



Instituto Tecnológico de Costa Rica

Escuela de Ingeniería en
Computación

Desarrollo de Aplicaciones para Dispositivos Móviles

Alumnos:

Diego Carmona Salazar 201115045

Bryan Muñoz Villalobos 201136849

Avance Primero de la Tarea Programada

Resumen Ejecutivo

I Semestre 2014

Contenido

Descripción de la Aplicación - Funcionalidades	4
Casos de uso	4
Aplicación Móvil	4
Aplicación Web.....	4
Descripción de Arquitectura de Alto Nivel.....	5
Descripción Detallada	5
Diagrama de Clases:	5
Diagramas de Secuencia:	6
CU - 01 - Iniciar Sesión.....	6
CU - 02 - Buscar Eventos	6
CU - 03 - Ver/Modificar perfil.....	6
CU - 04 - Ver detalles del evento.....	7
CU - 05 - Comentar evento.....	7
CU - 06 - Compartir evento	7
CU - 07 - Ver Detalles de Establecimiento.....	7
CU - 08 - Iniciar Sesión (Sistema Web)	8
CU - 09 - Gestionar Eventos (Sistema Web).....	8
CU - 10 - Ver/Modificar Perfil (Sistema Web)	8
Diagrama de Base de Datos	9
Experiencia de Usuario.....	10
Prototipo (Wireframes) de la Aplicación Móvil.....	10
Menú Principal:	10
Muestra de Eventos:	10
Mapa y GPS:	11
Perfil del Lugar/Establecimiento:	11
Perfil de Usuario:.....	12
Perfil de Espectáculo:	12
Log In:	13
Comentar/Compartir Evento:	13
Buscar Evento:.....	14
Prototipo (Wireframes) de la Aplicación Web	15

Inicio de Sesión:.....	15
Menú Principal:	16
Edición/Creación de Evento:	17
Modificar Perfil:.....	18
Flujo de Actividades	18
Problemas de Diseño.....	19
Interacción con sistemas externos.....	19

Descripción de la Aplicación - Funcionalidades

El producto consistirá en una aplicación para dispositivos con Android, que los usuarios utilizarán para buscar información acerca de eventos culturales y de otros tipos. Se podrá obtener información acerca de espectáculos registrados en el sistema, el lugar donde se llevarán a cabo, el horario, una descripción y comentarios de los usuarios acerca del evento.

Mediante el sistema, el usuario también podrá hacer comentarios acerca de los eventos para que los demás usuarios los puedan ver, y podrá compartir los eventos a través de Facebook y Twitter. Además, el usuario podrá buscar los eventos por nombre, por fecha, por tipo y por ubicación, en el caso de la última, se le mostrarán los eventos según la localización del dispositivo, ordenados según la distancia.

Se le ofrecerá al usuario la posibilidad de crear un perfil, para manejar su conexión con las redes sociales y los comentarios que realice.

A los organizadores de eventos, se les proveerá de una aplicación web para que registren los mismos, usando un perfil que deberán registrar de antemano y deberá ser aprobado previamente.

Casos de uso

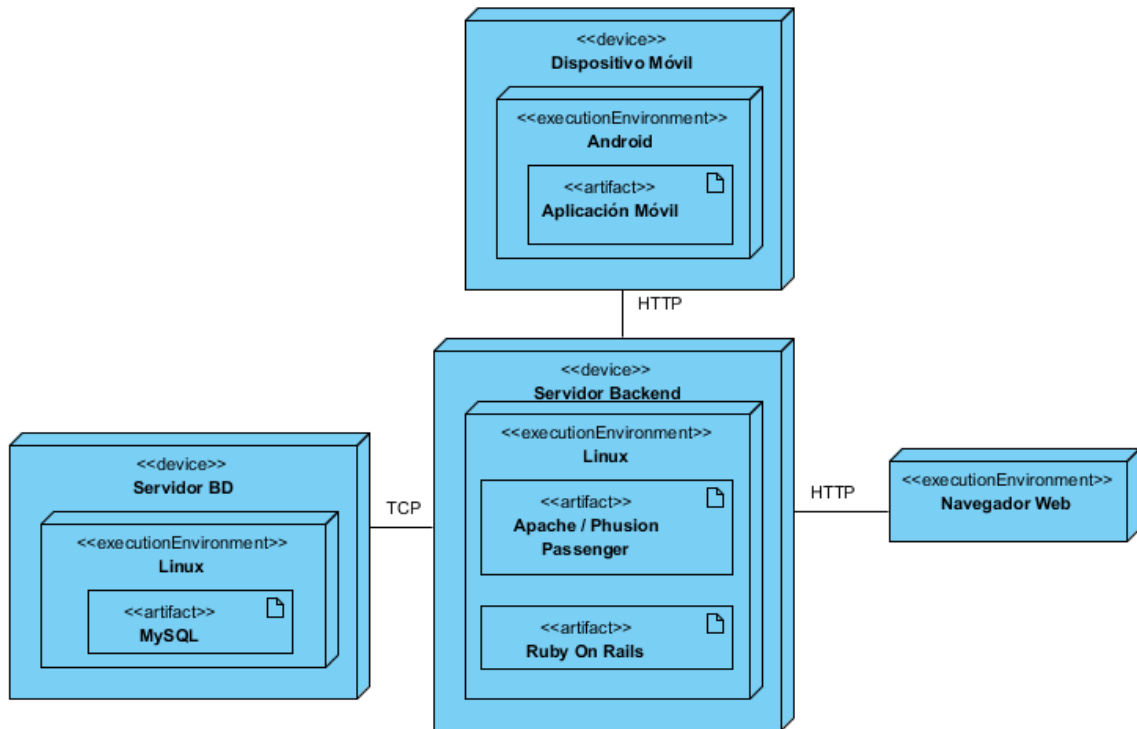
Aplicación Móvil

Código	Nombre
CU - 01	Iniciar sesión
CU - 02	Buscar eventos
CU - 03	Ver/modificar perfil
CU - 04	Ver detalles de evento
CU - 05	Comentar evento
CU - 06	Compartir evento
CU - 07	Ver detalles del establecimiento

Aplicación Web

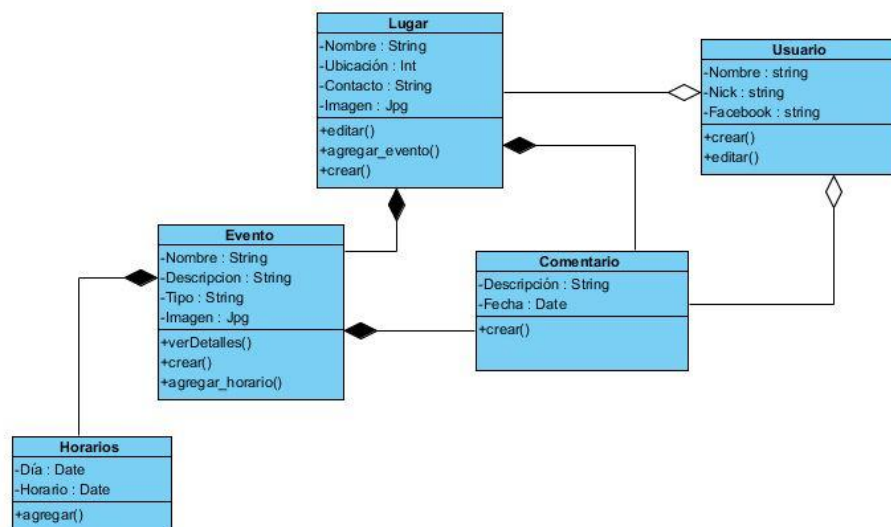
Código	Nombre
CU - 08	Iniciar sesión
CU - 09	Gestionar evento
CU - 10	Ver/Modificar Perfil

Descripción de Arquitectura de Alto Nivel



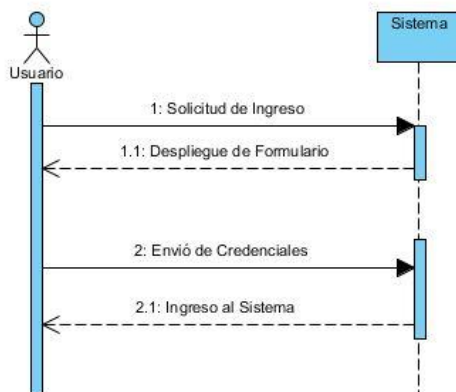
Descripción Detallada

Diagrama de Clases:

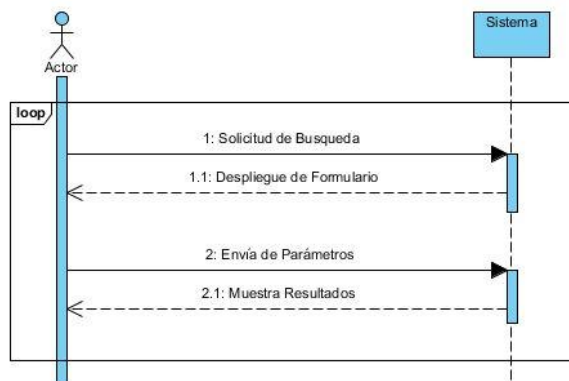


Diagramas de Secuencia:

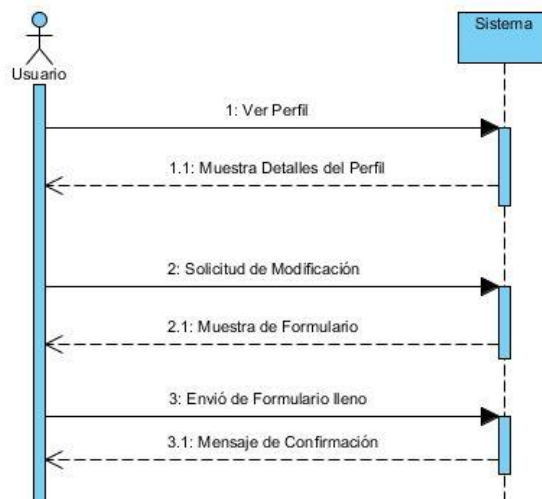
CU - 01 - Iniciar Sesión



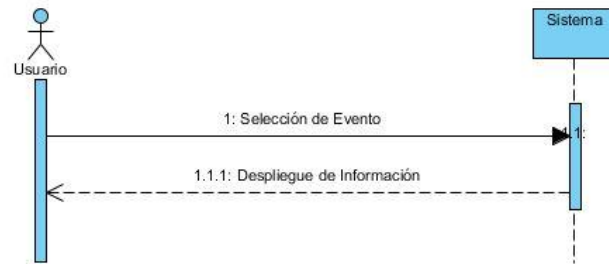
CU - 02 - Buscar Eventos



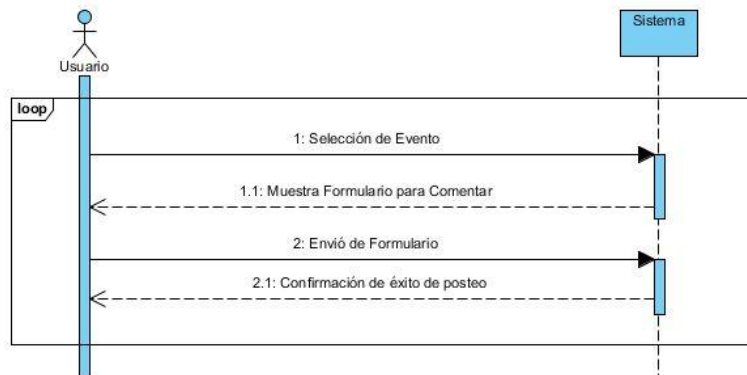
CU - 03 - Ver/Modificar perfil



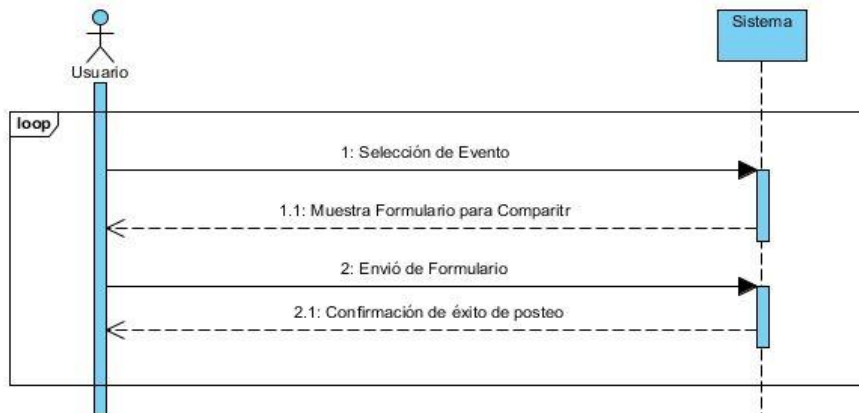
CU - 04 - Ver detalles del evento



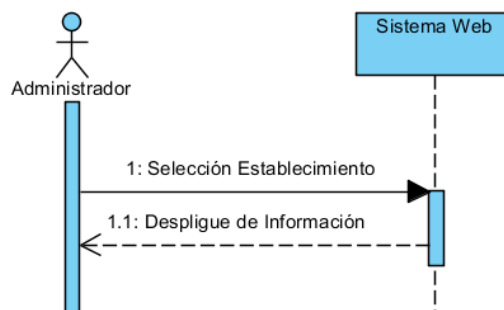
CU - 05 - Comentar evento



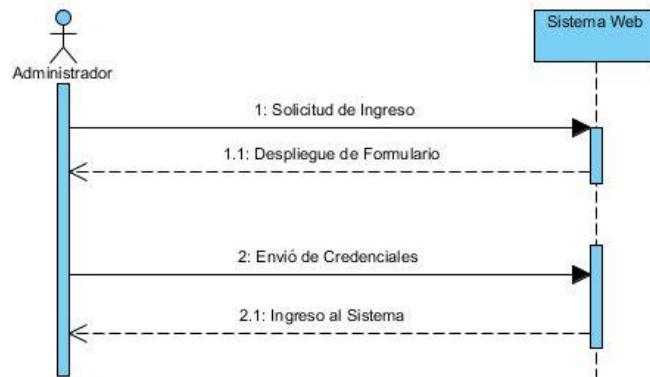
CU - 06 - Compartir evento



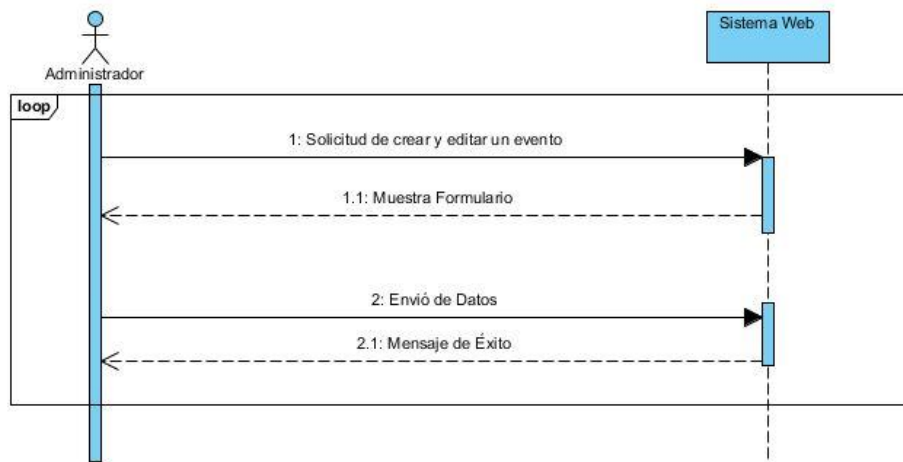
CU - 07 - Ver Detalles de Establecimiento



CU - 08 - Iniciar Sesión (Sistema Web)



CU - 09 - Gestionar Eventos (Sistema Web)



CU - 10 - Ver/Modificar Perfil (Sistema Web)

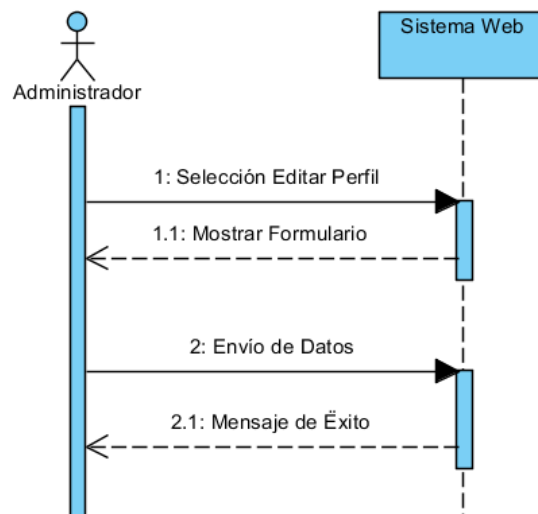
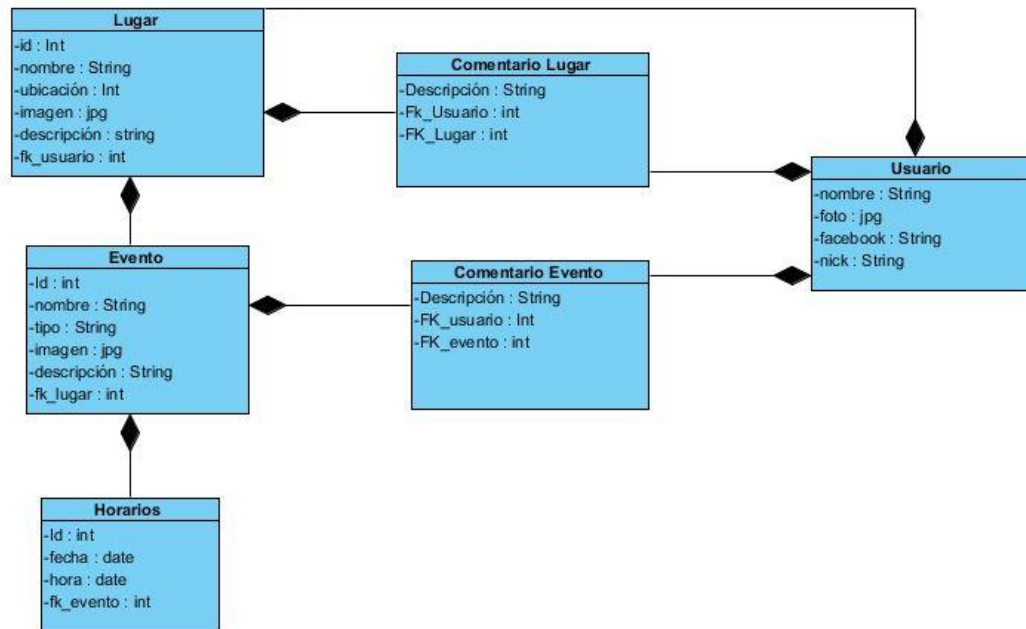


Diagrama de Base de Datos



Experiencia de Usuario

Prototipo (Wireframes) de la Aplicación Móvil

Menú Principal:

Casos de Uso Relacionados:

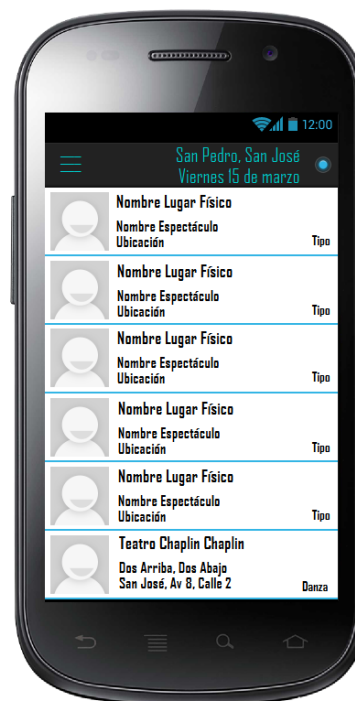
- CU-02 Buscar Eventos
- CU-03 Ver/Modificar Perfil



Muestra de Eventos:

Casos de Uso Relacionados:

- CU-02 Buscar Eventos
- CU-04 Ver Detalles de Evento



Mapa y GPS:

Casos de Uso Relacionados:

- CU-02 Buscar Eventos
- CU-04 Ver Detalles de Evento



Perfil del Lugar/Establecimiento:

Casos de Uso Relacionados:

- CU-04 Ver Detalles de Evento



Perfil de Usuario:

Casos de Uso Relacionados:

- CU-03 Ver/Modificar Perfil



Perfil de Espectáculo:

Casos de Uso Relacionados:

- CU-04 Ver Detalles de Evento



Log In:

Casos de Uso Relacionados:

- CU-01 Iniciar Sesión



Comentar/Compartir Evento:

Casos de Uso Relacionados:

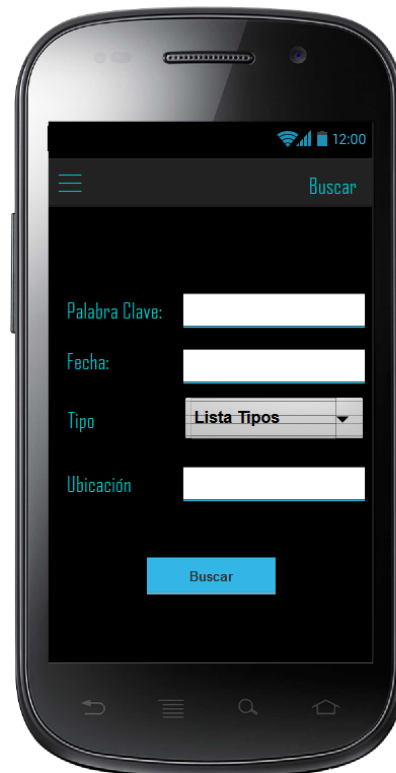
- CU-05 Comentar evento
- CU-06 Compartir evento



Buscar Evento:

Casos de Uso Relacionados:

- CU-02 Buscar Evento



Prototipo (Wireframes) de la Aplicación Web

Inicio de Sesión:

Casos de Uso Relacionados:

CU - 08 Iniciar Sesión

The wireframe shows a web browser window titled "Navegador Web". The address bar contains the text "url" and navigation buttons labeled "Ir", "Atrás", and "Adelante". The main content area features a rounded rectangle containing the following elements:

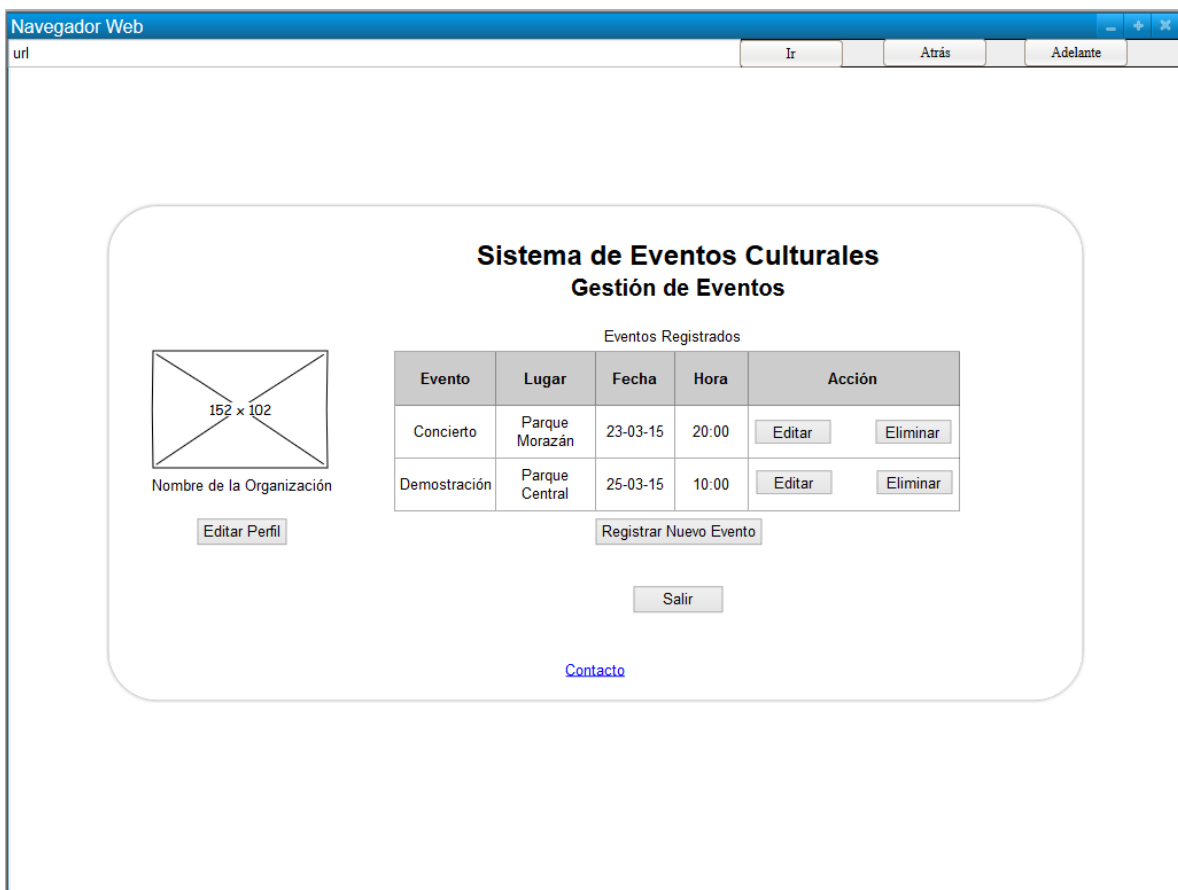
- Sistema de Eventos Culturales**
- Eventos y Organizaciones**
- A label "Nombre de usuario" above a text input field containing the placeholder text "username".
- A label "Contraseña" above a password input field containing the placeholder text "password".
- A blue hyperlink labeled "Contacto".
- A square placeholder for a logo, marked with a large 'X' and the text "352 x 294" and "Logo Sistema".

Menú Principal:

Casos de Uso Relacionados:

CU - 09 Gestionar Evento

CU - 10 Ver/Modificar Perfil



Edición/Creación de Evento:

Casos de Uso Relacionados:

CU - 09 Gestionar Evento

Navegador Web

url Ir

Sistema de Eventos Culturales

Gestión de Evento

Información de Evento

Nombre:

Descripción:

Horario:

[Contacto](#)

Modificar Perfil:

Casos de Uso Relacionados:

CU - 10 Ver/Modificar Perfil

Navegador Web

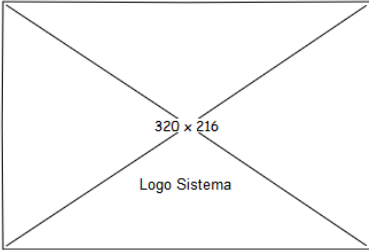
url Ir Atrás Adelante

Sistema de Eventos Culturales

Modificar Perfil de Establecimiento

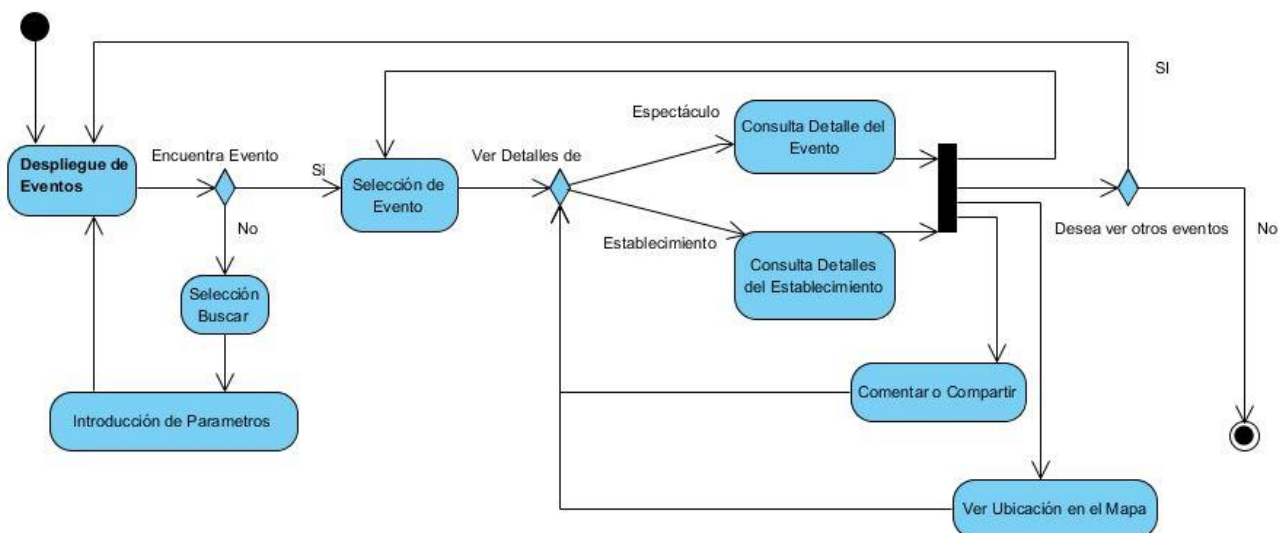
Nombre:

Descripción:



[Contacto](#)

Flujo de Actividades



Problemas de Diseño

Entre los problemas que el equipo de trabajo encontró en el diseño están:

- **Ninguna familiaridad con las tecnologías:** El equipo nunca ha trabajado con tecnologías móviles ni web, lo que supone un problema en el frontend pero sobre todo en el backend.
 - **Apache y Ruby on Rails:** Gracias a una investigación, se pudo concluir que tanto Ruby on Rails como Apache son las tecnologías que ofrecen mayor facilidad y que son más apropiadas para el proyecto. Sin embargo, el equipo de trabajo nunca ha trabajado con ninguna de las dos y esto lleva por consecuencia un diseño de arquitectura que puede cambiar bastante conforme el proyecto avance.

Interacción con sistemas externos

- **Redes sociales:** El sistema tendrá conexión con Facebook y Twitter, mediante las API's expuestas respectivamente, para que el usuario pueda compartir los eventos a los que planea ir o a los que asistió.
- **Google Maps:** El sistema tendrá conexión con Google Maps para, usando el GPS, obtener la ubicación del usuario y poderle ofrecer los eventos cercanos (CU-02).