

SmartCampus

The background of the slide is a photograph of a train station platform. A high-speed train is blurred, moving from left to right, creating a sense of speed. The platform has a yellow safety line and a digital display board that reads 'Next Train Platform 1'. A person is standing on the platform, looking towards the train. The lighting is warm and yellowish.

DANIEL FORCÉN
EDUARDO IBÁÑEZ
CRISTINA LAHOZ
PATRICIA LÁZARO
JORGE MARTÍNEZ

Nuestra aplicación

Smartcampus es una aplicación para dispositivos móviles que podrá interactuar con el edificio de un campus universitario con el fin de ayudar principalmente al personal trabajador contratado en la entidad, ya sea conserjes, profesores, guardias de seguridad, empleados de limpieza...

También puede ser usada en menor medida por los estudiantes, para obtener información sobre el estado de los espacios del campus.

Gestión de proyecto

PROCESO SEGUIDO

Se han planificado dos lanzamientos, los cuales representan dos iteraciones. La primera iteración acaba el 15 de abril y la segunda iteración el 27 de mayo.

- El código y la documentación del proyecto se alojan en GitHub.
- Compilación y gestión de dependencias están basada en scripts.
- Se llevará un control de esfuerzos con las horas dedicadas por persona.
- La aplicación cumple adecuadamente con sus requisitos.
- La documentación arquitectural es la adecuada al momento del proyecto, refleja fielmente el sistema, e incluye al menos tres vistas: módulos, componentes-y-conectores, y despliegue del sistema.

Gestión de proyecto

PROCESO SEGUIDO

- La arquitectura del sistema es por capas.
- Se usan adecuadamente estos conceptos de diseño dirigido por el dominio: entidades, objetos valor, agregados, factorías y repositorios.
- Se ha puesto en marcha y se usa un servicio de mapas tipo WMS con los edificios disponibles del campus Río Ebro. Los mapas de este servicio se superponen en el cliente sobre otro servicio externo (p.ej. Open Street Map) que proporcione un mapa de la zona.
- Cobertura de tests automáticos de al menos el 25% del código (unitarios y/o de integración).
- La documentación arquitectural incluye una discusión adecuada sobre razones arquitecturales.

Gestión de proyecto

ROLES

Daniel Forcén: Desarrollador back-end

Eduardo Ibáñez: Scrum master y desarrollador back-end

Cristina Lahoz: Desarrolladora front-end

Patricia Lázar: Desarrolladora back-end

Jorge Martínez: Dueño de producto y desarrollador front-end

Gestión de proyecto

TAREAS

- Mostrar mapa global.
- Crear mapa de los edificios.
- Interactuar con el mapa de edificios.
- Localizar puntos y espacios de interés en el mapa de edificios.
- Simular sensores (luz, temperatura, presencia...).
- Mostrar capas de información.
- Interactuar con las capas.
- Funcionalidades de los espacios y edificios (cerrar puertas, ventanas...).
- Buscador de puntos de interés.

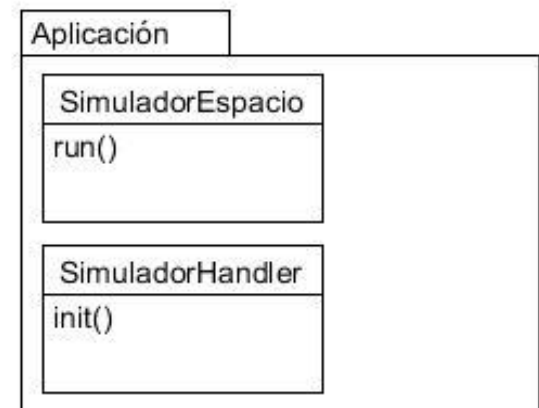
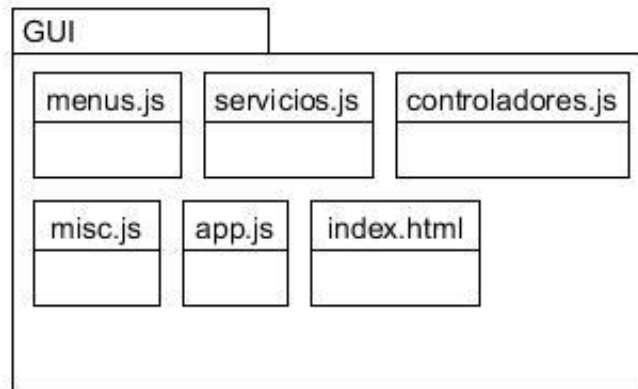
Gestión de proyecto

HORAS TRABAJADAS

JORGE MARTÍNEZ	CRISTINA LAHOZ	PATRICIA LÁZARO	EDUARDO IBAÑEZ	DANIEL FORCEN
Semanas del 15-FEB y 22-FEB				
9,5	6,5	2,5	3,5	4,5
Semanas del 29-FEB y 7-MAR				
5	1,5	8	4	1,5
Semanas del 14-MAR, 21-MAR y 4-ABR				
25	27,5	38	20	10
Semanas del 11-ABR y 18-ABR				
4	3	1	6,5	7,5

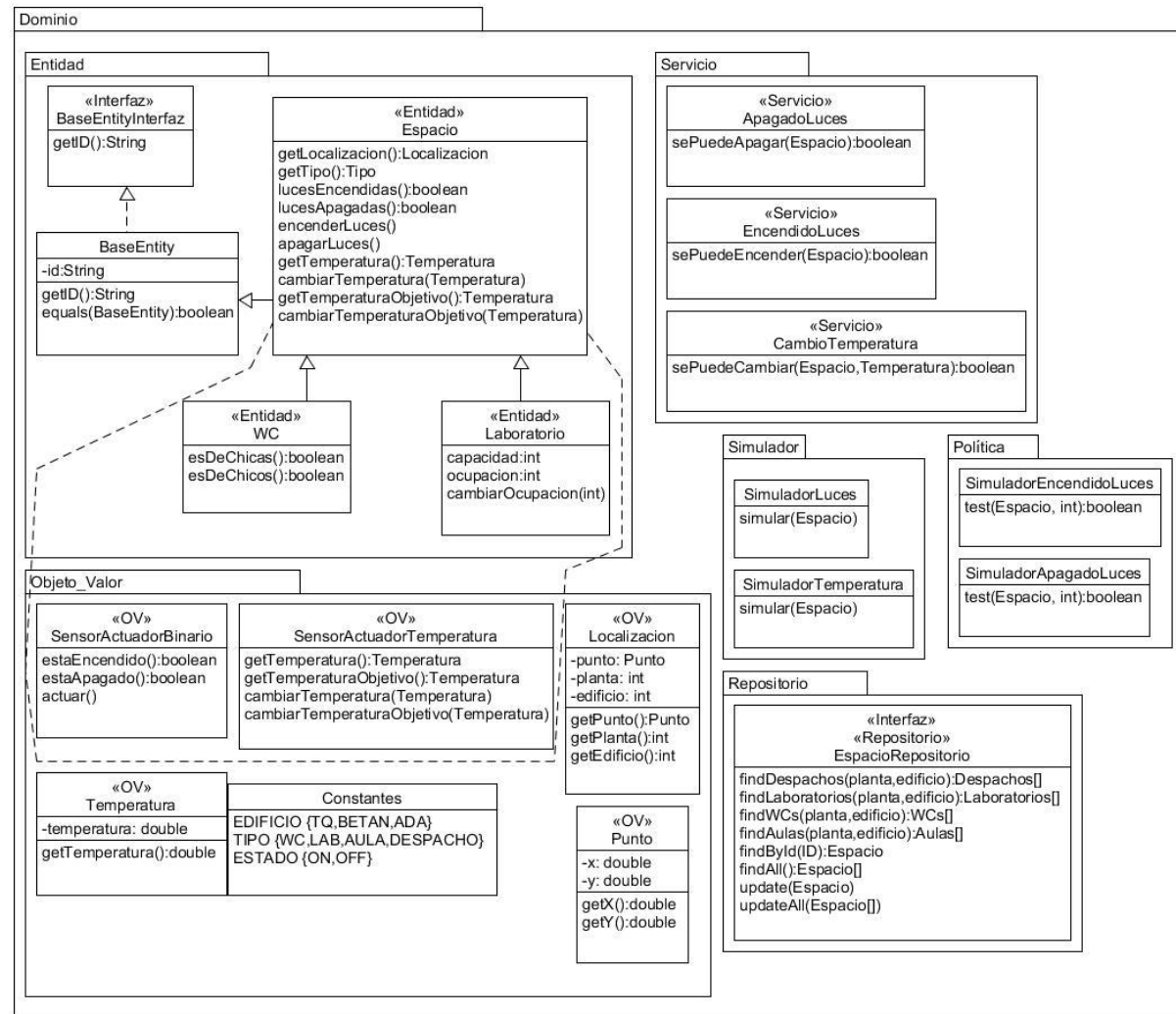
Arquitectura

VISTA DE MÓDULOS



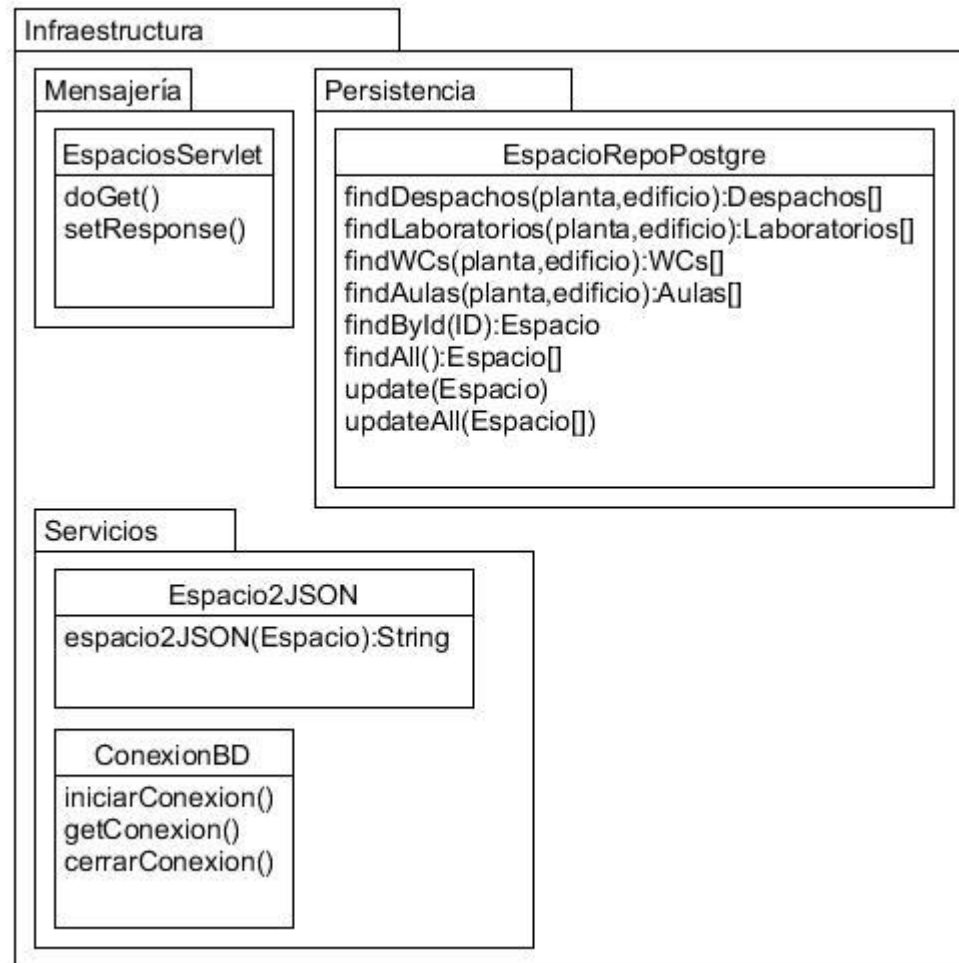
Arquitectura

VISTA DE MÓDULOS



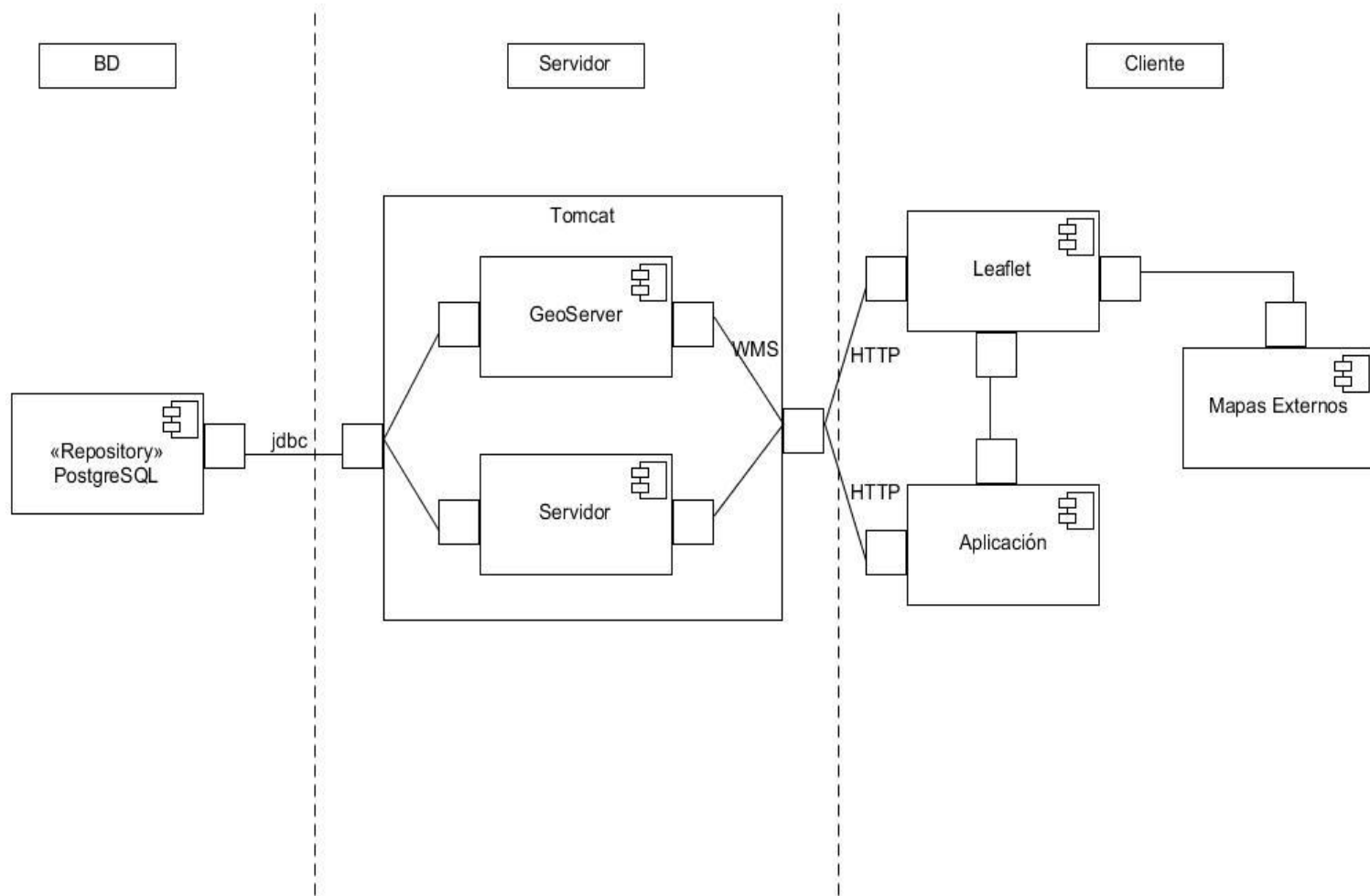
Arquitectura

VISTA DE MÓDULOS



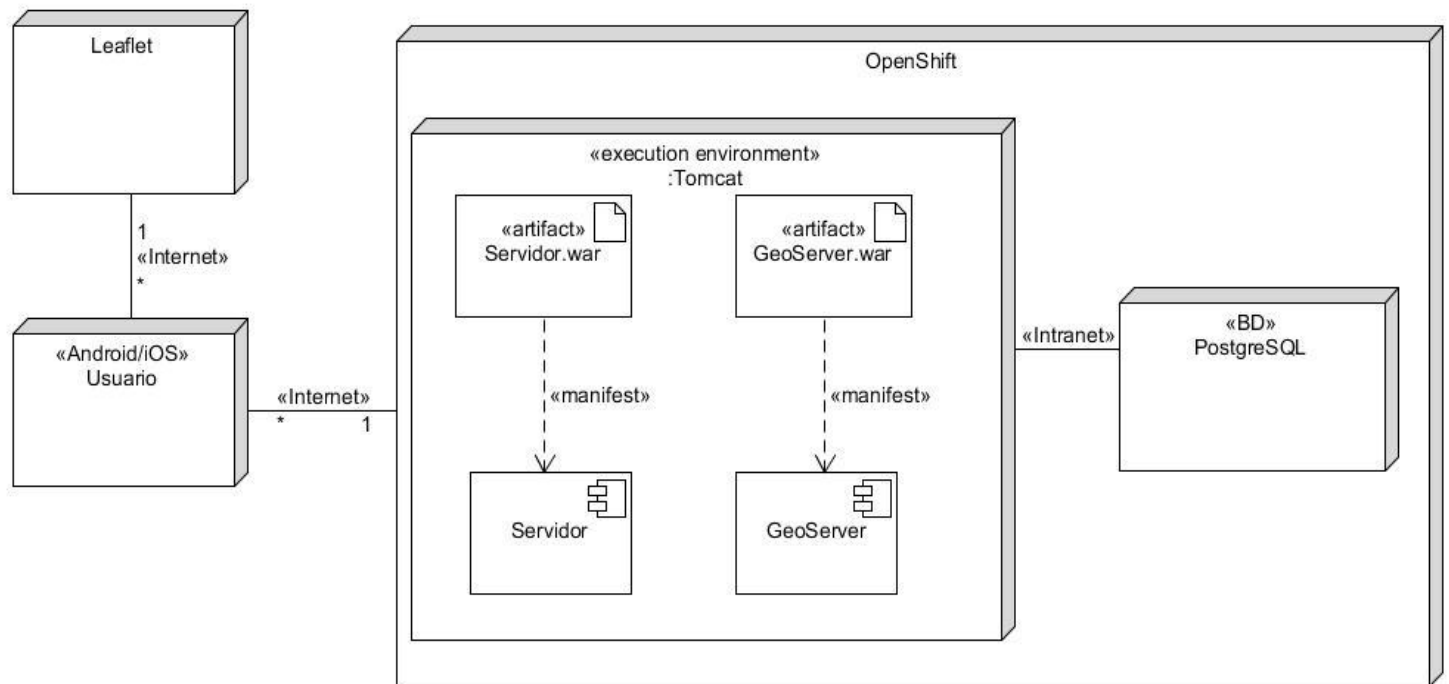
Arquitectura

VISTA DE COMPONENTES Y CONECTORES



Arquitectura

VISTA DE DESPLIEGUE



Arquitectura

MAPA DE NAVEGACIÓN



A long-exposure photograph of a high-speed train at a station platform. The train is blurred into a streak of light and color, moving from left to right. The platform is visible on the right, with a few people standing. A digital display board above the platform shows "Next Train Platform 1". The scene is brightly lit, with a warm, yellowish glow.

¿Preguntas?