|  |
| --- |
| PROYECTO FINAL DAM 2 - MOvilSQUERUELA |
|  |

|  |  |
| --- | --- |
| 03/05/2022 | Laura Mollón Barreda |

|  |
| --- |
| 2º Grado Superior Desarrollo de Aplicaciones Multiplataforma  IES SEGUNDO DE CHOMON (Teruel) |

Incice

[1. Documento descripción del proyecto 2](#_Toc105483165)

[1.1. Contexto del proyecto 2](#_Toc105483166)

[1.1.1. Ámbito y entorno 2](#_Toc105483167)

[1.1.2. Análisis de la realidad 3](#_Toc105483168)

[1.1.3. Solución y justificación de la solución propuesta 3](#_Toc105483169)

[1.1.4. Destinatarios 3](#_Toc105483170)

[1.2. Objetivos del proyecto 3](#_Toc105483171)

[1.3. Objetivo del proyecto en lengua extranjera 3](#_Toc105483172)

[2. Documento de acuerdo del proyecto 4](#_Toc105483173)

[2.1. Requisitos funcionales y no funcionales 4](#_Toc105483174)

[2.2. Tareas 4](#_Toc105483175)

[2.3. Metodología a seguir para la realización del proyecto 4](#_Toc105483176)

[2.4. Planificación temporal de tareas 4](#_Toc105483177)

[2.5. Presupuesto (gastos, ingresos y beneficios) 4](#_Toc105483178)

[2.6. Contrato/pliego de condiciones 4](#_Toc105483179)

[2.7. Análisis de riesgos 4](#_Toc105483180)

[3. Documento de analisis y diseño 4](#_Toc105483181)

[3.1. Modelado de datos 4](#_Toc105483182)

[3.2. Análisis y diseño del sistema funcional 4](#_Toc105483183)

[3.3. Análisis y diseño de la interfaz de usuario 4](#_Toc105483184)

[3.4. Diseño de la arquitectura de la aplicación 4](#_Toc105483185)

[3.4.1. Tecnologías/Herramientas usadas y descripción de las mismas 4](#_Toc105483186)

[3.4.2. Arquitectura de componentes te la aplicación 4](#_Toc105483187)

[4. DOCUMENTO DE IMPLEMENTACIÓN E IMPLANTACIÓN DEL SISTEMA 4](#_Toc105483188)

[4.1. Implementación 4](#_Toc105483189)

[4.2. Pruebas 4](#_Toc105483190)

[5. dOCUMENTO DE CIERRE 4](#_Toc105483191)

[5.1. Documentos de instalación y configuración 4](#_Toc105483192)

[5.2. Manual de usuario 4](#_Toc105483193)

[5.3. Resultados obtenidos y conclusiones 4](#_Toc105483194)

[5.4. Diario de bitácora 4](#_Toc105483195)

[6. bibliografia 4](#_Toc105483196)

[7. anexos 5](#_Toc105483197)

# Documento descripción del proyecto

**MOvilSQUERUELA,** la idea de la creación de esta app surge pensar que ahora mismo todo (o la mayoría de las cosas) es entorno a las tecnologías y que en las zonas rurales a veces estos servicios no se dan o están poco actualizados.

Por ello este proyecto va dedicado a tener un servicio más en las zonas rurales, en este caso para el pueblo de Mosqueruela.

## Contexto del proyecto

### Ámbito y entorno

Este es un proyecto que como su propio nombre indica es una aplicación para móviles, en la cual es objetivo final es conseguir que todos los habitantes y visitantes de Mosqueruela podamos ‘llevar el pueblo y sus servicios en nuestro bolsillo’.

En un principio la aplicación se basará en el turismo y en la información del pueblo, aunque pensando en un futuro puede llegar a ser la app que se utilice para gestionar el ayuntamiento o los distintos servicios del pueblo…

### Análisis de la realidad

El pueblo de Mosqueruela no tiene como tal una aplicación en la que se englobe todo, sin embargo tras la búsqueda he descubierto que existe una aplicación dedicada al turismo.

Hace poco se ha activado una aplicación que existe a nivel de España para que dicho pueblo aparezca en ella, esta puede ser una de las grandes competidoras para este proyecto sin embargo pienso que algo hecho a medida siempre puede dar más servicios.

### Solución y justificación de la solución propuesta

El proyecto engloba tanto el turismo, los servicios, las asociaciones, el ayuntamiento (todo lo que hay en el pueblo, es decir todo lo que hay en el).

Está hecha en concreto para este pueblo.

### Destinatarios

Está dedicada tanto a los vecinos para que puedan acceder a las noticias, bandos y contactos con las distintas asociaciones y servicios. Como para los visitantes ya que en ella hay información sobre lo que se puede visitar y hacer.

## Objetivos del proyecto

El principal objetivo de esta aplicación es dar un servicio para acercarnos a las nuevas tecnologías.

* Tener una zona en la que se puedan publicar noticias y bandos.
* Información sobre el pueblo.
* Información sobre la caza y zona de batida.
* Contacto rápido a los diferentes establecimientos.

## Objetivo del proyecto en lengua extranjera

The main objective of this application is to provide one more service in the face of new technologies.

* Have an area where news and announcements can be published.
* Information about the town.
* Information about the hunt and hunt area.
* Quick contact to the different establishments.

# Documento de acuerdo del proyecto

## Requisitos funcionales y no funcionales

### Funcionales

1. Turismo de Mosqueruela.
2. Zona de noticias, bandos y anuncios.
3. Mapa con la localización del pueblo.
4. Contactos con lugares y asociaciones de interés.

### No funcionales

1. Los datos de la app son guardados en una base de datos, donde se pueden hacer cambios.
2. Los datos de la app solo podrán ser modificados por aquellas personas autorizadas para ello.
3. Los cambios en la app, excepto en la base de datos, solo podrán ser realizados por el autor.
4. La app debe de ser escalable, es decir, con el fin de poder hacer crecer la aplicación.

## Tareas

### Realizadas

1. Zona de noticias y bandos, filtradas.
2. Zona de turismo con imágenes de los sitos más interesantes
3. Información básica sobre el pueblo así como la altitud, latitud, longitud, extensión, habitantes, patrimonio, historia.
4. Breve información sobre el ayuntamiento como corporación municipal, horario y sede electrónica.
5. Listado y contacto con los servicios y asociaciones del pueblo.
6. Información sobre la caza.

### En proceso

### Por realizar

## Metodología a seguir para la realización del proyecto

La metodología seguida para la realización del proyecto a sido en forma de cascada ya que se empezó por saber los requisitos de nuestro clientes, después se analizaron cada uno de los requisitos y una vez tenerlos todos analizados se empezó a diseñar la aplicación para ver como quedaban de una forma más rápida y sencilla.

Una vez realizado el diseño de casi toda la app se empezó a programar, durante la programación surgieron nuevos apartados que se diseñaron antes de hacerlos.

Al acabar de programar la aplicación se comprobó que todo lo que se había realizado funcionaba correctamente y se acabó haciendo la documentación.

## 

## Planificación temporal de tareas

## 

## 

## Presupuesto (gastos, ingresos y beneficios)

## 

## 

x 1: Beneficios estimados una vez echo el presupuesto: 1.450€

## Contrato/pliego de condiciones

## 

## 

## 

## Análisis de riesgos

Estos riesgos pueden ser por factores internos, relacionados con el desarrollo de la propia aplicación y su dificultad, o pueden ser externos. A continuación se adjunta una tabla con los posibles riegos.

# Documento de analisis y diseño

## Modelado de datos

## Análisis y diseño del sistema funcional

## Análisis y diseño de la interfaz de usuario

## Diseño de la arquitectura de la aplicación

### Tecnologías/Herramientas usadas y descripción de las mismas

### Arquitectura de componentes te la aplicación

# DOCUMENTO DE IMPLEMENTACIÓN E IMPLANTACIÓN DEL SISTEMA

## Implementación

## Pruebas

# dOCUMENTO DE CIERRE

## Documentos de instalación y configuración

## Manual de usuario

## Resultados obtenidos y conclusiones

## Diario de bitácora

# bibliografia

# anexos