



"PRIMERA FASE DEL PROYECTO DE CÁTEDRA: MACHAPU RESERVATIONS"

Docente:

Karens Medrano.

Integrantes:

Cornejo Cruz, Jocelyn Alejandra	CC182307
Flores Pérez, Daniela María	FP180271
Granados Hernández, Daniel Wilfredo	GH161659
Sánchez Cortez, Luis Magdiel	SC180226
Velásquez Gómez, Diego Alejandro	VG190501

Materia:

Diseño y Programación de Software Multiplataforma - 01T

Lunes 6 de Septiembre del 2021

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	3
MOCKUPS UI/UX	4
DISEÑO PARA MÓVILES.....	4
DISEÑOS PARA WEB.....	8
EXPLICACIÓN DETALLADA DE LÓGICA A UTILIZAR	11
DIAGRAMAS UML	15
CASOS DE USOS	15
DIAGRAMAS DE SECUENCIA	16
HERRAMIENTAS A UTILIZAR DURANTE EL DESARROLLO	18
METOLOGÍA DE DESARROLLO: SCRUM.....	18
ROLES.....	18
PRESUPUESTO DEL COSTO DE LA APLICACIÓN	19
REFERENCIAS	21

ÍNDICE DE ILUSTRACIONES

ILUSTRACIÓN 1. CASO DE USO - USUARIO REGISTRADO	15
ILUSTRACIÓN 2. CASO DE USO - USUARIO NO REGISTRADO	16
ILUSTRACIÓN 3. DIAGRAMA DE SECUENCIA - LOGIN	16
ILUSTRACIÓN 4. DIAGRAMA DE SECUENCIA - HACER RESERVACIÓN	17

INTRODUCCIÓN

Machapu es un hotel ubicado en la playa El Tunco, departamento de la Libertad; al cual se le desarrollará una aplicación multiplataforma, usando la tecnología React Native, y el servicio Google Firebase. La aplicación a desarrollar tiene como objetivo principal hacer más fáciles y eficientes las reservaciones de las habitaciones, esto beneficia tanto a los encargados del hotel como a las personas interesadas en pasar sus fines de semanas o vacaciones en este hotel de lujo.

Machapu Reservations contará con un diseño amigable, elegante y con interfaz de fácil uso e intuitiva, para beneficiar aún más al usuario para que desde un inicio tenga una buena experiencia y percepción de la profesionalidad y elegancia del hotel. Además, se podrá observar todo lo que el hotel ofrece, sus habitaciones, los diferentes servicios que esta posee, se podrán ingresar diferentes tarjetas ya sean de crédito o débito para poder realizar los pagos de la reserva, elegir entre una amplia variedad de horarios, poder seleccionar de cuantos días será la estadía, etc. Está también mostrará una facturación donde se mostrará todos los detalles que vienen en la habitación, los servicios extras que se eligen y el precio total, dicha facturación se enviará al correo de la persona.

El desarrollo de este proyecto se realizará siguiendo las buenas prácticas de programación, siguiendo una estructura y el diseño ya establecido por el equipo de trabajo; y utilizando la metodología ágil Scrum que trae consigo la asignación de diferentes tareas a cada miembro del Scrum Team en diferentes Sprints, para realizar dicha aplicación de una manera más rápida y eficiente a lo largo de estos tres meses de trabajo.

MOCKUPS UI/UX

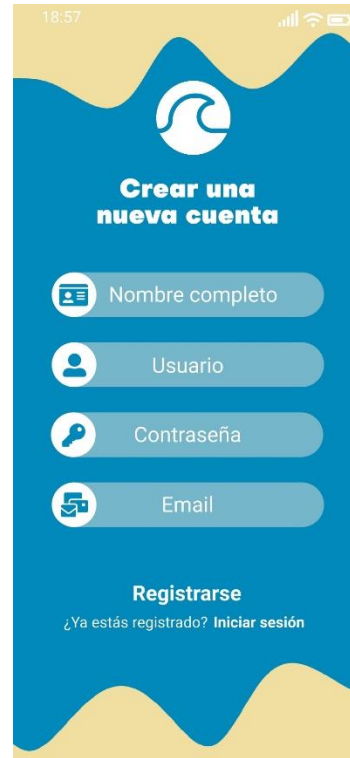
DISEÑO PARA MÓVILES



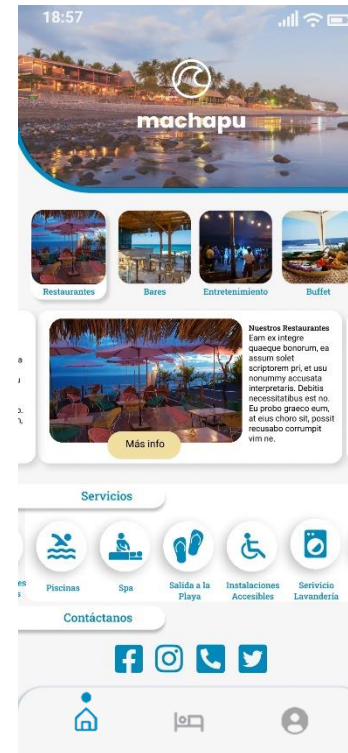
Mockup 1. Pantalla Inicio por primera vez



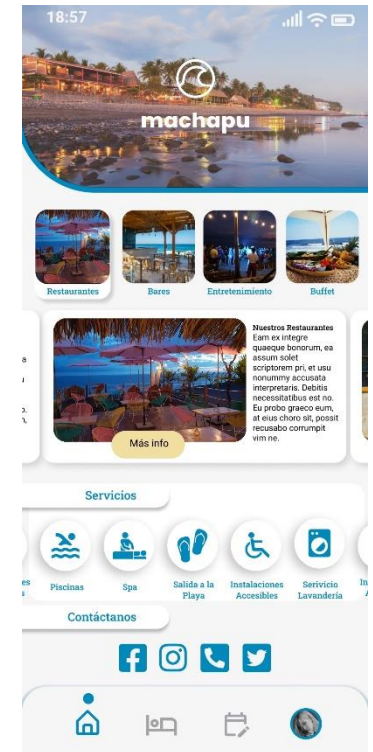
Mockup 2. Pantalla Inicio de Sesión



Mockup 3. Pantalla Registrar Usuario



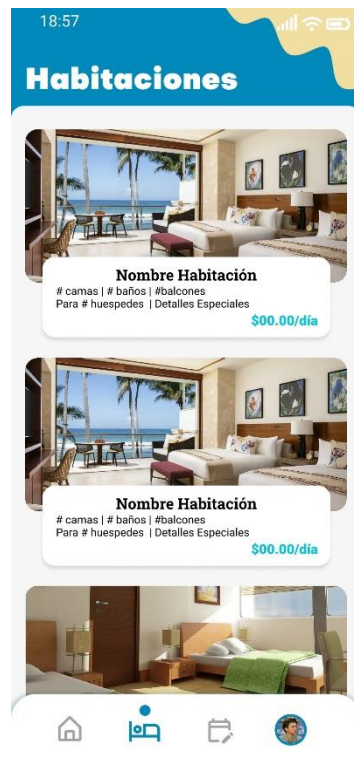
Mockup 4. Menú Principal sin Sesión Iniciada



Mockup 5. Menú Principal con Sesión Iniciada



Mockup 6. Recupera Contraseña Olvidada



Mockup 7. Tipos de Habitaciones



Mockup 8. Información Detalla de la Habitación Seleccionada



Mockup 9. Reservación de Habitación



Mockup 10. Selección de Método de Pago para Reserva

18:57

Mis tarjetas

Nombre

Número de la tarjeta

Código CVV

Vence

☒ Recordar

Al hacer click, estoy de acuerdo con los términos, condiciones y políticas de privacidad de la empresa

Siguiete

Home, Camera, Search, Profile icons

Mockup 11. Agregando una nueva tarjeta a la cuenta

18:57

Facturación

machapu

Factura: #0000 03/10/2021

Detalles:

Hospedaje:	\$0.00
Servicios extras:	\$0.00
Descuentos:	\$0.00
Total:	\$0.00

Cancelar Reservar

Usted cuenta con tres días para poder cancelar la reserva.

Mockup 12. Factura Generada de reservación

18:57

machapu

Su reservación ha sido realizada, recibirá un correo con la información de la reserva.

Aceptar

Mockup 13. Mensaje de Reservación Exitosa.

18:57

Mi Perfil

Daniela Flores
@danielaflp

- Editar perfil
- Mis reservaciones
- Mis formas de pago
- Ayuda
- Cerrar sesión

Home, Bed, Calendar, Profile icons

Mockup 14. Pantalla Mi Perfil

18:57

Editar perfil

Daniela Flores

danielaflp

daniela@correo.com

Guardar

Mockup 15. Modificación de datos de la cuenta



Mockup 16. Pantalla Mis Reservas

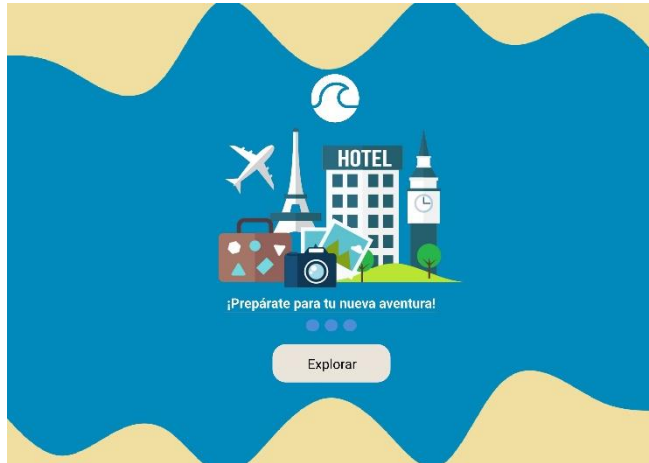


Mockup 17. Vista de Reserva



Mockup 18. Mis Métodos de Pago

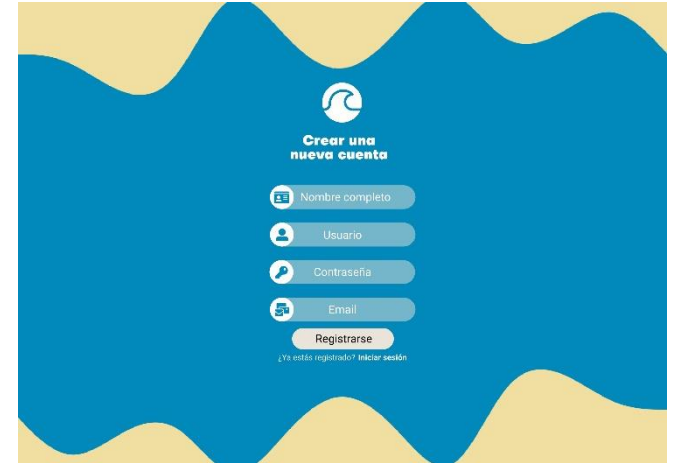
DISEÑOS PARA WEB



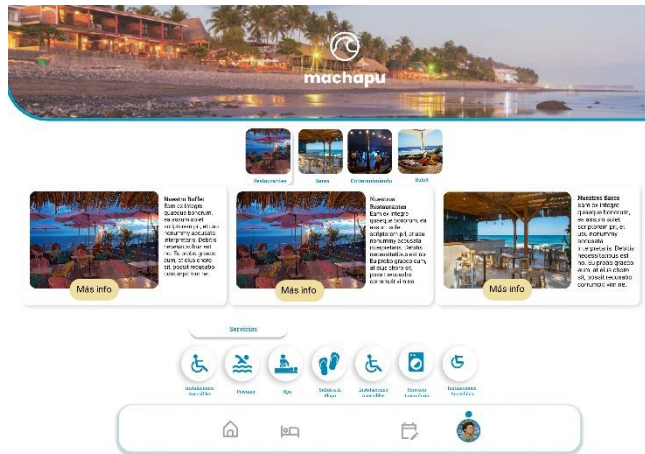
Mockup 1. Pantalla Inicio por primera vez



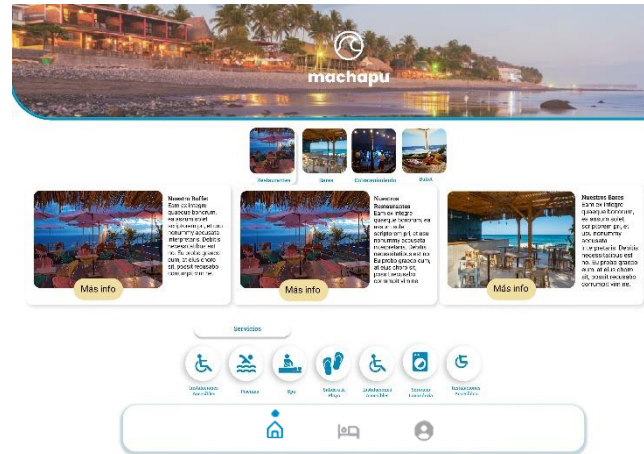
Mockup 2. Pantalla Inicio de Sesión



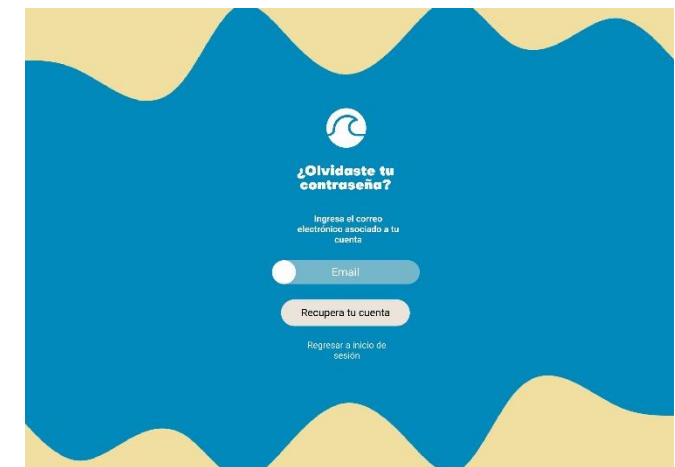
Mockup 3. Pantalla Registrar Usuario



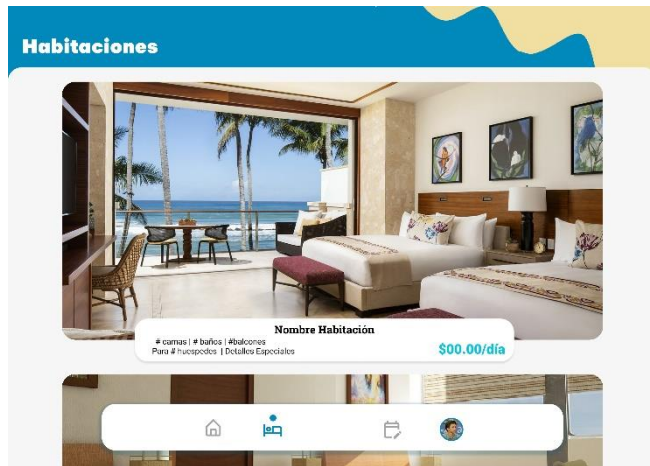
Mockup 4. Menú Principal con Sesión Iniciada



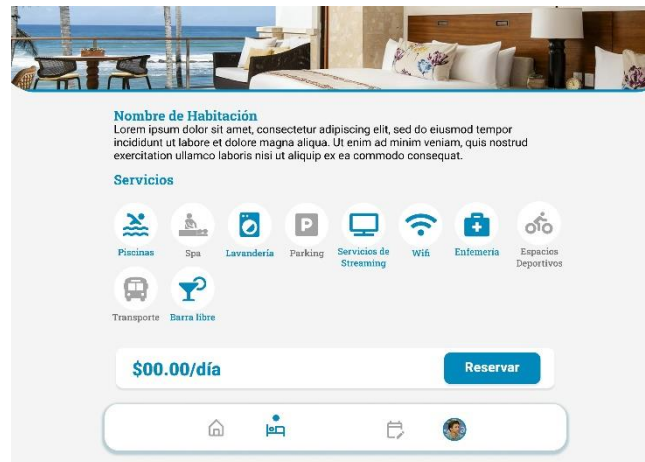
Mockup 5. Menú Principal sin Sesión Iniciada



Mockup 6. Recuperar Contraseña Olvidada



Mockup 7. Tipos de Habitaciones



Mockup 8. Información Detalla de la Habitación Seleccionada



Mockup 9. Reservación de Habitación



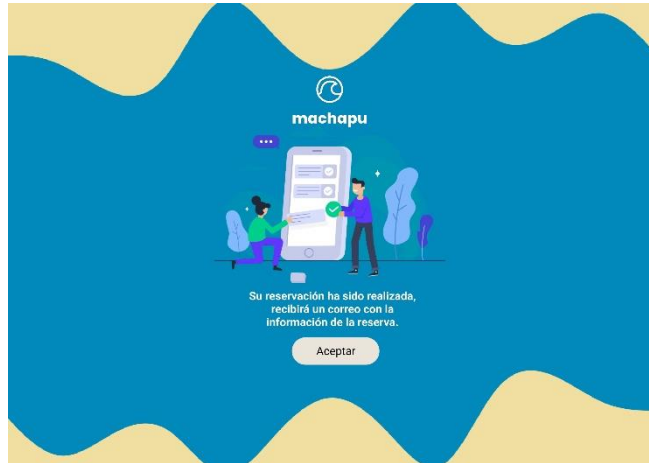
Mockup 10. Selección de Método de Pago para Reserva



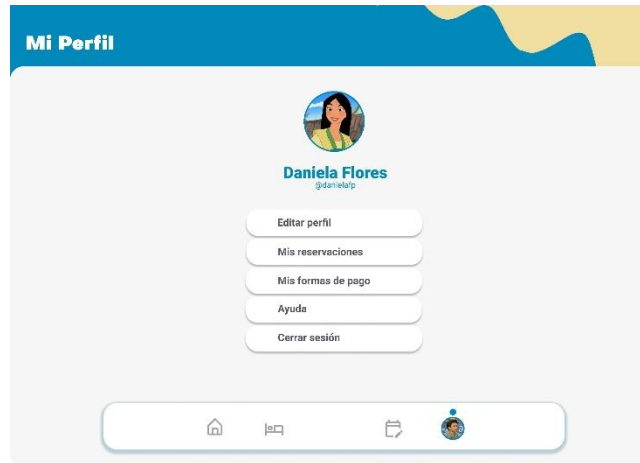
Mockup 11. Agregando una nueva tarjeta a la cuenta



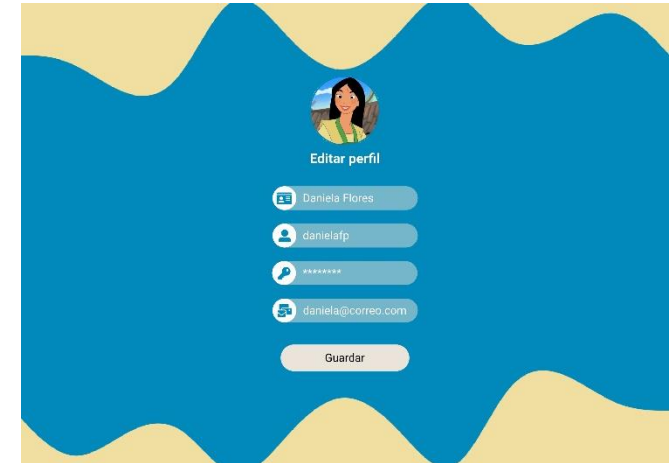
Mockup 12. Factura Generada de reservación



Mockup 13. Mensaje de Reservación Exitosa.



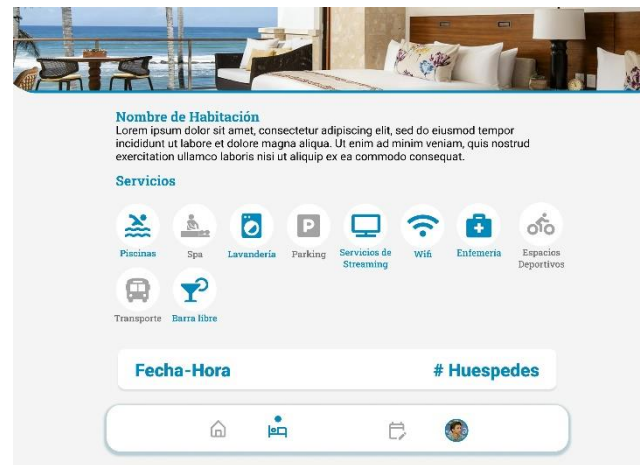
Mockup 14. Pantalla Mi Perfil



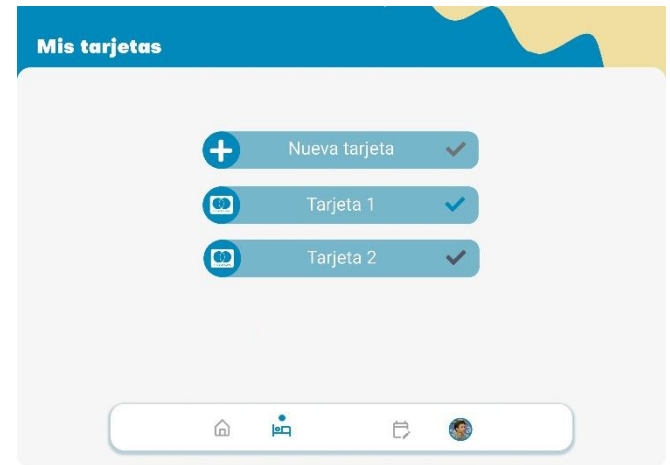
Mockup 15. Modificación de datos de la cuenta



Mockup 16. Pantalla Mis Reservaciones



Mockup 17. Vista de Reservación



Mockup 18. Mis Métodos de Pago

EXPLICACIÓN DETALLADA DE LÓGICA A UTILIZAR

Nombre Proyecto: Machapu Reservations (para Machapu Hotel).

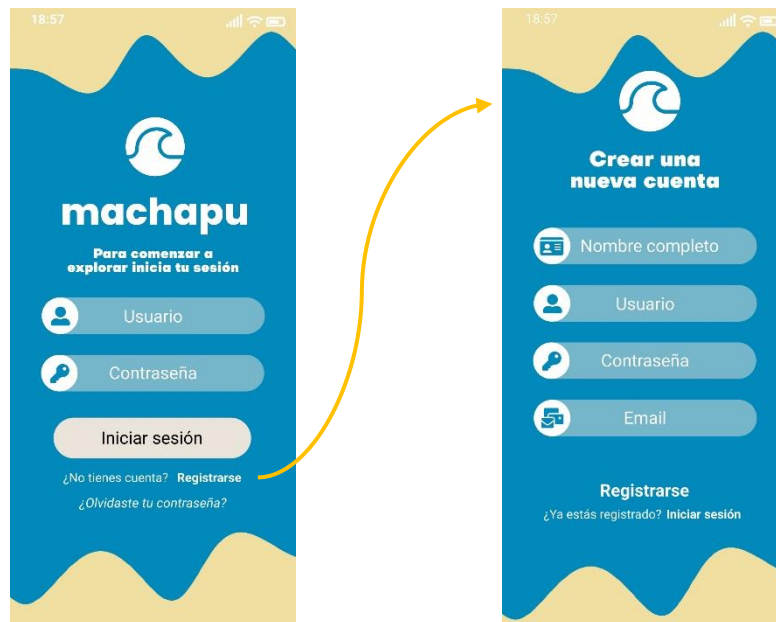
Descripción: Machapu Reservations es una aplicación de reserva de habitaciones para el Hotel Machapu. La aplicación mostrará todos los servicios, tipos de habitaciones del hotel, y comodidades que el hotel ofrece a sus huéspedes. También permitirá consultar tarifas y reservaciones haciendo uso de un usuario que el cliente previamente habrá registrado.

A continuación se detallan las pantallas que tendrá la aplicación junto con su mockup:

- **Pantalla de Inicio por primera vez:** En la pantalla de inicio se podrán observar cuatro diferentes pantallas, en forma carrusel, donde se le da la bienvenida al usuario, se le muestran fotografías de los servicios del hotel, de las habitaciones, y luego de las opciones para explorar la aplicación, iniciar sesión o registrarse.



- **Login y Registrarse:** Pantallas para que el inicio de sesión y el registro los clientes en la aplicación.



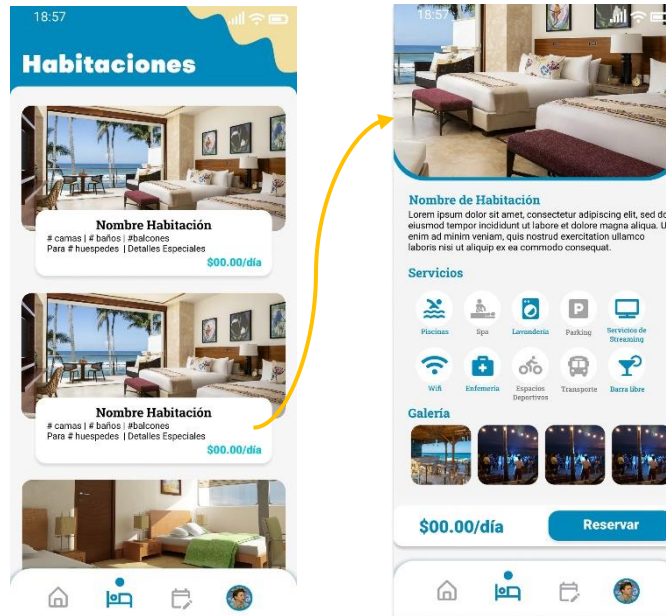
- **Pantalla Principal:** Pantalla que se mostrara al cliente este registrado o no en la app, por medio de esta podrá navegar y visualizar todo lo que ofrece el hotel, informarse acerca de las comodidades, servicios, cotizar tarifas de reservación, y todo tipo de información que el hotel desee poner a disposición del público. Si el usuario ya ha iniciado sesión también puede realizar una reservación.



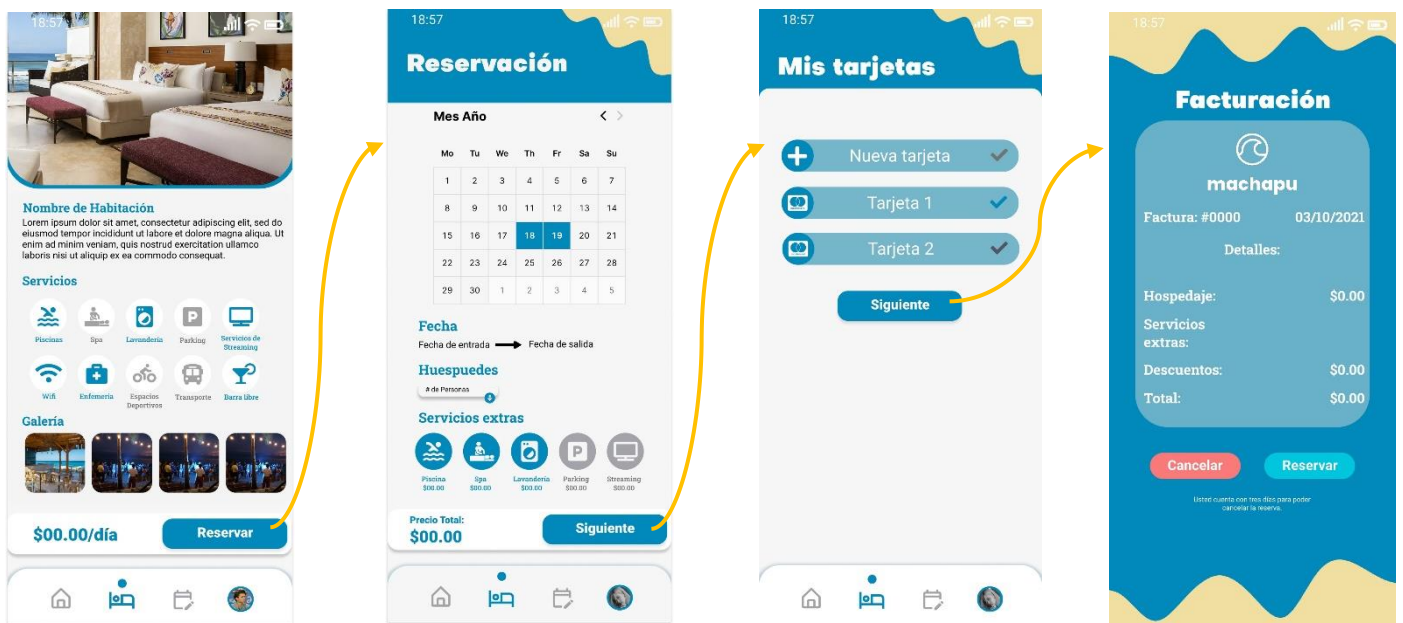
Sesión No Iniciada

Sesión Iniciada

- **Habitaciones:** Mostrara el listado de habitaciones con su información general y especificaciones de cada tipo de habitación.



- **Hacer Reservación:** En esta pantalla se podrá consultar si la o las habitaciones que se desean reservar están disponibles en las fechas seleccionada, añadir comodidades extras a la reservación y además se podrá ver el precio total de la reservación que se desea hacer. Luego podrá realizar el pago de la misma, con sus métodos de pago utilizados anteriormente o agregar nuevos (Mis Tarjetas). Finalmente se le generará su respectiva factura.



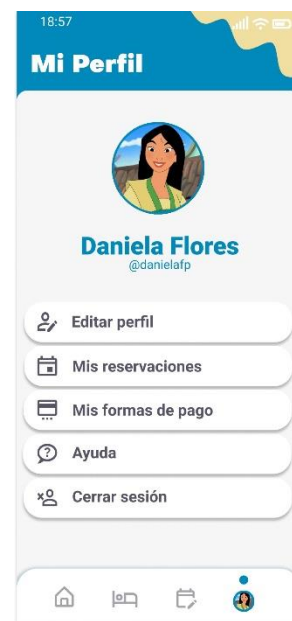
- Perfil de Usuario:

- *Si ya se inició sesión:* Está pantalla tendrá un apartado para actualizar los datos del usuario, un apartado para poder ver las reservaciones previamente hechas, sus métodos de pagos, el apartado de ayuda, y el botón de cerrar sesión.
- *Si no se ha registrado o no ha iniciado sesión:* Se le mostrara la pantalla de iniciar sesión.

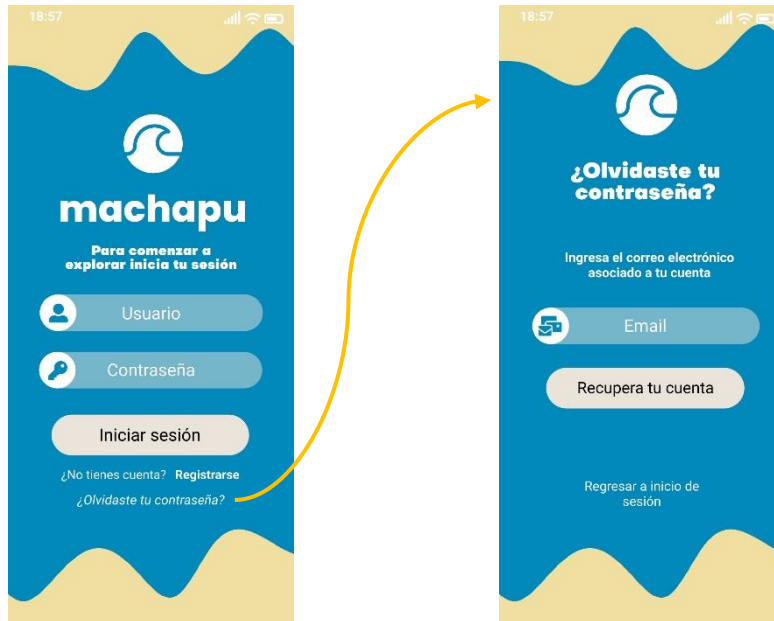


Sesión No Iniciada

Sesión Iniciada



- **Recuperar Contraseña:** En esta pantalla se solicitará el correo electrónico con el que el cliente se registró, y se le enviara un enlace al correo para que la pueda recuperar su contraseña.



DIAGRAMAS UML

CASOS DE USOS

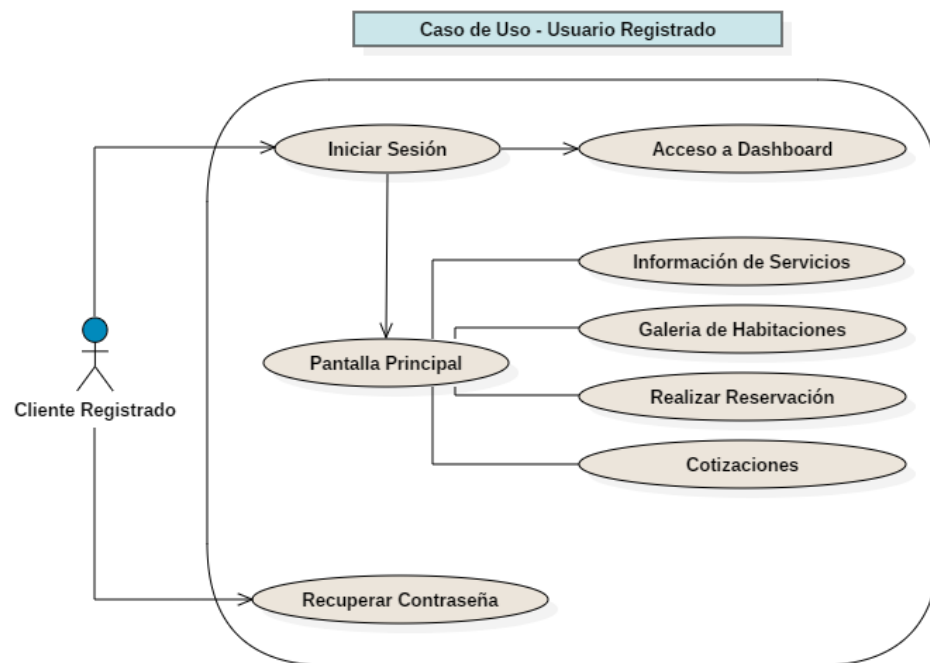


Ilustración 1. Caso de Uso - Usuario Registrado

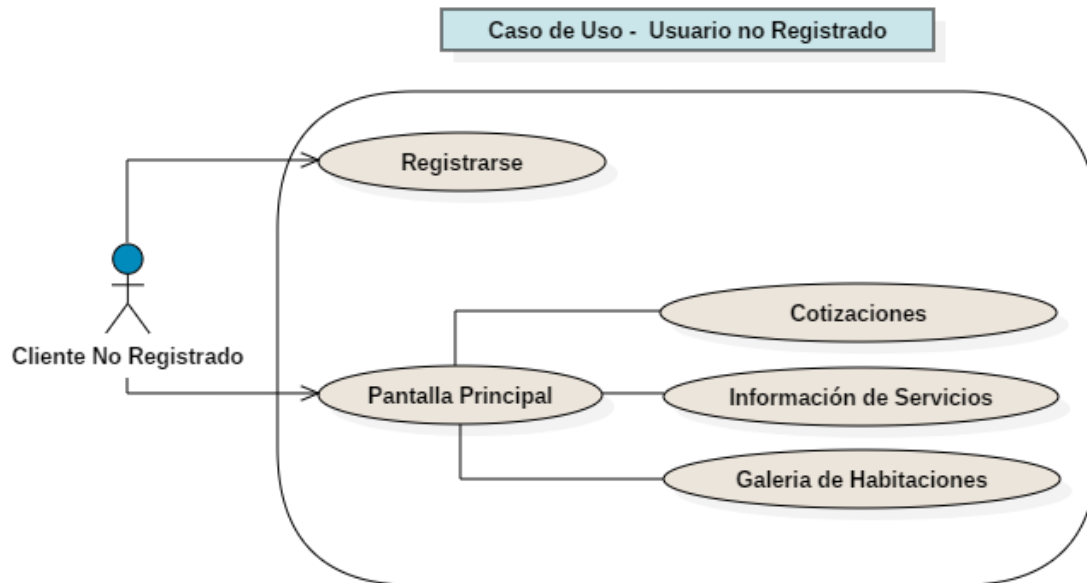


Ilustración 2. Caso de Uso - Usuario No Registrado

DIAGRAMAS DE SECUENCIA

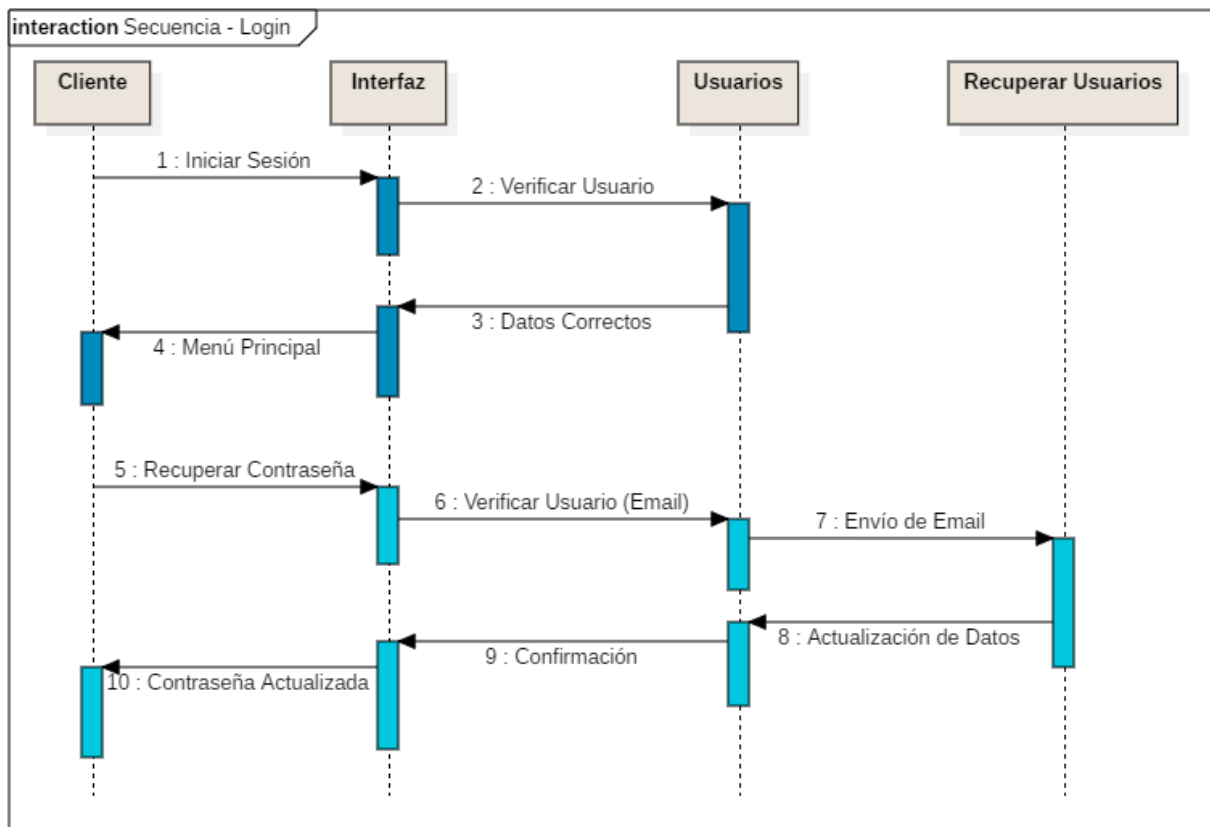


Ilustración 3. Diagrama de Secuencia - Login

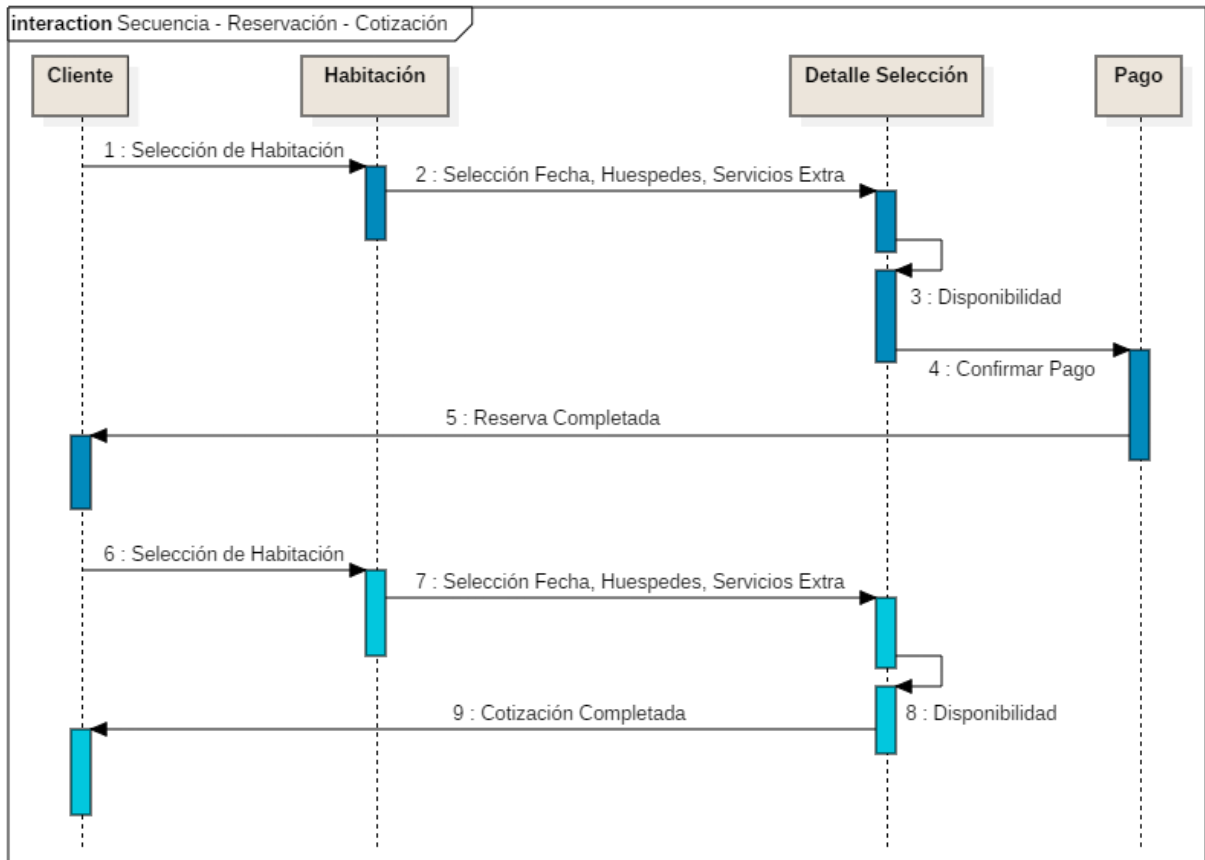


Ilustración 4. Diagrama de Secuencia - Hacer Reservación

HERRAMIENTAS A UTILIZAR DURANTE EL DESARROLLO

El desarrollo de la aplicación sería Realizado con **React-Native-Expo** el cual compila con aplicaciones nativas para Android, IOS y WEB.

Para el desarrollo del backend se utilizará el servicio de **Google Firebase**.

METOLOGÍA DE DESARROLLO: SCRUM

ROLES



PRESUPUESTO DEL COSTO DE LA APLICACIÓN

Que incluye:

- Desarrollo de pantallas:
 - Pantalla de inicio
 - Login - Registro de usuarios
 - Recuperar contraseña
 - Pantalla principal de la app
 - Pantalla de habitaciones
 - Pantalla de reservación
 - Pantalla de perfil de usuario
- Implementación del diseño propuesto en mockups.
- Soporte para un lenguaje dentro de la app.
- Subida de aplicaciones a las tiendas correspondientes.
- Entregar un proyecto de una excelente calidad que cumpla con todos los requerimientos.

Que no incluye

- Compatibilidad con Windows phone.

Plataformas

- Android
- IOS
- Web

Tiempos

- La aplicación será desarrollada en un tiempo de 2 meses y medio, este tiempo empieza a contar desde el día posterior en que se entregaron especificaciones para desarrollar el proyecto.

Entrega de avances de app

- La aplicación será trabajada en 3 etapas
 - Inicio del desarrollo de la aplicación multiplataforma - Semana 6
 - Entrega del 50% de la aplicación multiplataforma - Semana 10
 - Entrega del 100% de la aplicación multiplataforma - Semana 15

Costos de desarrollo

La aplicación tendrá un costo de **\$2500** dólares estadounidenses.

Costo del diseño de la aplicación

El diseño de la aplicación tendrá un costo de **\$300** dólares estadounidenses.

Costo total del desarrollo de la Aplicación multiplataforma

El costo total será Costo de Desarrollo + costo de diseño: **\$2500 + \$300 = \$2800**

Infraestructura

- Correo electrónico en Gmail para poder implementar el servicio de Google de Firebase para el manejo de los datos de la aplicación
- Pago para publicar aplicación en play store será de de \$25 dólares una vez al año pagado a google.
- Pago para publicar aplicación en App store será de \$99 dólares una vez al año pagado a apple
- Pago para publicar la aplicación Web en un servidor/hosting web \$30 dólares mensuales

Lenguaje de programación

- El desarrollo de la aplicación sería Realizado con [React-Native-Expo](#) el cual compila con aplicaciones nativas para Android, IOS y WEB.
- Para el desarrollo del backend se utilizará la herramienta de [Google Firebase](#).

REFERENCIAS

Documentation / FireBase. (s. f.). Firebase. Recuperado 6 de septiembre de 2021, de <https://firebase.google.com/docs>

Expo. (s. f.). Expo Documentation. Recuperado 6 de septiembre de 2021, de <https://docs.expo.dev/>

Getting Started / React Native Elements. (s. f.). React Native Documentation. Recuperado 6 de septiembre de 2021, de <https://reactnativeelements.com/docs/>

Lamprecht, E. (2021, 5 agosto). *The Difference Between UX and UI Design - A Beginner's Guide.* CareerFoundry. <https://careerfoundry.com/en/blog/ux-design/the-difference-between-ux-and-ui-design-a-laymans-guide/>