

UNIVERSIDAD NACIONAL DE INGENIERÍA

FACULTAD DE CIENCIAS

ARQUEOPERÚ

Autores:

Alumno: Carlos Espinoza
Alumno: Carlos Chauca

Profesor:

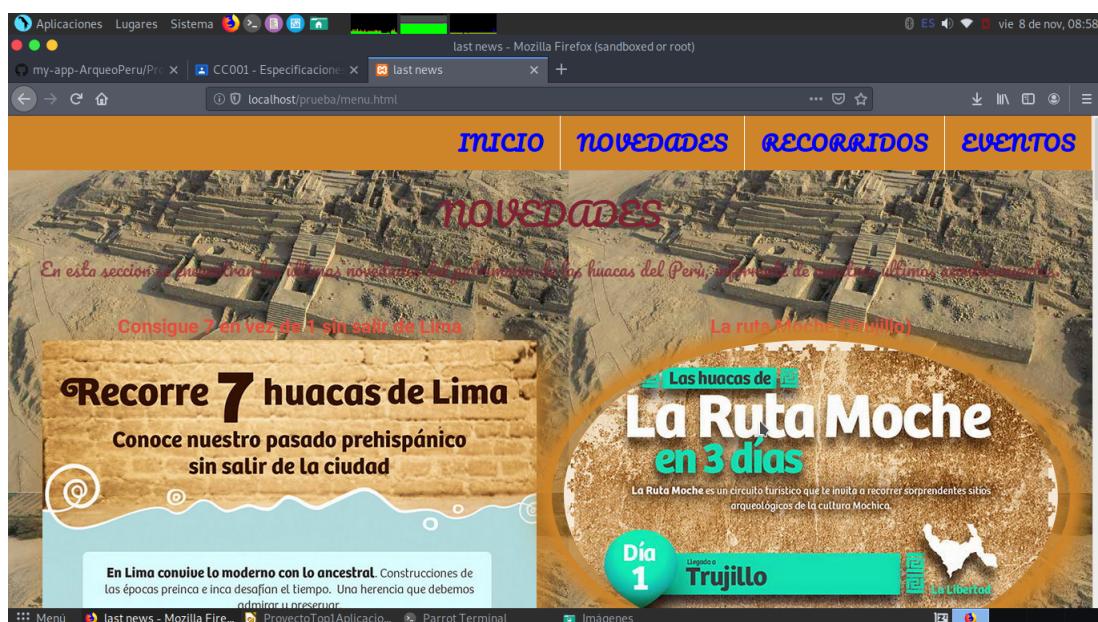
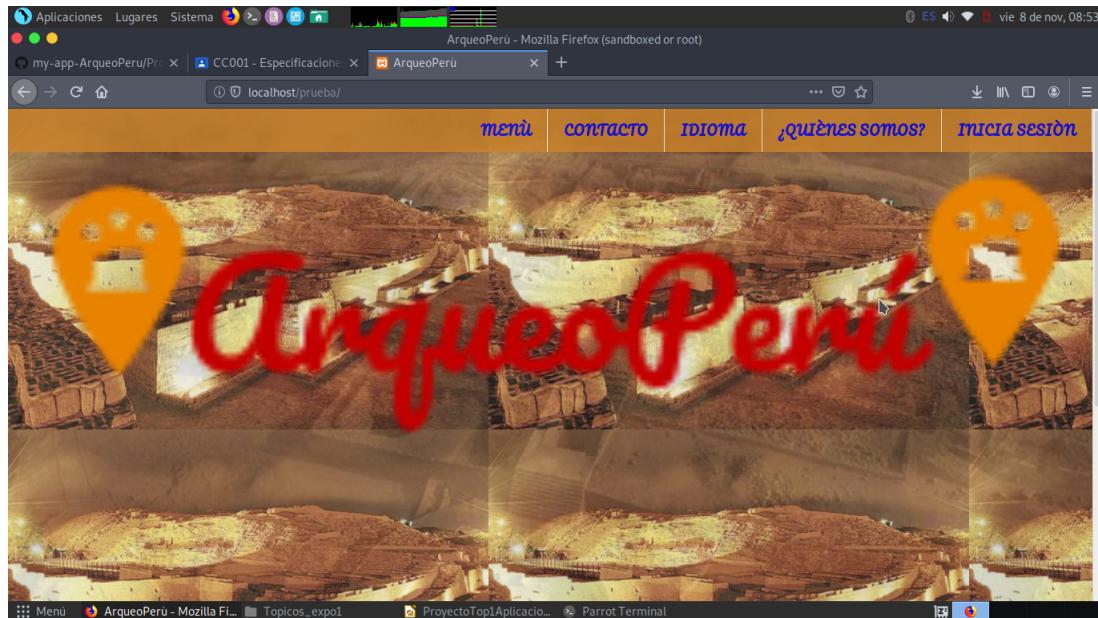
Ciro Nuñez

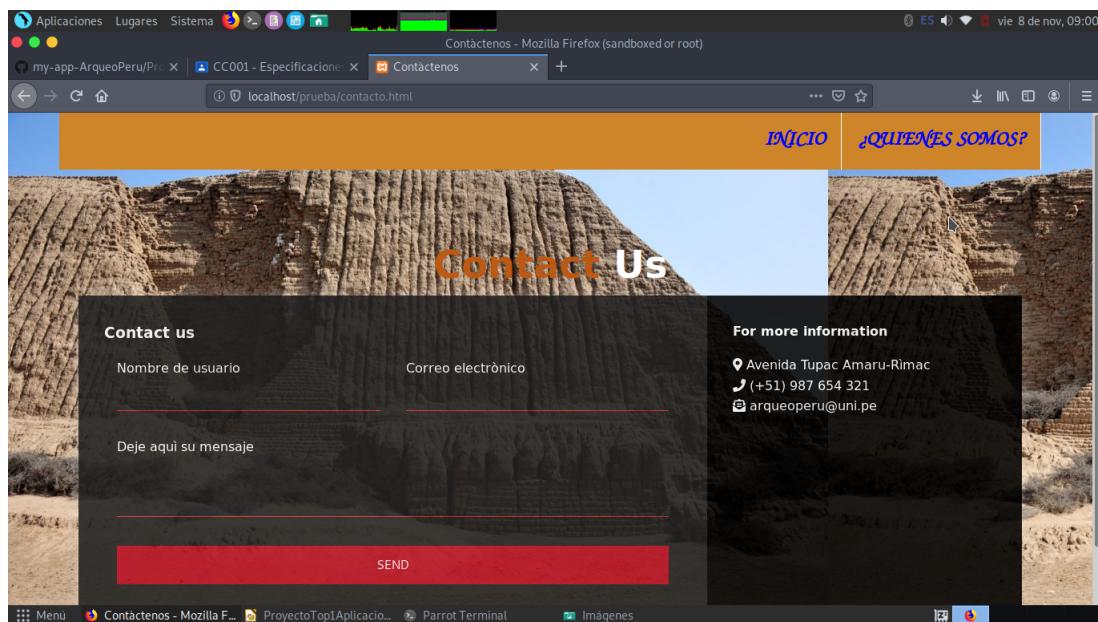
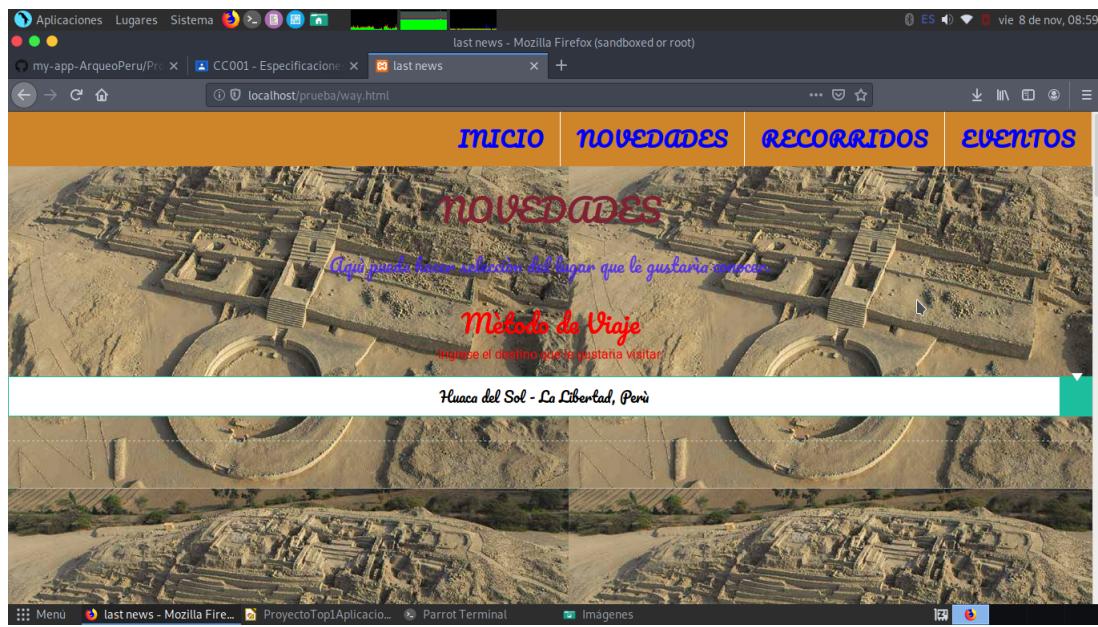
Enlace del proyecto:

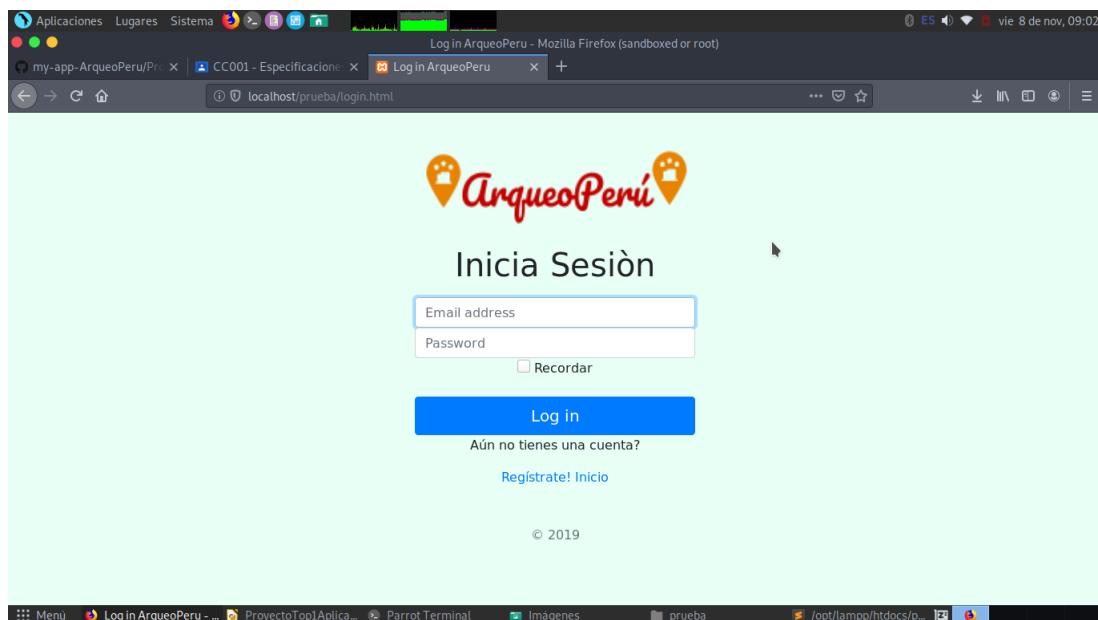
<https://github.com/Carlos-Chauca/my-app-ArqueoPeru>

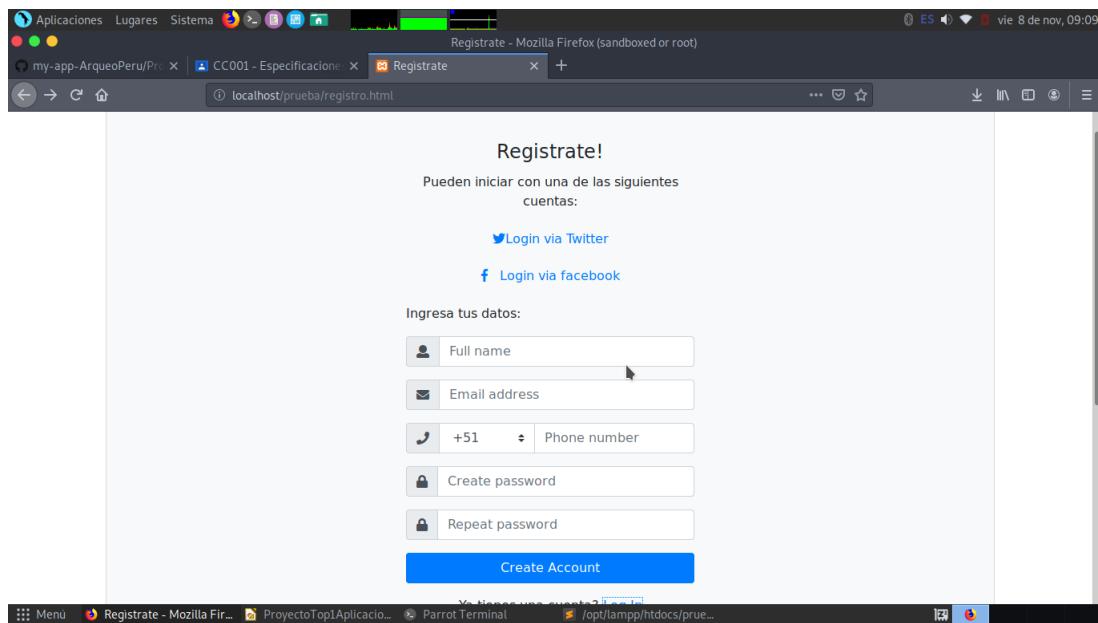
Ávance de la interfaz gráfica

En las siguientes imágenes se presentará como se ha ido trabajando la Interfaz Gráfica del proyecto.









Especificaciones de usabilidad

- El proyecto una vez terminado incluirá un login de usuario.
- El usuario podrá buscar información del lugar que seleccione o se interese.
- Podrá ver galería de fotos.
- Podrá ver reseñas de viajeros, donde encontrará recomendaciones y asimismo incluir sus propias reseñas de lo que él ha experimentado.
- Podrá buscar número de contactos de guías turísticos dependiendo de la zona donde se encuentra.
- El usuario podrá consultar cualquier duda que tenga en nuestra sección 'contáctenos', donde se incluirá un formulario incluyendo una sección para la consulta que desea hacer.
- El usuario podrá acceder a una página de evaluación e indicar que tal le pareció el aplicativo.

Plan de evaluación:

El objetivo de la aplicación es ser una fuente de información que permita compartir experiencias entre viajeros, se busca facilitar la toma de decisiones entre los destinos o viajes que planean realizarse.

La aplicación contará con 3 tipos de usuarios, los anónimos, los registrados y los que harán el papel de guías turísticos

Métodos de evaluación:

Para la evaluación se considerará una observación del uso del aplicativo por parte de todos los usuarios, y se tratará de buscar las respuestas a las preguntas hechas anteriormente.

Para el uso del aplicativo se pondrá al usuario en su entorno natural, aquí se les podrá asignar un contexto real para así tener una evaluación significativa.

Se evaluará que tanto porcentaje de usuarios anónimos cambia su estado a usuarios identificados con la app (caso práctico de guía o turista).

El objetivo del aplicativo es aumentar el conocimiento del público a las huacas del país, así como incentivar el turismo a éstas compartiendo información respecto a materia turística entre los distintos usuarios de la aplicación.

Encuesta al usuario:

- ¿Qué te pareció la app?
- ¿Qué te gustó?
- ¿Qué no te gustó?
- ¿Te costó usar el aplicativo?
- Entre 1 a 5 estrellas, ¿cuánto le darías?