.com

Actualizar datos**Cerrar Session****Cambiar foto de perfil****4.4.2. Web Applications Wireflow Diagrams**

En esta sección, se presentan los wireflows de la aplicación guiándose de las historias de usuario.

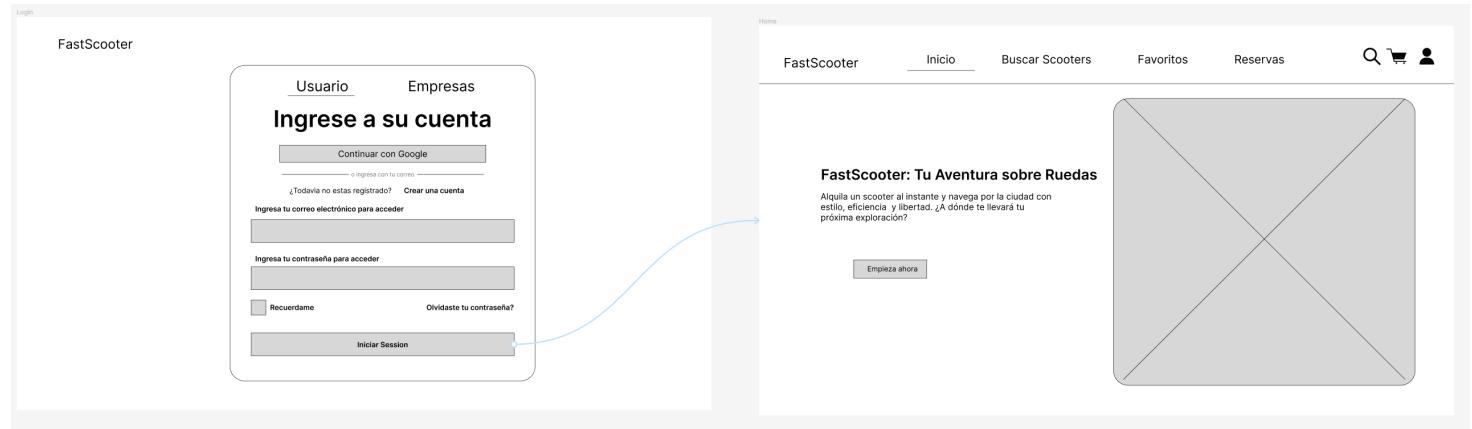
User Persona Empresa de Delivery

Usar Goal: Como usuario empresa quiero crear una cuenta para poder acceder a la aplicación.

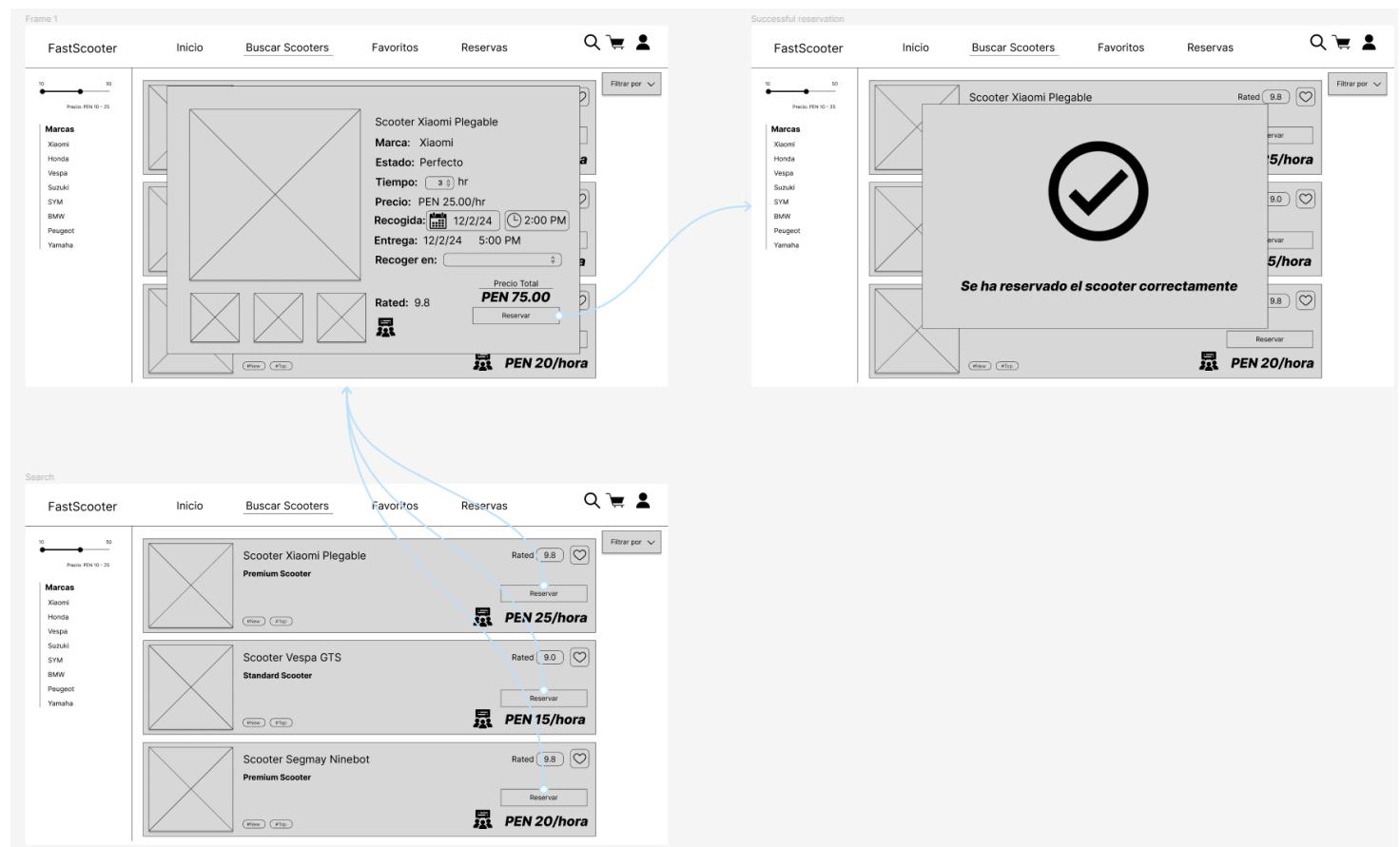


User Persona usuario

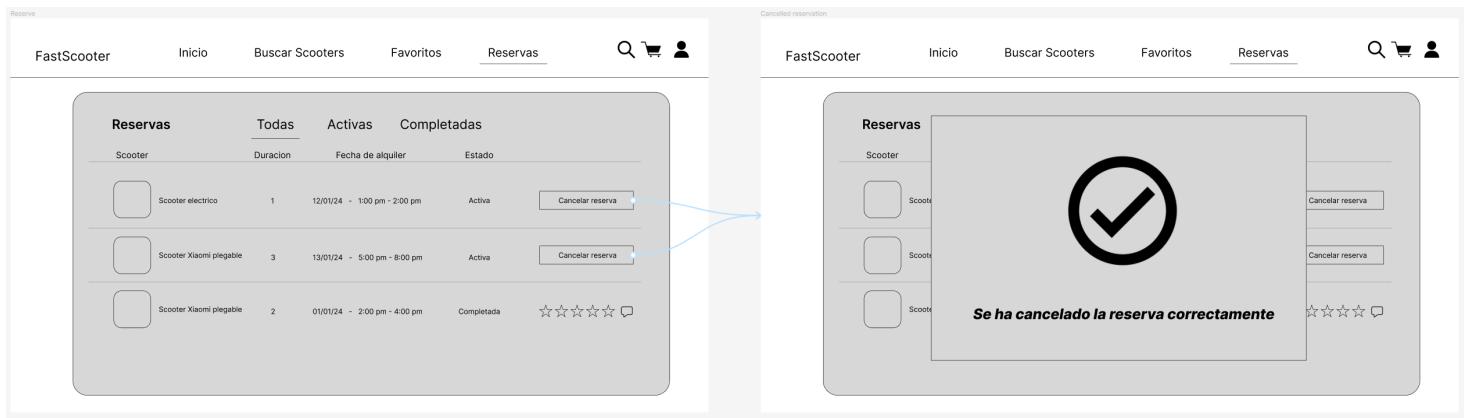
Usar Goal: Como usuario quiero iniciar sesión con mi correo para ingresar a la plataforma



Usar Goal: Como usuario quiero poder reservar un scooter específico con anticipación para asegurarme de que esté disponible cuando llegue a la estación de scooters



Usar Goal: Como usuario de la aplicación quiero poder cancelar una reserva para no incurrir en gastos por un servicio que no voy a utilizar



Enlace

de [Wireflow Diagrams en Figma](#)

para una mejor observación.

4.4.3. Web Applications Mock-ups

En esta sección, se presenta el diseño visual y de interacción en formato de mockups del producto solución.

Pantallas relacionadas con el inicio de sesión:

Pantallas relacionadas con la creacion de cuenta:

Usuario **Empresas**

Crear cuenta

Nombres

Apellidos

Correo

Numero de Telefono

Contraseña

Confirmar Contraseña

Send the request

Pantallas relacionadas con el Inicio:



Pantallas Relacionadas con la Busqueda de Scooters:

Explora nuestros Scooters

< >

Scooter Xiaomi Plegable PEN 25/hora

Premium Scooter #top #New



Reservar Leer mas Rated:9.5

Scooter Vespa GTS PEN 15/HORA

Standard Scooter #top #New



Reservar Leer mas Rated:9.5

Scooter Segm

Premium Scooter



Reservar

Pantallas relacionada con la gestión de reservas:

Reservas



Scooter Electrico
Fecha: 12/01/24 -1:00pm-2:00pm
Estado :Activa

Cancelar Reserva



Scooter Electrico
Fecha: 12/01/24 -1:00pm-2:00pm
Estado :Activa

Cancelar Reserva



Scooter Electrico
Fecha: 12/01/24 -1:00pm-2:00pm
Estado :Activa

Cancelar Reserva



Scooter Electrico
Fecha: 12/01/24 -1:00pm-2:00pm
Estado :Activa

Cancelar Reserva

Pantallas relacionadas con el Perfil de Usuario

Nombres: Henry William
Apellidos: Cavill Dalglish
Celular: 942431232
Correo: Elmaspepadelmundo@gmail.com

[Actualizar Datos](#)[Cerrar Sesión](#)

FastScooter

[Cambiar foto](#)

Pantallas relacionadas con Generar Una Nueva Reserva

FastScooter

[Cambiar foto](#)**Scooter Xiaomi Plegable****Marca:** Xiaomi**Estado:** Perfecto**Precio:** PEN 25/hr**Entrega:** 12/2/24**Recoger en:** 

Rated: 9.8

PAGAR TOTAL ▾

PEN 75.00

[Reservar](#)

4.4.4. Web Applications User Flow Diagrams

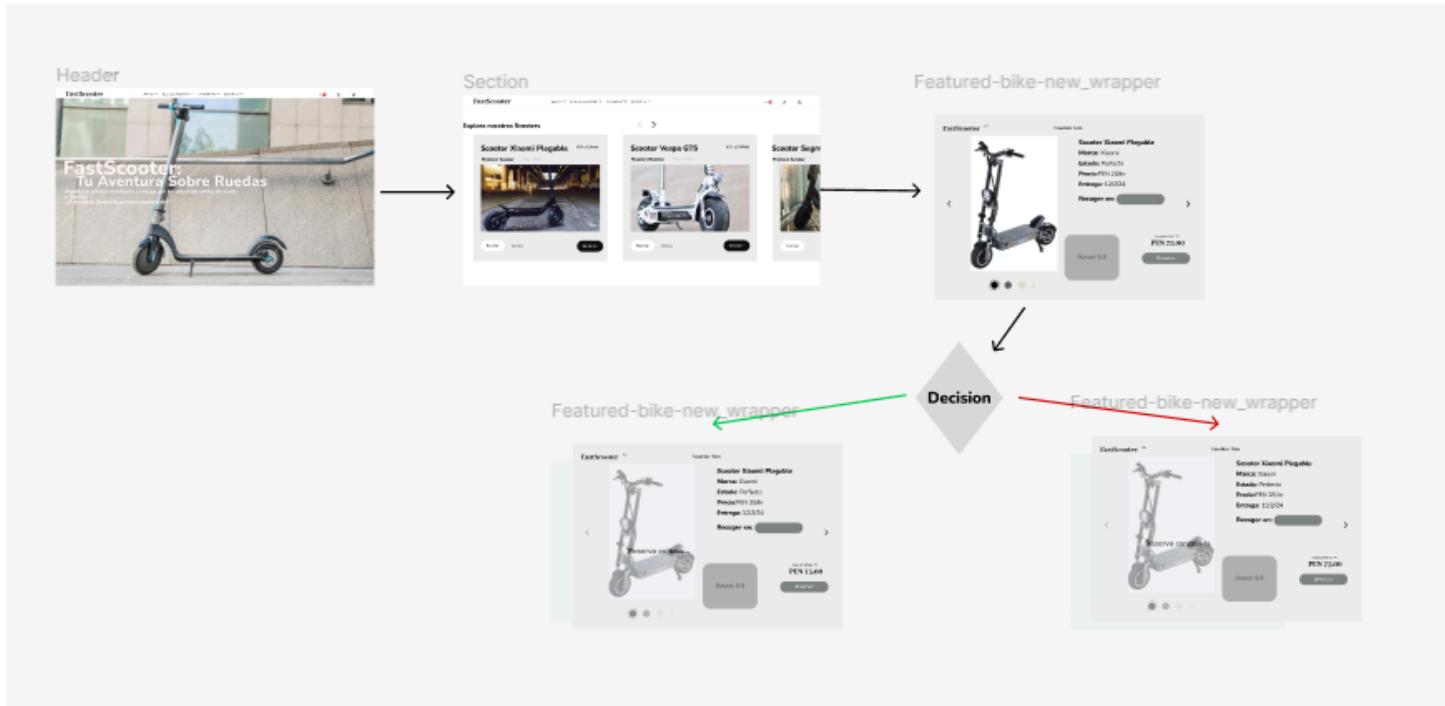
En esta sección, se presentaran los User Flows, donde se mostrarán las rutas Happy y Unhappy que los usuarios pueden tener al momento de usar la aplicación web. Cabe resaltar que los Happy Paths están representadas con flechas en color verde y los Unhappy con flechas de color rojo.

[Link LucidChart](#)

User Goal: Reserva de scooters

Task Flow:

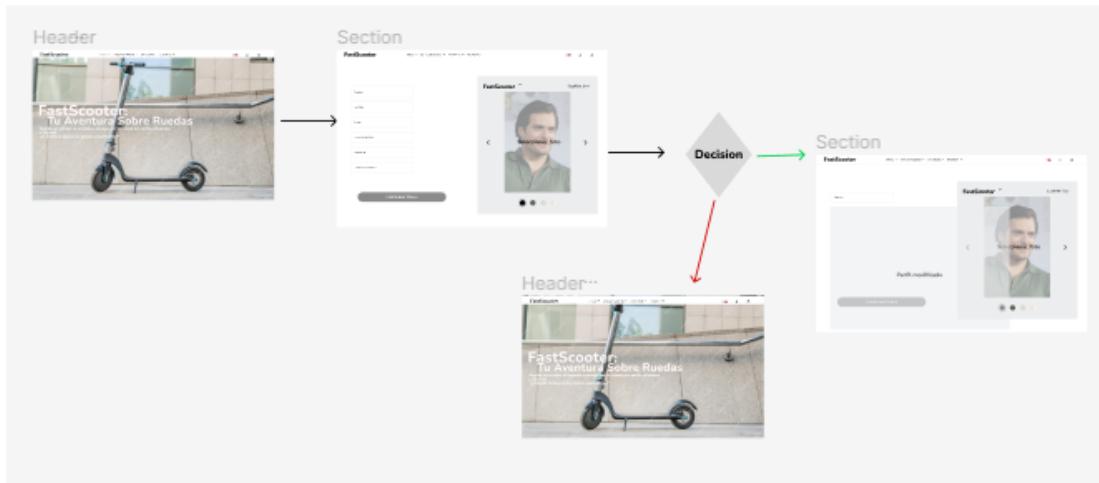
- El usuario ingresa a la sección "buscar scooters".
- El usuario puede observar todos los scooters disponibles.
- Al presionar en un scooter se ven sus características más relevantes.
- Si se presiona "Reservar", entonces se reservará el scooter seleccionado y se mostrará una pantalla que diga "Reserva exitosa". (Happy Path)
- Si se cierra la ventana de reserva o se sale de ahí, se mostrará un cuadro que diga "Reserva cancelada". (Unhappy Path)



User Goal: Edición de perfil

Task Flow:

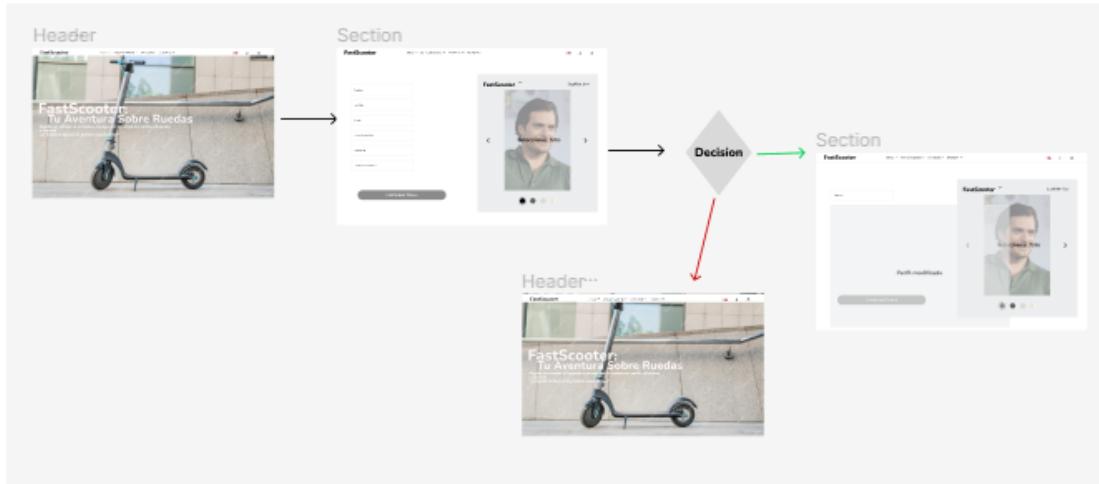
- El usuario ingresa a la sección "perfil".
- El usuario puede observar todos los datos de su perfil y modificarlos.
- Al presionar el botón de "Confirmar datos", se mostrará una ventana diciendo "Perfil modificado". (Happy Path)
- Si se sale de la sección se devolverá al apartado inicio. (Unhappy Path)



User Goal: Registro de usuario

Task Flow:

- El usuario ingresa a la sección "registro".
- El usuario puede escoger que tipo de usuario es: "Usuario" o "Empresa".
- El usuario introducirá los campos necesarios para crear su cuenta.
- Si se presiona "Crear cuenta" y todos los datos son válidos se mostrará "Cuenta creada". (Happy Path)
- Si se cierra la ventana o se sale de esta se volverá a la sección "Inicio". (Unhappy Path)



4.5. Web Applications Prototyping

En esta sección, se pueden evidenciar los principios de arquitectura de información, esto hace que la aplicación se vea lo más eficiente posible.

Principio de elección:

Procuramos que la aplicación web posea una cantidad de secciones a todo momento, por lo que se cuenta con la barra superior siempre en la aplicación con 4 secciones, los cuales podrá acceder a las funcionalidades rápidamente desde cualquier pantalla.

Principio de divulgación:

La información presentada se separa por partes, de tal manera que el usuario encuentre lo que desee.

Reservas



Scooter Electrico
Fecha: 12/01/24 -1:00pm-2:00pm
Estado :Activa

[Cancelar Reserva](#)



Scooter Electrico
Fecha: 12/01/24 -1:00pm-2:00pm
Estado :Activa

[Cancelar Reserva](#)



Scooter Electrico
Fecha: 12/01/24 -1:00pm-2:00pm
Estado :Activa

[Cancelar Reserva](#)



Scooter Electrico
Fecha: 12/01/24 -1:00pm-2:00pm
Estado :Activa

[Cancelar Reserva](#)

Reservas



Scooter Electrico
Fecha: 12/01/24 -1:00pm-2:00pm
Estado :Activa

[Cancelar Reserva](#)



Scooter Electrico
Fecha: 12/01/24 -1:00pm-2:00pm
Estado :Activa

[Cancelar Reserva](#)



Scooter Electrico
Fecha: 12/01/24 -1:00pm-2:00pm
Estado :Activa

[Cancelar Reserva](#)



Scooter Electrico
Fecha: 12/01/24 -1:00pm-2:00pm
Estado :Activa

[Cancelar Reserva](#)

Reservas



Scooter Electrico
Fecha: 12/01/24 -1:00pm-2:00pm
Estado :Activa

[Cancelar Reserva](#)



Scooter Electrico
Fecha: 12/01/24 -1:00pm-2:00pm
Estado :Activa

[Cancelar Reserva](#)

Esta seguro que desea cancelar la reserva?

[Si, estoy seguro](#)



Scooter Electrico
Fecha: 12/01/24 -1:00pm-2:00pm
Estado :Activa

[Cancelar Reserva](#)

Reservas



Scooter Electrico
Fecha: 12/01/24 -1:00pm-2:00pm
Estado :Activa

[Cancelar Reserva](#)



Scooter Electrico
Fecha: 12/01/24 -1:00pm-2:00pm
Estado :Activa



Scooter Electrico
Fecha: 12/01/24 -1:00pm-2:00pm
Estado :Activa

Reserva cancelada

Usuario **Empresas**

Ingrese a su cuenta

Correo

Contraseña

Send the request

[¿Ya tiene cuenta? Ingresar](#)

Usuario **Empresas**

Ingrese a su cuenta

Kabuende254

.....

Send the request

[¿Ya tiene cuenta? Ingresar](#)

FastScooter^{Two}[Cambiar foto](#)**Scooter Xiaomi Plegable****Marca:** Xiaomi**Estado:** Perfecto**Precio:** PEN 25/hr**Entrega:** 12/2/24**Recoger en:**

Rated: 9.8

PAGAR TOTAL ▾

PEN 75.00**Reservar**FastScooter^{Two}[Cambiar foto](#)**Scooter Xiaomi Plegable****Marca:** Xiaomi**Estado:** Perfecto**Precio:** PEN 25/hr**Entrega:** 12/2/24**Recoger en:**

Rated: 9.8

PAGAR TOTAL ▾

PEN 75.00**Reservar**

FastScooter

Cambiar foto

Scooter Xiaomi Plegable

Marca: Xiaomi

Estado: Perfecto

Precio: PEN 25/hr

Entrega: 12/2/24

Recoger en:

Reserva exitosa...

PAGAR TOTAL ▾

PEN 75.00

Rated: 9.8

Reservar

< >

● ● ● ●

FastScooter

Cambiar foto

< >

● ● ● ●

Nombres: Henry William
Apellidos: Cavill Dalgiesh
Celular: 942431232
Correo: Elmaspepadelmundo@gmail.com

Actualizar Datos

Cerrar Sesión

FastScooter Twe

Cambiar foto



Nombres

Apellidos

Correo

Numero de Telefono

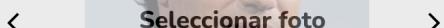
Contraseña

Confirmar Contraseña

Confirmar Datos

FastScooter Twe

Cambiar foto

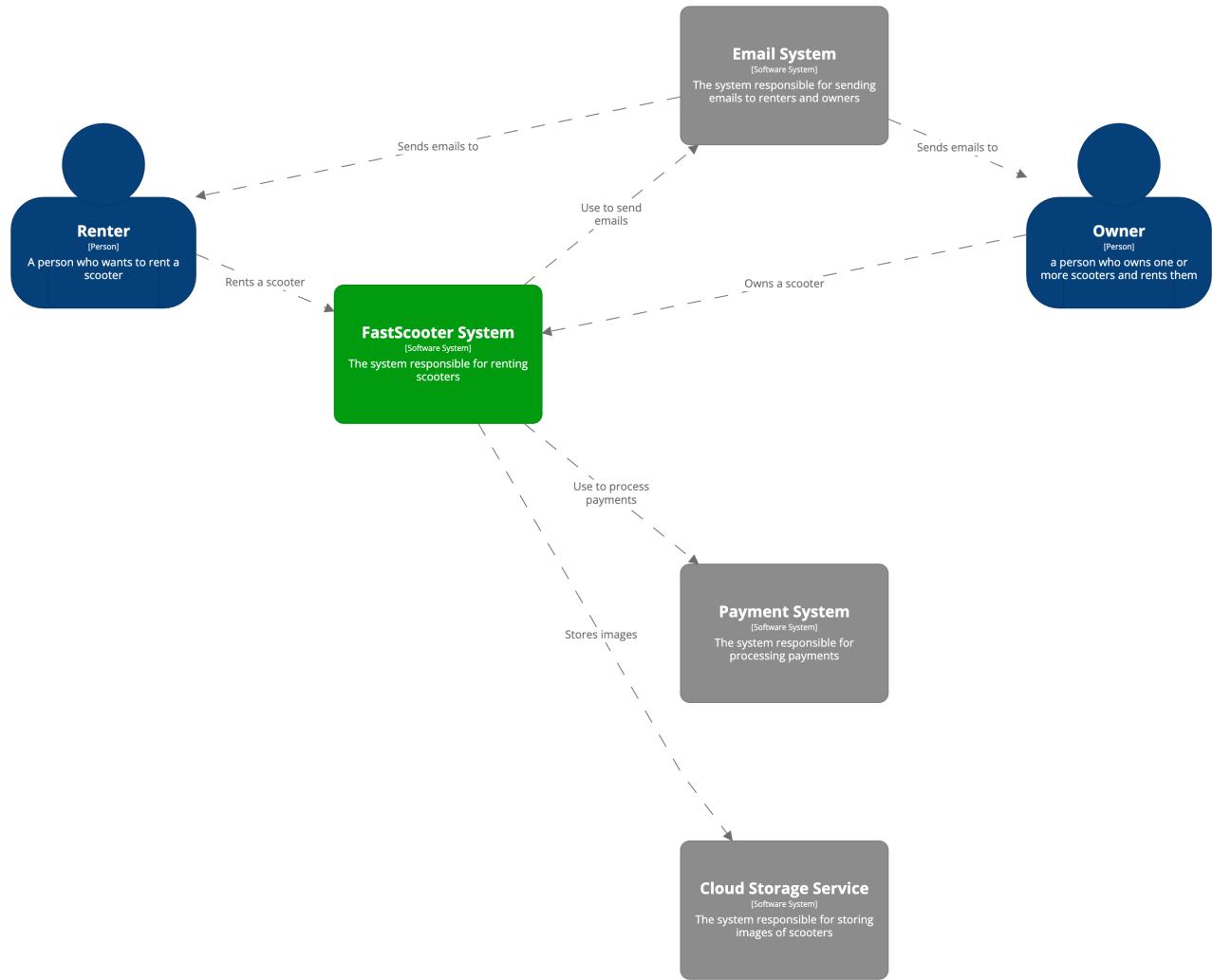


Seleccionar foto



4.6. Domain-Driven Software Architecture

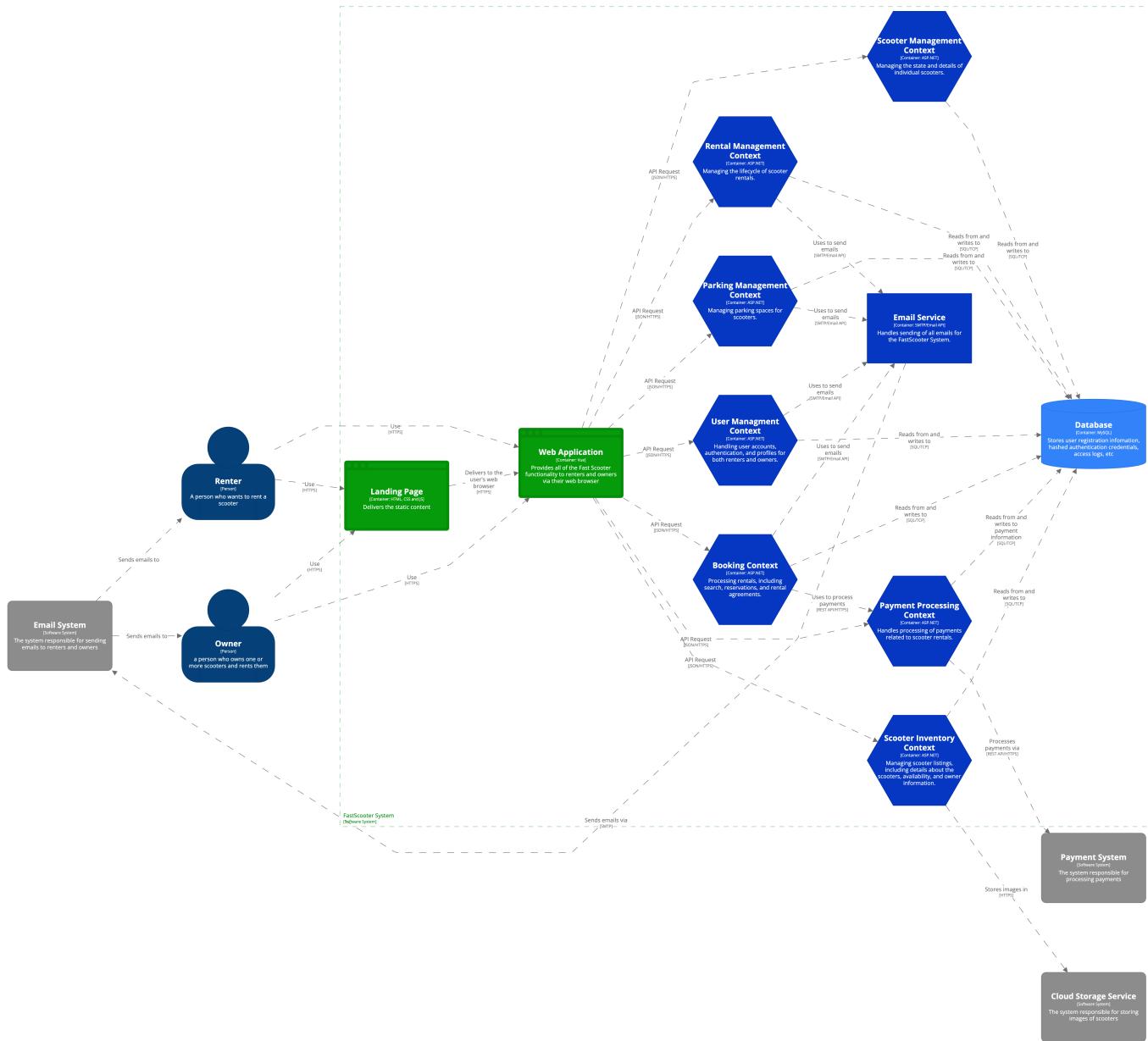
4.6.1. Software Architecture Context Diagram



[System Context] FastScooter System

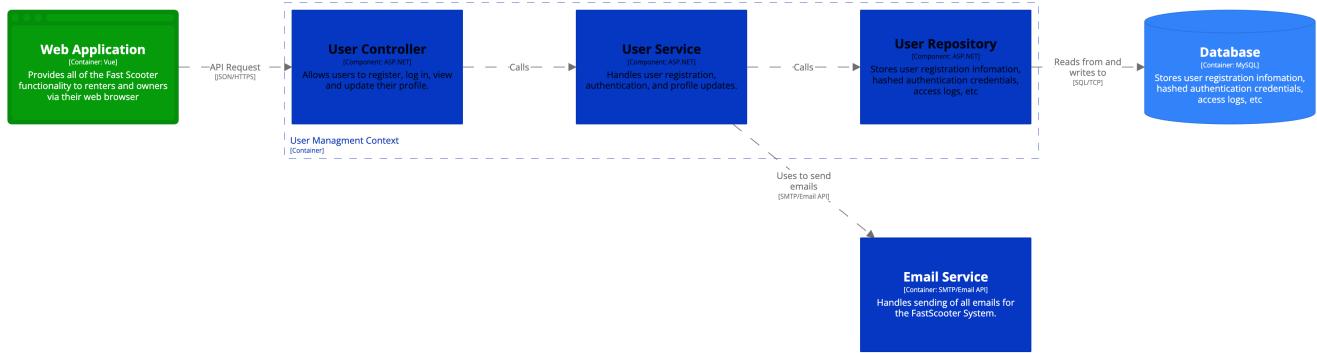
Wednesday, April 3, 2024 at 8:43 PM Peru Standard Time

4.6.2. Software Architecture Container Diagrams



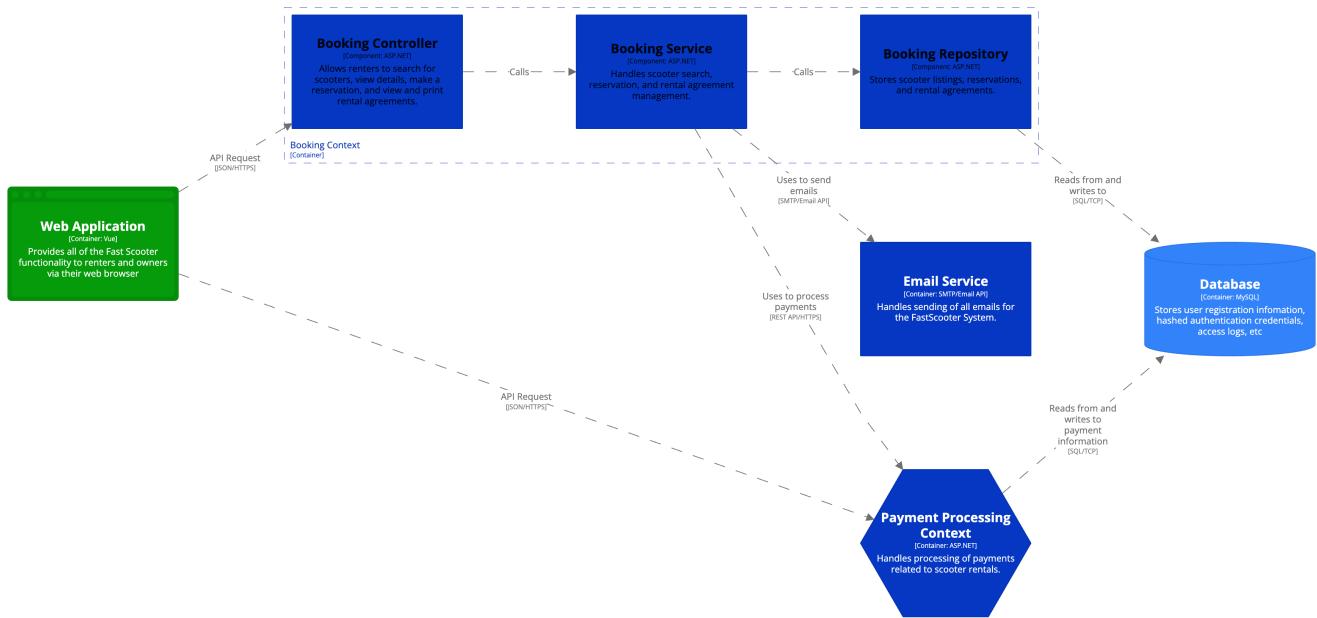
4.6.3. Software Architecture Components Diagrams

User Management Context

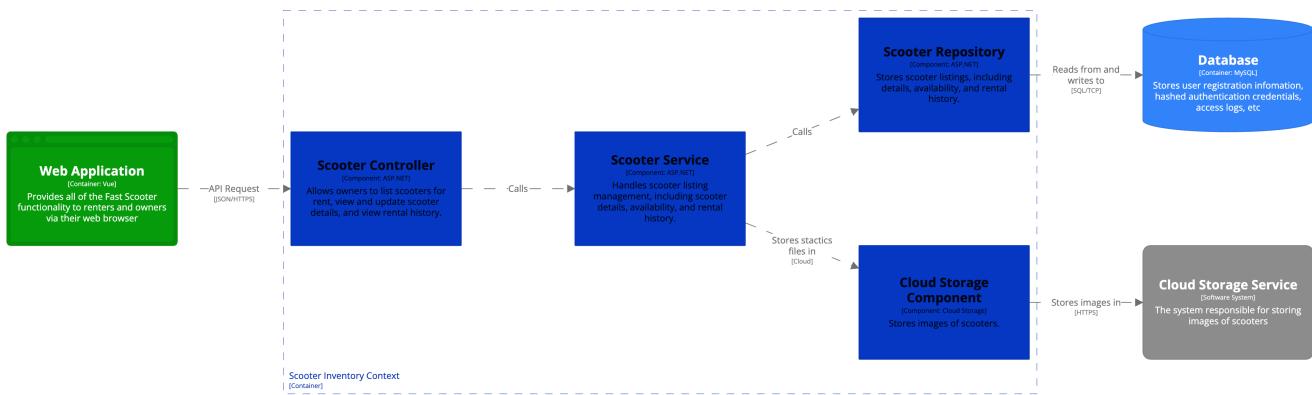


[Component] FastScooter System - User Management Context
Wednesday, April 3, 2024 at 8:46 PM Peru Standard Time

Booking Context



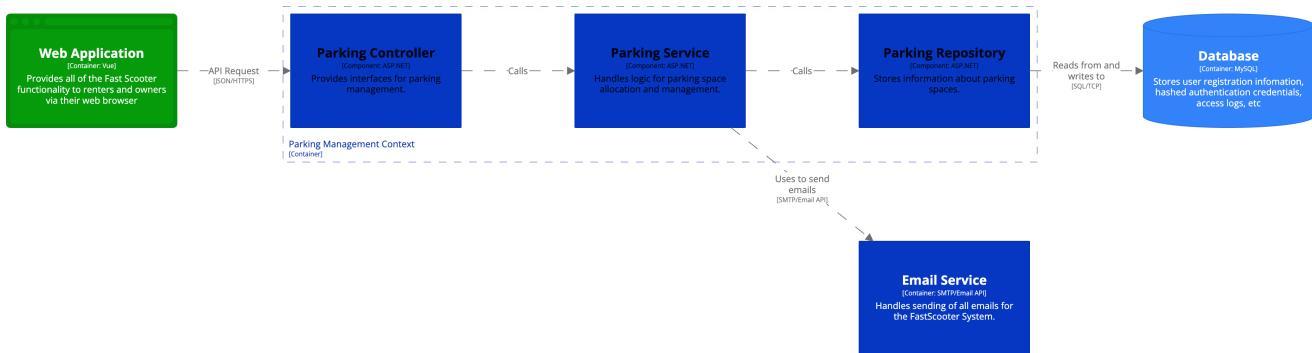
Scooter Inventory Context



[Component] FastScooter System - Scooter Inventory Context

Wednesday, April 3, 2024 at 8:52 PM Peru Standard Time

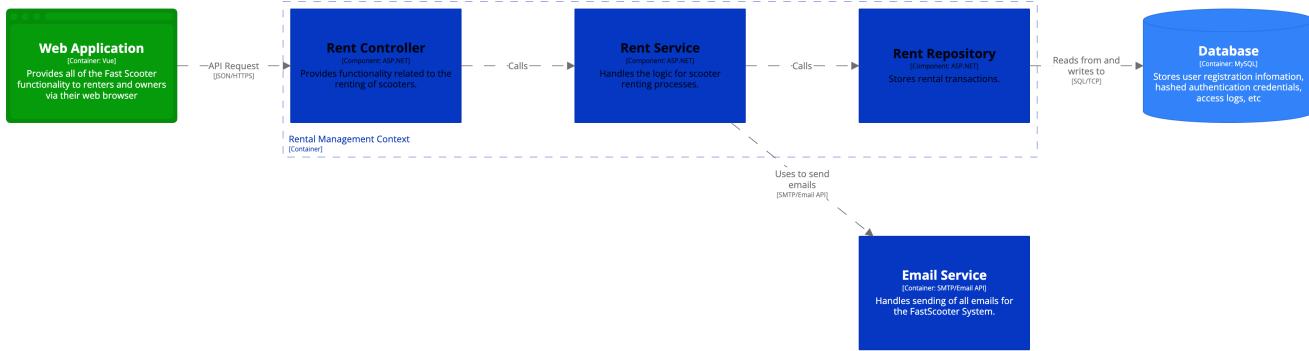
Parking Context



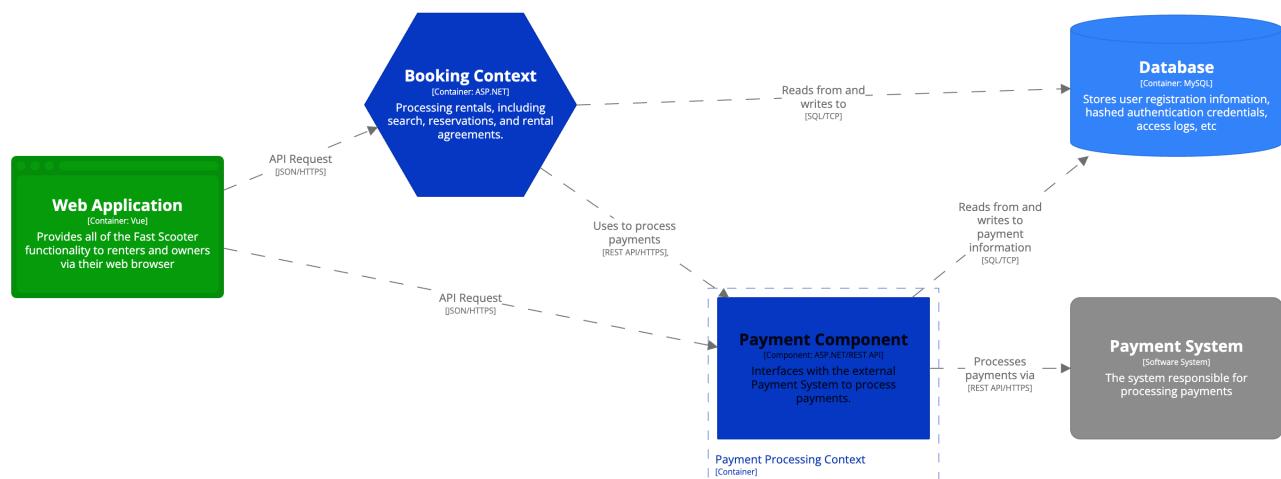
Scooter Management Context



Rental Context



Payment Context

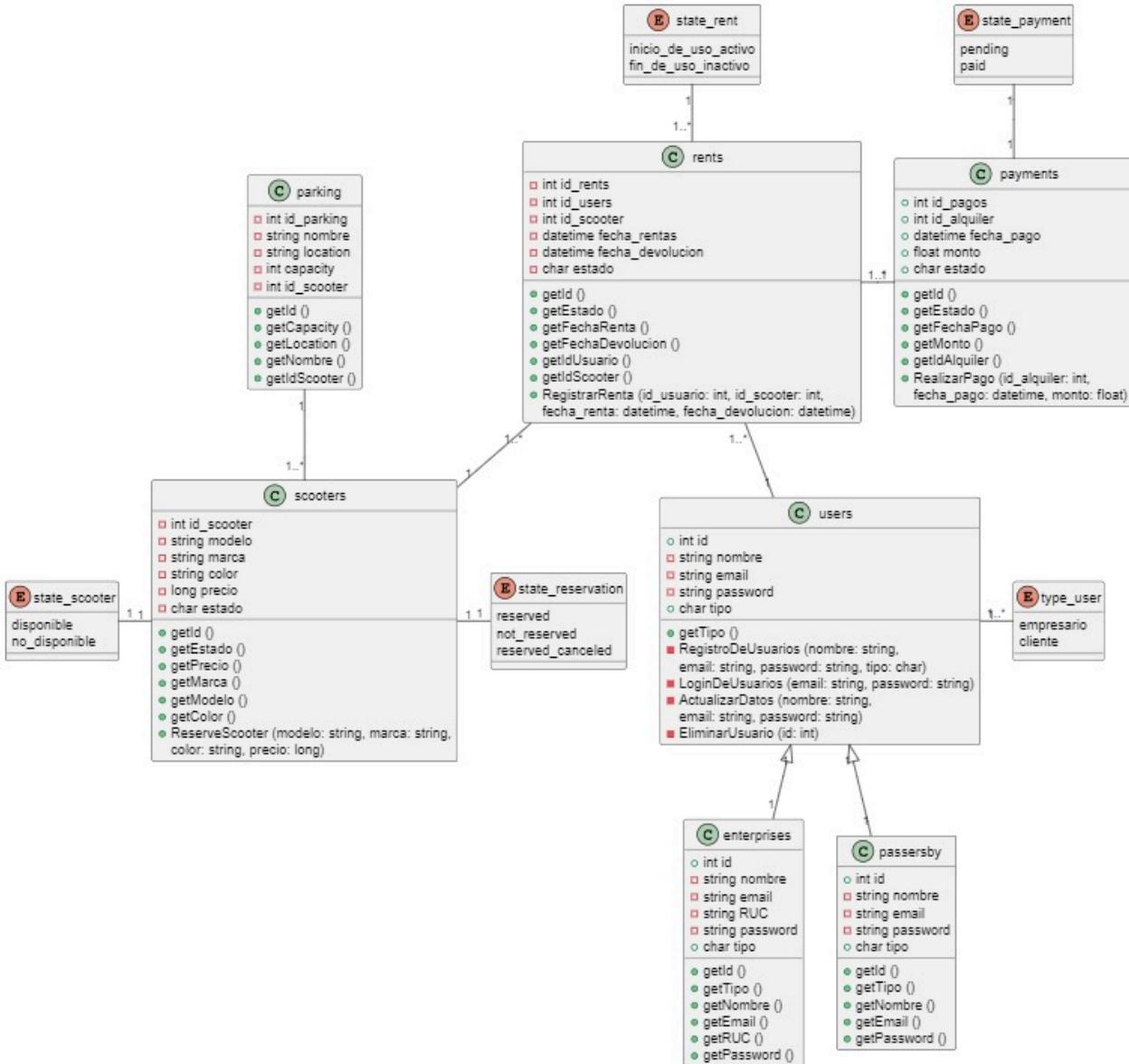


4.7. Software Object-Oriented Design

En esta sección, se utilizará el enfoque de diseño orientado a objetos para desarrollar la aplicación web. Asimismo, se aplicarán los principios y conceptos fundamentales de la programación orientada a objetos.

4.7.1. Class Diagrams

En esta sección, se exhibirán los diagramas de clases que ilustran las relaciones entre las clases en el contexto del diseño orientado a objetos.



4.7.2. Class Dictionary

El diagrama de clases se desarrolló en visual studio code con el uso de la extensión y documentación de plantUML. Aquí se creará un diccionario detallado que describe cada una de las clases identificadas en los diagramas.

- Users:** En esta clase se realiza el registro de todos los usuarios, considerando todos sus atributos y el tipo de usuario. Además, de las funciones de inicio de sesión, actualización y eliminación de cuentas.
- Enterprises:** En esta clase se realiza la obtención y validación de los datos para los usuarios empresa.
- Passersby:** En esta clase se realiza la obtención y validación de los datos para los usuarios transeúntes.
- Scooters:** En esta clase se le permite al usuario la visualización de características de cada uno de nuestros scooters disponibles en nuestra plataforma. Además de reservarlos.
- Rents:** La principal acción de aquí es confirmar el inicio de la reserva y su finalización.
- Payments:** En esta clase, se realizan pagos del scooter reservado.
- Parking:** Gracias a esta clase, el usuario ve los diferentes estacionamientos de scooters cerca de su zona de vivienda.
- Enum:** Gracias a los enum podemos declarar estados de cada proceso:
 - type_user. Elección entre empresarios y ciudadanos.
 - state_scooter. Muestra si el scooter está disponible o no.

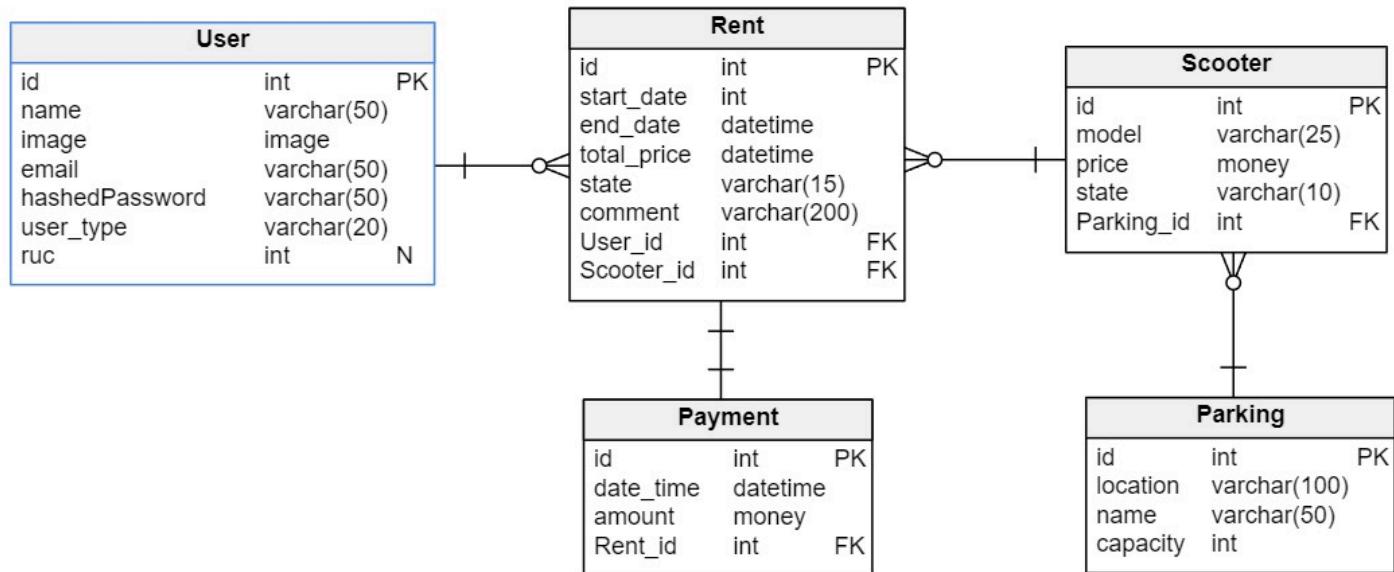
- state_reservation. El estado de una reserva cambia cuando el usuario realiza una reserva y cuando la cancela.
- state_rent. Comienzo o fin de uso del scooter.
- state_payment. El pago realizado o pendiente.

4.8. Database Design

En esta sección, se definirán las tablas y relaciones necesarias para almacenar y gestionar los datos de manera eficiente.

4.8.1. Database Diagram

En esta sección, se presentará el diagrama de la base de datos, que muestra la estructura y las relaciones entre las tablas.



[Link Database Diagram](#)

Capítulo V: Product Implementation, Validation & Deployment

5.1. Software Configuration Management

5.1.1. Software Development Environment Configuration

Utilizaremos principalmente como IDEs: Visual Studio Code o WebStorm, cada una con su configuración debida para no causar conflictos con carpetas personalizadas de cada IDE. Más adelante se hará uso de Rider para la implementación de las APIs.

Como herramientas de desarrollo se hará uso de la última versión disponible de Node.js. Para el frontend, se usará el framework web Vue versión 3. El cual se instalará mediante el manejador de paquetes. Como framework de diseño se usará

PrimeVue. Finalmente, para el backend, se utilizará el framework [ASP.NET](#) con el lenguaje de programación de C#.

Como herramientas SaSS, se usará GitHub como herramienta para colaboración de código. También usaremos Trello para la

elaboración de los Product Backlog. Vertabelo, para la elaboración del diagrama de base de datos. LucidChart, para la elaboración del diagrama de clases y diagramas adicionales

Para el desarrollo del landing page, se decidió con el equipo usar HTML, CSS y JS. Para llevarlo a cabo se eligieron diversas herramientas tecnológicas de las cuales el equipo ya está acostumbrado y tienen un cierto dominio. Estas herramientas son las siguientes:

- Visual Studio Code: Es un editor de código gratuito, moderno y potente gracias a que cuenta con varias funciones y extensiones para trabajar con cualquier lenguaje de programación. Además es bastante conocida por todos los integrantes del equipo y debido a ello se decidió trabajar con Visual Studio Code. Para la instalación del programa, se puede conseguir desde su página web oficial: una vez descargado se puede proceder con la instalación de forma rápida y fácil.
- Git y Github: Se usaron estas herramientas por la razón de que hoy en día es un estándar usar Git para el control de versiones de software y se eligió GitHub por ser la plataforma más popular y fácil de usar para crear y manejar repositorios, tener funciones para ver cambios, commits, pull request, entre otros. El enlace de descarga del instalador de GitHub Desktop es
- Live Server: Finalmente, para acelerar el desarrollo del landing page, se usó esta extensión que sirve para visualizar los cambios inmediatamente después de alguna modificación en el código así se evita estar recargando la página, lo cual es un ahorro de tiempo y comodidad al desarrollar.
- Discord: Aunque originalmente se diseñó como una plataforma de comunicación para gamers, Discord también se utiliza para diseñar y crear comunidades en línea y mejorar la experiencia de usuario a través de la comunicación y colaboración en grupos.
- WhatsApp: WhatsApp es una aplicación de mensajería instantánea que se utiliza para la comunicación en tiempo real. Aunque no es una herramienta de gestión de proyectos, se puede usar para mantenerse en contacto con miembros del equipo y colaborar en cierta medida.

Requirements Management:

- Miro: Miro es una plataforma de pizarra en línea que se utiliza para colaborar en la ideación, planificación y diseño de proyectos. Es especialmente útil para la colaboración visual, como la creación de mapas mentales, diagramas y prototipos.
- Google Docs: Google Docs es una suite de aplicaciones de procesamiento de texto, hojas de cálculo y presentaciones en línea. Aunque no es específicamente una herramienta de gestión de requisitos, se puede utilizar para documentar y colaborar en la definición y seguimiento de requisitos de proyectos.

Product UX/UI Design:

- Figma: Figma es una herramienta de diseño de interfaz de usuario (UI) y experiencia de usuario (UX) basada en la nube. Se utiliza para crear prototipos interactivos, diseños de aplicaciones y colaboración en tiempo real en proyectos de diseño.

- UXPressia: UXPressia es una herramienta especializada en la creación de mapas de experiencia de usuario, perfiles de clientes y otros elementos relacionados con el diseño de UX. Ayuda a visualizar y comprender la experiencia del usuario en un producto o servicio.
- LucidChart: es una herramienta para crear diagramas de clases, flujo y entre otros, de manera fácil e intuitiva. Nos va a servir para hacer los user flows y el diagrama de clases para el proyecto.

Software Development:

- Visual Studio Code: Visual Studio Code es un editor de código fuente altamente configurable y ampliable. Se utiliza principalmente para la codificación, depuración y desarrollo de software en varios lenguajes de programación.
- Git: Git es un sistema de control de versiones distribuido. Es una tecnología esencial para el desarrollo de software y se usa para rastrear cambios en el código fuente y facilitar la colaboración entre programadores.

Software Documentation:

- GitHub: GitHub es una plataforma de desarrollo colaborativo que utiliza el sistema de control de versiones Git. Se utiliza para alojar, revisar y colaborar en proyectos de desarrollo de software, lo que facilita la colaboración entre desarrolladores.

Software Testing:

- Lenguaje Gherkin: El lenguaje Gherkin es un lenguaje de dominio específico utilizado para escribir pruebas de aceptación en un formato legible por humanos. Se utiliza junto con herramientas de prueba de comportamiento, como Cucumber, para automatizar pruebas funcionales.

5.1.2. Source Code Management

Como mencionamos anteriormente, se utilizará GitHub para llevar un control de las versiones de desarrollo y poder trabajar de forma colaborativa. Para ello, se creó una Github

Organización: [Apps Web SI730](#)

Repositorio Informe: [goSteel-informe](#)

Repositorio Landing Page: [goSteel-LandingPage](#)

5.1.3. Source Code Style Guide & Conventions

A continuación, se darán a conocer las convenciones, formatos, estilos y entre otras propiedades de los lenguajes trabajados en la presente solución las cuales son: HTML, CSS y JavaScript:

- HTML: Se hará uso de la guía “HTML Style Guide and Coding” de la página W3Schools, la cual menciona las convenciones y estándares de este lenguaje de etiquetas. Hemos considerado las siguientes como las más importantes:
 - Declarar siempre el tipo documento: Es decir, colocar siempre la etiqueta en la primera línea del código.
 - Utilizar el nombre de las etiquetas y sus atributos en minúscula: Por un tema de estética y orden del código para que este se vea más limpio y sea más fácil de escribir.
 - Cerrar todas las etiquetas: Esto evita futuros problemas o errores de sintaxis.
 - Siempre coloca comillas para los valores de los atributos de las etiquetas: De esta forma los valores son más fáciles de leer y se deben utilizar obligatoriamente si este contiene espacios.

- Especificar siempre los atributos alt, width y height para las imágenes: Es importante en caso de que la imagen no se pueda mostrar por algún motivo y también ayuda con el tema de la accesibilidad de los usuarios.
- No omitir la etiqueta ni los metadatos: Estas etiquetas son importantes para la optimización de motores de búsqueda (SEO).

CSS: Se siguió la guía “Google HTML/CSS Style Guide” donde se indican las convenciones, reglas y buenas prácticas para este lenguaje. Hemos considerado las siguientes recomendaciones como las más destacadas:

- Nombre de clases: Se recomienda usar nombres generales para las clases, no deben ser específicas por la razón de que deben comportarse como padres.
- Usar nombres de clase cortos: Se recomienda utilizar nombres de clase que sean cortos y descriptivos, para transmitir la idea de lo que representa de manera concisa.
- Usar delimitadores de nombres de clase adecuados: Se debe de separar las palabras en los nombres de clase con solo guiones.
- Evitar los selectores de ID: No se recomienda implementar este tipo de selectores, por la razón de que estos deben ser únicos en toda la página y en proyectos grandes que tengan muchos componentes es difícil de garantizar esa unicidad, es preferible usar selectores de clase.
- Usar propiedades abreviadas: Es muy recomendable usar propiedades que soporten ser declarados de forma abreviada (por ejemplo, la propiedad padding, margin, border, etc.) por la razón de que reduce de forma significativa la cantidad de líneas de código, y es más legible para el programador o diseñador.
- JavaScript: Se consideró importante seguir una guía de buenas prácticas para un mejor desarrollo del código, para este caso se eligió la guía de la wiki “JavaScript best practices” del World Wide Web (W3C). Lo cual se destaca lo siguiente:
 - Usar nombres cortos y fáciles de leer: Es recomendable nombrar adecuadamente las variables, clases, funciones y otros elementos para que sea más sencillo de leer y comprender.
 - Evitar el uso de variables globales (keyword “var”): No se recomienda el uso de este tipo de variables en un proyecto, porque pueden generar muchos errores a medida que el proyecto crece y estas pueden sobrescribirse fácilmente afectando el valor y se pueden declarar otros elementos como funciones con el mismo nombre de la variable y generar errores.
 - Comentar y documentar lo necesario: Se recomienda comentar líneas de código que son complejos de entender a simple vista explicando o dejando mensajes para que otros programadores lo entiendan.
 - Usar notaciones sencillas de entender: Javascript cuenta con diversas notaciones y operadores para crear o modificar ciertas estructuras de datos como objetos, arrays, selectivas, etc.

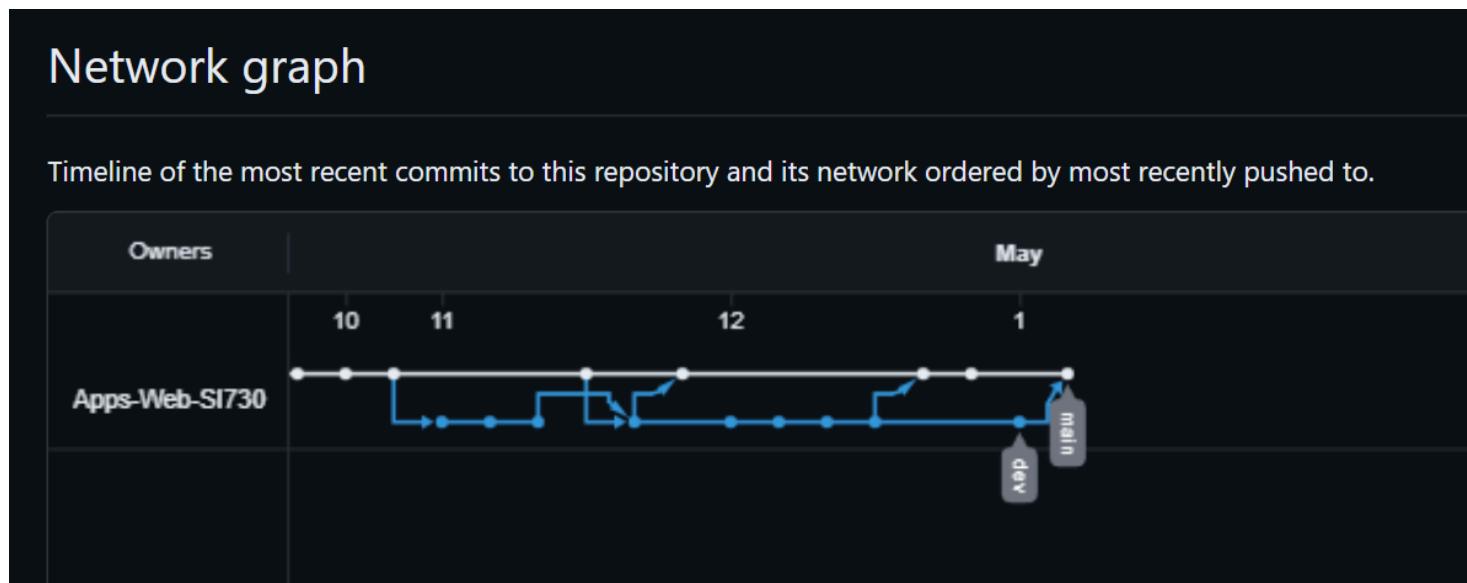
Gherkin: Se consideró conveniente usar la guía y convenciones que se mencionan en “Gherkin Conventions for Readable Specifications” para una correcta realización de las pruebas. A continuación, se mencionan los puntos que consideramos más importantes para nuestro trabajo:

- Los bloques “Give-When-Then” deben ser diferenciados: Se recomienda usar una correcta indentación de esos bloques para identificar mejor las secciones de la prueba y también añadiendo la keyword “And” para añadir otra línea en los pasos y otro bloque.
- Usar tablas para los pasos: Si uno de los pasos requiere de más información es recomendable usar tablas para organizar dicha información y tenga un aspecto más ordenado.
- Usar comillas simples para los parámetros: Se recomienda esta práctica para una mejor legibilidad de los parámetros en un paso y tener una sintaxis más simple.

- Separar los escenarios con comentarios: Si se da el caso de tener muchos escenarios en una prueba, es usar los comentarios como separadores para que visualmente sea más organizado, fácil de leer y distinguir mejor.

En resumen, las convenciones o estilos de programación, se seguirá la guía de estilos de Google para programar en HTML (Google HTML), CSS (CSS Style Guide) y JavaScript (JS) en el caso de la landing page. En el caso de la implementación del frontend, se utilizará Vue 3 utilizando HTML5, CSS3 y JavaScript para aspectos estáticos de templates y JavaScript como lenguaje de programación.

Para el almacenamiento y control de versiones de código se utilizará GIT gestionado desde GitHub aplicando GitFlow Workflow, Conventional Commits y Semantic Versioning. Además, todos los hotfixes se realizan en ella, para así poder tener los arreglos desplegados de forma automática.



El lenguaje de diseño de Landing Page y Web Applications estará basado en Material Design. Como biblioteca de componentes de UI se utilizará PrimeVue.

Para el desarrollo de Web Services, se realizará bajo RESTful API architectural style y se hará uso de [ASP.NET](#), utilizando C# como lenguaje de Programación.

5.1.4. Software Deployment Configuration

Para el despliegue del Landing Page se utilizará Github Pages, para el Frontend de la aplicación se usará _____. Finalmente, para el despliegue del RESTful API, se usará _____.

5.2. Landing Page, Services & Applications Implementation

5.2.1. Sprint 1

5.2.1.1. Sprint Planning 1

Sprint #	1
Sprint Planning Background	-
Date	2024 - 04 - 03
Time	22:00 PM
Location	Virtual via Discord
Prepared By	Barrial Marin, Sharon Antuanet Ivet
Attendees (to planning meeting)	Adrianzén Flores, Carlos Arturo Barrial Marin, Sharon Antuanet Ivet Hidalgo Bustamante Josue Omar Huachaca Advincula, Scott Jacobo Minaya Mundines, Pietro Minayat
Sprint 1 - Review Summary	No aplica (Es el primer Sprint)
Sprint 1 - Retrospective Summary	No aplica (Es el primer Sprint)
Sprint Goal & User Stories	-
Sprint 1 Goal	El objetivo del presente Sprint es en desarrollar la Landing Page usando los wireframes y mockups diseñados previamente
Sprint 1 - Velocity	El equipo puede aceptar 20 Story Points
Sprint 1 - Story Points	La suma de los Story Points de los User Stories que se atenderá es 18

5.2.1.2. Sprint Backlog 1

Implementación del Landing Page acorde con las User Stories.

Sprint 1							
User Stories			Work-Item Task				
Id	Title	Id	Title	Description	Estimation (hours)	Assigned to	Status
US024	Visualización de características de aplicación web	24.1	Header	Como usuario quiero ver las principales características de la aplicación para decidir si usar el servicio.	1	Sharon Barrial	Done
		24.2	Sección de features		1	Carlos Adriánzén	Done
		24.3	Sección de clientes		1	Josue Hidalgo	Done
		24.4	Sección reseñas		1	Scott Huachaca	Done
US025	Landing page responsive	25	Responsive	Como usuario quiero visitar la landing page desde cualquier dispositivo usuario para decidir si usar el producto en mi trabajo usuario de la aplicación.	3	Pietro Minaya	Done
US026	Botón Call to action	26	Sección botón call-to-action	Como usuario quiero ir a la aplicación web desde un solo botón para empezar a usar el servicio de manera fácil y rápida.	1	Sharon Barrial	Done

5.2.1.3. Development Evidence for Sprint Review

Repository	Branch	Commit Id	Commit Message	Commit Message Body	Committed on (Date)
goSteel-LandingPage	develop	d172a5f	feature: Creación de Landing	-	01/04/2024
goSteel-LandingPage	develop	a43f17b	feature: Header Section	-	02/04/2024
goSteel-LandingPage	develop	ef25af3	feature: Various Sections	-	03/04/2024
goSteel-LandingPage	develop	0d11262	feature: Assets	-	04/04/2024
goSteel-LandingPage	develop	73f3545	feature: Footer Section	-	05/04/2024

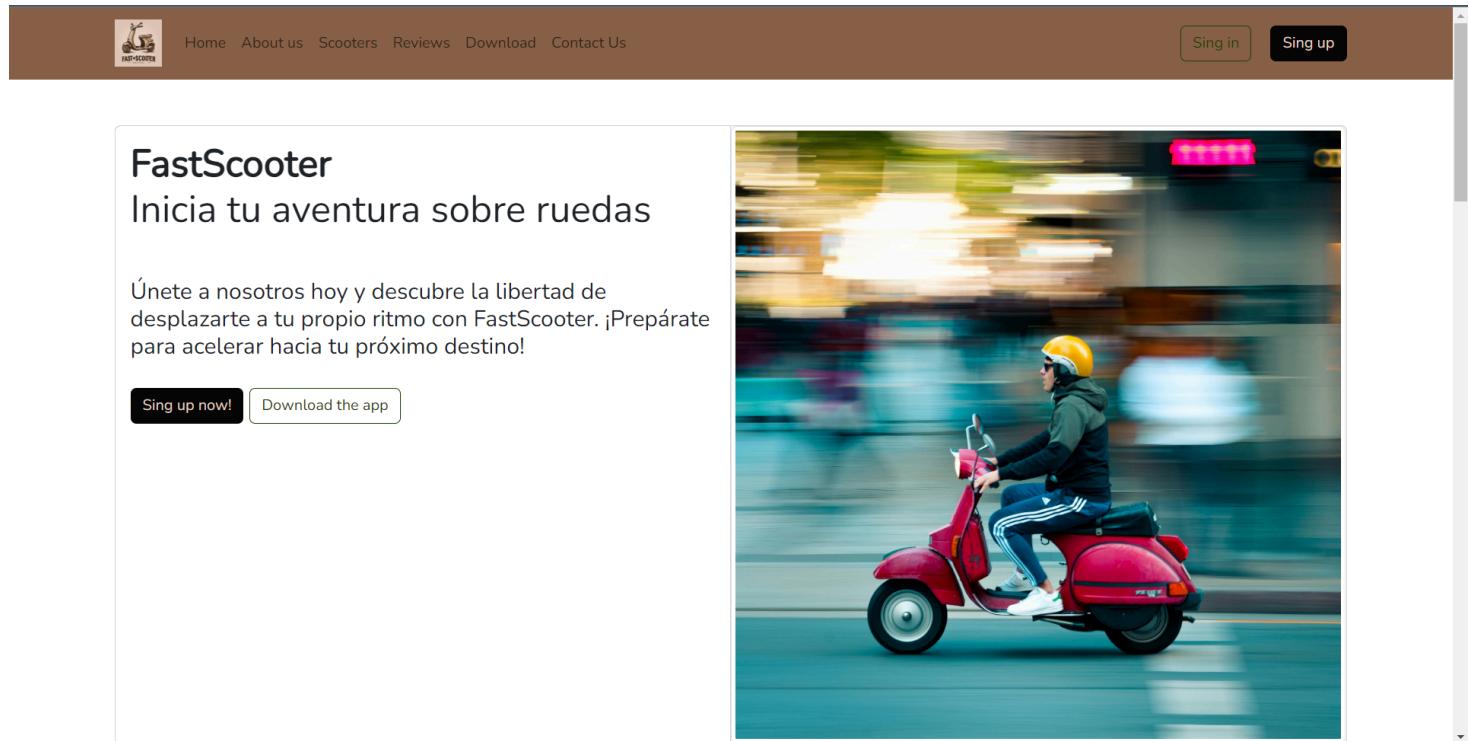
5.2.1.4. Testing Suite Evidence for Sprint Review

Esta sección no fue posible integrar en la presente entrega debido a que el código realizado fue para el desarrollo de la landing page.

5.2.1.5. Execution Evidence for Sprint Review

En este apartado se hace presenta la implementación/despliegue de la landing page del producto solución goSteel.

[Link del landing page](#)



The screenshot shows the homepage of the FastScooter website. At the top, there's a dark navigation bar with the 'FASTSCOOTER' logo, 'Home', 'About us', 'Scooters', 'Reviews', 'Download', 'Contact Us', 'Sing in', and 'Sing up' buttons. The main content area has a white background. On the left, there's a section with the heading 'FastScooter' and the sub-headline 'Inicia tu aventura sobre ruedas'. Below this is a paragraph of text: 'Únete a nosotros hoy y descubre la libertad de desplazarte a tu propio ritmo con FastScooter. ¡Prepárate para acelerar hacia tu próximo destino!'. At the bottom of this section are two buttons: 'Sing up now!' and 'Download the app'. To the right of this text is a large, blurred photograph of a person wearing a yellow helmet and dark clothing, riding a red scooter. The background is a city street at night with streaks of light from passing vehicles.

5.2.1.6. Services Documentation Evidence for Sprint Review

No se utilizó ningún servicio adicional, pues este primer Sprint solo consta de la implementación del landing page.

5.2.1.7. Software Deployment Evidence for Sprint Review

Como se mencionó, se utilizó Github Pages para el despliegue automático del landing page con todos los cambios realizados por el equipo. Github Pages se integra con nuestra organización en GitHub y luego con el repositorio, siendo la rama main la que utilizamos para el despliegue.

[Enlace al Landing Page Desplegado](#)

5.2.1.8. Team Collaboration Insights during Sprint

Las actividades para el presente Sprint se repartieron en base a las secciones de la landing page que se plantearon como equipo previamente, para ello, se realizaron primero los styles en un archivo aparte .css y luego entre todo el equipo se desarrolló el index.html. De esta manera, el desarrollo de la landing page fue organizada y eficiente. A continuación, se mostrarán las evidencias de los commits:

April 1, 2024 – May 1, 2024

Period: 1 month ▾

Overview

3 Active pull requests

0 Active issues

↳ 3
Merged pull requests

↑ 0
Open pull requests

🕒 0
Closed issues

⌚ 0
New issues

Excluding merges, 3 authors have pushed 15 commits to main and 15 commits to all branches. On main, 0 files have changed and there have been 0 additions and 0 deletions.

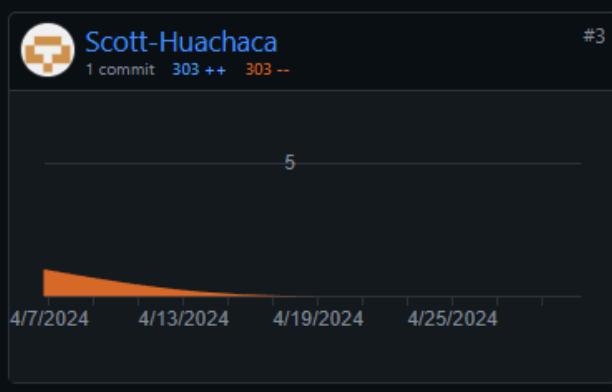
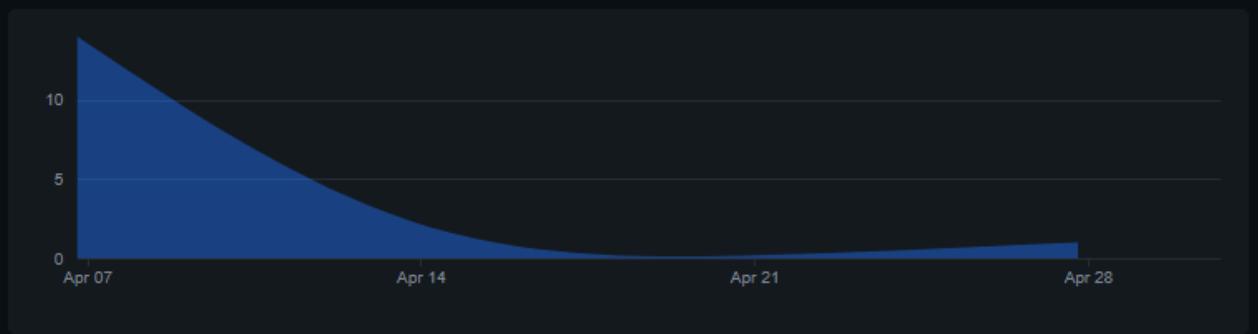


↳ 3 Pull requests merged by 2 people

Apr 7, 2024 – May 1, 2024

Contributions: Commits ▾

Contributions to main, excluding merge commits



Network graph

Timeline of the most recent commits to this repository and its network ordered by most recently pushed to.



5.2.2. Sprint 2

5.2.2.1. Sprint Planning 2

Sprint #	2
Sprint Planning Background	-
Date	2024 - 05 - 01
Time	18:35 PM
Location	Virtual via Discord
Prepared By	Barrial Marin, Sharon Antuanet Ivet
Attendees (to planning meeting)	Adrianzén Flores, Carlos Arturo Barrial Marin, Sharon Antuanet Ivet Hidalgo Bustamante Josue Omar Huachaca Advincula, Scott Jacobo Minaya Mundines, Pietro Minayat
Sprint 1 - Review Summary	Se realizó la landing page implementado con css y html, a raiz de los mockups de diseño
Sprint 1 - Retrospective Summary	Mejorar en puntos de la documentación del informe
Sprint Goal & User Stories	-
Sprint 2 Goal	El objetivo del presente Sprint es en desarrollar la Landing Page usando los wireframes y mockups diseñados previamente
Sprint 2 - Velocity	El equipo puede aceptar 30 Story Points
Sprint 2 - Story Points	La suma de los Story Points de los User Stories que se atenderá es 22 Story Points

5.2.2.2. Sprint Backlog 2

Implementación del Landing Page acorde con las User Stories.

Sprint 2							
User Stories			Work-Item Task				
Id	Title	Id	Title	Description	Estimation (hours)	Assigned to	Status
US001	Registro de usuarios clientes en la plataforma	1	Interfaz de registro para clientes	Como usuario cliente quiero crearme una cuenta para poder acceder a la aplicación y sus funciones.	1.5	Sharon Barrial	Done
US002	Registro de empresas en la plataforma	2	Interfaz de registro para empresas	Como usuario empresa quiero crearme una cuenta para poder acceder a la aplicación..	1.5	Pietro Minaya	Done
US003	Inicio de sesión de usuarios en la plataforma	3	Inicio de sesión	Como usuario quiero iniciar sesión con mi correo para ingresar a la plataforma.	3	Pietro Minaya	Done
US004	Reserva de scooter	4.1	Implementar fake api para scooters	Como usuario quiero poder reservar un scooter específico con anticipación para asegurarme de que esté disponible cuando llegue a la estación de scooters.	1	Josue Hidalgo	Done
		4.2	Grid de scooters		3	Carlos Andrianzen	Done
		4.3	Card scooter		2	Pietro Minaya	Done
		4.4	Proceso reserva		5	Scott Huachaca	Done
		4.5	Lista de reserva		2	Sharon Barrial	Done

5.2.2.3. Development Evidence for Sprint Review

goSteel-Frontend	main	f0553f6	chore: DDD architecture	-	30/04/2024
goSteel-Frontend	main	9108a10	fix: router rendering pages	-	30/04/2024
goSteel-Frontend	main	207b7e6	feat: update various components	-	30/04/2024
goSteel-Frontend	main	c5fe5c6	chore: files to work on	-	30/04/2024
goSteel-Frontend	main	284d251	feat: scooter-purchase and update routes	-	01/05/2024
goSteel-Frontend	main	e327ad4	chore: add .component to some files	-	01/05/2024
goSteel-Frontend	develop	74175c4	feat: create scooter-favorites component (pages)	-	03/05/2024
goSteel-Frontend	develop	cb414ca	fix: update scooter-details component	-	03/05/2024
goSteel-Frontend	develop	59e162f	feat: create scooter-details component	-	03/05/2024
goSteel-Frontend	develop	59e162f	feat: create scooter-favorites component (pages)	-	03/05/2024
goSteel-Frontend	develop	4951609	feat: create scooter-booking,component.vue	-	03/05/2024
goSteel-Frontend	develop	bcae30b	fix: update component home (home-login)	-	03/05/2024
goSteel-Frontend	develop	db688c7	fix: update component login-toolbar	-	03/05/2024
goSteel-Frontend	develop	a415f6c	chore: update database funcional (db.json)	-	03/05/2024

5.2.2.4. Testing Suite Evidence for Sprint Review

Repository	Branch	Commit Id	Commit Message	Commit Message Body	Committed on (Date)
acceptance-test-goSteel	main	55b1e4a	feat: Acceptance_test_01	-	01/05/2024
acceptance-test-goSteel	main	55b1e4a	feat: Acceptance_test_02	-	01/05/2024

Repository	Branch	Commit Id	Commit Message	Commit Message Body	Committed on (Date)
acceptance-test-goSteel	main	55b1e4a	feat: Acceptance_test_03	-	01/05/2024
acceptance-test-goSteel	main	55b1e4a	feat: Acceptance_test_04	-	01/05/2024
acceptance-test-goSteel	main	55b1e4a	feat: Acceptance_test_05	-	01/05/2024
acceptance-test-goSteel	main	55b1e4a	feat: Acceptance_test_06	-	01/05/2024

5.2.2.5. Execution Evidence for Sprint Review

En este apartado se hace presenta la ejecución del frontend del servicio FastScooter.

Link del fronted

The screenshot shows the homepage of the FastScooter application. At the top, there is a header with the logo 'FastScooter' on the left, and 'Home | About | Contact' and 'Login | Sign up' buttons on the right. Below the header, there is a large, empty placeholder image with dimensions '500 x 500' displayed in the center. To the left of this placeholder, there is a section with the title 'FastScooter' and a paragraph describing the service as a digital platform for finding scooters for various users. The rest of the page is mostly blank, indicating a placeholder or a loading state.

5.2.2.6. Services Documentation Evidence for Sprint Review

Endpoint	Detalles
scooter_card_detail	En este endpoint se muestra los detalles del scooter seleccionado
scooter_card_grid	En este endpoint se muestra los scooters disponibles para rentar
user_profile	En este endpoint se muestra los datos de los users

5.2.2.7. Software Deployment Evidence for Sprint Review

Para realizar el proceso de despliegue de lo desarrollado en el Sprint 2, a continuación se detallará paso a paso el procedimiento del despliegue:

Ejecutamos el comando “npm run dev” en la ruta de nuestro proyecto en VUE y esta acción nos muestra lo siguiente:



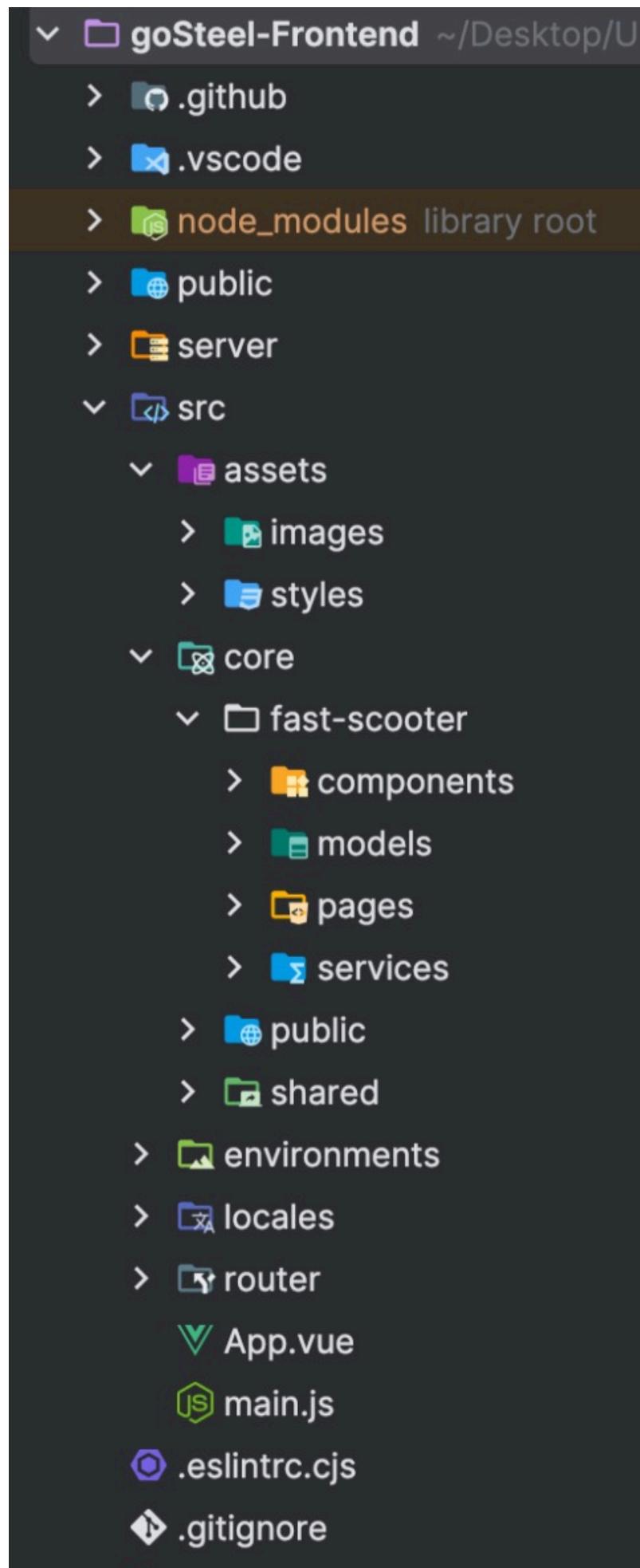
```
Terminal Local x + ✘
pietro@Pietros-MacBook-Pro goSteel-Frontend % npm run dev

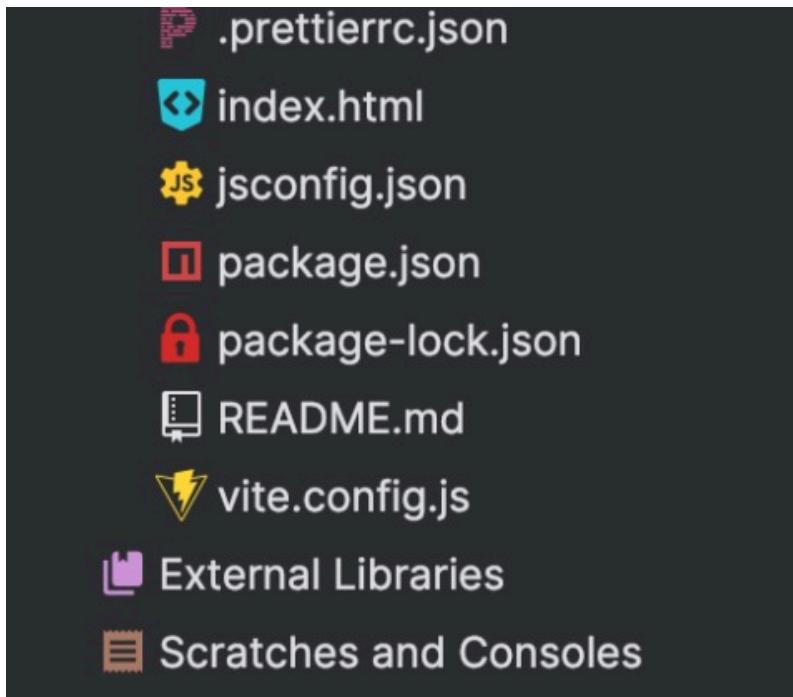
> gosteel-frontend@0.0.0 dev
> vite

VITE v5.2.10 ready in 359 ms

→ Local: http://localhost:5173/
→ Network: use --host to expose
→ press h + enter to show help
```

Muestra de las carpetas creadas:





Se añade el archivo “ ” para que VUE pueda entender las rutas de nuestro programa en angular con la siguiente configuración:

```
export const routes : [{path: string, component: {co...  = [ Show usages PietroMinaya
{
  path: "/home",
  name: "Home View",
  component: HomeView,
},
{
  path: "/sign-up",
  name: "Sign Up Form",
  component: () :Promise<...> => import("@/core/fast-scooter/pages/user-sign-up-form.component.vue")
},
{
  path: "/login",
  name: "Login Form",
  component: () :Promise<...> => import("@/core/fast-scooter/pages/user-login-form.component.vue")
},
{
  path: "/user/profile",
  name: "User Profile",
  component: () :Promise<...> => import("@/core/fast-scooter/pages/user-profile.component.vue")
},
```

```

    },
    {
      path: "/user/profile/update",
      name: "User Profile Update",
      component: () :Promise<...> => import("@/core/fast-scooter/pages/user-profile-update.component.vue")
    },
  },
  {
    path: "/user/profile/payment",
    name: "User Profile Payment",
    component: () :Promise<...> => import("@/core/fast-scooter/pages/user-profile-payment.component.vue")
  },
  {
    path: "/scooter-search",
    name: "Search Scooter",
    component: () :Promise<...> => import("@/core/fast-scooter/pages/scooter-search.component.vue")
  },
  {
    path: "/scooter-add",
    name: "Add a Scooter",
    component: () :Promise<...> => import("@/core/fast-scooter/pages/scooter-add.component.vue")
  },

```

```

47  {
48    path: "/scooter-purchase",
49    name: "Purchase a Scooter",
50    component: () :Promise<...> => import("@/core/fast-scooter/pages/scooter-purchase.component.vue")
51  },
52
53  {
54    path: "/",
55    redirect: "/home",
56  },
57  {
58    path: "/:pathMatch(.*)*",
59    name: "Page Not Found",
60    component: PageNotFound
61  },
62 ]

```

Por último, usamos el comando “npm run format” al proyecto que nos permite desplegar nuestra aplicación manualmente para evitar errores:

```

Terminal Local × + ✎
pietro@Petros-MacBook-Pro goSteel-Frontend % npm run format

> gosteel-Frontend@0.0.0 format
> prettier --write src/

src/App.vue 38ms
src/assets/styles/main.css 10ms
src/core/fast-scooter/components/scooter-card.component.vue 20ms
src/core/fast-scooter/components/user-header.component.vue 7ms
src/core/fast-scooter/models/booking.entity.js 2ms
src/core/fast-scooter/models/scooter.entity.js 1ms
src/core/fast-scooter/models/user.entity.js 1ms
src/core/fast-scooter/pages/scooter-add.component.vue 33ms
src/core/fast-scooter/pages/scooter-purchase.component.vue 42ms
src/core/fast-scooter/pages/scooter-search.component.vue 11ms
src/core/fast-scooter/pages/user-login-form.component.vue 9ms
src/core/fast-scooter/pages/user-profile-payment.component.vue 10ms
src/core/fast-scooter/pages/user-profile-update.component.vue 9ms
src/core/fast-scooter/pages/user-profile.component.vue 15ms
src/core/fast-scooter/pages/user-sign-up-form.component.vue 10ms
src/core/fast-scooter/services/bookings-api.service.js 3ms
src/core/fast-scooter/services/scooters-api.service.js 2ms
src/core/fast-scooter/services/users.service.js 2ms
src/core/public/components/developer-card.component.vue 3ms
src/core/public/components/home-contact.component.vue 9ms
src/core/public/components/home-get-started.component.vue 4ms
src/core/public/components/home-scooters.component.vue 6ms
src/core/public/components/home-team.component.vue 6ms
src/core/public/components/home-us.component.vue 4ms
src/core/public/components/the-footer-content.component.vue 2ms
src/core/public/components/the-header-content.component.vue 2ms
src/core/public/pages/home-view.component.vue 2ms
src/core/public/pages/page-not-found.component.vue 3ms
src/core/shared/services/http-common.js 1ms
src/locales/en.js 1ms
src/locales/es.js 2ms

```

Nuestro despliegue se ha hecho en Microsoft Azure:

The screenshot shows the Microsoft Azure portal interface. On the left, there's a sidebar with various service icons like Create a resource, Home, Dashboard, All services, Favorites, Resource groups, App Services, SQL databases, Azure Cosmos DB, Virtual machines, Load balancers, Storage accounts, Virtual networks, Microsoft Entra ID, Monitor, Advisor, Microsoft Defender for Cloud, Help + support, and Cost Management + Billing. The 'All services' section is currently selected.

The main content area displays the 'goSteel-Frontend' Static Web App. At the top, there's a search bar and several navigation links: View app in browser, Delete, Manage deployment token, Send us your feedback, and a JSON View link. Below this, the 'Overview' tab is selected, showing the following details:

- Essentials** section:
 - Resource group: [move](#)
 - Subscription: [move](#)
 - Subscription ID: 7618ed73-0334-42c3-8fb4-a72fdbeb4f86
 - Location: Global
 - Sku: Free
- Tags** section: Tags ([edit](#))
- Get started** section: View your application, Status: Ready, Environment: Production, Domain: <https://red-wave-0c15ee510.5.azurestaticapps.net>, Hosting plan: Free. A 'Visit your site' button is present.
- Prepare for production** section: 0/3 completed, with options to Add a custom domain and Upgrade your hosting plan.

De esta manera el avance del Sprint 2 queda desplegado, a continuación se mostrará la evidencia del despliegue junto con la fecha que se realizó:

FastScooter

Home | About | Contact

Login Sign up

500 × 500

FastScooter

We are a company that offers a digital platform where you can find scooters for all types of users. So, what you need is a scooter if you need another type of mobility, on this page you will find everything you need quickly, easily and safely. Also, you will never have to worry about not finding the right bike, in this place you can find what you need according to your needs

Finalmente, se logró desplegar con éxito todo el desarrollo trabajado en el Sprint2:

[Link del frontend desplegado](#)

5.2.2.8. Team Collaboration Insights during Sprint

Las actividades para el presente Sprint se repartieron en base a las secciones del fronted que se plantearon como equipo previamente, para ello, se realizaron primero los componentes y luego entre todo el equipo se desarrolló las rutas. De esta manera, el desarrollo del fronted fue organizada y eficiente. A continuación, se mostrarán las evidencias de los commits:

April 26, 2024 – May 3, 2024

Period: 1 week ▾

Overview

3 Active pull requests

0 Active issues

↳ 2
Merged pull requests

↳ 1
Open pull request

⌚ 0
Closed issues

⌚ 0
New issues

Excluding merges, 3 authors have pushed 9 commits to main and 37 commits to all branches. On main, 0 files have changed and there have been 0 additions and 0 deletions.



↳ 2 Pull requests merged by 1 person

↳ fix: remove unused imgs
#2 merged 2 days ago

↳ Merging main from develop
#1 merged 2 days ago

↳ 1 Pull request opened by 1 person

↳ fix: update components functions
#3 opened 24 minutes ago

Apr 21, 2024 – May 1, 2024

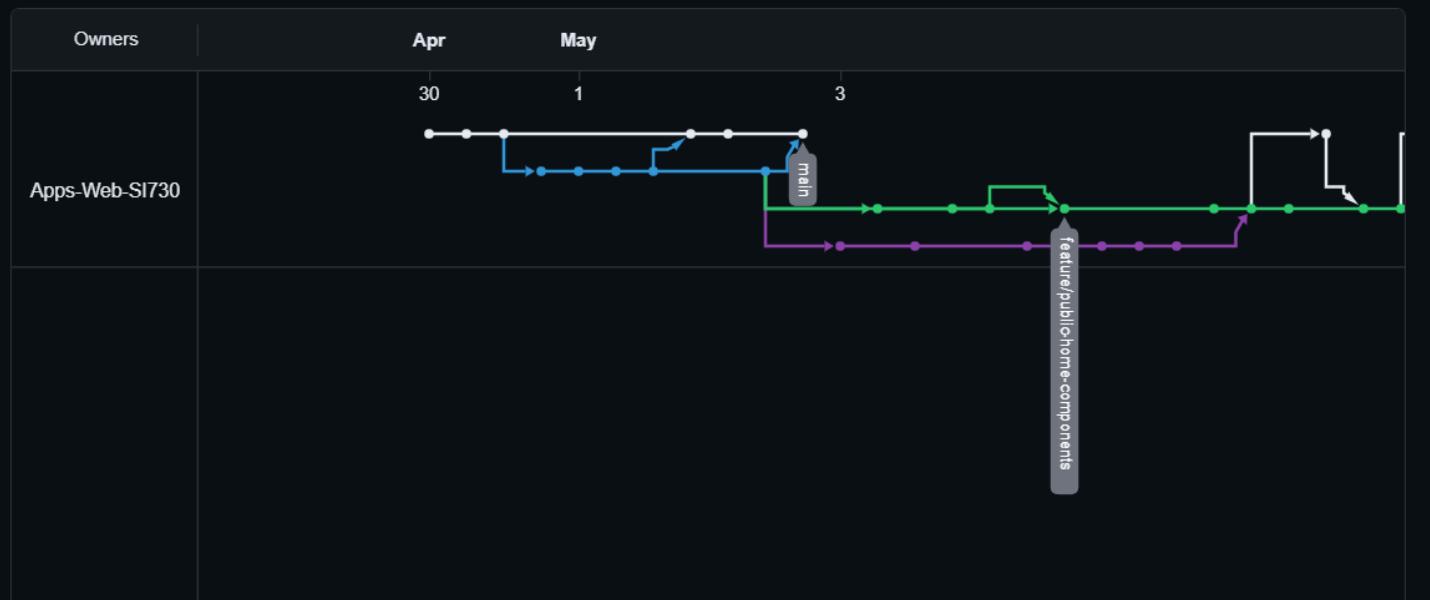
Contributions: Commits ▾

Contributions to main, excluding merge commits



Network graph

Timeline of the most recent commits to this repository and its network ordered by most recently pushed to.



Conclusiones

Conclusiones y recomendaciones

La renta de scooters ha emergido como una opción de movilidad urbana cada vez más popular en muchas ciudades del mundo. La implementación del fronted para un servicio de renta de scooters aborda varios aspectos clave para garantizar una experiencia de usuario fluida y eficiente.

- La renta de scooters proporciona una opción de transporte accesible y conveniente para los residentes urbanos y visitantes, permitiéndoles moverse rápidamente por la ciudad sin depender de horarios de transporte público o la necesidad de poseer un vehículo propio.
- Al ofrecer una alternativa al uso de automóviles particulares, la renta de scooters puede contribuir a reducir la congestión del tráfico en las ciudades, aliviando la presión sobre las carreteras y reduciendo los tiempos de viaje.
- Los scooters eléctricos tienen un menor impacto ambiental en comparación con los vehículos motorizados tradicionales, ya que no emiten gases de escape y funcionan con energía eléctrica, lo que los convierte en una opción más sostenible para el transporte urbano.
- Aunque los scooters pueden ofrecer una forma eficiente de moverse por la ciudad, también presentan desafíos en términos de seguridad vial. Los accidentes y lesiones relacionados con el uso de scooters son preocupaciones importantes que requieren atención y regulación por parte de las autoridades locales.

Es por ello que para evitar estos problemas recomendamos:

- Un diseño de frontend intuitivo y fácil de usar para que los usuarios puedan navegar sin problemas por la plataforma.
- Integración de mapas para mostrar la ubicación de los scooters disponibles, así como para proporcionar direcciones a los usuarios para llegar a ellos.
- Se debe proporcionar un medio para que los usuarios puedan comunicarse con el soporte al cliente en caso de problemas, consultas o comentarios. Esto podría incluir un sistema de tickets, chat en vivo o un número de teléfono de contacto.

Bibliografía

Ecobnb. (2022). *Todo lo que tienes que saber sobre los medios de transporte sostenibles en el turismo*. Recuperado de [Ecobnb](#) [Consulta: 28 de marzo del 2024]

RPP. (2020). *¿La cantidad de autos es el problema en el tráfico de Lima?* Recuperado de [RPP](#) [Consulta: 28 de marzo del 2024]

Paredro. (2019). *Diseño Web: ¿Cuál es la importancia de una interfaz intuitiva?* Recuperado de [Paredro](#) [Consulta: 01 de mayo del 2024]

Stakeholders. (2021). *Delivery cero emisiones: Tottus realiza sus repartos a domicilio con vehículos sostenibles*. Recuperado de [Stakeholders](#) [Consulta: 28 de marzo del 2024]

Anexos

[TB1 Exposición](#)

[TB2 Exposición](#)