



UNIVERSIDAD DE CÓRDOBA

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y CIENCIAS HUMANAS



REDES DE COMPUTADORES

**PRESENTADO A:
ALEXANDER ENRIQUE TOSCANO RICARDO**

INTEGRANTES:

**DUVAN STEVEN RUIZ BENITEZ
ANTONIO JOSE GOMEZ BANDA
CAMILO JOSE AVILEZ GUZMAN
LEONARDO TRIANA CORONADO
ROBERTO CARLOS ROQUEME FAJARDO**

V SEMESTRE

LICENCIATURA EN INFORMÁTICA Y MEDIOS AUDIOVISUALES

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y CIENCIAS HUMANAS

UNIVERSIDAD DE CÓRDOBA

MONTERÍA – CÓRDOBA



UNIVERSIDAD DE CÓRDOBA

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y CIENCIAS HUMANAS
11/07/2023



Propuesta

Nuestro grupo propone, crear una aplicación que ayude a los estudiantes que están en practicas a generar exploraciones de sitios turísticos, con el fin de ayudarlos a distribuir el tiempo libre que tienen en actividades que fomenten la recreación y el conocimiento. Esta aplicación resuelve el problema centrado en el desconocimiento del lugar donde se desarrollan las practicas.

Entrevista

¿Cuál es el objetivo principal de la aplicación? ¿Cuál es el problema o necesidad que busca resolver?

El motivo principal de esta aplicación es brindar una guía de exploración para todos los estudiantes de prácticas pedagógicas o prácticas de campo que estén cursando en diferentes partes del país. Ahora bien, el problema que se busca resolver es que muchos de estos estudiantes, en sus tiempos libres, tienen un desconocimiento completo de la zona geográfica donde están, es decir, no saben qué hacer con su tiempo y esta aplicación les va a brindar una guía de exploración en la cual se le da a ellos unas unos diferentes sitios turísticos en los cuales ellos puedan acceder y visitar de tal manera en la que puedan darle mejor conocimiento a la zona y de igual forma, aprovechar su tiempo libre.

¿Quiénes son los usuarios de la aplicación? ¿Cuáles son sus características y necesidades específicas?

Son estudiantes de la Universidad de Córdoba. Sus características y necesidades específicas son estudiantes, practicantes identificados, pues con su número de documento, con su nombre de usuario y demás, podrán de alguna forma resolver las necesidades que tienen al buscar aprovechar el tiempo libre que les quedan sus prácticas, de modo que puedan acceder a sitios turísticos.

¿Qué funcionalidades se requieren para cumplir el objetivo de la aplicación? ¿Cuáles son las más importantes?

Las funcionalidades que nosotros requerimos para esta aplicación, primeramente, es al acceso a una API la cual nos retorna como resultado, sitios turísticos, descripción del mismo URL y así como imágenes para que estas sirvan de vista previa al usuario, también hablando de funcionalidades. Aquí tenemos la parte de perfil de usuario, está le da la capacidad de este mismo para poder editar sus datos personales, que son cambiantes con el tiempo, y también tendríamos la parte de



ofrecerle a este mismo la capacidad de comentar y calificar, de esta manera ayudamos a más personas a poder acceder a estos mismos con mayor facilidad y teniendo unas reseñas más exactas, sean positivas o sean negativas. El más importante de estos es el acceso a la API, ya que esta nos trae toda la información de esos destinos turísticos para poder ofrecérselos al usuario.

¿Cómo debe ser la interfaz del usuario, qué elementos gráficos y diseños son importantes para los usuarios?

Bueno, hablando de la interfaz del usuario, esta debe ser completamente inmersiva y accesible para el mismo. Es decir, que sea entendible que este al entrar no se sienta enredado con mucho texto. Es decir, en esta parte aplicaríamos elementos gráficos como la iconografía y los diseños, así como también las paletas de colores. Los diseños tienen que ser bastante minimalistas y tranquilos, bastante frescos que lo ofrezcan a los usuarios bastante comodidad. La interfaz será bastante tranquila con un bastón con de opciones de login y después de eso, opciones en las que basándose en su ubicación podrás recomendarles sitios turísticos.

¿Qué plataformas y dispositivos deben ser compatibles con la aplicación?

Deben ser móviles de escritorio o ambos en esta parte. Queremos enfatizar en que deben ser dispositivos móviles principalmente. Sin embargo, también los dispositivos de escritorio son muy importantes. ¿Dispositivos móviles por qué? Los dispositivos móviles, ya que estos son usados muy continuamente por usuario, es decir, son de fácil acceso y de fácil movilización, lo que permitiría una mayor inmersión en la misma aplicación. Yo quiero decir con inmersión, me refiero a que el usuario podrá utilizar la aplicación en cualquier momento donde esté y simplemente teniendo acceso a Internet y acceso a su celular móvil. Y ahora hablando de los dispositivos de escritorio, podemos también enfatizar bastante en ellos, ya que puede hacerse una ruta de exploración con anterioridad, es decir, que el usuario ubique la zona en la que se va a hospedar con anterioridad y esta ofrecerle sitios turísticos.

¿Hablando de requisitos de seguridad, la pregunta dice, qué requisitos de seguridad y privacidad son necesarios para la aplicación?

Los requisitos de seguridad tenemos la parte en la que se le brinda al usuario una interfaz completamente personalizada, es decir, que cada vez que él utilice esta tendrá acceso a su información personal y solamente será esta misma de manera personal. Y ahora hablando de personal de privacidad, los datos que se manejen en la aplicación serán netamente del usuario y solamente aceptará será su información de viaje para poder hacer recomendaciones a otras personas. Sin embargo, en privacidad los datos serán completamente privados y personales.



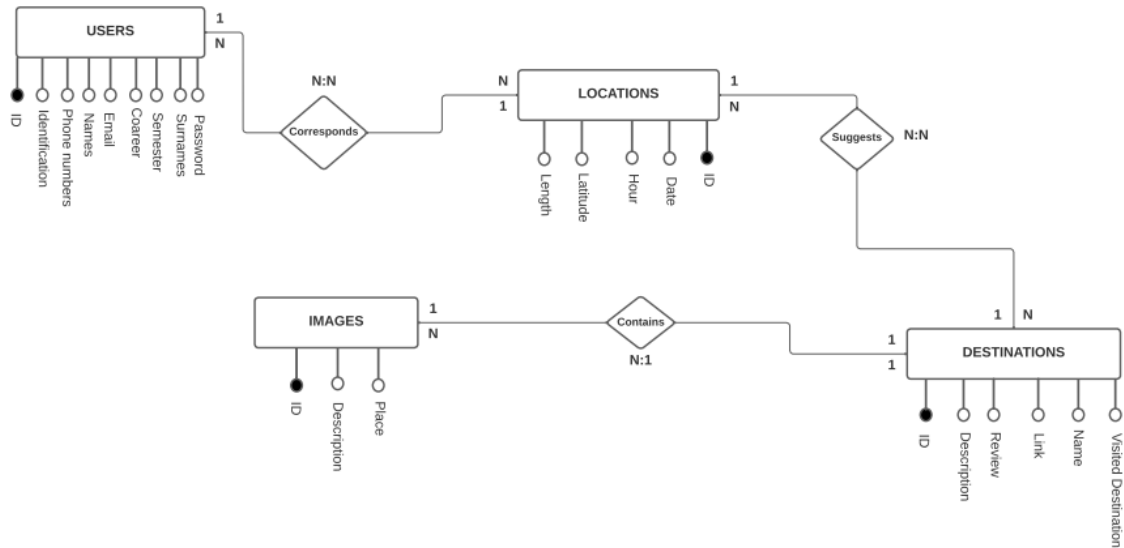
¿Cuáles son los plazos y presupuestos para el desarrollo de la aplicación?

Bueno, los plazos para desarrollo de esta aplicación los estaríamos manejando por diferentes fases. ¿Cuál sería la primero? Sería la fase de la ideología en la que pondríamos, cómo estará estructurada la aplicación, después seríamos una fase en la que podríamos estimar qué tipo de desarrollo se le quiere hacer a la aplicación, así como pues hablando del desarrollo gráfico, la iconografía y demás cosas y hablando de presupuesto para desarrollo de la aplicación, esta aplicación necesita más que todo, es un presupuesto de programación hablando de conocimientos. ¿Entonces, como es una aplicación netamente digital? Esta misma, pues digamos que lo más cercano a un presupuesto sería el contrato de un servicio en la nube para almacenar, la información personal.

¿Hay alguna tecnología o herramienta específica que deba ser utilizada en el desarrollo de la aplicación?

Un servicio en la nube para almacenar información personal, así como contraseñas, usuarios de las personas que se loguen en la aplicación. Hay una tecnología o herramienta específica que deba ser utilizada en el desarrollo de la aplicación. Bueno para fila, para facilitarnos tu trabajo de la aplicación y hablando como importancia de que esta se basa en ofrecer sitios turísticos basados en la ubicación de los practicantes. La herramienta que utilizaremos será una API, la cual nos genera y nos trae información de un sitio turístico como sus descripciones, así como reseñas la URL para acceder a la ubicación de esta e imágenes de vista previa para tener con anterioridad, y posterior a la misma una vista de los sitios que se visitará. Entonces la herramienta específica que se utilizará para esto será una API La cual nos genere a nosotros y nos trae obtención de datos ya mencionados para poder facilitar nuestro trabajo.

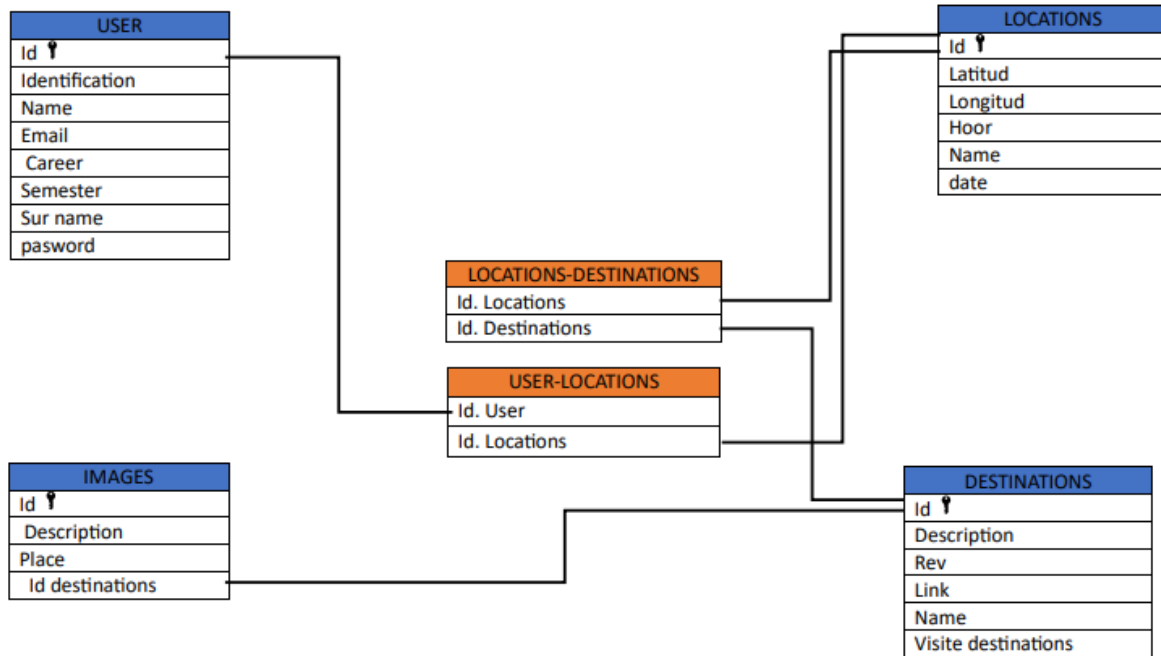
Modelo Entidad/relación



Link:

<https://drive.google.com/file/d/1OVOZHffDsQ9rlgORRHgUSQnWUFWIQOsA/view?usp=sharing>

Modelo Relacional



Link:

https://drive.google.com/file/d/1_sT3xTalleo1OUjKNoSGKyuzfbbA8fxh/view?usp=sharing



UNIVERSIDAD DE CÓRDOBA

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y CIENCIAS HUMANAS



Colecciones

Link de las colecciones creadas en postman

https://drive.google.com/drive/folders/1xwQs_zQJO4u5MNAchv5O1Uru9ND9h79U?usp=sharing

Alcances logrados

En este proyecto se logro concretar la estructura teórica de la aplicación, dando como logros alcanzados, la realización de una encuesta en pro de que se entienda por completo el objetivo de la aplicación, de igual manera se entendió cómo funcionan las entidades, las relaciones y la cardinalidad, y con ello se realizaron los distintos modelados (Entidad/relación, relacional). A su vez también se logró crear la estructura final de las colecciones, denotando así los datos propios de las distintas entidades y con ellos se les fueron asignados 5 métodos a cada colección.

Alcances no logrados

En este proyecto no sé ha logrado, crear la estructura física de la aplicación, aunque en la entrevista hablamos teóricamente del diseño de la interfaz de la aplicación, está aún no se ha modelado, Se tuvieron muchos inconvenientes con encontrar el mejor api que ofreciera la información mas precisa a los usuarios, aunque se tiene una con la que trabajamos en el proyecto, esta esta abierta a ser modificada en pro de crear una mejor experiencia para el usuario.