LOCMABAR

Índice

1. Descripción del Proyecto

LocMaBar es una aplicación móvil que ha sido desarrollada en Kotlin con Android Studio facilitando el descubrimiento de bares y restaurantes locales. La app permite a los usuarios consultar establecimientos, ver información detallada, dejar valoraciones y proponer nuevos locales. Para garantizar una experiencia segura, los comentarios e imágenes pasan por un filtro de contenido y validación. LocMaBar busca ofrecer una plataforma de fácil acceso y fiable para mejorar la visibilidad de los negocios locales y la experiencia de los usuarios, integrando geolocalización del usuario y que se hagan recomendaciones en base a esta localización del usuario.

1. Justificación del Proyecto

LocMaBar surge como una solución para facilitar el descubrimiento de bares y restaurantes locales, especialmente en pequeños municipios donde las opciones no siempre son visibles en plataformas generalistas. Para justificar la viabilidad del proyecto, hemos analizado la demanda de aplicaciones de este tipo en el mercado español y el estado actual del sector, identificando tanto las necesidades de los usuarios como las oportunidades que LocMaBar puede aprovechar frente a la competencia.

1. Análisis de demanda(estado del arte empresarial)

Para demostrar la viabilidad de LocMaBar en el mercado español, se ha realizado un análisis de demanda basándose en el comportamiento que tienen los usuarios y en las tendencias de la actualidad en el uso de apps móviles para encontrar bares y restaurantes. El análisis se centra en identificar las necesidades del usuario, los términos o ideas que buscan relacionados con una app como LocMaBar.

En España, el sector de la hostelería, y los bares en particular, son uno de los pilares culturales, sociales y económicos. Por ejemplo, de acuerdo con los datos corporativos generales sobre el sector, en España hay más de 300,000 empresas de la hostelería. Los ciudadanos españoles salen a diario a estos bares por cuestiones sociales, lugares para tomar algo o por eventos. Esta alta cantidad de bares genera una necesidad constante de encontrar opciones específicas según la ubicación o gustos del usuario.

El comportamiento de los usuarios en el contexto español evidencia patrones claros en la búsqueda de bares y restaurantes. En primer lugar, se identifica una práctica habitual de búsqueda por ubicación específica, tanto en provincias como en municipios concretos. En segundo lugar, la búsqueda mediante geolocalización ha emergido como una funcionalidad indispensable, especialmente para usuarios que requieren opciones inmediatas y en lugares que desconocen. Finalmente, se observa un creciente interés por aplicaciones especializadas en nichos específicos, como los bares ya sea para ir a tomar algo o para ir a comer algo.

Además, se ha detectado un interés creciente por aplicaciones especializadas en nichos concretos, como los bares. Aunque plataformas como Google Maps o TripAdvisor permiten buscar establecimientos de todo tipo, los usuarios valoran cada vez más herramientas específicas que simplifiquen la búsqueda y proporcionen información detallada y relevante, como tipo de bar, horario o ambiente.

**Estimación de la demanda**

La estimación de la demanda se basa en datos secundarios del mercado y un estudio previo realizado con 50 usuarios en la provincia de Cuenca entre marzo y abril de 2025. Este estudio empleó un cuestionario estructurado para evaluar hábitos de búsqueda y preferencias, con una muestra representativa de turistas, residentes rurales y jóvenes, seleccionada mediante muestreo no probabilístico por conveniencia.

Búsqueda por ubicación específica: Se estima un interés moderado pero constante, con un volumen de aproximadamente 150,000 usuarios mensuales en provincias turísticas y municipios pequeños, según el crecimiento del turismo rural. En el estudio, el 60% de los encuestados (unas 30 personas) mostraron interés en una aplicación que facilite la búsqueda en localidades específicas.

Búsqueda mediante geolocalización: Se proyecta una demanda alta, con un volumen aproximado de 500,000 usuarios mensuales en zonas urbanas y 200,000 en áreas rurales, sobre el uso de geolocalización. En el estudio, el 80% de los participantes (unas 40 personas) indicaron que usarían una aplicación para encontrar bares cercanos de forma inmediata, con un interés mayor entre los jóvenes.

Interés en aplicaciones especializadas: Se estima un nicho de 100,000 usuarios mensuales interesados en aplicaciones especializadas, con un potencial de crecimiento del 15% anual. En el estudio, el 50% de los encuestados (25 personas) mostró preferencia por una aplicación enfocada en bares, valorando la disponibilidad de datos detallados como los horarios y el ambiente.

**Tendencias**

Tendencias específicas que existen en el sector hostelero en España:

-Crecimiento del uso de aplicaciones móviles: Los usuarios españoles usan el móvil con un promedio de más de 3h 22minutos al día con un aumento constante que va aumentando cada vez más.

-Digitalización del sector de la hostelería: el 74% de la hostelería en España realiza inversiones en la tecnología para mejorar la experiencia del cliente. Por ejemplo, el pago mediante tarjeta con el móvil es lo que más valoran los clientes ya que es una forma rápida de pagar en los bares y restaurantes.

-Sostenibilidad: según un estudio de la agencia Nielsen, el 66% de los consumidores están dispuestos a pagar más por marcas sostenibles, esto se puede observar en que el 62% de los restaurantes están realizando adaptaciones para reducir el uso de los plásticos.

1. Estado del mercado, empresas

Se ha identificado varias empresas y aplicaciones similares a LocMaBar que operan en el sector de recomendaciones de bares y restaurantes. Entre ellas se encuentran:

Google Maps: Una de las aplicaciones más utilizadas para buscar lugares de interés, incluyendo bares y restaurantes. Su principal ventaja es su integración con la navegación GPS y la gran cantidad de reseñas de usuarios. Sin embargo, su enfoque es amplio y no está especializado en municipios pequeños, lo que puede dificultar la visibilidad de bares menos conocidos.

TripAdvisor: Esta plataforma se centra en la recomendación de restaurantes y lugares turísticos, con un sistema de valoraciones detallado por los usuarios. Su alcance es internacional, pero su enfoque principal son destinos turísticos populares, dejando de lado muchas opciones en localidades menos conocidas.

Al analizar estas aplicaciones existentes, se han identificado tendencias comunes en el mercado, como la creciente dependencia de las valoraciones de usuarios para la toma de decisiones y la integración de mapas interactivos con opciones de geolocalización.

1. Viabilidad del Proyecto(DAFO)

**D(debilidades):**

Falta de reconocimiento de la marca: Siendo LocMaBar una app nueva en el mercado, parte desde cero en términos de visibilidad y confianza a los usuarios que ya tienen unas aplicaciones o métodos establecidos. Esto dificulta atraer usuarios a que descarguen LocMaBar sin una fuerte estrategia de marketing.

Dependencia de validación manual: El proceso de revisión manual de los comentarios, aunque asegura calidad y seguridad, puede ser lento y requerir de bastante tiempo por parte de los administradores, principalmente si se da que la app consigue una fuerte entrada en el mercado creciendo así y recibiendo muchos más comentarios y valoraciones.

Dependencia de la actividad de los usuarios: El crecimiento y éxito de la aplicación depende principalmente de que los usuarios usen la app activamente, y si al principio la aplicación no consigue un reducido grupo de usuarios activos puede ser poco útil.

**A(amenazas):**

Competencia con apps ya consolidadas: Aplicaciones como Google Maps y TripAdvisor con millones de usuarios y una infraestructura fuerte y ya conocida, son un reto para LocMaBar. Dado que estas aplicaciones ya tienen reseñas y mapas detallados, lo que puede causar que los usuarios prefieran seguir usando lo ya conocido.

Riesgo en la monetización por publicidad: La dependencia inicial de Google AdMob para generar ingresos podría generar que los usuarios lo rechacen si los anuncios no se gestionana bien, afectando así la experiencia del usuario y con contenido molestoso.

Desinterés de los bares locales: Muchos bares o restaurantes, especialmente pequeños, ya sea porque les cuesta adaptarse a lo digital o porque si no perciben beneficio inmediato no les interesaría. Según un estudio sobre 240 mil bares, restaurantes y cafeterías, solo un 42,8% tiene página web, reforzando así esta amenaza a LocMaBar.

Dependencia de la tecnología: Problemas con firebase como fallos de conexión o límites gratuitos o con Google Location Services podrían afectar la funcionalidad principal de la aplicación, principalmente la geolocalización.

**F(fortalezas):**

Cobertura de municipios menos explorados: LocMaBar brilla al proporcionar información detallada sobre bares y restaurantes en municipios más pequeños donde incluso Google Maps y TripAdvisor tienden a pasar por alto. Destaca negocios locales que de otro modo permanecerían ocultos.

Geolocalización intuitiva: Con la integración de geolocalización, los usuarios pueden encontrar opciones a su alrededor en cercanía con mínimo esfuerzo, un beneficio clave para turistas o cualquier persona que busque algo de manera espontánea, como café o tapas después del trabajo.

Control estricto de contenido: El sistema de validación para comentarios e imágenes (con filtrado automático y revisión manual adicional) garantiza la seguridad en el uso del servicio y la calidad del contenido, distinguiéndolo de aplicaciones donde la información no siempre está controlada.

Enfoque especializado: Debido a que LocMaBar se enfoca únicamente en bares y restaurantes, los usuarios obtienen una experiencia adaptada a un nicho, a diferencia de la que ofrecen plataformas generalistas, lo que puede llevar a una mayor retención entre los clientes.

Tecnología moderna y escalable: El uso de Kotlin, Firebase y Figma asegura una aplicación de buen rendimiento, segura y fácil de mantener, eliminando preocupaciones sobre el mantenimiento a medida que se agregan nuevas características y surge la posibilidad de expansión con nuevas funcionalidades.

**O(oportunidades):**

Colaboraciones con bares locales: La implementación de carteles publicitarios por parte de las asociaciones de hostelería, o la inclusión de menús, horarios y promociones actualizadas de ciertos bares, podría ser ventajosa tanto para los negocios como para los usuarios, permitiendo atraer a más personas y poder establecer un ecosistema beneficioso.

Nuevas funcionalidades atractivas: Agregar nuevas funciones tales como reservas directas en los bares, alertas de ofertas, y un sistema de recomendaciones basados en preferencias como “bares con música en vivo” podría atraer más usuarios y optimizar el funcionamiento del sistema.

Expansión a ciudades grandes: Consolidarse en otros municipios es el enfoque principal, pero Madrid y Barcelona representan una gran oportunidad por su concentración de bares y su gran auge por el uso de la geolocalización, lo que garantizaría gran éxito en su utilización.

Monetización alternativa: La inclusión de AdMob no es la única alternativa. La creación de modelos como suscripciones premium de usuarios que deseen filtros avanzados o con los bares que deseen pagar por el anuncio de su local podrían diversificar aún más los ingresos y proveer estabilidad financiera.

Tendencias de sostenibilidad: Realzar el uso de productos locales en bares podría atraer a un público más amplio que se interese en el cuidado del medio ambiente.

Imágenes: La posibilidad de implementar imágenes tanto del local como de la comida dentro de este es una alternativa potencial que podría llamar aún mucho más la atención al usuario y hacer que realice una experiencia muchísimo más única dentro de la app.

1. Estado del arte tecnológico y normativa

Para desarrollar LocMaBar, han sido elegidas tecnologías modernas y eficaces que cumplen con los requisitos de seguridad y escalabilidad necesarios para una aplicación móvil dedicada a encontrar bares y restaurantes. A continuación, se explica cada tecnología y su justificación en el proyecto.

1. Tecnologías disponibles

**Base de Datos**

Para LocMaBar se ha utilizado Firebase Firestore, una base de datos en la nube en tiempo real de Google para guardar y gestionar la información. Los datos, la lista de bares, valoraciones y solicitudes de sitios nuevos, se mantienen al día para todos los usuarios por la sincronización inmediata a través de Firebase. Firestore puede administrar a una gran cantidad de usuarios además, también se conjuga de una forma fácil con Storage y Authentication, otras herramientas de Firebase, esto simplifica el desarrollo.

**Lenguaje de Programación y Entorno de Desarrollo**

El principal lenguaje que se ha utilizado en LocMaBar es Kotlin, que es el lenguaje de programación principal para crear aplicaciones en Android. Tiene una sintaxis sencilla y clara, que ayuda a reducir errores. Además, al ser compatible con Java, se pueden aprovechar bibliotecas ya existentes si es necesario. Kotlin también soporta las funciones más recientes de Android, que facilitan la gestión de operaciones asíncronas, como las consultas a Firestore.

Android Studio es el entorno de desarrollo integrado (IDE) oficial para desarrollar aplicaciones de Android, y ha sido utilizado como la herramienta principal para desarrollar LocMaBar. Proporciona un emulador para probar la aplicación en diferentes dispositivos, herramientas de depuración y soporte para integrar Firebase y otras bibliotecas.

**Autenticación y Servicios en la Nube**

-Firebase Authentication: El servicio de Firebase Authentication se encarga de brindar soporte y seguridad para el registro e inicio de sesión de los usuarios de LocMaBar. Actualmente, los únicos métodos de autenticación permitidos son el email y contraseña, es el que se ha utilizado en LocMaBar.

-Firebase Store: Se almacenan los datos de los bares y restaurantes relacionados con los establecimientos directamente en Firebase Store, garantizando un acceso rápido y seguro a los datos de los bares y restaurantes añadidos en la aplicación.

-Google Location Services: para saber dónde está el usuario, incluyendo su latitud y longitud, se ha utilizado Google Location Services. Este servicio se apoya en datos de GPS, Wi-Fi y redes móviles del teléfono o dispositivo para dar una ubicación muy precisa, especialmente para encontrar bares o restaurantes cercanos mediante geolocalización.

-Figma: los prototipos de la interfaz de usuario y del administrador han sido creados con esta herramienta para el diseño de ventanas. Dando gran facilidad para trabajar en equipo y exportar los diseños a código Kotlin a través de uno de los complementos que esta herramienta provee, dentro de la misma aplicación, fueron esenciales para que el desarrollo se realizara de manera eficaz.

-Google AdMob: es la manera de monetización que ha sido usada en LocMaBar para generar ingresos de manera no intrusiva. Permitiendo así, mantener la aplicación gratuita para los usuarios mientras se cubren los costes de desarrollo y mantenimiento.

1. Normativa que aplica

**Reglamento General de Protección de Datos (RGPD):**

El RGPD es una normativa de la Unión Europea que protege los datos personales y la privacidad de los usuarios. Se aplica a todas las aplicaciones que recopilen, procesen o almacenen datos de usuarios pertenecientes a la Unión Europea.

-Consentimiento: LocMaBar debe obtener el permiso de los usuarios antes de recopilar sus datos(geolocalización, nombre, correo). Esto ha sido implementado en el caso de uso CU-05, donde se presenta un diálogo que explica el uso de datos y se dan las opciones de “Aceptar” o “Cancelar”.

-Transparencia: LocMaBar debe informar a los usuarios sobre como se usarán sus datos(por ejemplo, geolocalización o valoraciones) en una política de privacidad a la que se pueda acceder desde la ventana principal.

-Medidas de seguridad: Se han utilizado Firebase Authentication y Firestore con reglas de seguridad en las que se restringe el acceso a los datos solo a los usuarios autenticados en la aplicación, además de cifrado en tránsito proporcionado por Firebase.

-Notificación a AEPD: En caso de que se produzca una fuga de la información(por ejemplo, un acceso no autorizado), la aplicación debe notificar a la Agencia Española de Protección de Datos(AEPD) en un plazo máximo de 72 horas.

**-Ley Orgánica de Protección de Datos y Garantía de los Derechos Digitales (LOPDGDD):**

Esta ley adapta el RGPD(reglamento general de protección de datos) a la normativa española y añade los derechos y obligaciones específicas en el ámbito de protección de datos.

-Transparencia: Además de lo que exige RGPD, la ley LOPDGDD exige que la información sobre el tratamiento de datos sea clara y comprensible.

-Gestión de cuenta: La ley regula la creación, uso y eliminación de cuentas de usuario, garantizando que los datos del usuario se eliminen en su totalidad si este así lo solicita.

-Contenido digital: Esta ley establece responsabilidades sobre el contenido realizado por usuarios, como los comentarios, asegurando que no se infrinja derechos de terceros.

**-Ley 34/2002, de Servicios de la Sociedad de la Información y de Comercio Electrónico(LSSI-CE):**

Esta ley regula las actividades realizadas a través de internet y apps móviles en España, incluyendo las aplicaciones móviles como LocMaBar. Esta ley establece obligaciones para las plataformas digitales que ofrecen un servicio a usuarios.

-Identificación del prestador: En la app se debe mostrar el nombre del desarrollador, dirección y datos de contacto.

-Protección de datos: En esta ley se complementan las 2 anteriores, RGPD y LOPDGDD, pidiendo permiso de uso de las cookies.

-Consentimiento de notificaciones: La app requiere el consentimiento del usuario para cualquier envío de notificaciones push o emails promocionales.

**-Ley General para la Defensa de los Consumidores y Usuarios(Real Decreto Legislativo 1/2007):**

Esta ley protege los derechos de los consumidores en todo tipo de transacciones comerciales, incluyendo servicios digitales como aplicaciones móviles que son gratuitas y con publicidad. Es importante porque se protege al usuario frente a intentos de estafa y asegura transparencia.

-Información clara y veraz: LocMaBar debe proporcionar información sobre los bares y restaurantes que sea precisa y no falsa. Por ejemplo, locales que estén cerrados no se los debe mostrar como abiertos.

-Publicidad: Los anuncios de AdMob deben ser transparentes y no inducir a error sobre los servicios de la app.

-Canales e reclamación: La app tiene que ofrecer un medio accesible para que los usuarios puedan presentar quejas, como un formulario o un email de soporte(Por ejemplo, support@locmabar.com).

-Derecho de abandono: Si se incluyen compras dentro de la aplicación, los usuarios deben tener unos 14 días para poder cancelarlas.

**-Ley de Propiedad intelectual-Real Decreto Legislativo 1/1996:**

Esta ley protege los derechos de autor como el código de la aplicación, los diseños en Figma y el contenido proporcionado por los usuarios(valoraciones).

-Uso de material ajeno: Cualquier imagen, canción o texto tomado de terceros debe tener el permiso o estar bajo licencia libre.

-Protección de contenido propio: El código y diseños de la aplicación están protegidos por derechos de autor, y se debe evitar una copia no autorizada.

-Contenido de usuarios: LocMaBar tiene que asegurarse de que en caso de que se puedan subir imágenes o textos no infrinjan los derechos de autor de terceros.

1. Justificación de tecnologías elegidas

En LocMaBar, han sido seleccionadas las siguientes tecnologías para su capacidad para cubrir las necesidades funcionales, de seguridad y escalabilidad de una aplicación móvil cuyo objetivo es hacer llegar los bares y restaurantes cercanos al usuario, garantizando así una experiencia única y una gestión eficaz de los datos. Con un enfoque especial en los pequeños municipios de el país a donde otras apps o páginas similares no suelen llegar:

**-Android Studio y Kotlin**: se ha optado por usar Kotlin como lenguaje de programación por la claridad, seguridad y por su soporte dentro del entorno de desarrollo de aplicaciones móviles. Es el lenguaje más adecuado para crear una app fluida y fácil de mantener. Android Studio, como entorno de desarrollo, que nos permite crear una interfaz sencilla y optimizada para diferentes dispositivos, garantizando una experiencia cómo al usuario.

**-Firebase**:

Firebase, ha sido seleccionada por su capacidad para ofrecer un servicio que cumple con los requisitos de autenticación y almacenamiento de datos en tiempo real, lo necesario para LocMaBar.

•Firebase Authentication: Se encarga de gestionar el registro y la autenticación de usuarios usando email y contraseña, incluyendo cuentas de usuarios estándar y de administrador. Es un sistema confiable y fácil de usar, con medidas de seguridad como cifrado y gestión de sesiones, además de cumplir con normativas como el RGPD. Firebase Authentication también permitiria agregar otros métodos en el futuro, como iniciar sesión con Google, dándole así más flexibilidad a LocMaBar.

•Firebase Firestore: Ha sido elegida como la base de datos en la nube para guardar la información sobre bares, valoraciones y nuevas propuestas de locales. Su capacidad para sincronizar los datos en tiempo real quiere decir que todos los usuarios siempre tendrán datos actualizados, incluso cuando muchas personas están usando la aplicación al mismo tiempo. Esto es súper importante para una aplicación como esta, que depende de datos que cambian constantemente, como horarios o comentarios. Para esta aplicación que se espera que vaya en crecimiento cada vez más, Firestore es capaz de soportar el gran volumen de usuarios que puede llegar a tener sin que la app se vuelva lenta. Su forma de organizar los datos en colecciones y documentos encaja perfectamente con el funcionamiento de LocMaBar.

**-Figma**: Para diseñar los prototipos de la interfaz de usuario de LocMaBar, se ha utilizado Figma, una herramienta online que nos permite trabajar en equipo de forma sencilla y en línea. Facilita la colaboración en tiempo real, lo que hace que el proceso de mejorar y ajustar los diseños sea mucho más rápido. Además, una de las funciones clave de Figma es su plugin “Upspeed”. Este plugin convierte los diseños directamente en código Kotlin, lo que hace que sea mucho más fácil integrarlos en Android Studio. También podemos crear componentes reutilizables, como botones o campos de texto, que se mantienen iguales en toda la app. Esto es súper importante para que la interfaz sea visualmente coherente y fácil de usar, cumpliendo así con uno de los requisitos clave de usabilidad y ofreciendo una experiencia sencilla e intuitiva para los usuarios.

**-Google AdMob**: Se ha usado para la monetización, permitiendo incluir anuncios no intrusivos a la aplicación. Es una solución que permite generar ingresos sin comprometer la experiencia del usuario, permitiendo así mantener la aplicación gratuita.

**-Geolocalización**: La función de geolocalización en la aplicación está basada en Google Location Services, específicamente en el Fused Location Provider. La razón de usarlo es que es muy preciso y consume poca batería, algo clave para LocMaBar. Gracias a esta tecnología, podemos detectar la ubicación del usuario (latitud y longitud) combinando datos de GPS, Wi-Fi y redes móviles. Esto nos permite ofrecer resultados precisos y eficientes, como buscar bares en un radio de 50 km (CU-04). La elección de esta tecnología también se debe a su popularidad en apps Android, ya que más del 80% de las aplicaciones de geolocalización en España en 2024 la usan (Statista, 2024b). Además, cumple con las normas de privacidad del RGPD, ya que pide permiso de ubicación de forma clara y explícita (CU-05). Integrarlo en Android Studio es sencillo, lo que facilita que LocMaBar pueda ofrecer recomendaciones basadas en la ubicación del usuario rápidamente y de forma segura.

**-Geocoding API**: La API de Geocoding de Google Cloud se ha elegido para que nuestra aplicación pueda convertir direcciones físicas, como 'Calle Paseo, 1, Iniesta, Cuenca', en coordenadas geográficas, es decir, latitud y longitud, y también hacer el proceso inverso. Esto es muy importante para LocMaBar, porque nos ayuda a asociar esas coordenadas con los bares que los usuarios sugieren (CU-07) y a mostrar su ubicación exacta cuando los usuarios buscan por geolocalización (CU-04). La razón por la que optamos por esta API es porque ofrece una gran precisión y cubre casi todo el mundo. Procesa más de 1,000 millones de solicitudes cada mes, a nivel global (Google Cloud, 2024). En España, además, asegura que direcciones en pueblos pequeños se georreferencien correctamente, algo fundamental para un proyecto que quiere dar prioridad a las zonas rurales. La integración con Google Location Services nos permite tener un flujo de datos ágil, y las coordenadas que obtenemos se almacenan en Firestore, para usarlas en futuras búsquedas por ubicación. Además, esta API cumple con las reglas de privacidad: no guarda datos del usuario más allá de lo necesario para procesar la información. En cuanto a su costo, que es de unos 5 dólares cada 1,000 solicitudes, resulta una opción asequible para la fase inicial de LocMaBar, que estimamos tendrá unas 1,000 solicitudes mensuales (5 USD/mes) (Google Cloud, 2024).

1. Solución Técnica
   1. Entornos de desarrollo y tecnología (arquitectura, patrón de diseño elegido)

ARQUITECTURA(MVC EN MI CASO)

* 1. Análisis (requisitos funcionales y no funcionales, casos de uso)

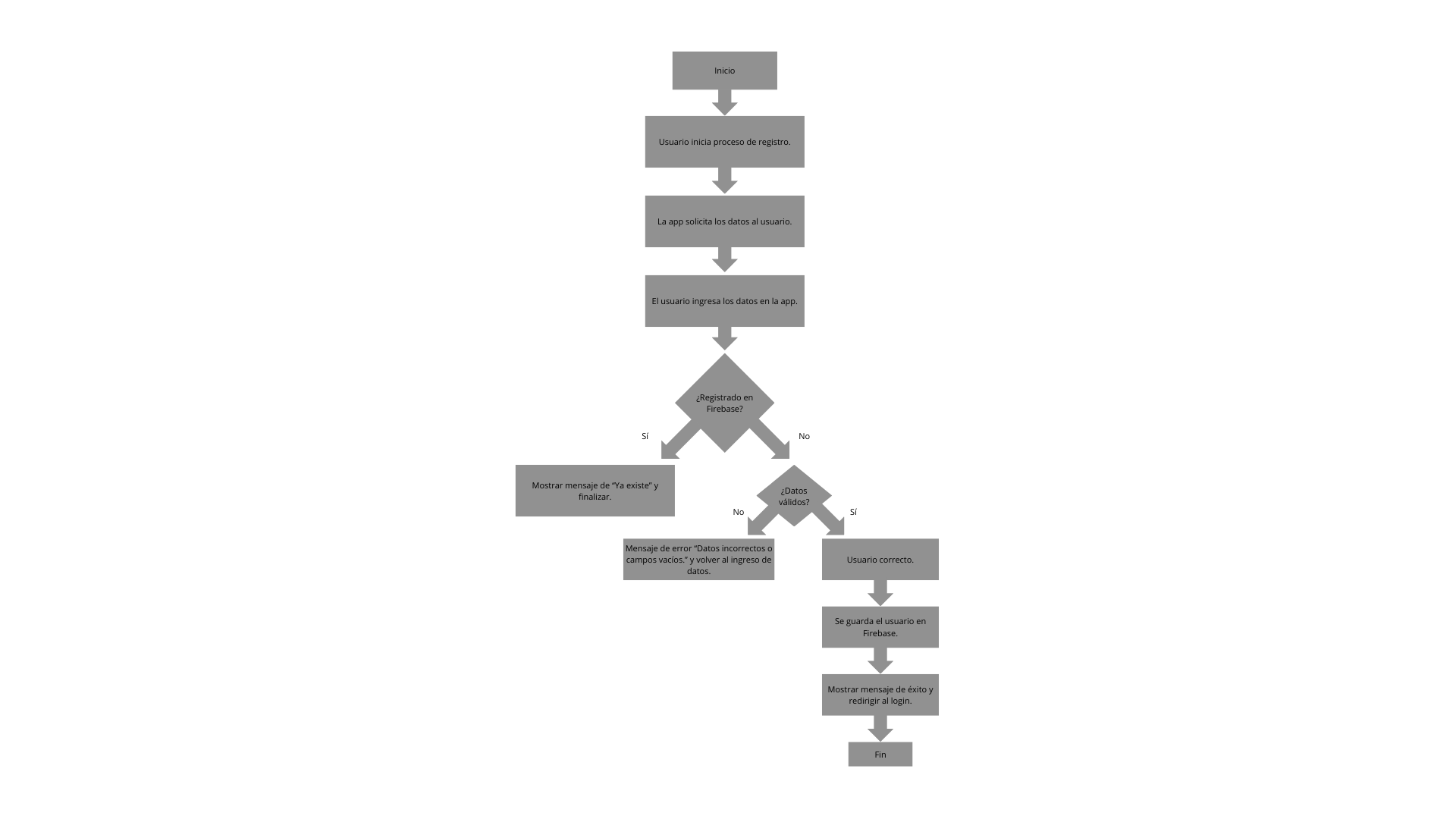
LOS CASOS DE USO

* 1. Diseño e implementación (si la hay) de la persistencia de los datos

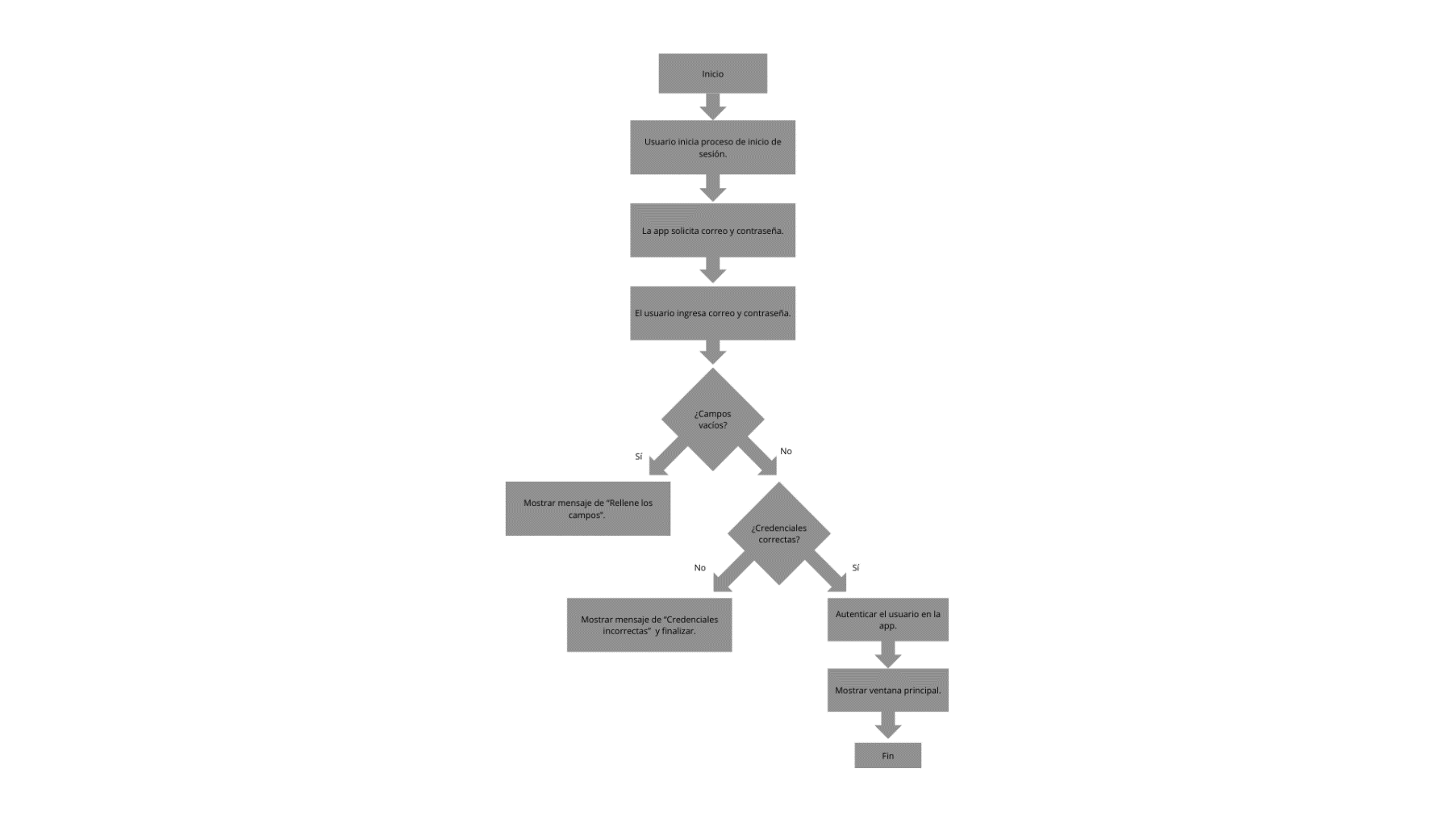
DISEÑO DE LA BASE DE DATOS

* 1. Diagramas: componentes, clases y diagrama de flujo

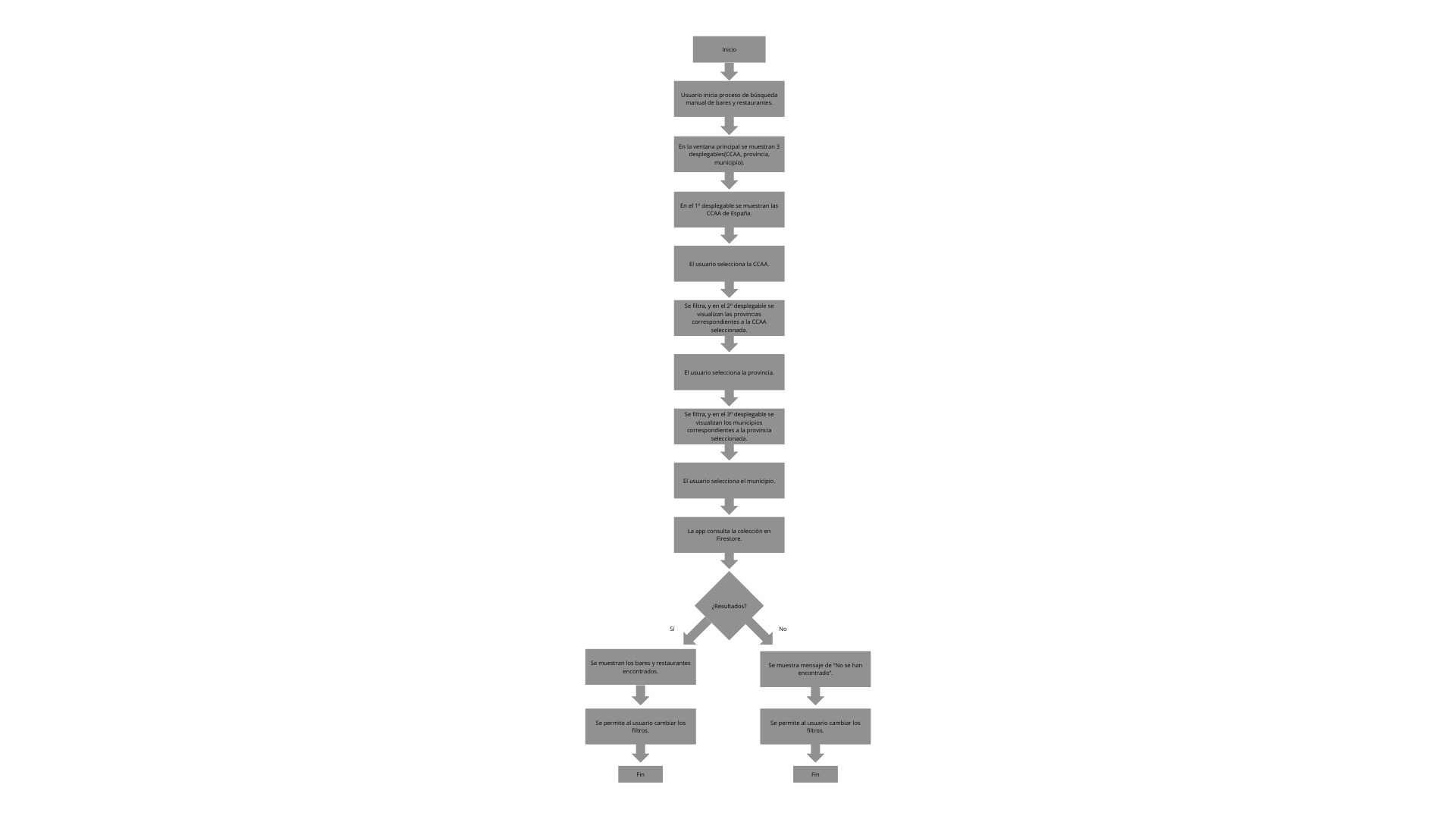
Registro del usuario:



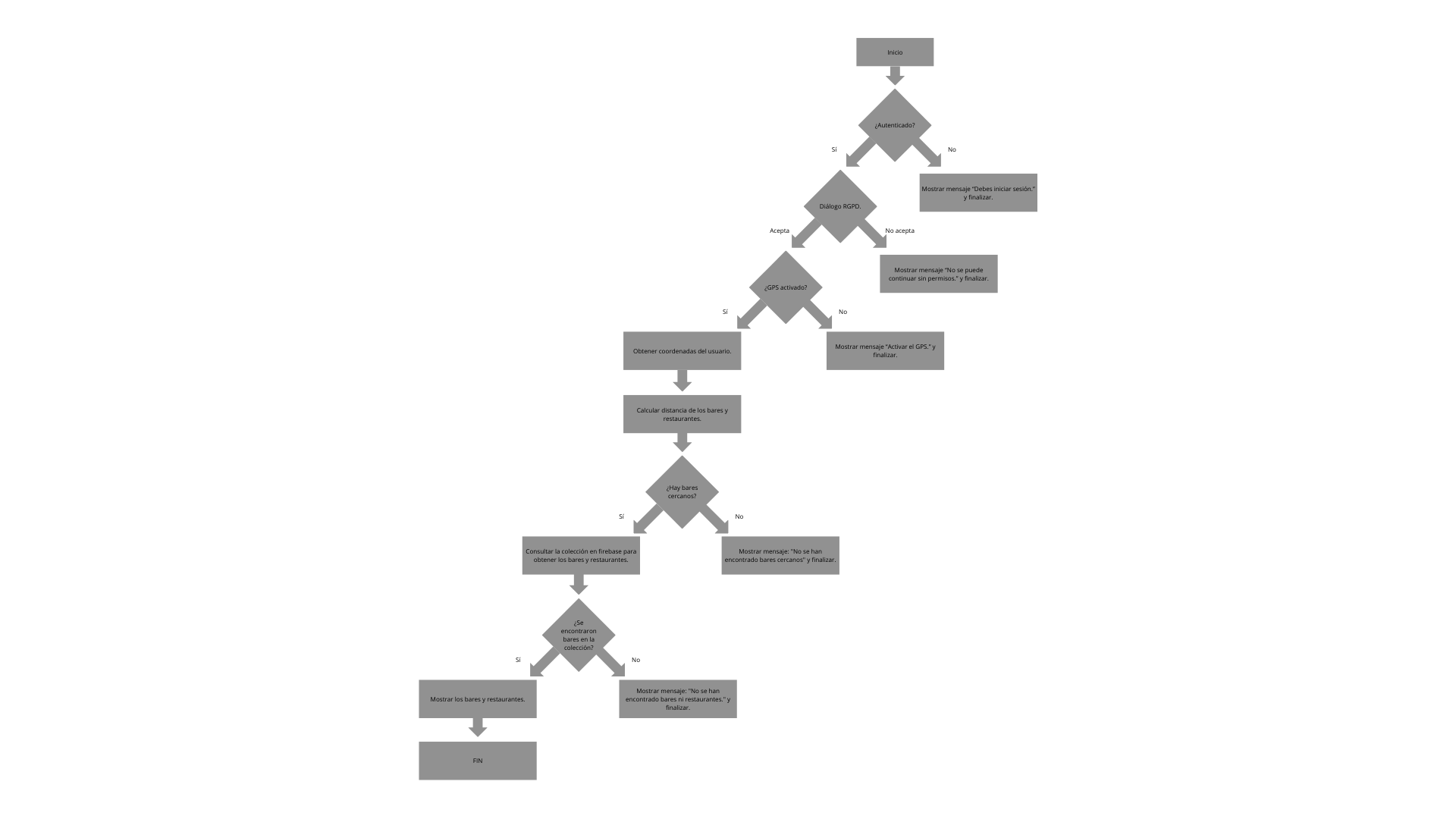
Inicio de sesión:



Búsqueda de bares y restaurantes manual:



-Búsqueda de bares y restaurantes por geolocalización:



* 1. Interfaces (desarrollados o mocks)

AQUÍ VAN LAS VENTANAS Y DISEÑO

* 1. Planes de pruebas

1. Metodología y estimación de costes
   1. Diagrama de Gantt
   2. SW, HW, horas, amortización

Para la estimación del coste del proyecto, se han considerado los siguientes elementos:

**Software(SW):**

-IDE (Android Studio): Gratuito.

-Firebase(Authenticacion, Firestore, Storage): Gratuito.(en caso de expansión de la app, alrededor de 50€/año para expandir almacenamiento)

-Sistema de Gestión de Código-Git(GitHub): Gratuito.

-Google AdMob: Integrar anuncios desde Google AdMob es gratuito.

-Herramienta de diseño(Figma): LocMaBar usa la versión gratuita.

**Hardware(HW):**

-Equipo de desarrollo: Portátil ASUS VivoBook Go 14/15 con procesador Ryzen 5 7000 Series y gráficos AMD Radeon, ideal para programar en Android Studio y gestionar el desarrollo de LocMaBar. Su costo estimado es de 700€, amortizado en 3 años, lo que supone 233€/año.

-Dispositivo de prueba: Xiaomi Redmi 12C 3/64GB Gris. Su costo es de 170€, amortizado en 3 años, lo que supone 56,60€/año.

**Horas de Trabajo:**

•Desarrolladores:

16€/h

Horas estimadas:200 horas

Coste total:3200€

•Diseñador:

16€/h

Horas estimadas:10 horas

Coste total:160€

•Administrador:

20€/h

Horas estimadas: 30 horas

Coste total: 600€

**Amortización:**

Hardware: 289,60€/año

* 1. Otros detalles de planificación

Además de los costes directos, se han considerado otros gastos relacionados con el proyecto, como:

Equipo de Proyecto:

Desarrolladores: 2

Diseñadores: 1

Administradores: 1

Herramientas de gestión:

GitHub: Para la gestión del código fuente y control de las versiones.

Discord: Para las reuniones y comunicación del equipo.

* 1. Seguimiento y control del desarrollo

Para el seguimiento y control del desarrollo de la aplicación, han sido utilizadas las plataformas Trello y Discord. Estas herramientas nos permiten:

Gestión de Tareas: asignar, priorizar y seguir el progreso de las tareas a desarrollar para LocMaBar.

Colaboración en Equipo: comunicación en tiempo real, añadir comentarios, notificar cambios.

Informes y Análisis: Se generan informes de progreso y se analiza el rendimiento para identificar áreas donde se puede mejorar.

Control de Calidad: Control de que todas las etapas del desarrollo se cumplan con los estándares de calidad establecidos.

1. Aplicación desarrollada
   1. Manuales
      1. Manual de usuario
      2. Manual del desarrollador
      3. Manual de administrador
   2. Archivo/s de la aplicación.
2. Conclusiones
3. Propuestas de mejora

Bibliografía

- [Agencia Española de Protección de Datos | AEPD](https://www.aepd.es/)

- [BOE.es - Agencia Estatal Boletín Oficial del Estado](https://www.boe.es/)

-https://www.bing.com/ck/a?!&&p=e0603e44dac48b58357507cef84b747aca18cc374e6feaf064a1d43f1022c82bJmltdHM9MTc0NDY3NTIwMA&ptn=3&ver=2&hsh=4&fclid=00551e7b-5f15-6bfb-2e7b-0b765efe6ac8&psq=cuanto+cobra+un+desarrollador+de+aplicaciones+moviles+por+hora+en+espa%c3%b1a&u=a1aHR0cHM6Ly93d3cua2l3aXJlbW90by5jb20vc3VlbGRvL2Rlc2Fycm9sbGFkb3ItZGUtYXBsaWNhY2lvbmVzLW1vdmlsZXMvIzp-OnRleHQ9VW4lMkZhJTIwRGVzYXJyb2xsYWRvciUyRmElMjBkZSUyMEFwbGljYWNpb25lcyUyME0lQzMlQjN2aWxlcyUyMGNvYnJhJTIwZGUlMjBtZWRpYSxlbXBsZW8lMjBwdWJsaWNhZGFzJTIwZW4lMjBLaXdpJTIwUmVtb3RvLiUyMCVDMyU5QWx0aW1hJTIwYWN0dWFsaXphY2klQzMlQjNuJTNBJTIwMjIlMkYwMSUyRjIwMjUu&ntb=1

- [HOSTELERÍA DE ESPAÑA | A tu servicio](https://cehe.es/)

- <https://www.huleymantel.com/barras-estrellas/suspenso-digitalizacion-bares-restaurantes-cafeterias-espana_100962_102.html>

- [Privacidad y seguridad en Firebase](https://firebase.google.com/support/privacy?hl=es-419)

- [Récord de turismo en España 2024: éxito para la hostelería | Last.app](https://www.last.app/recursos/blog/record-turismo-espana-2024-exito-bares-hoteles-restaurantes#:~:text=Espa%C3%B1a%20ha%20logrado%20cifras%20r%C3%A9cord%20en%20turismo%20en,significativo%20de%20visitantes%20internacionales%20y%20el%20gasto%20tur%C3%ADstico.)

- <https://www.bing.com/ck/a?!&&p=5f97f07e9f18f9933a17210e296b32d68a501e2061de2cef6d4751247441000aJmltdHM9MTc0NzAwODAwMA&ptn=3&ver=2&hsh=4&fclid=00551e7b-5f15-6bfb-2e7b-0b765efe6ac8&psq=uso+del+movil+en+espa%c3%b1a&u=a1aHR0cHM6Ly9ta3RlZmEuZGl0cmVuZGlhLmVzL2Jsb2cvaW5mb3JtZS1tb2JpbGUtMjAyMA&ntb=1>

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| CU-01 | Login de Usuario | |
| Objetivo asociado |  | |
| Descripción |  | |
| Precondición |  | |
| Secuencia  Normal  (Flujo de eventos) | **Paso** | **Acción** |
|  |  |
|  |  |
| Postcondición |  | |
| Excepciones | **Paso** | **Acción** |
|  |  |
|  |  |
| Rendimiento | **Paso** | **Acción** |
|  |  |
| Frecuencia esperada |  | |
|  |  | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| CU-01 | Registro de Usuario | |
| Objetivo asociado | Gestión de Usuarios | |
| Descripción | El sistema registra un nuevo usuario cuando se le solicite | |
| Precondición | Que ese usuario no esté ya registrado | |
| Secuencia  Normal  (Flujo de eventos) | **Paso** | **Acción** |
| N1 | Usuario solicita el registro |
| N2 | El usuario rellena los datos que se le solicitan |
| N3 | El sistema verifica que el usuario no exista |
| N4 | Se validan los datos ingresados por el usuario |
| N5 | Si se ha rellenado todo bien se registra el nuevo usuario |
| N6 | Se muestra el mensaje de que el registro ha sido exitoso |
| Postcondición | Queda registrado como nuevo usuario en el sistema | |
| Excepciones | **Paso** | **Acción** |
| N1 | Si el usuario ya está registrado, se informa al solicitante y el caso de uso finaliza |
| N2 | Si los datos no son correctos, el sistema muestra un mensaje de error y solicita corrección |
| N2 | Si los campos están vacíos se muestra un mensaje pidiendo que se rellenen los campos necesarios |
| N3 | Si se cancela el registro, se descartan los datos y el caso de uso termina. |
| Rendimiento | **Paso** | **Acción** |
| N1 | 5 segundos |
| Frecuencia esperada | 1 vez por uso de cada usuario | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| CU-02 | Login de Usuario | |
| Objetivo asociado | Gestión de acceso | |
| Descripción | La app permite a los usuarios autenticarse | |
| Precondición | El usuario debe estar registrado en el sistema | |
| Secuencia  Normal  (Flujo de eventos) | **Paso** | **Acción** |
| N1 | El usuario ingresa el correo y contraseña |
| N2 | El sistema valida las credenciales introducidas |
| N3 | Se permite el acceso y se muestra la siguiente ventana |
| Postcondición | El usuario ha sido autenticado como usuario del sistema. | |
| Excepciones | **Paso** | **Acción** |
| N1 | Si las credenciales son incorrectas se muestra un mensaje de error y se permite reintentar el ingreso |
| N2 | Si los campos están vacíos se muestra un mensaje pidiendo que se rellenen los campos necesarios |
| Rendimiento | **Paso** | **Acción** |
| N1 | 4 segundos |
| Frecuencia esperada | 1 vez al día | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| CU-03 | Búsqueda por comunidad, provincia y municipio | |
| Objetivo asociado | Búsqueda de bares y restaurantes | |
| Descripción | La app permite la búsqueda manual de los bares y restaurantes eligiendo la comunidad, provincia y municipio. | |
| Precondición | El usuario debe estar autenticado y que funcione Firestore. | |
| Secuencia  Normal  (Flujo de eventos) | **Paso** | **Acción** |
| N1 | El sistema muestra 3 desplegables. |
| N2 | El usuario selecciona comunidad autónoma. |
| N3 | En el 2 desplegable se muestran las provincias correspondientes a esa CCAA. |
| N4 | Selección de una de las provincias. |
| N5 | En el 3 desplegable se muestran los municipios correspondientes a la provincia. |
| N6 | Se selecciona uno de los municipios. |
| N7 | Con los filtros seleccionados se consulta en la colección de firestore. |
| N8 | Se muestran los resultados encontrados. |
| Postcondición | Se muestran los bares y restaurantes buscado con filtros. | |
| Excepciones | **Paso** | **Acción** |
| N1 | Si no se encuentran resultados, se muestra un mensaje de que no se ha encontrado nada |
| N2 |  |
| Rendimiento | **Paso** | **Acción** |
| N1 | 6 segundos |
| Frecuencia esperada | Varias veces | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| CU-04 | Búsqueda por geolocalización | |
| Objetivo asociado | Búsqueda de bares y restaurantes por medio de la localización del usuario. | |
| Descripción | La aplicación busca de manera automática los bares y restaurantes cercanos a la ubicación del usuario que usa la app. | |
| Precondición | Haber dado permiso de acceso a la ubicación. | |
| Secuencia  Normal  (Flujo de eventos) | **Paso** | **Acción** |
| N1 | Consentimiento de ubicación del usuario obtenido. |
| N2 | Se puede visualizar los bares y restaurantes. |
| Postcondición | Se muestran los bares y restaurantes buscado por geolocalización. | |
| Excepciones | **Paso** | **Acción** |
| N2 | Si no se pueden visualizar es porque no hay bares o restaurantes cercanos. |
| Rendimiento | **Paso** | **Acción** |
| N2 | 1 segundo |
| Frecuencia esperada | Varias veces al día. | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| CU-05 | Mostrar diálogo RGPD | |
| Objetivo asociado |  | |
| Descripción |  | |
| Precondición |  | |
| Secuencia  Normal  (Flujo de eventos) | **Paso** | **Acción** |
|  |  |
|  |  |
| Postcondición |  | |
| Excepciones | **Paso** | **Acción** |
|  |  |
|  |  |
| Rendimiento | **Paso** | **Acción** |
|  |  |
| Frecuencia esperada |  | |