



UNIVERSIDAD NACIONAL DE INGENIERÍA

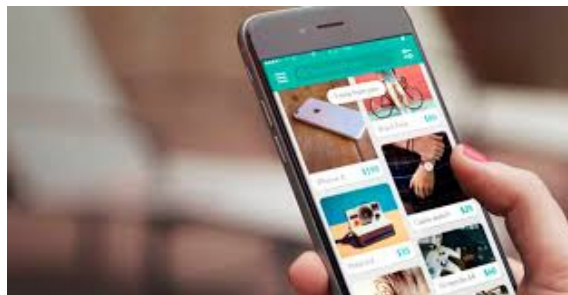
FACULTAD DE CIENCIAS

UNIVERSIDAD NACIONAL DE INGENIERÍA

CIENCIA DE LA COMPUTACIÓN

TÓPICOS ESPECIALES DE CIENCIA DE LA COMPUTACION I

ARQUEOPeru



Author:

Carlos Enmanuel ESPINOZA

VICUÑA 20142742A

Carlos Renato CHAUCA

PRINQUE

Teacher:

CIRO JAVIER NUÑEZ

ITURRI

4 OTTOBRE 2019

INDICE

1	Resumen	3
2	Descripción del proyecto	4
2.1	Análisis de usuarios	4
2.2	Intereses de los usuarios	4
2.3	Características de las tareas realizadas por los usuarios	5
2.4	Características del entorno del área	5
3	Contexto social	5
4	Criterios de usabilidad	6
5	Diagrama de Casos de Uso Usuario	6
6	Presentacion de Alternativas de Diseño	7
7	Prototipo de fidelidad media (FIGMA)	9

4 ottobre 2019

1

RESUMEN

Hoy en día los aplicativos móviles han tomado una gran relevancia en la vida cotidiana de las personas alrededor del mundo, a tal punto que algunas de sus actividades diarias dependen de una app, en este sentido y teniendo ésto en cuenta se han ido desarrollando más y más aplicativos con el fin de facilitar las actividades de diferentes tipos de usuarios. ArqueoPerú es un aplicativo móvil que busca orientar a las personas que desconocen acerca de la inmensa diversidad cultural que existe en el país, esta app se enfoca en orientar a las personas a conocer acerca de las Huacas del Perú, lugares con alta información y cultura acerca de nuestro país, antepasados, antiguas civilizaciones, etc; también brinda comentarios y recomendaciones de otros usuarios según lo que experimentan al usar esta app, la aplicación también brinda la posibilidad de contactar a un guía, etc. En el siguiente link se observa una descripción general de la aplicación <https://canvanizer.com/canvas/wihcymEpXqS56>

2

DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

2.1 ANÁLISIS DE USUARIOS

El proyecto tendrá los siguientes tipos de usuarios:

1. Viajeros constantes (turistas): Aquellas personas que suelen venir al país de visita pero solo conocen Cusco como único lugar para visitar, esta app tendrá en cuenta las necesidades y requerimientos que una persona busca según la necesidad del usuario.
2. Guías turísticos: Algunas personas residentes cerca a las Huacas del país pueden brindar servicios de guías para los turistas, generando con esto algunos ingresos.
3. Aportantes: Estas personas son aquellas que ante alguna interrogante dentro de la aplicación brindan respuestas, las cuales son valoradas y calificadas según su utilidad.
4. Inversionistas: Aquellos que están interesados en este tipo de aplicativos, no intervienen directamente pero son considerados usuarios de la app (aquí se enfoca en aquel público relacionado a la tecnología). Lo que se tratará de lograr es que las personas (tanto extranjeras como residentes del país) conozcan más acerca de la cultura peruana.
5. Estudiantes: Aquí están aquellos estudiantes de instituciones educativas públicas y / o privadas.

2.2 INTERESES DE LOS USUARIOS

Gracias a ArqueoPeru aquellas personas interesadas en conocer un poco más acerca del Perú podrán tener acceso a toda la información necesaria para conocer sobre la diversidad del país (Huacas) donde se incluirá información sobre los lugares arqueológicos seleccionados por el usuario, éste también incluirá una guía para los visitantes y / o turistas, también habrá una sección sobre todo tipo de eventos en los lugares arqueológicos registrados.

2.3 CARACTERÍSTICAS DE LAS TAREAS REALIZADAS POR LOS USUARIOS

Los usuarios pueden:

1. Ver la descripción del lugar, ésta app brinda información acerca de las Huacas más cercanas respecto a tu posición, su horario de cierre, etc.
2. Interactuar con alguna persona que haya visitado previamente el lugar que se está refiriendo.
3. Ver reseñas de otros usuarios, recomendaciones.
4. Hacer comentarios sobre algún lugar que les interesó en particular.

2.4 CARACTERÍSTICAS DEL ENTORNO DEL ÁREA

1. Ayudar a aquellas personas que quieren visitar el lugar a escoger el mejor recorrido para tener un mejor viaje.
2. Ayudar a nativos de la zona a generar un ingreso.
3. Eventos: Indicará al usuario acerca de los próximos eventos del lugar.
4. Promover la cultura peruana.

3

CONTEXTO SOCIAL

El sistema promoverá el turismo en el país y ayudará a los viajeros a disfrutar del viaje al obtener ayuda del lugar donde piensan viajar, podrán también ver una pequeña descripción del lugar y hacer filtros de aquellos lugares que deseen visitar, aquellos con el mejor ambiente; también podrán solicitar guías turísticos o leer reseñas de viajeros, de este modo su visita se hará más agradable.

4

CRITERIOS DE USABILIDAD

1. El proyecto una vez terminado incluirá un login de usuario.
2. El usuario podrá buscar información del lugar que seleccione o se interese.
3. Podrá ver galería de fotos.
4. Podrá ver reseñas de viajeros, donde encontrará recomendaciones y asimismo incluir sus propias reseñas de lo que él ha experimentado.
5. Podrá buscar número de contactos de guías turísticos dependiendo de la zona donde se encuentra.

5

DIAGRAMA DE CASOS DE USO USUARIO

Aquí se muestra un diagrama, donde se identifican las actividades que realizan el usuario en la aplicación:

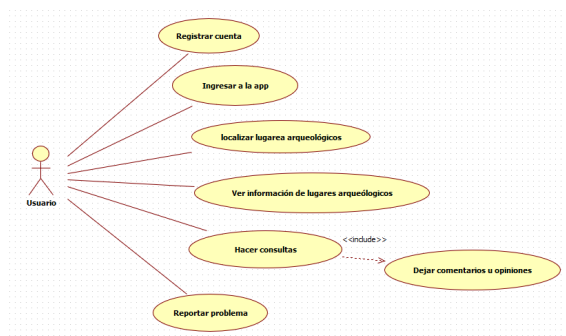


Figura 1: Caso de Uso de usuario

6

PRESENTACION DE ALTERNATIVAS DE DISEÑO

Acontinuación, se presentan algunas propuestas encontradas en internet para el acercamiento de personas a lugares arqueológicos.

1. **Córdoba – Guía de visita”**: Se trata de una guía multimedia para visitar la ciudad patrimonio. La app, destinada a todos los públicos, cuenta con audios e imágenes adaptados a las necesidades de las personas con disfuncionalidad visual o auditiva, con audiodescripciones, subtítulo y vídeos en Lengua de Signos Española. Esta guía, que es totalmente gratuita, ya puede descargarse para dispositivos iOS y Android.



Figura 2: Alternativa 1

2. **MAN Aula Virtual**: Esta aplicación multiplataforma que se puso en marcha en 2017 permite a cualquier usuario con conexión a internet visitar el museo desde cualquier lugar del mundo y revisar las más de 13.000 obras y objetos arqueológicos de la colección del Museo Arqueológico Nacional de España.



Figura 3: Alternativa 2

3. **Diseño de App Rutas**: Orientada a rutas arqueológicas y turismo en general, para SO Android, y webservice. <https://www.domestika.org/es/projects/81102-app-rutas>



Figura 4: Alternativa 3

7

PROTOTIPO DE FIDELIDAD MEDIA (FIGMA)

Ahora se observará, una propuesta diseñada en FIGMA como prototipo para la aplicación:

1. Pantalla inicial de la aplicación 11, se puede escoger la opción de ingresar, recordar clave y crear cuenta.

ARQUEOPERU



Figura 5: Home

2. Esta es la pantalla para la creación de cuenta:

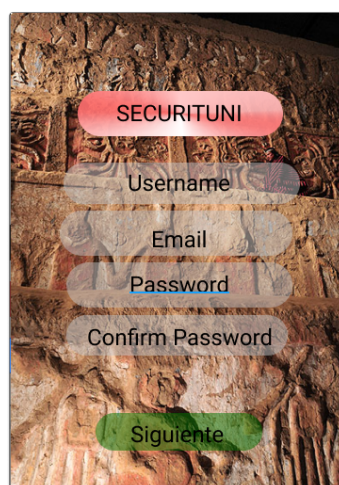


Figura 6: Crear Cuenta

3. Luego de colocar siguiente, se tiene que confirmar cuenta ingresando al correo y colocando código de confirmación.

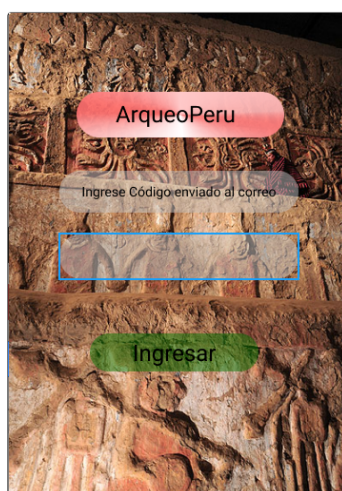


Figura 7: Verificar

4. Si no se recuerda la contraseña, se puede recordar ingresando el correo:

ARQUEOPeru

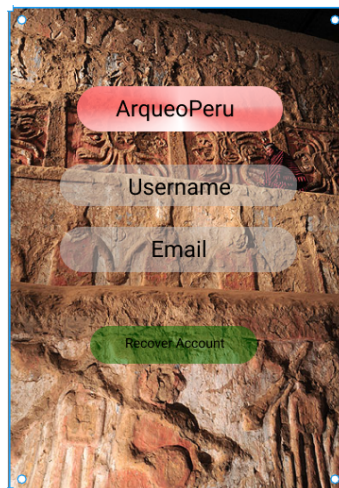


Figura 8: Olvidado

5. Luego de registrarse, se puede ingresar a la cuenta colocando su correo electrónico y clave:

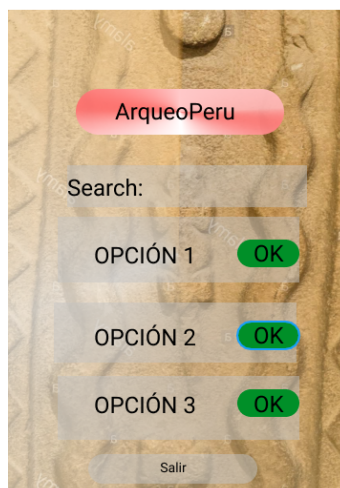


Figura 9: Cuenta

6. Una vez en la cuenta se puede buscar e ingresar a los lugares arqueológicos que se quiere visitar y escoger una opción:

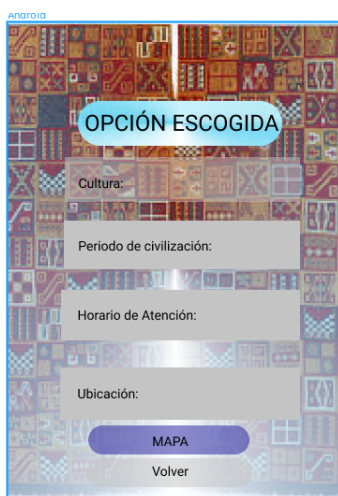


Figura 10: Opciones escogidas

7. Dentro de la opción escogida, se puede abrir el mapa para observar el lugar en el mapa:

ARQUEOPeru



Figura 11: Mapa