



**UNIVERSIDAD
DE GRANADA**

AparcApp: Encuentra tu lugar

Desarrollo y Evaluación de Sistemas Software Interactivos

Laboratorio - Práctica 3

COMPONENTES

- Lucas Gutiérrez Durán
- Ramón Carmenaty Cardero
- Dalkis Bustos Olivo
- Manzambi Antonio k. Doge

DOCUMENTO DE PLANIFICACIÓN




Entregas

Entrega	Objetivo	Fecha										
1	Poder disponer de una aplicación móvil que brinde la posibilidad de añadir un punto de ubicación en un mapa de Granada.	3 semanas										
	<table><tr><th>Iteración</th><th>Objetivo/Tarea.</th></tr><tr><td>1</td><td>Gestión de las ubicaciones con API de Google <u>Maps</u></td></tr><tr><td>2</td><td>Gestión de las notificaciones</td></tr><tr><td>3</td><td>Notificación a los usuarios de las ubicaciones compartidas</td></tr></table> <table><tr><td><u>ObjHCI</u></td><td>Obtener un prototipo funcional de baja fidelidad y realizar una evaluación sin usuarios (evaluación heurística)<ul style="list-style-type: none">Realizar análisis de información y diseño conceptual</td></tr></table>	Iteración	Objetivo/Tarea.	1	Gestión de las ubicaciones con API de Google <u>Maps</u>	2	Gestión de las notificaciones	3	Notificación a los usuarios de las ubicaciones compartidas	<u>ObjHCI</u>	Obtener un prototipo funcional de baja fidelidad y realizar una evaluación sin usuarios (evaluación heurística) <ul style="list-style-type: none">Realizar análisis de información y diseño conceptual	
Iteración	Objetivo/Tarea.											
1	Gestión de las ubicaciones con API de Google <u>Maps</u>											
2	Gestión de las notificaciones											
3	Notificación a los usuarios de las ubicaciones compartidas											
<u>ObjHCI</u>	Obtener un prototipo funcional de baja fidelidad y realizar una evaluación sin usuarios (evaluación heurística) <ul style="list-style-type: none">Realizar análisis de información y diseño conceptual											

2	Poder agregar Instituciones que colaboren con la aplicación compartiendo sus noticias y eventos.	3 semanas								
	<table><tr><th>Iteración</th><th>Objetivo/Tarea.</th></tr><tr><td>1</td><td>Gestión de instituciones</td></tr><tr><td>2</td><td>Notificación a los usuarios de noticias de instituciones</td></tr></table> <table><tr><td><u>ObjHCl</u></td><td>Obtener un prototipo funcional de alta fidelidad y realizar una evaluación con usuarios (Evaluación de recorridos cognitivos)<ul style="list-style-type: none">• Ampliar análisis de información y diseño conceptual y realizar diseño detallado</td></tr></table>	Iteración	Objetivo/Tarea.	1	Gestión de instituciones	2	Notificación a los usuarios de noticias de instituciones	<u>ObjHCl</u>	Obtener un prototipo funcional de alta fidelidad y realizar una evaluación con usuarios (Evaluación de recorridos cognitivos) <ul style="list-style-type: none">• Ampliar análisis de información y diseño conceptual y realizar diseño detallado	
Iteración	Objetivo/Tarea.									
1	Gestión de instituciones									
2	Notificación a los usuarios de noticias de instituciones									
<u>ObjHCl</u>	Obtener un prototipo funcional de alta fidelidad y realizar una evaluación con usuarios (Evaluación de recorridos cognitivos) <ul style="list-style-type: none">• Ampliar análisis de información y diseño conceptual y realizar diseño detallado									
Entrega	Objetivo	Fecha								

Entrega	Objetivo	Fecha										
3	Añadir a la aplicación soporte para usuarios, de tal forma que puedan acceder usuarios sin privilegios y administradores.	2 semanas										
	<table><tr><th>Iteración</th><th>Objetivo/Tarea.</th></tr><tr><td>1</td><td>Gestión de usuarios</td></tr><tr><td>2</td><td>Panel de administración</td></tr><tr><td>3</td><td>Sistema de acceso log in/ log out</td></tr></table> <table><tr><td><u>ObjHCI</u></td><td>Obtener un prototipo funcional de alta fidelidad y realizar una evaluación con usuarios (Evaluación de recorridos cognitivos)<ul style="list-style-type: none">• Ampliar análisis de información y diseño conceptual y realizar diseño detallado</td></tr></table>	Iteración	Objetivo/Tarea.	1	Gestión de usuarios	2	Panel de administración	3	Sistema de acceso log in/ log out	<u>ObjHCI</u>	Obtener un prototipo funcional de alta fidelidad y realizar una evaluación con usuarios (Evaluación de recorridos cognitivos) <ul style="list-style-type: none">• Ampliar análisis de información y diseño conceptual y realizar diseño detallado	
Iteración	Objetivo/Tarea.											
1	Gestión de usuarios											
2	Panel de administración											
3	Sistema de acceso log in/ log out											
<u>ObjHCI</u>	Obtener un prototipo funcional de alta fidelidad y realizar una evaluación con usuarios (Evaluación de recorridos cognitivos) <ul style="list-style-type: none">• Ampliar análisis de información y diseño conceptual y realizar diseño detallado											

4	Agregar a la aplicación sistemas de gamificación para beneficiar a los usuarios que más tiempo lleven utilizando la aplicación.	3 semanas								
	<table><tr><th>Iteración</th><th>Objetivo/Tarea.</th></tr><tr><td>1</td><td>Sistema de escalado por niveles</td></tr><tr><td>2</td><td>Modificar funcionalidad de notificaciones en función de niveles</td></tr></table> <table><tr><td><u>ObjHCI</u></td><td>Obtener el prototipo funcional de alta fidelidad con todas las funcionalidades integradas para realizar una evaluación con los usuarios.<ul style="list-style-type: none">• Ampliar análisis de información y diseño conceptual, y realizar diseño detallado</td></tr></table>	Iteración	Objetivo/Tarea.	1	Sistema de escalado por niveles	2	Modificar funcionalidad de notificaciones en función de niveles	<u>ObjHCI</u>	Obtener el prototipo funcional de alta fidelidad con todas las funcionalidades integradas para realizar una evaluación con los usuarios. <ul style="list-style-type: none">• Ampliar análisis de información y diseño conceptual, y realizar diseño detallado	
Iteración	Objetivo/Tarea.									
1	Sistema de escalado por niveles									
2	Modificar funcionalidad de notificaciones en función de niveles									
<u>ObjHCI</u>	Obtener el prototipo funcional de alta fidelidad con todas las funcionalidades integradas para realizar una evaluación con los usuarios. <ul style="list-style-type: none">• Ampliar análisis de información y diseño conceptual, y realizar diseño detallado									

5	Desarrollo de un sitio web para publicitar la aplicación en colaboración con el ayuntamiento de Granada	3 semanas								
	<table><tr><th>Iteración</th><th>Objetivo/Tarea.</th></tr><tr><td>1</td><td>Disponer de una página web que ofrezca la funcionalidad necesaria para que un usuario pueda descargarse la aplicación y tener información de la misma</td></tr><tr><td>2</td><td>Añadir opciones para desarrolladores (API para usar nuestra app, enlaces al repositorio con el código fuente y manual de usuario)</td></tr><tr><td></td><td>Obtener un prototipo funcional de la página web con todas las funcionalidades integradas para realizar una evaluación con los usuarios.<ul style="list-style-type: none">Realizar un diseño detallado en base a los datos recogidos</td></tr></table>	Iteración	Objetivo/Tarea.	1	Disponer de una página web que ofrezca la funcionalidad necesaria para que un usuario pueda descargarse la aplicación y tener información de la misma	2	Añadir opciones para desarrolladores (API para usar nuestra app , enlaces al repositorio con el código fuente y manual de usuario)		Obtener un prototipo funcional de la página web con todas las funcionalidades integradas para realizar una evaluación con los usuarios. <ul style="list-style-type: none">Realizar un diseño detallado en base a los datos recogidos	
Iteración	Objetivo/Tarea.									
1	Disponer de una página web que ofrezca la funcionalidad necesaria para que un usuario pueda descargarse la aplicación y tener información de la misma									
2	Añadir opciones para desarrolladores (API para usar nuestra app , enlaces al repositorio con el código fuente y manual de usuario)									
	Obtener un prototipo funcional de la página web con todas las funcionalidades integradas para realizar una evaluación con los usuarios. <ul style="list-style-type: none">Realizar un diseño detallado en base a los datos recogidos									

ARQUITECTURA DE LA INFORMACIÓN

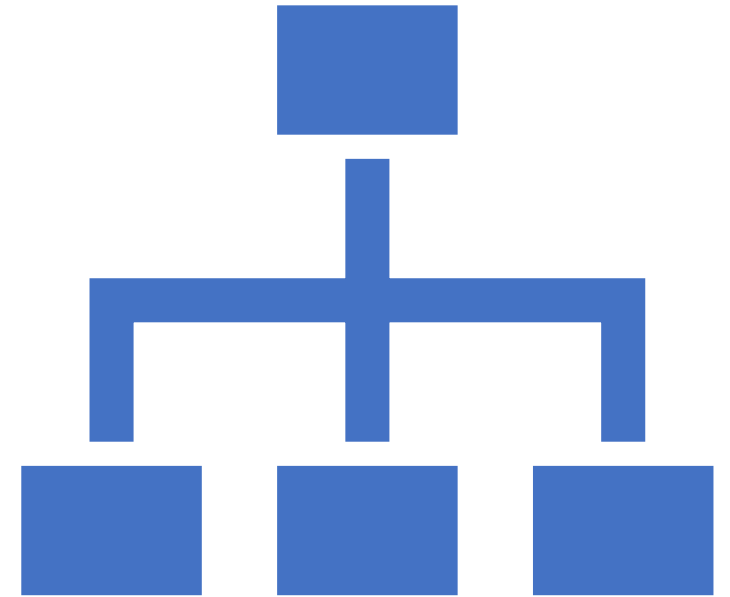
ESQUEMAS DE ORGANIZACIÓN

Función principal:

- Organización exacta por localización geográfica
- Organización exacta por el nombre de eventos

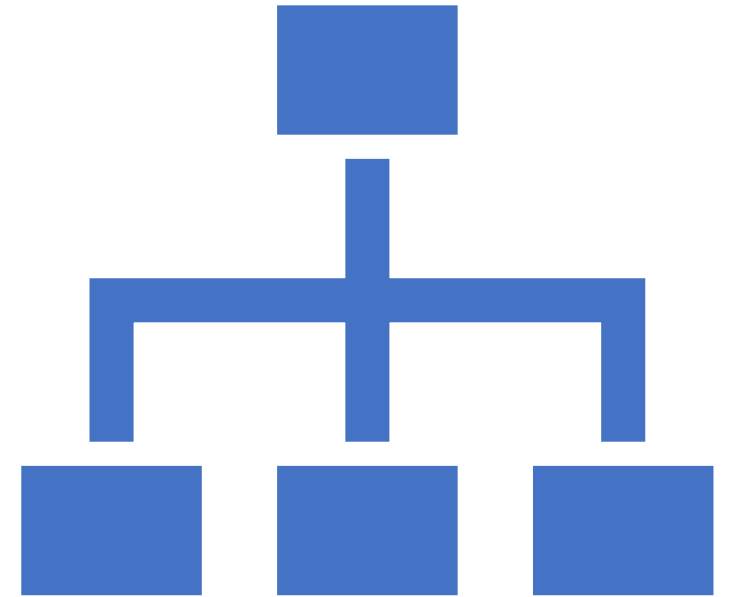
Administración y gestión:

- Organización exacta por orden alfabético en usuarios
- Organización exacta mediante mapa interactivo
- Organización exacta por orden alfabético en anuncios



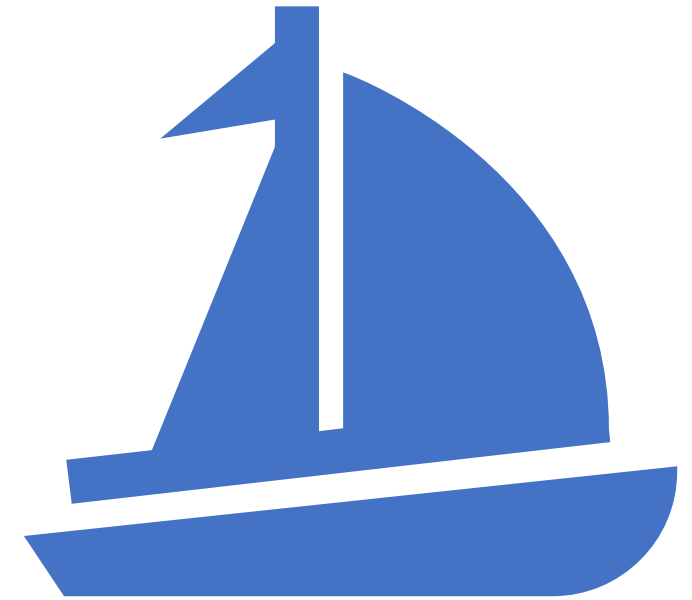
ESTRUCTURAS DE ORGANIZACIÓN

- Estructuras jerárquicas profundas no deseables
- Eventos → Basada en registros
- Localizaciones → Basada en registros
- Localizaciones → Puntos geográficos



NAVEGACIÓN

- Navegación global
 - Funciones de Mapa y Eventos (barra menú)
- Navegación local
 - Mapa de granada (mapa interactivo)
 - Lista de eventos (tablas y listas)
 - Lista de usuarios (tablas y listas)



BÚSQUEDAS

- Elemento conocido
 - Busco el hueco que acabo de liberar hace 5 min.
 - ¿Cuál es la disponibilidad de aparcar en la calle Elvira?
- Existencia
 - ¿Qué eventos del Ayto. están disponibles ahora mismo?
- Exploración
 - ¿Dónde puedo aparcar mi coche en la zona del centro comercial Nevada?
- Integrales
 - Como administrador, busco la inf. Del usuario Manolito





Mapa



Eventos



Perfil

ETIQUETADO

MODELO DE INFORMACIÓN

19/12/2022

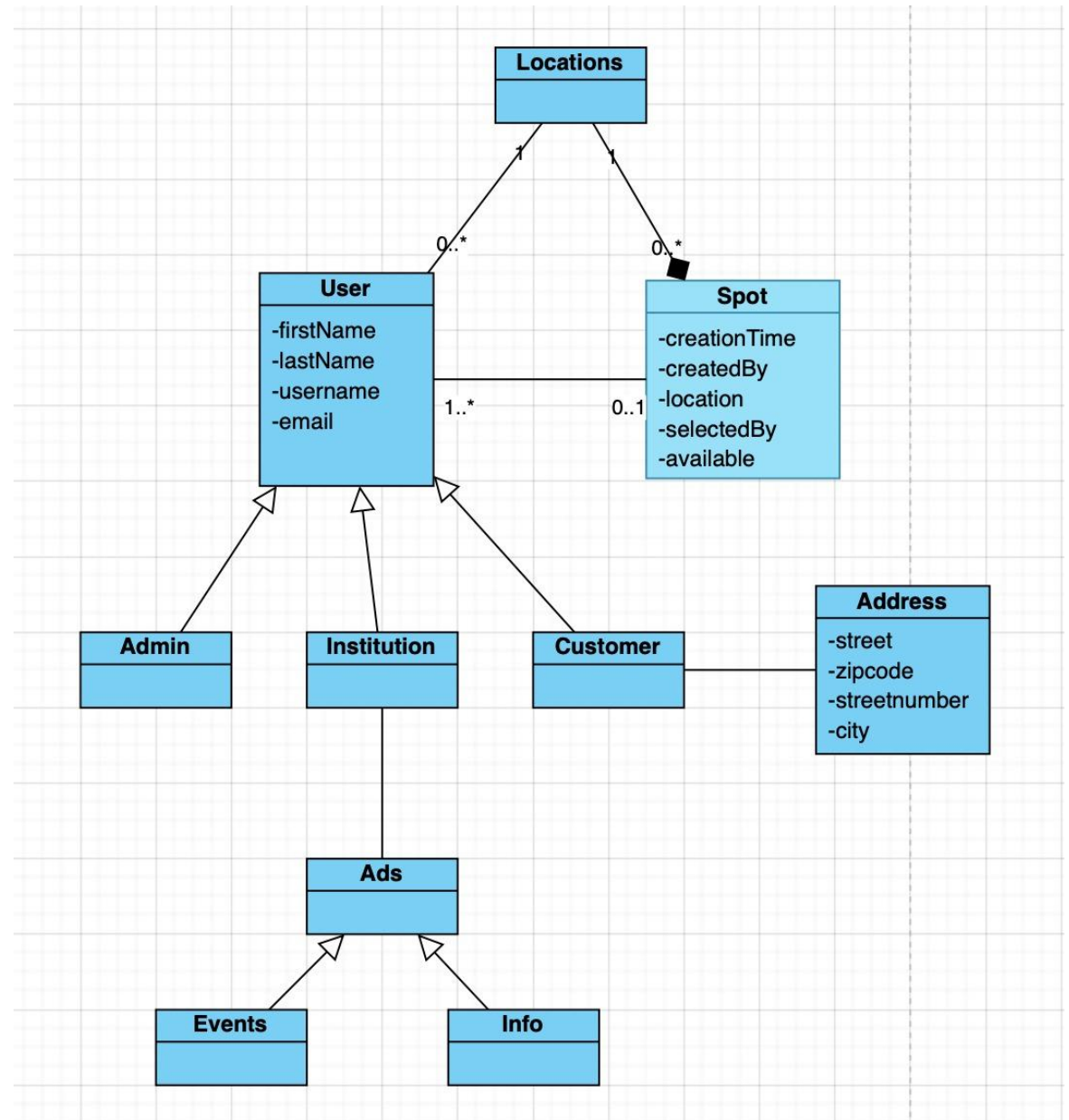
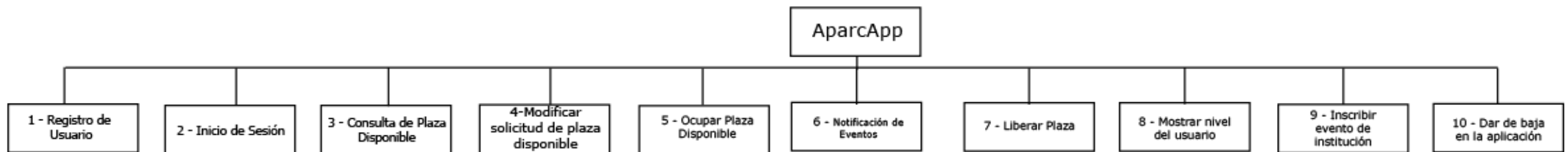


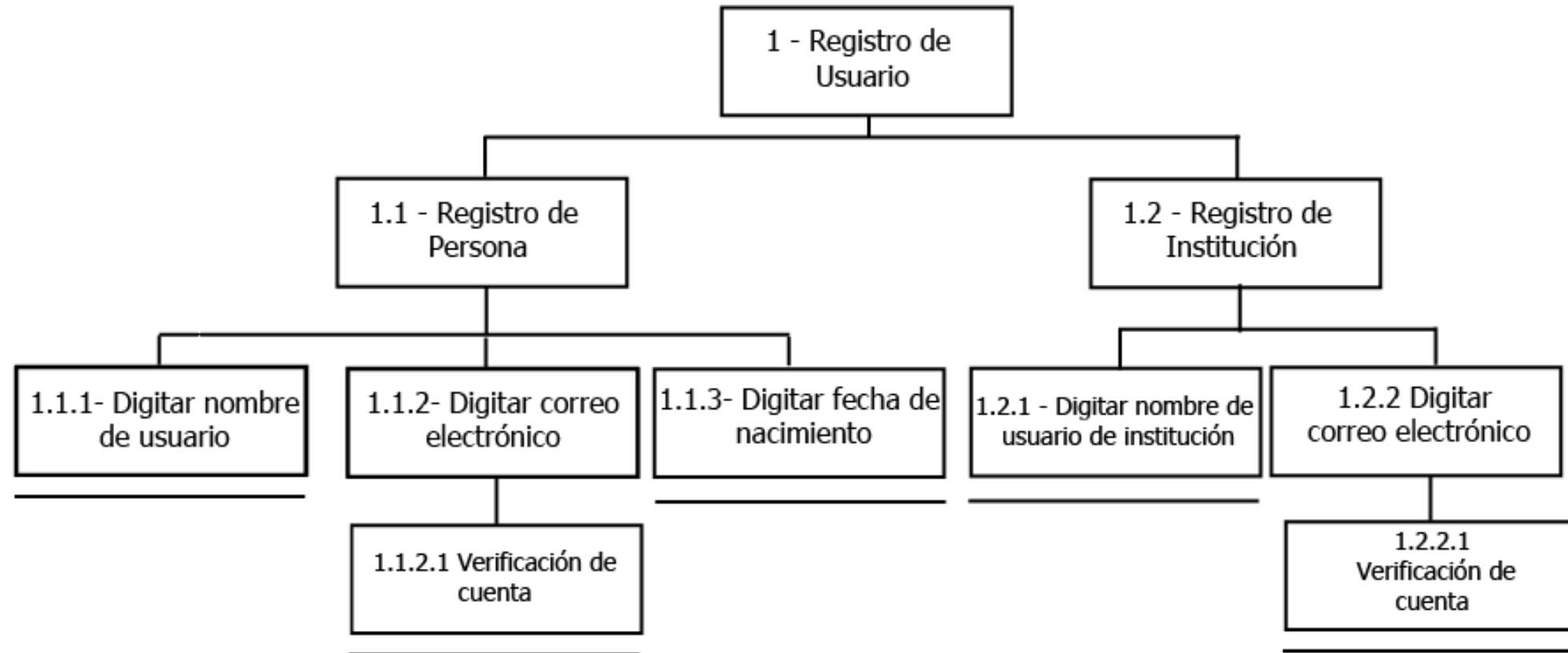
DIAGRAMA DE TAREAS

TAREAS DE LA APLICACIÓN



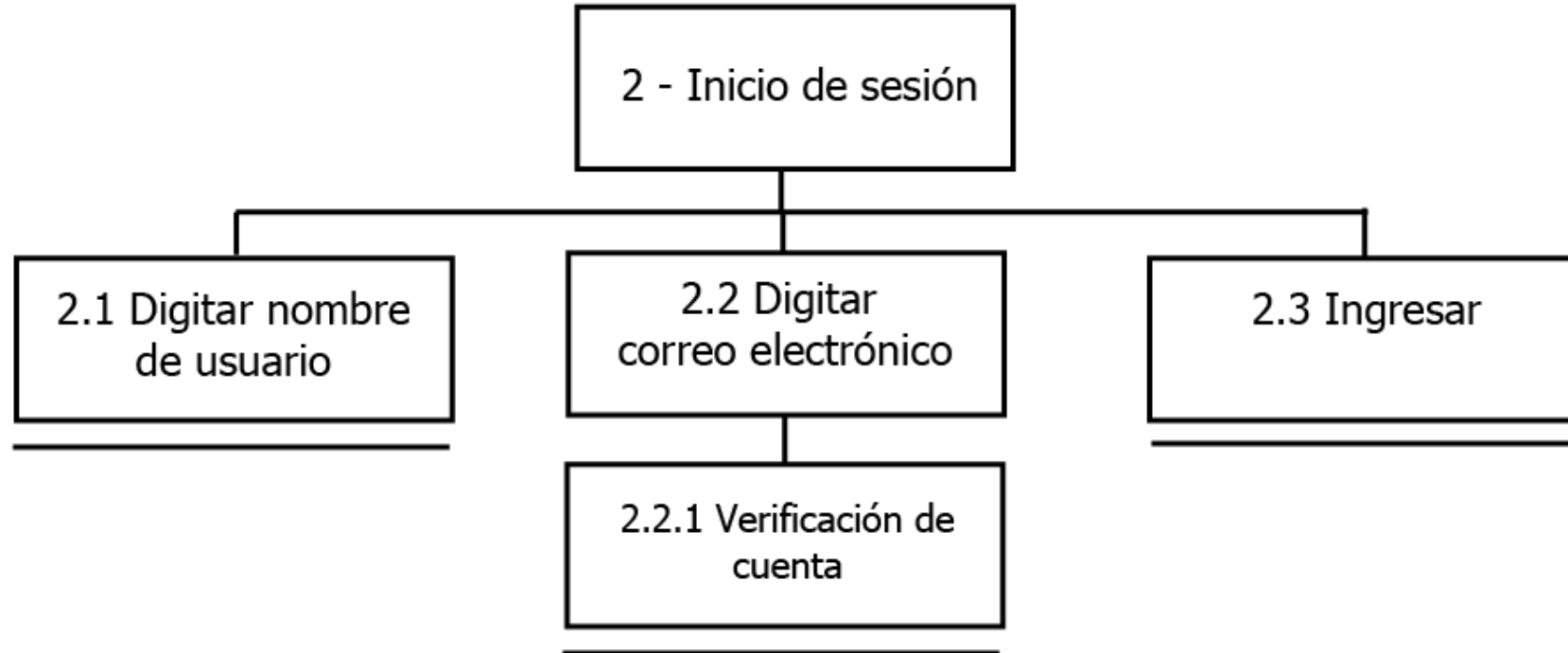
TAREA

REGISTRO DE USUARIO



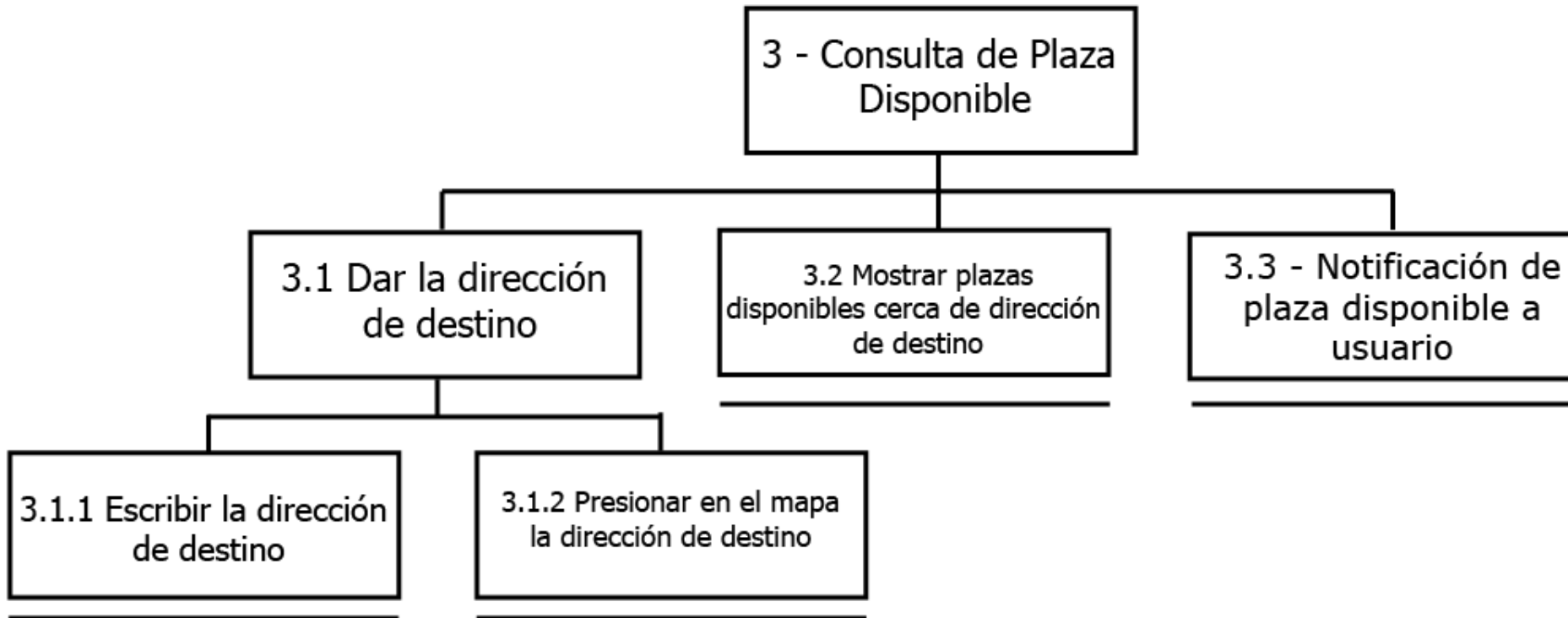
TAREA

INICIO DE SESIÓN



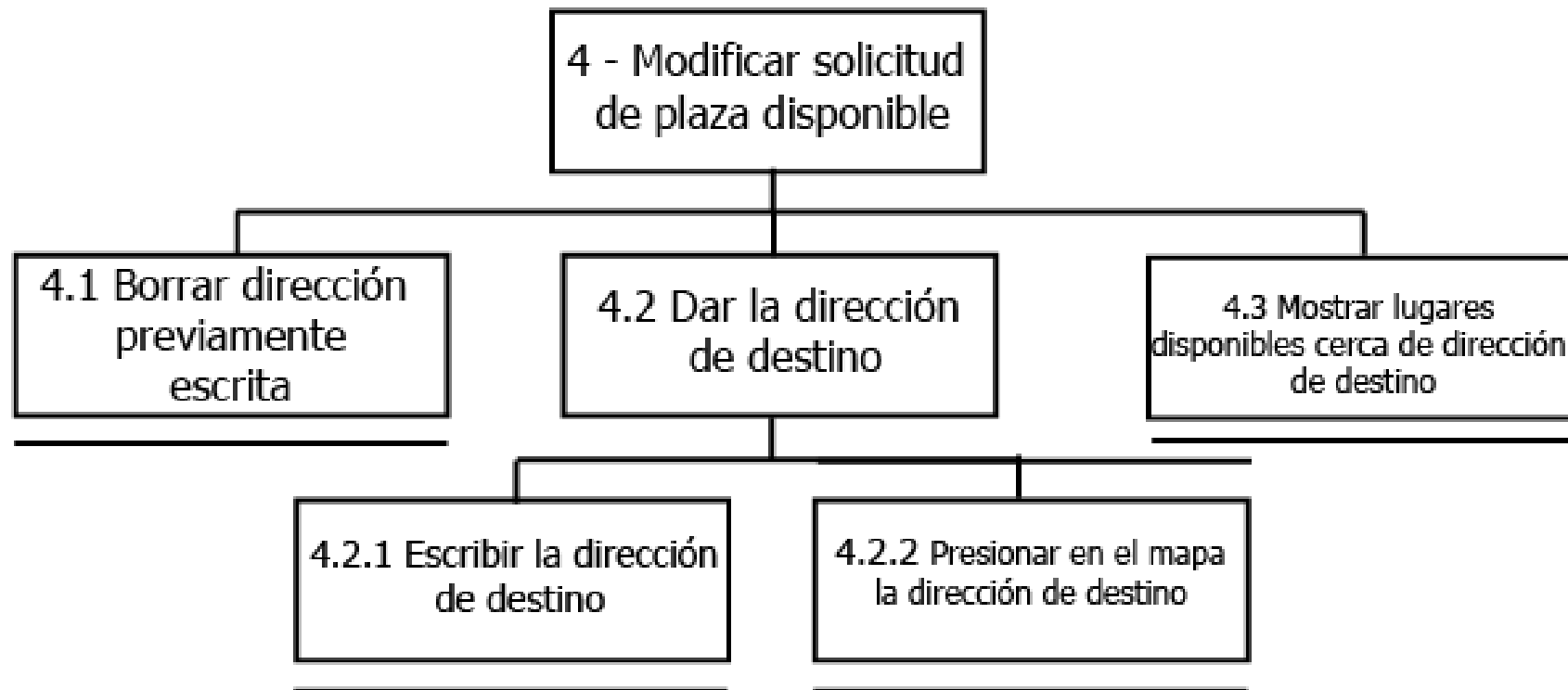
TAREA

CONSULTA PLAZA DISPONIBLE



TAREA

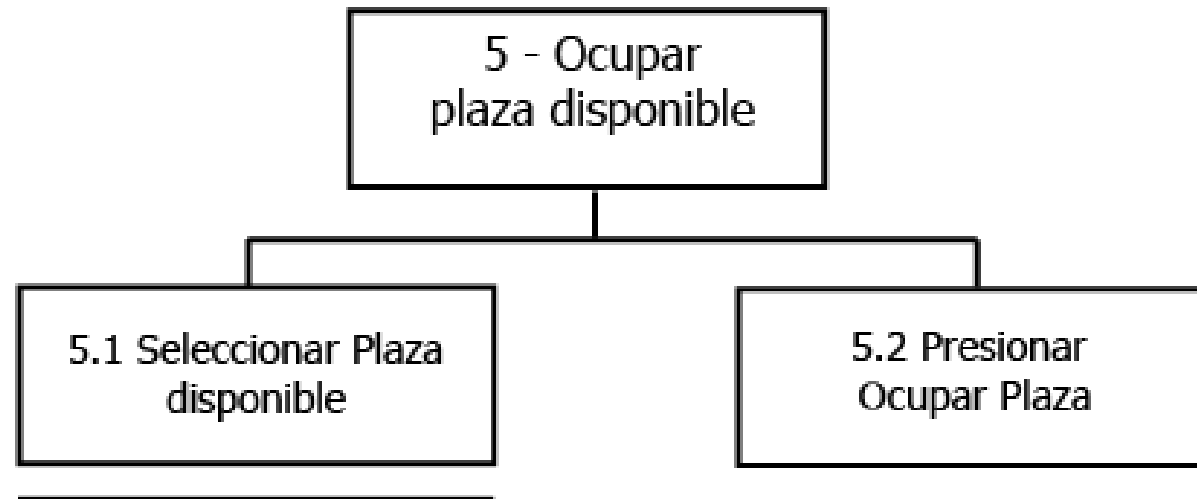
MODIFICACIÓN PLAZA DISPONIBLE



TAREA

OCUPAR PLAZA

Plan 0 - OCUPAR PLAZA
Hacer 1,1.1,2,3,5

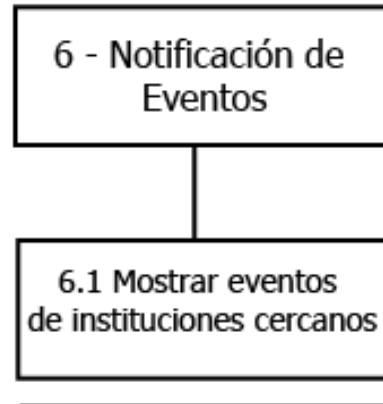


TAREA NOTIFICACIÓN EVENTOS

Plan 1 - NOTIF EVENTOS

Hacer Plan 0

Hacer 6

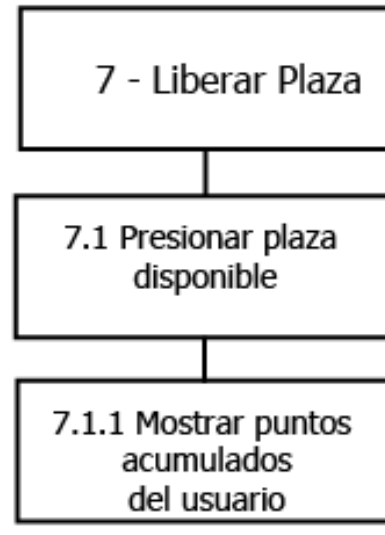


TAREA LIBERAR PLAZA

Plan 2 - LIBERAR PLAZA

Hacer Plan 0

Hacer 7

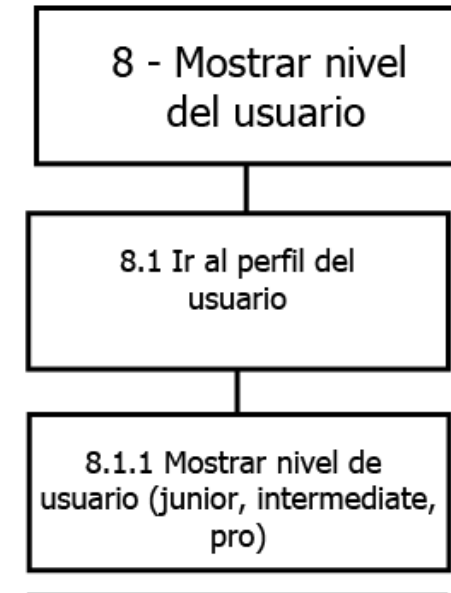


TAREA MOSTRAR NIVEL

Plan 3 - MOSTRAR NIVEL

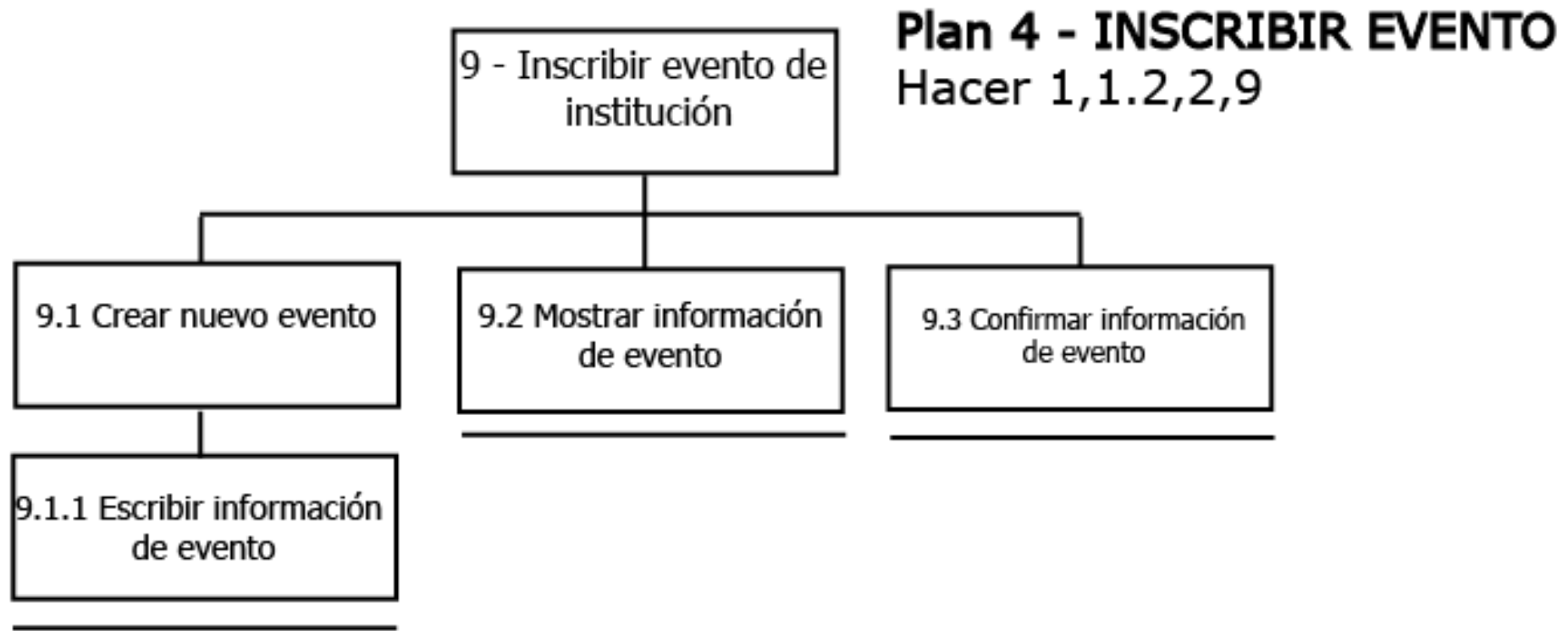
Hacer Plan 2

Hacer 8



TAREA

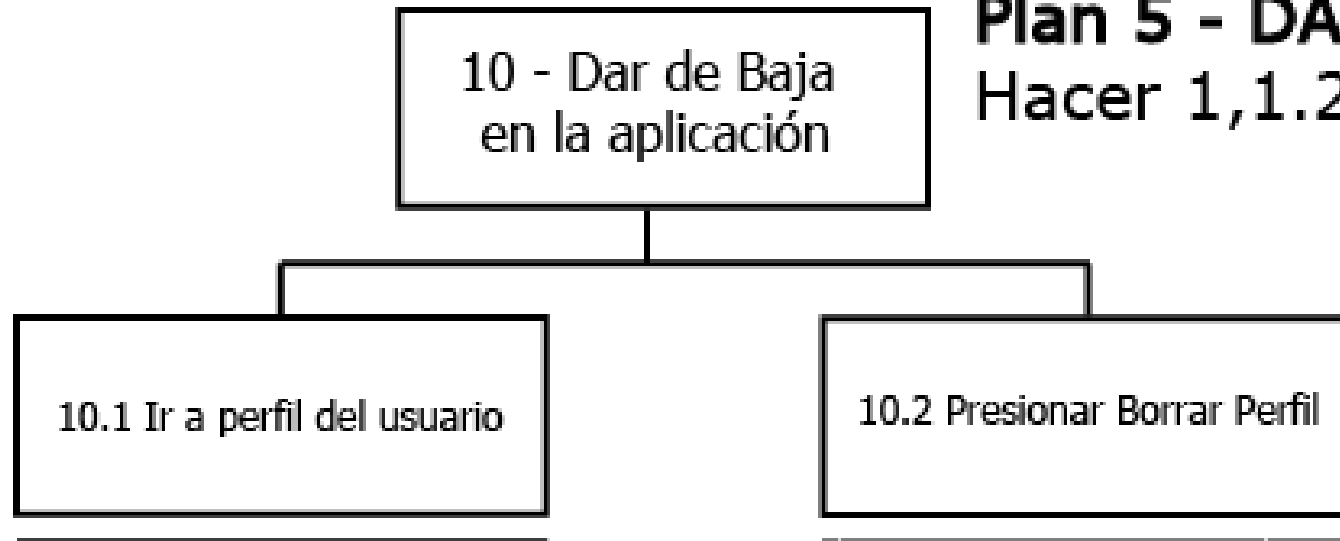
INSCRIBIR EVENTO



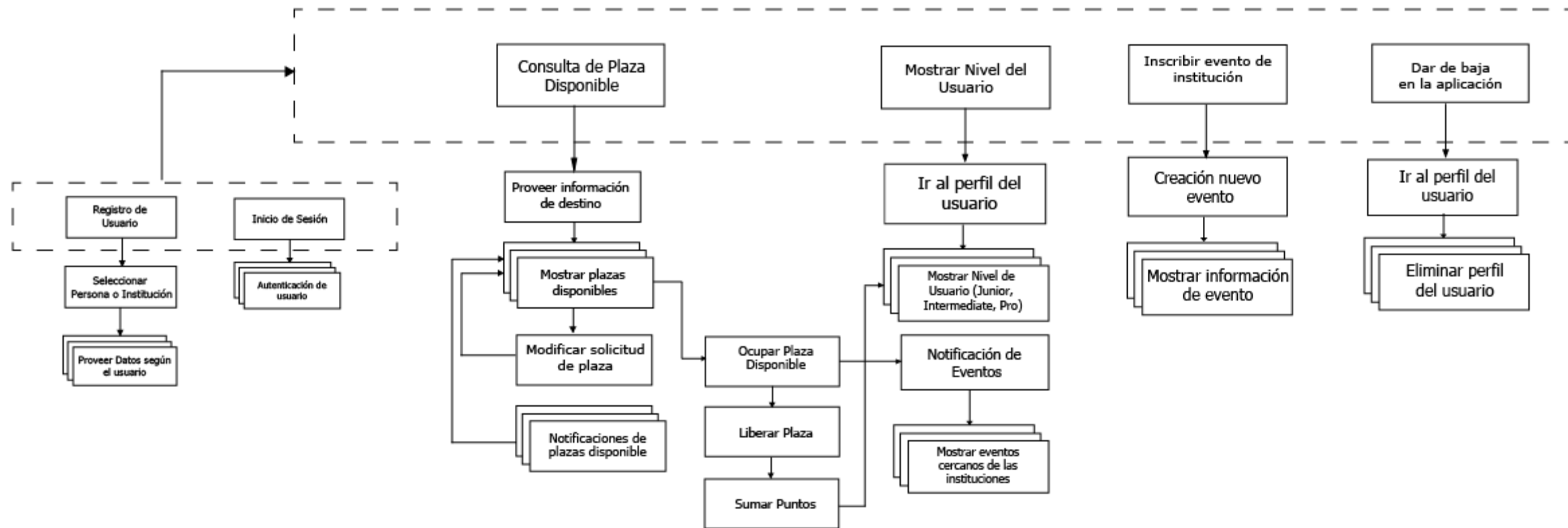
TAREA

DAR DE BAJA

Plan 5 - DAR DE BAJA
Hacer 1,1.2,2,10



WIREFLOW



BOCETOS
