

Universidad Carlos III de Madrid

Grado en Ingeniería Informática

Diseño de Sistemas Interactivos

Ejercicio no Guiado

Introducción

La presente micro-práctica consiste en un ejercicio no guiado que se podrá resolver en los grupos de trabajos.

Objetivos

Poner en práctica mediante el desarrollo de un prototipo los conocimientos adquiridos sobre ionic para la elaboración de una aplicación móvil.

Duración

La resolución de la micro-práctica comenzará durante la clase práctica y en dos semanas deberá ser actualizada en el repositorio de Github como máximo antes del inicio de la clase práctica.

Preparación para la sesión

Para realizar la micro-práctica se recomienda que el alumno haya revisado la documentación de ionic(ionic v3: <https://ionicframework.com/docs/v3/> ionic v4: <https://ionicframework.com/docs/>).

Escenario

La Aerolínea Vuelos Europeos S.A. quiere realizar una aplicación móvil para que sus usuarios puedan interactuar con la empresa. Para ello ha contratado tu servicios y deberás presentar al cliente en un periodo de 15 días un prototipo que convenza al cliente y así pasar a la etapa de validación con usuarios finales.

En una primera reunión con el cliente ha solicitado los siguientes requisitos:

- **Servicios disponibles a través de la app:**
 - Consulta y reserva de vuelos disponibles.
 - Consulta y facturación de reservas.
 - Visualización de tarjetas de embarque.
 - Página de información de aspectos legales de la reserva y realización de vuelos.
 - Enlace a la página Web de la compañía.

Requisitos funcionales

1. Reserva de vuelos

- a. Este servicio de la app permitirá al usuario consultar la oferta de vuelos disponibles ingresando el destino, origen y las fechas deseadas para volar.
- b. El usuario revisará la oferta disponible y podrá reservar el vuelo de su interés.
- c. El cliente aún no decide el método de pago por lo que en esta etapa no es necesario realizar cobros.

2. Consulta y facturación de reserva

- a. Este servicio de la app permitirá al usuario consultar sus reservas y ver posibles incidencias en los mismos.
- b. 24 horas antes del vuelo se permitirá realizar la facturación. Para la facturación del vuelo es imprescindible disponer de los siguientes datos del usuario: nombre y apellidos, pasaporte, número de contacto de emergencia.
- c. Al finalizar la facturación de forma exitosa se generará la tarjeta de embarque en la sección correspondiente.

3. Visualización de las tarjetas de embarque.

- a. Con este servicio se espera que el usuario tenga en su app la tarjeta de embarque.

- b. Deberá disponer de la siguiente información: nombre del pasajero, asiento asignado, grupo de embarque, hora de embarque, puerta de embarque, código QR para escaneo rápido (incluir una imagen trivial al ser prototipo).
- 4. Página de información de aspectos legales de la reserva y realización de vuelos.**
 - a. Incluir texto lorem ipsum al ser solo un prototipo.
- 5. Enlace a la página web de la compañía.**
 - a. El cliente solo quiere ver cómo quedará esta opción en la app por lo que se acordó que al seleccionar esta opción se puede redirigir a la página de google.

Instrucciones de realización

1. El prototipo deberá ser realizado en ionic framework.
2. Cada equipo de trabajo tiene la libertad de utilizar los UI components que crean convenientes, pero hay que tomar en cuenta que mientras más creativo sea el grupo será más fácil convencer al cliente.
3. Al ser un prototipo que busca enganchar el interés del cliente se deberá priorizar la calidad visual de la aplicación a la robustez de la misma. Siempre tratando de cuidar fallos que puedan entorpecer la demo.
4. El prototipo que se espera debe ser visto más como un demo para demostrarlo al cliente.
5. El profesor de la práctica en este escenario será vuestro cliente por lo que cualquier inquietud o propuesta deberán acudir al mismo para aclararlas. Para ello la clase de la semana 18 a 22 de marzo estará disponible para aclarar dudas.

Forma de entrega

1. Subir el código del prototipo a aula global y a un repositorio de github.
2. Realizar un pequeño video (no más de 5 min) con la demostración de la aplicación.