

kdadas

Memoria del proyecto



Biedma Ramos, Iñigo

Echavarri Beloqui, Iñigo

Razquin Elcano, Diego

Contenido

[Descripción del proyecto 2](#_Toc483327436)

[Herramientas, programas utilizados, arquitectura 2](#_Toc483327437)

[Funcionalidades de la App 2](#_Toc483327438)

[Grado de cumplimiento 2](#_Toc483327439)

[Desarrollo App Móvil 2](#_Toc483327440)

[Fases atravesadas en el desarrollo 3](#_Toc483327441)

[Fase de diseño 1 3](#_Toc483327442)

[Fase de desarrollo 1 3](#_Toc483327443)

[Fase de diseño 2 3](#_Toc483327444)

[Fase de desarrollo 2 3](#_Toc483327445)

[Landing page, Bootstrap 3](#_Toc483327446)

[Resultados a nivel de usuarios y económicos 4](#_Toc483327447)

[Conclusiones 4](#_Toc483327448)

# Descripción del proyecto

La aplicación KDADAS surgió a partir de la idea de unos integrantes del equipo, apasionado del enduro. Su idea era crear una aplicación para hacer kedadas para practicar esta disciplina. Los demás miembros también eran apasionados de la montaña y de la mountain bike y entre todos decidieron extender esta app también a kedadas de montaña y de bici.

# Herramientas, programas utilizados, arquitectura

* Android Studio ha sido el IDE que hemos usado para desarrollar nuestra app.
* Repositorio en GitHub para facilitar el trabajo en equipo
* Whatsapp par la comunicación entre los miembros del equipo
* Google Maps para integrar los mapas con la aplicación
* Google Firebase utilizado para alojar la base de datos documental

# Funcionalidades de la App

## Grado de cumplimiento

* Chat de texto 🡪 Cumplido
* Geolocalizar al usuario 🡪 Cumplido
* Chat con posibilidad de compartir contenido multimedia 🡪 NO Conseguido
* Plasmar la localización en el mapa 🡪 Cumplido

# Desarrollo App Móvil

La ­aplicación está desarrollada usando una arquitectura cliente servidor.

En la parte del servidor tenemos Firebase. Firebase es una base de datos en tiempo real de google, en la cual los datos se organizan mediante nodos en árboles y el acceso a ellos es mediante escuchadores en la propia rama del árbol. De esta forma, no hay que dar la orden al motor de la base de datos para que actualice datos, sino que con poner un escuchador especifico en donde quieres que se actualicen o muestren los datos, estos automáticamente se actualizarán. Su funcionamiento interno es mediante websockets.

En el cliente, tenemos la aplicación Android. Está aplicación implementa gran parte de las librerías de Firebase para conectar con la base de datos y poder gestionar todo lo que pide. Gracias a estas librerías, se hace muy sencillo el desarrollo de nuevas funcionalidades y su implementación. También, realizan un seguimiento de los usuarios teniendo su propio sistema de Analytics, gestión de bugs y de usuarios.

# Fases atravesadas en el desarrollo

En el desarrollo de la aplicación se han atravesado diferentes fases en las que se han ido destapando y resolviendo problemas.

## Fase de diseño 1

En esta primera fase, realizamos un diseño de cómo iba a ser la aplicación. Que tecnologías se emplearían y como desarrollar todo. Se hicieron los mockups y se pusieron en marcha ciertas herramientas de gestión como el repositorio privado de GitHub, Slack y cuenta de correo.

## Fase de desarrollo 1

Tras la primera planificación, comenzamos el desarrollo. Surgieron los primeros problemas, sobre todo problemas a nivel humano en el cual el equipo empezó a fallar. Tras consumir bastante tiempo, paramos el desarrollo y buscamos solución a los problemas.

## Fase de diseño 2

En esta segunda fase de diseño, fue cuando decidimos que hacer con los problemas en el equipo y vimos que, si seguíamos en el diseño original, no íbamos a terminar a tiempo. Por tanto, buscamos una tecnología que nos facilitara la vida para desarrollar lo que estaba propuesto. Y se decidió usar Firebase. Tras esto, realizamos un nuevo diseño y comenzamos a desarrollar todo con esta tecnología.

## Fase de desarrollo 2

Reuniones tipo Scrum con el equipo y reparto de tareas. Desarrollo contrarreloj para acabar a tiempo y tener un MVP. Al principio un poco complejo por el aprendizaje de Firebase.

# Landing page, Bootstrap

La landing page de la aplicación esta subida en un servidor gratuito de Amazon y está desarrollada mediante una plantilla de bootstrap. Luego se adquirió un dominio gratuito, [kedadas.tk](http://kedadas.tk)

# Resultados a nivel de usuarios y económicos

A menos de una semana del lanzamiento de la aplicación, se han detectado alrededor de 50 descargas, hay 16 valoraciones con 5 estrellas en Google Play y hay poca interacción por parte de los usuarios.

Sobre esto, parte del equipo de desarrollo no tiene ninguna intención en promocionar esta aplicación, pero si usarla de base y sacar una nueva con un desarrollo más cuidado y elaborado. Por tanto, no es objetivo el éxito de la aplicación. Sino el testeo por usuarios más o menos cercanos. Lo cual si ha sido un éxito.

# Conclusiones

Un equipo de desarrollo es muy similar a un conjunto de engranajes, si uno de los piñones falla o trabaja mal o no es sólido, todo el engranaje no solo fallará, sino que puede llegar a romperse provocando serios fallos en otras piezas del conjunto que forman.

En nuestro caso, la labor de desarrollo de algún miembro del equipo podría haber mejorado, y también, ciertos aspectos como la comunicación entre todos los miembros del equipo, para “engrasar” correctamente todas las piezas y que funcionen con soltura y a un alto nivel de rendimiento.