25 de Agosto de 2019

**Charter: Memorias Urbanas**

Gabriel Vindas Brenes 2014103931

Erick Munoz Rojas 2017109369

Sofía Mannix Sánchez 2017134730

Jannio Chaverri Agüero 2015072182

David Valverde Zúñiga 200922986

Instituto Tecnológico de Costa Rica

San José, II Semestre 2019

Justificación y Propósito del Proyecto

Muchas veces la rutina diaria es muy acelerada y las personas quedan cegadas de los pequeños detalles en su entorno. La importancia cultural que una edificación, una calle, o un monumento posee muchas veces es pasada por alto; de ahí nace el propósito de la aplicación.

Esta aplicación está dirigida a promover el turismo urbano y la curiosidad dentro de la zona de Barrio Amón, así como en cualquier zona donde se desee reutilizar la aplicación. Busca cambiar la percepción de forma de positiva y mostrar los buenos aspectos de la misma, para recuperar el cariño hacia la ciudad, que se ha perdido a través de los años.

También se desea que al darle el mantenimiento que requiere la aplicación los usuarios encuentren una usabilidad adecuada y cómoda.

Involucrados clave y sus expectativas

**Cliente** → Adriana Álvarez Figueroa:

* La aplicación debe mejorar en apariencia. Como principal aspecto a mejorar en la apariencia, es eliminando la barra morada que aparece en cada lugar donde se pone el nombre de dicho sitio. Otro aspecto a tomar en cuenta, es poner la imagen de presentación de cada sitio, de otra forma; y el resto que quede bonito a creatividad de los desarrolladores y que satisfaga al cliente.
* La app debe ser muy agradable, como para que las personas que la utilicen se pueden enamorar de San José, por el contenido de calidad que esta app va presentarles. La app no solo va dirigida a las personas locales, sino también para turistas.
* La aplicación debe ser tan extendible, que en un futuro se pueda usar para otros sitios de Costa Rica, no solo barrio Amón.
* Esta aplicación debe tener más contenido. Esto se refiere a que la app debe tener datos curiosos de los sitios y también que los desarrolladores aporten creatividad para proponer mejoras y nuevas cosas que hagan que la aplicación llame aún más la atención.
* La aplicación debe ser funcional sin coneccion a internet. Todo debe cargarse en la base local del celular.
* Los problemas o errores de la aplicación deben ser solucionados.
* La aplicación debe mantenerse funcional durante el desarrollo.
* El desarrollo no llegará a la puesta en producción, se detendrá en pruebas integrales.
* La aplicación debe funcionar en diversos celulares.

**Usuarios** → Público que descargue la aplicación:

* La aplicación debe presentar cosas interesantes sobre Barrio Amón.
* La app debe ser agradable visualmente.
* Que pueda ser usada en varios celulares.

Entregables Finales

* Aplicación Móvil.
* Código.
* Registro de datos reales a la base de datos (Proporcionados por el cliente).
* Manual de Usuario de Aplicación Móvil.
* Manual Técnico.
* Modelo Entidad Relación de la base de datos.
* Documento de casos de prueba.

Información Histórica Relevante

El programa el cual es el punto focal de este proyecto ha sido modificado a través de los años un par de veces ya. La aplicación se empezó a desarrollar en una hackatón femenina en la cual participaron la profesora Adriana Álvarez y unas estudiantes del Tecnológico de Costa Rica. Como parte de este proyecto se tiene a disposición de la documentación y archivos de algunos proyectos relacionados con esta aplicación, uno realizado en el 2015 y otro realizado en el 2019.

Entre el listado de documentos con los que se cuentan algunos de los más importantes a tomar en cuenta son:

* Manual de usuario y Manual técnico (2019)
* Manual de usuario y Manual técnico (2015)
* Charter (2015)
* Plan de Proyecto (2015)
* Archivos de la aplicación y archivo APK (2019)
* Lecciones aprendidas (2015)

Además es importante recalcar que se tiene acceso a un repositorio de GitLab con el resto de la documentación del proyecto realizado en el 2015.

Descripción del producto o servicio que generará el proyecto

La aplicación permitirá a los usuarios registrarse o ingresar como invitados a una plataforma en donde tendrán acceso a un mapa en tiempo real en donde podrán buscar infraestructura e información sobre lugares como cafés, hoteles, sitios académicos, entre otros, al igual que permitirá una búsqueda a través filtros como: nombre, etapa histórica, localización, arquitecto, y materiales. La aplicación notificará al usuario cuando esté cerca de alguna infraestructura identificada en la aplicación, y de igual forma permitirá acceder a información sobre algún lugar específico a través de la lectura de un código QR colocado en el mismo. Por último, la aplicación mostrará un diálogo, cuando la fecha actual coincida con un hecho histórico relacionado con alguna infraestructura identificada en la aplicación. Y permitirá recuperar la contraseña en caso de ser necesario.

Restricciones y supuestos

**Restricciones:**

* No dañar lo que ya está
* Se debe reutilizar lo que ya está y trabajar sobre ello.
* Se debe terminar el proyecto para el 4 de noviembre del 2019

**Supuestos:**

* Podremos usar el trabajo que ya está armado
* Podremos tener reuniones periódicas con el cliente y el antiguo desarrollador
* Todos los miembros del equipo trabajarán para desarrollar el proyecto
* La fecha de entrega será el 4 de noviembre.
* La información sobre los sitios históricos previamente recabada estará a disposición del equipo