



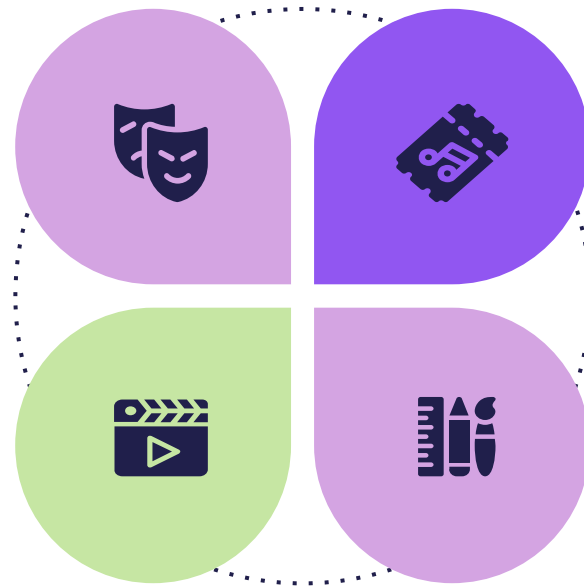
Proyecto planificación

1er Hito

Proyecto intermodular

Aitor Valero – Lucía Tárraga

1º DAM Semipresencial



Proyecto planificación

Idea

<u>Grupo</u>	Aitor Valero Casañez y Lucía Tárraga Navarro
<u>Team Leader</u>	Lucía Tárraga Navarro
<u>Idea de proyecto</u>	Aplicación móvil
<u>Entorno de desarrollo</u>	Herramientas que se van a utilizar para desarrollar el proyecto
<u>Requisitos</u>	Funcionales y no funcionales



Idea de proyecto

Concepto

Debido a las rutinas que generan los estudios y/o el trabajo, algunos usuarios buscan aprovechar el tiempo fuera de estas obligaciones. En ocasiones, el usuario desconoce las actividades de ocio gratuitas o de pago que ofrece su localidad o provincia.

Nuestra propuesta es el desarrollo de **una app donde el usuario pueda consultar la agenda cultural que ofrece su localidad o provincia**, además de otras localidades o provincias.


De esta manera, se evitará el acceso del usuario a las webs de los ayuntamientos, en ocasiones con una interfaz poco intuitiva, para realizar las consultas.

Además, la app notificaría al usuario de próximos eventos: **conciertos gratuitos/pago, obras de teatro, mercados callejeros, exposiciones, etc...**

Pudiendo indicar en el momento del registro los gustos e intereses del usuario para que le aparezcan recomendaciones personalizadas.

A través de esta app el usuario podrá dirigirse a la pasarela de pago oficial del evento para comprar las entradas.

Un app destinada a cualquier tipo de usuario interesado en la cultura y en el ocio sin importar la edad o la clase social.



Idea de proyecto

Partes

La app contaría con varias partes:

Registro de usuario (Email)

Perfil de usuario/Ajustes

Pantalla principal (eventos próximos)

Calendario (donde aparezcan los eventos relevantes a los que se quiere asistir)

Notificaciones (de los eventos favoritos o relevantes para el usuario)

Barra de navegación

Modelo gratuito

Entorno de desarrollo

Herramientas que se van a utilizar

Visual Studio Code

IDE

Para la escritura
de código.

Dart

Lenguaje

Versátil, fácil uso, orientado
a objetos, eficiente y rápida.

Flutter

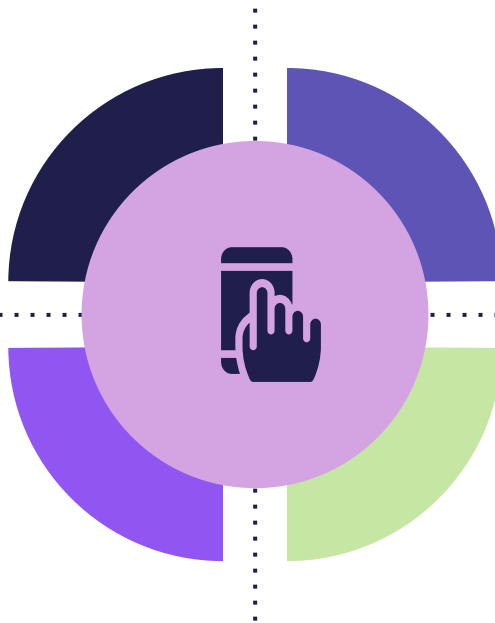
Framework

Para crear la interfaz de usuario
(IU) para varias plataformas con
un único código base.

Android/iOS

Sistema operativo

Desarrollo de la app para los
dos principales sistemas
operativos móviles del
mercado.



Requisitos

a tener en cuenta para el desarrollo de la app

Funcionales

Autenticación de usuario
Gestión de perfil de usuario/Ajustes
Configuración gustos/intereses
Calendario
Notificaciones
Soporte multiplataforma (Android/iOS)
Uso de API's (servicios externos, las webs de los ayuntamientos)
Redirigir al usuario a la pasarela de pago de la web de venta de entradas.

No funcionales

Rendimiento
Compatible con versiones anteriores de los S.O.
Seguridad
Usabilidad y accesibilidad (UX)
Apariencia atractiva (UI)
Compartir eventos