



**UNIVERSIDAD  
DE GRANADA**

## DISEÑO DE APLICACIÓN DE VIAJES WEB Y MOVIL

DESARROLLO Y EVALUACIÓN DE SISTEMAS SOFTWARE INTERACTIVOS

MÁSTER UNIVERSITARIO EN INGENIERÍA INFORMÁTICA

AUTOR

Pablo Valenzuela Álvarez ([pvalenzuela@correo.ugr.es](mailto:pvalenzuela@correo.ugr.es))

Este ejercicio trata de definir las diferencias al desarrollar una misma aplicación enfocando el despliegue en distintos dispositivos. La tarea es desarrollar un sistema para gestionar el proceso de realizar un viaje en una compañía aérea. La aplicación debe funcionar en entorno web y dispositivos móviles. ¿Qué diferencias identificaríamos en términos de arquitectura de la información y de navegación?

#### ENTORNO WEB

- Aprovechar el espacio disponible en la pantalla para mostrar información detallada, como horarios de vuelo, detalles de reservas y opciones de personalización.
- La navegación puede estar basada en menús ubicados en la parte superior y barras de navegación, para que los usuarios puedan acceder a diversas secciones de manera rápida.
- Dividir el proceso de reserva en varias páginas o pasos para facilitar la comprensión y la entrada de información. Se podría seguir una estructura lineal para este proceso.

#### DISPOSITIVO MÓVIL

- La interfaz de usuario debe estar enfocada a pantallas más pequeñas y la interacción táctil, utilizando elementos más grandes para dividir las secciones.
- Simplificar la navegación optando por menús expandidos, pestañas inferiores o menús basado en grid.
- Implementar notificaciones que informen a los usuarios sobre actualizaciones de vuelos, cambios en las reservas, etc.
- Simplificar también el proceso de reserva para adaptarse al uso en dispositivos móviles, con formularios de entrada mínimos y opciones de autocompletar siempre que sea posible.
- Es importante considerar la posibilidad de permitir ciertas funcionalidades incluso cuando la aplicación está sin conexión, como la visualización de itinerarios, tickets de embarque, etc.