

## **iLugares**



**Mejía Valdiviezo Ernesto Daniel  
Quiñones Rivera Josué Emanuel**

- **Descripción:** La aplicación iLugares nos proporciona una solución a la problemática planteada, ofreciendo al usuario mediante un mapa la posibilidad de elegir un sitio previamente registrado para almacenar cosas en el tiempo del evento y cerca del mismo, así como el vehículo, con la información disponible de la persona que renta el espacio, como lo es el rango de precios, teléfono, horario, etc.  
Por otra parte, el interesado en ofrecer el servicio de renta de espacio, podrá registrarse en la app y de esta manera mediante una dirección válida aparecer para los clientes interesados cerca de un recinto de eventos en la ciudad.

- **Especificaciones:** Esta aplicación está pensada para todos los dispositivos que manejen iOS 12.1.
- **Idea general:** Que iLugares sea utilizada por aquellas personas que acudan a eventos de entretenimiento, para que puedan encontrar un lugar de estacionamiento de manera rápida y sencilla.
- **Usuarios:** Se busca que los usuarios que utilicen esta aplicación, sean personas jóvenes y adultas, que puedan manejar la responsabilidad de ofrecer servicios de estacionamiento así como de poder rentarlos, pues iLugares busca que todas esas personas tengan una herramienta más en su día a día.
- **Alcance de la app:** En el momento que iLugares fue entregada como proyecto, su alcance se tiene pensado como solamente la herramienta de contacto entre usuario y persona rentadora de estacionamiento, pues se pone a disposición de los usuarios los contactos en los que pueden encontrar a las personas que cuentan con lugares de estacionamiento o guardacosas y es hasta ese momento en el que iLugares presta su servicio como app.

- **Pantallas de la App.**

- **Pantalla de Inicio:** Al usuario se le brindan dos opciones para continuar: **Comenzar** o **Iniciar Sesión**. Al usuario se le mostrará la pantalla de registro al presionar el botón de **Comenzar**, es aquí donde se podrá dar de alta en la app. En el otro caso, al ser presionado el botón de **Iniciar Sesión**, se le mostrará la pantalla de Login en la cual podrá acceder al resto del contenido de la app.

- **Pantalla de Registro:** En esta pantalla el usuario podrá darse de alta en iLugares ingresando información básica (Nombre, Apellido, correo, teléfono, contraseña). Si el usuario lo desea y puede brindar servicio de estacionamiento, podrá registrar sus datos adicionales (Tarifa/hora, Dirección, Estacionamiento, Guardacosas) habilitando el switch que aparece debajo de todos los campos de texto. Una vez ingresados todos los datos solicitados, el usuario deberá de dar tab al botón de registrar para así ser registrado y ser redirigido a la **pantalla de inicio**.
- **Pantalla de Login:** En esta pantalla se mostrarán dos campos de textos para que el usuario ingrese su correo y su contraseña, para así poder ingresar a la aplicación al presionar el botón de **Iniciar sesión**.
- **Pantalla Principal:** Esta pantalla será la que se le muestre al usuario una vez que se ha iniciado sesión, aquí se podrán encontrar tres elementos principales: Mapa con marcadores, dichos marcadores representan todos aquellos usuarios que están disponibles para rentar lugares de estacionamiento cerca de ciertos recintos, un segundo elemento es el botón de **“buscar”** ubicado en la parte superior izquierda, el cual se encarga de brindarle al usuario una forma sencilla y rápida de buscar recintos que no estén cerca de él y poder ver si hay usuarios disponibles que presenten servicio. Un tercer y último elemento es el botón de **“ajustes”** ubicado en la parte superior derecha de la pantalla el cual se encarga de mostrar la información del usuario para poder ser actualizada y que el usuario pueda cerrar sesión.

## ● Desarrollo

El desarrollo de esta app se centra en dos elementos importantes, el primero y más esencial es el uso de MapKit<sup>1</sup> para el manejo del mapa así como las direcciones ingresadas por los usuarios y estas ser mapeadas a ubicaciones (marcadores). El segundo elemento es Firebase en su extensión de Cloud Firestore<sup>2</sup> el cual es utilizado para el almacenamiento de todos los usuarios que son registrados en la aplicación, este elemento es en el cual se centra toda la lógica de la aplicación pues aquí son leídos los datos de los usuarios durante el inicio de sesión, durante el registro de los usuarios, al poner marcadores en el mapa y el actualizar los datos de los usuarios. El reto principal que se manejó en el desarrollo de esta aplicación, fue la forma de encontrar que los usuarios ingresaran direcciones en un formato válido y entendible para MapKit, pues este kit no cuenta con una precisión tan elevada como GoogleMaps su principal competidor, pero se logró implementar una forma sencilla y amigable durante la etapa de registro para que los usuarios ingresarán una

dirección entendible para dicho kit y así poder trabajar de una forma más sencilla al colocar marcadores en el mapa. Para la parte de las sesiones persistentes en la aplicación, se utilizó la parte de keychain<sup>3</sup> utilizando un wrapper que nos permite trabajar de manera similar a lo que se utiliza en Userdefault.

1. <https://developer.apple.com/documentation/mapkit>
2. <https://firebase.google.com/docs/firestore/>
3. [https://github.com/jrendel/SwiftKeychainWrapper?fbclid=IwAR36smAGQsohiOO\\_oEOB7oX\\_kPwU556--vg8HiZblimKArcAhSkhcFLqYY](https://github.com/jrendel/SwiftKeychainWrapper?fbclid=IwAR36smAGQsohiOO_oEOB7oX_kPwU556--vg8HiZblimKArcAhSkhcFLqYY)

- **Herramientas Utilizadas:**

- Xcode
- Cocoa Pods
- Firebase
- MapKit
- Keychain

- **Planificación:** iLugares se centró en tres procesos principales para su desarrollo, los cuales fueron: 1. Tener un sistema de login y registro óptimo para el correcto manejo de los usuarios que utilizarán la app. 2.El poder mapear las direcciones registradas por los usuarios para así poder colocar marcadores en ubicaciones válidas. Ambos procesos fueron desarrollados de manera exitosa al igual que sus subprocesos de desarrollo, como por ejemplo: la persistencia de inicio de sesión.

- **Componentes utilizados**

- Scroll View
- Table View
- TextField
- Label
- Navigation Controller
- Button
- Switch
- Map View
- Pod (Firestore)

- **Patrones de diseño**

- MVC

- **Metodología**

- Kanban

- **Controlador de versiones**

- Git flow en Github<sup>4</sup>

4. <https://github.com/netosaurio11/iLugares>

- **Análisis de mercado.**

Existen diversas aplicaciones en el mercado que ofrecen servicio de transporte, sin embargo hoy en día la demanda de dichos servicios en alta, y en ocasiones quieres llevar tu propio vehículo, este es el primer punto del porque el rentable la aplicación que tratamos en el documento.

En cuestiones de la competencia, no existe una competencia directa de parte de alguna aplicación o empresa existente, ya que es un servicio nuevo no explorado de manera formal, dada esta situación, consideramos como principal competencia indirecta a plataformas de servicio de choferes, las cuales provocan una disminución en el uso de nuestra aplicación, ya que uno de los servicios no sería requerido.

La aplicación está enfocada a un área metropolitana como lo es la CDMX, Monterrey, Guadalajara, etc, es decir, ciudades importantes las cuales tienen un flujo de eventos en recintos grandes muy frecuente, y con lo cual el proyecto es más viable de explotar.

Para concluir, estamos hablando de un mercado muy variable y muy grande, con lo cual el proyecto nos parece bastante viable como negocio, teniendo en cuenta las necesidades de las ciudades mexicanas como lo son la seguridad, tiempos, confianza, entre otros.