



Universidad Don Bosco

DESARROLLO DE SOFTWARE PARA MOVILES

Grupo 02T

Alumnos:

- 1- Jonh Kevin Navidad Hernández NH091562
- 2- Marcelo Gabriel Rosales Torres RT232285
- 3- Carlos Alejandro Hernández González HG231549
- 4- Carlos Eduardo Vásquez Pineda VP232418

Docente:

Ingeniero: Kevin Jiménez

Actividad:

Proyecto – fase1

Índice

Introducción	3
Perfil del proyecto	4
Presentación de diseños UX/UI	6
Explicación Detallada de la Lógica	12
Diagrama de USO	13
Diagrama de Secuencia	14
Diagrama Grafico del diseño de la arquitectura	15
Detalle de herramientas a utilizar	16
Presupuesto de la aplicación	17
Cronograma de trabajo	18
Fuentes de consulta	18

Introducción

Nuestro país se ha vuelto uno de los principales sitios turísticos del continente americano. Es de aquí que nace la idea de realizar nuestra aplicación.

Debido a la disminución de los índices de violencia, gracias a los planes de seguridad del gobierno central, las cifras de turistas nacionales y extranjeros que visitan los diferentes sitios turísticos aumentaron exponencialmente.

Además, con la apuesta del gobierno central de situar al turismo como el principal rubro económico del país, la inversión en la logística turística aumentó, brindando a los sitios turísticos una excelente conectividad terrestre.

Los niveles bajos de delincuencia también potenciaron la inversión privada nacional y extranjera en los diferentes rubros turísticos.

El Salvador es un país pequeño, pero con un gran número de sitios turísticos y con una gran diversidad de opciones para realizar turismo. Por tener un gran número de sitios y una gran diversidad, creemos que es necesario y adecuado realizar una aplicación que sirva como una herramienta de guía turística para los turistas nacionales y extranjeros que visitan nuestro hermoso país.

Perfil del proyecto

NOMBRE DEL PROYECTO: InfoTour

OBJETIVO GENERAL: Desarrollar una aplicación interactiva que brinde información sobre los sitios turísticos de nuestro país, facilitando el acceso a las características de cada lugar turístico a los usuarios interesados en realizar turismo, donde se pueda clasificar la información de los sitios, lugares y rutas turísticas.

METAS: Desarrollar una aplicación Android de fácil uso que sirva de herramienta informativa a los turistas nacionales y extranjeros.

RESULTADOS ESPERADOS: Crear una aplicación de fácil uso donde se clasifique la información relevante, agilizando el acceso a la información para los turistas y ayudando así a impulsar el turismo en El Salvador.

METODOLOGIA: La metodología que se empleará en este proyecto para obtener los resultados esperados de forma ágil será SCRUM, programando reuniones semanalmente que permitirán monitorear los avances que se obtengan, además de asignar las tareas de mayor prioridad en el proceso de desarrollo semanalmente.

AREA GEOGRAFICA: El proyecto se desarrollará a nivel nacional, poniendo más énfasis en los lugares turísticos de El Salvador.

BENEFICIARIOS DEL PROYECTO: Principalmente, el proyecto beneficiará a los turistas nacionales y extranjeros, ya que les facilitará el proceso de selección de lugares turísticos. En segundo lugar, beneficiará a los empresarios y emprendedores de estos rubros, brindándoles una aplicación para dar a conocer sus opciones turísticas.

FACTORES DE ÉXITO:

- Seleccionar las tecnologías adecuadas para el desarrollo de la aplicación.

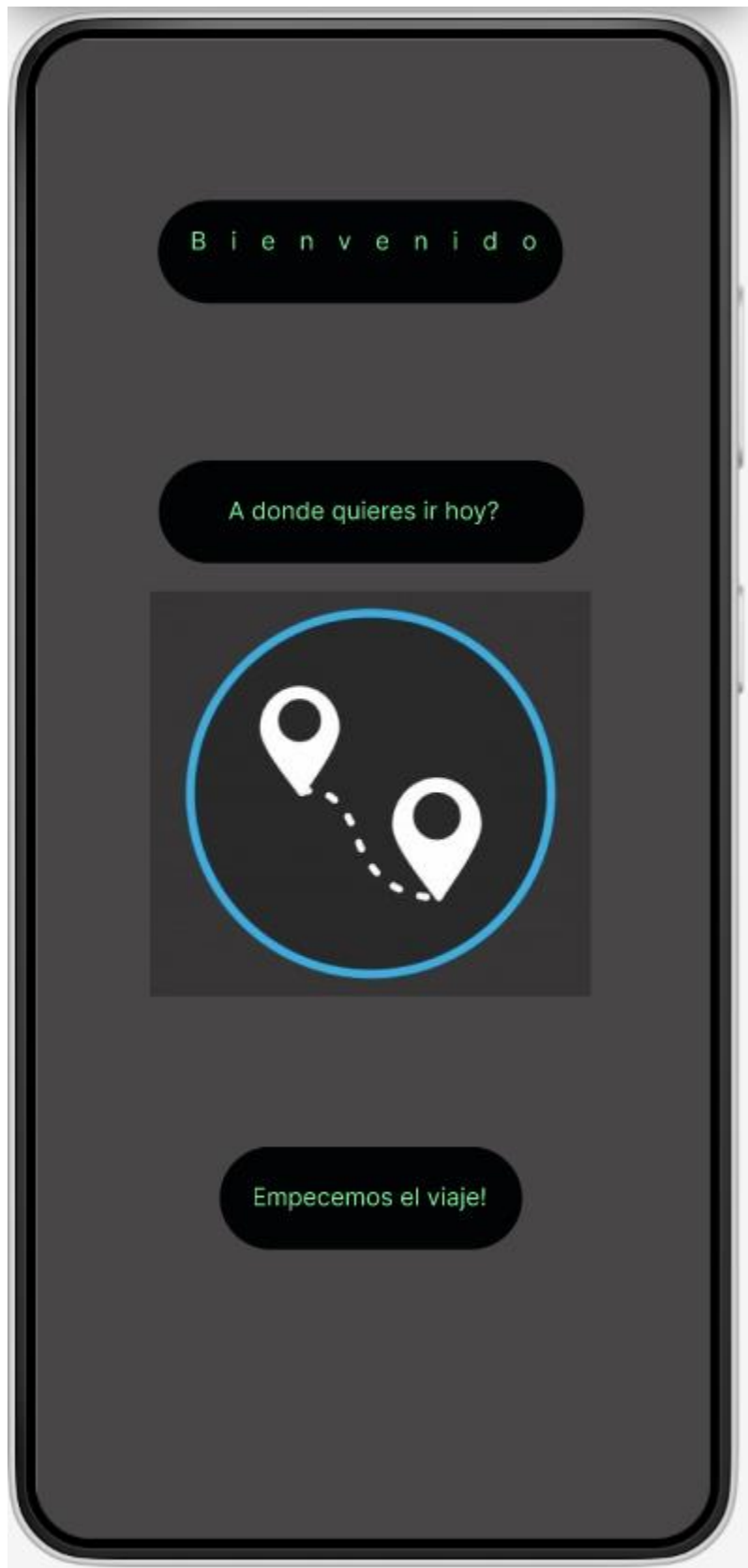
- Escoger la metodología adecuada para terminar dentro del plazo el desarrollo y entrega de la aplicación.
- Agilizar el momento de desarrollar la aplicación.

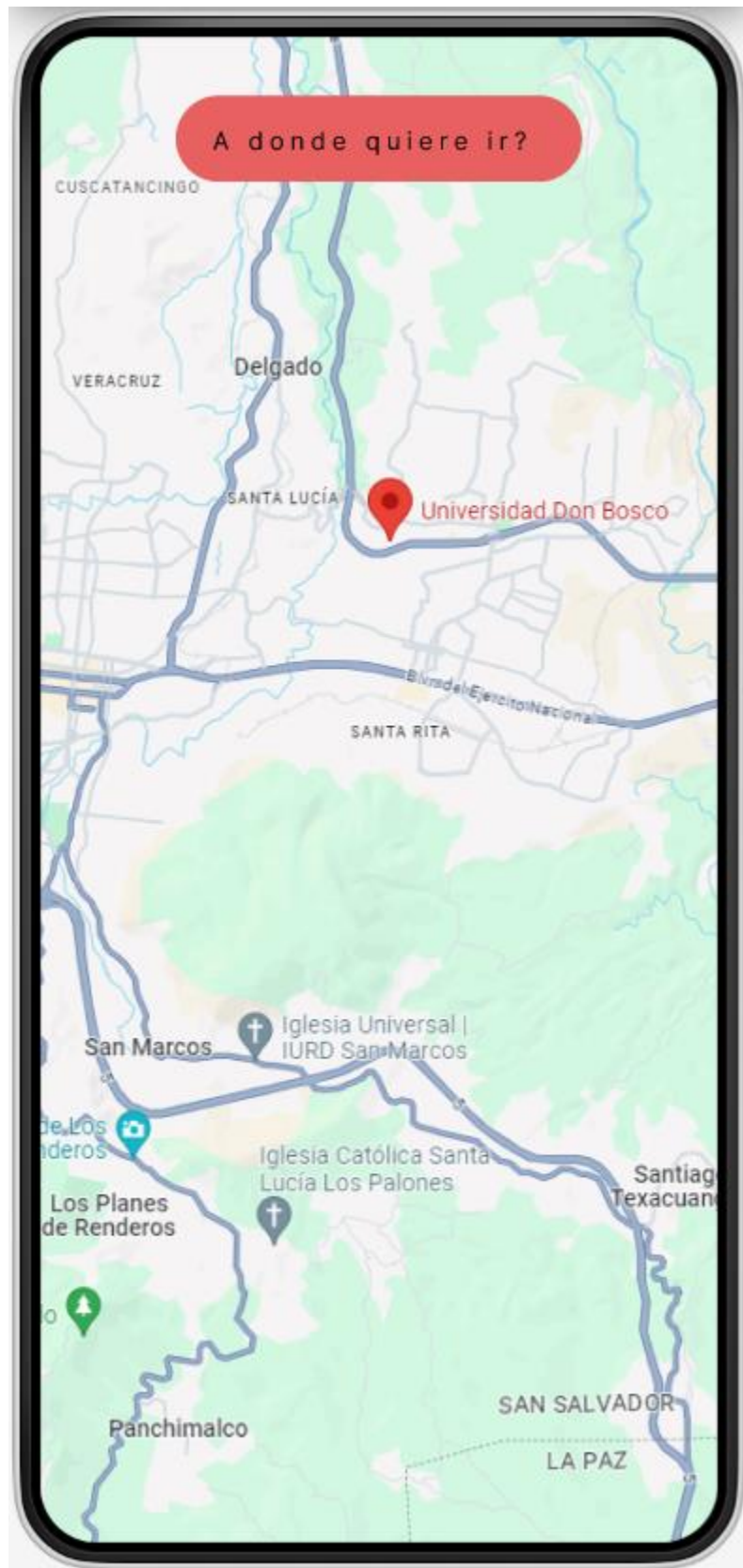
CARTA DE PRESENTACION: Esta aplicación pretende agilizar la toma de decisiones de los turistas, brindando información detallada sobre las opciones turísticas con las que cuenta el país. Así, el turista podrá obtener y llevarse la mejor experiencia del turismo en nuestro país, animándolo a regresar en el futuro y dinamizando así el turismo y los lugares turísticos.

Presentación de diseños UX/UI













Link al MockUp:

<https://www.figma.com/design/hEGNbAeNhSkillfatm6NyA8/Untitled?node-id=0-1&t=BC90ASLZ3hTFszoT-1>

Explicación Detallada de la Lógica

Descripción General

Este proyecto consiste en crear una aplicación móvil que actúe como guía turística para los visitantes de El Salvador. La idea es ofrecer información detallada sobre los sitios turísticos, organizada en diferentes categorías, para que los usuarios puedan acceder fácilmente a esta información desde sus teléfonos móviles. Para lograr esto, hemos diseñado un flujo de trabajo claro que hace que la aplicación sea fácil de usar.

Estructura de la Aplicación

La aplicación se organiza en varias partes, cada una con su función específica.

Estas partes son:

Interfaz de Usuario (UI/UX): Es la parte visual de la aplicación que los usuarios ven y con la que interactúan. Está diseñada en Android Studio usando el lenguaje de programación Kotlin. Esta interfaz incluye listas, botones y menús que facilitan la navegación y el acceso a la información turística.

Lógica de Negocio: Es el cerebro de la aplicación, encargado de procesar y organizar la información. Esta lógica decide qué información mostrar a los usuarios, cómo realizar búsquedas y cómo manejar las interacciones del usuario.

Base de Datos: La información sobre los sitios turísticos se almacena en una base de datos llamada Firebase Realtime Database. Esta base de datos es muy rápida y permite que los usuarios vean la información más reciente en todo momento.

Cómo Funciona la Aplicación

La aplicación sigue estos pasos principales para funcionar:

Cargar la Información:

Cuando se abre la aplicación, se conecta automáticamente a la base de datos para cargar la lista de sitios turísticos disponibles.

La información se organiza en categorías, como playas, montañas, museos, entre otros.

Interacción del Usuario:

Los usuarios pueden buscar sitios turísticos utilizando palabras clave o navegando por las categorías.

La interfaz de usuario ofrece opciones para filtrar y ordenar los resultados de la búsqueda.

Guardar Favoritos:

Los usuarios pueden marcar sus sitios favoritos. Esta información se guarda localmente en el dispositivo o en Firebase si el usuario está registrado.

Registro de Usuarios:

Los usuarios pueden registrarse e iniciar sesión utilizando su correo electrónico y contraseña. Esto les permite acceder a funciones adicionales, como guardar sus preferencias y favoritos.

Actualización de la Información en Tiempo Real:

La aplicación siempre muestra la información más reciente porque está conectada a la base de datos en tiempo real.

Diagrama de USO



Diagrama de Secuencia

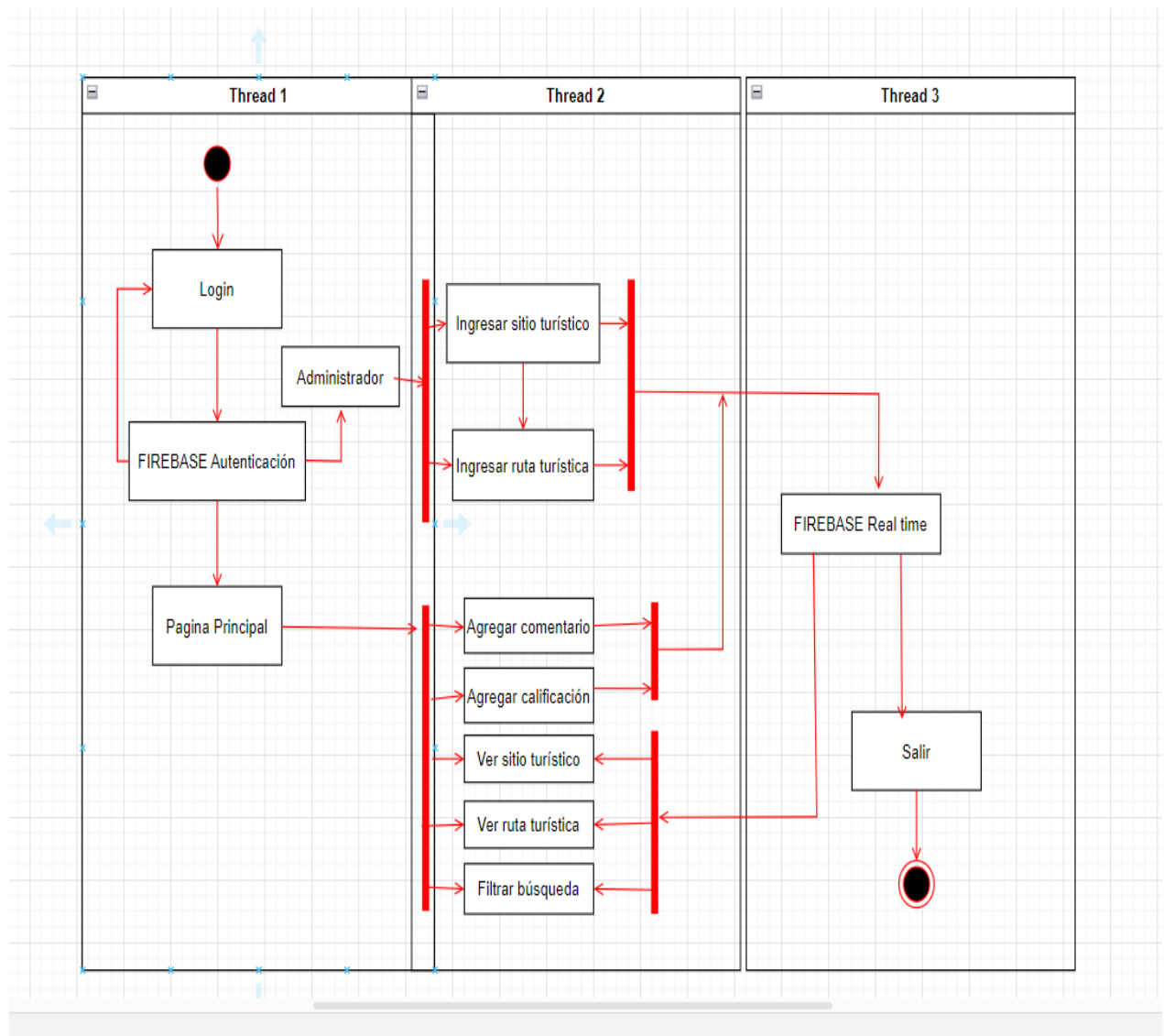
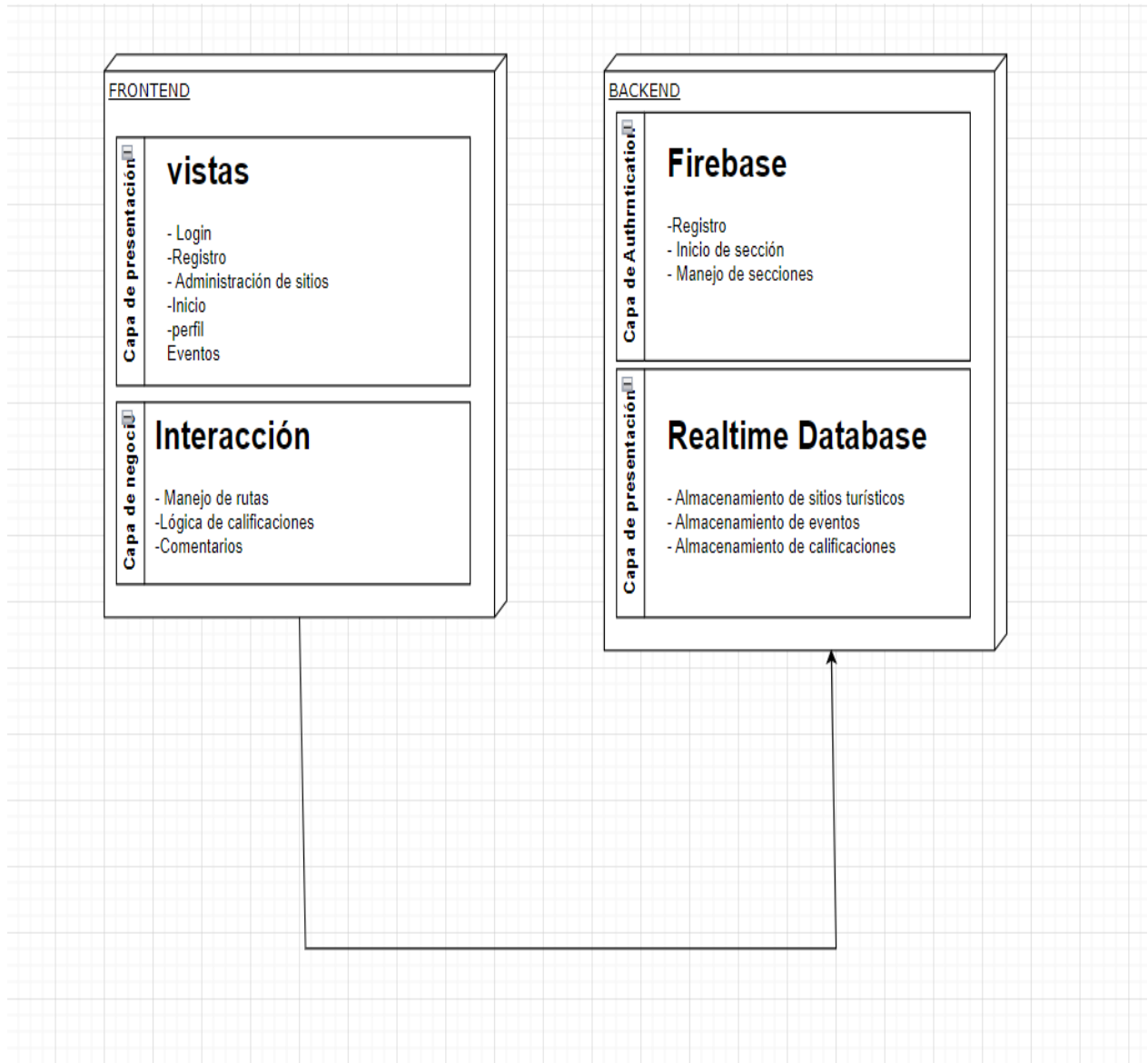





Diagrama Grafico del diseño de la arquitectura



Detalle de herramientas a utilizar

Android Studio	Android Studio es un entorno de desarrollo especializado para desarrollar aplicaciones Android nativas permite el uso de lenguaje Kotlin y Java.	
Firestore Authentication	Autentica a los usuarios con sus direcciones de correo electrónico y contraseñas. El SDK de Firestore Authentication proporciona métodos a fin de crear y administrar usuarios que utilizan sus direcciones de correo electrónico y contraseñas para acceder.	
Firestore Realtime Database	Realtime Database es una base de datos NoSQL y, C diferentes optimizaciones y funcionalidades en comparación con una base de datos relacional. La API de Realtime Database está diseñada para	

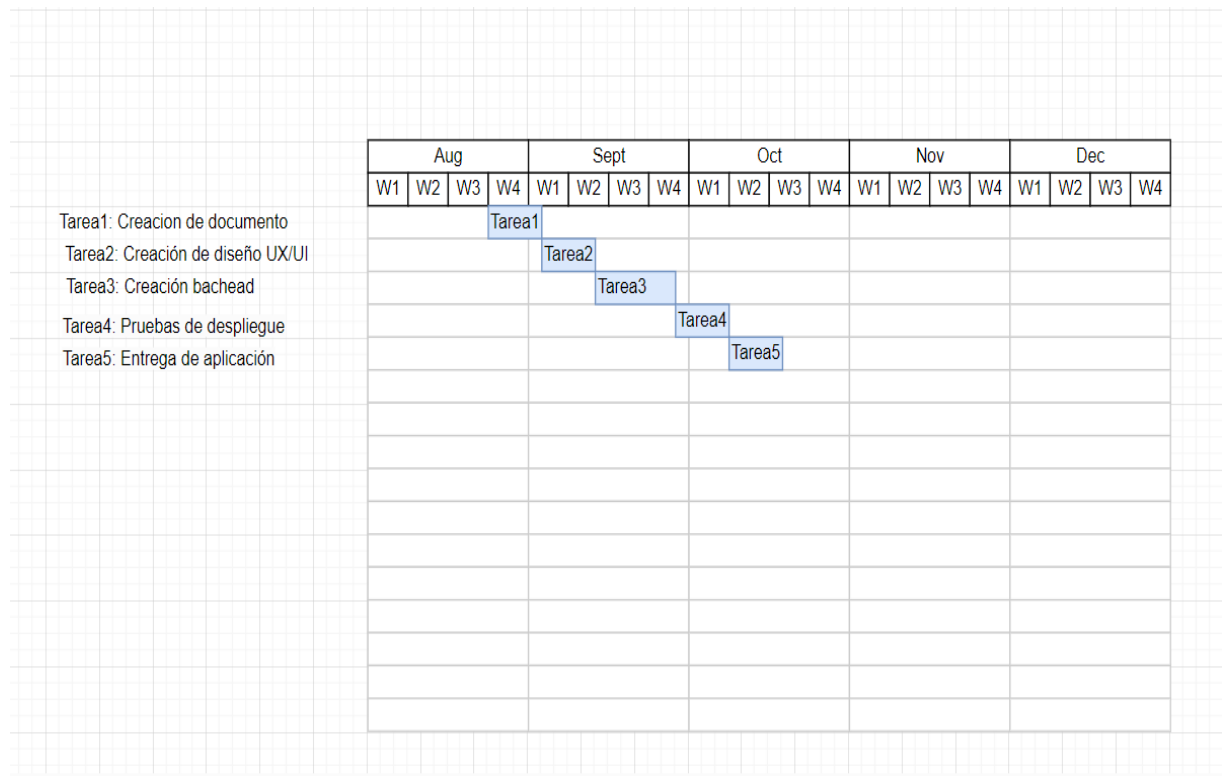
	permitir solo operaciones que se puedan ejecutar rápidamente. Eso permite crear una excelente experiencia de tiempo real que puede servir a millones de usuarios sin afectar la capacidad de respuesta.	
--	---	--

Presupuesto de la aplicación

presupuesto

Concepto	Tarifa estimada	Horas estiamdas	Sub-Total
Desarrollo kotlin	\$20.00	100	\$2000.00
Backend	\$20.00	100	\$2000.00
Diseño de la base de datos	\$20.00	50	\$1000.00
Diseño UX/IU	\$20.00	30	\$600.00
Firestore			\$3000.00
Mantenimiento			\$3000.00
TOTAL			\$11,600.00

Cronograma de trabajo



Fuentes de consulta

- Talently. (2023, June 27). ¿Qué es Android Studio? Talently Blog.
<https://talently.tech/blog/que-es-android-studio/>
- Ministerio de Turismo de El Salvador. (n.d.). Plan estratégico de turismo 2020-2024. Ministerio de Turismo de El Salvador.
<https://www.mitur.gob.sv/download/plan-estrategico-de>
- Ministerio de Turismo de El Salvador. (2024, August 30). MITUR convoca a empresas de El Salvador al Encuentro Nacional del Ecosistema Turístico (ENET) 2024. Ministerio de Turismo de El Salvador.
<https://www.mitur.gob.sv/mitur-convoca-a-empresas-de-el-salvador-al-encuentro-nacional-del-ecosistema-turistico-enet-2024/>