

**SPRINT 1 App Inventor
Match U**

Febrero 2020

Universidad de los Andes.

Departamento de Ingeniería de Sistemas y Computación.

Sprint 1, Grupo 6, Sección 3

Introducción a la ingeniería de sistemas.

Integrantes:

Tony Santiago Montes Buitrago - 202014562

Luisa Fernanda Fuentes Ladino -

Brian Manuel Rivera Hernandez - 202015320

Carlos Daniel Sarmiento Aguas -

Contexto

Bogotá como capital del país tienen una prominente oferta académica gracias a sus universidades de alta calidad reconocidas a nivel nacional y, algunas, internacional. Este hecho llama mucho la atención de estudiantes de otras partes del país, generando en ellos el deseo de venir a la capital a estudiar, ideal que cada semestre muchos de ellos logran alcanzar; y es precisamente este nuestro stakeholder, público al que queremos llegar con nuestra app.

Problemática

Dificultad para la adaptación de los estudiantes provenientes de otras regiones de Colombia a la capital, debido a la ausencia de espacios que recreen un entorno similar o más allegado al que estaban acostumbrados, reuniendo además sus intereses en común.

Solución

Implementar el uso de la aplicación *Match U*, que sirve como canal de comunicación entre los stakeholders, esto mediante un algoritmo de emparejamiento de usuarios que posee la aplicación el cual a su vez les brinda un espacio de interacción vía chat dividido en grupos de personas con gustos comunes, para que estos puedan compartir. Adicionalmente, *Match U* posee un espacio de creación y asistencia a eventos para que los usuarios puedan así como chatear, organizar eventos y compartir más en vía presencial. Todo esto bajo la seguridad de un ambiente universitario, pues, el sistema de registro de *Match U* se encarga de verificar el correo universitario del usuario; esto daría solución al problema de adaptación de nuestros stakeholders y les daría a conocer personas que puedan hacer más agradable su estadía en la capital.

Esta solución provee a los usuarios un plus respecto a otras soluciones parciales, como el algoritmo que tiene de emparejamiento y el contacto que permite con los usuarios emparejados; este aspecto es un factor de preferencia que tendrá el usuario al momento de seleccionar una solución a su problema. Por esta razón y las demás funciones que posee la aplicación, *Match U* es la solución ideal para los estudiantes que vienen de otras partes del país para estudiar a Bogotá.

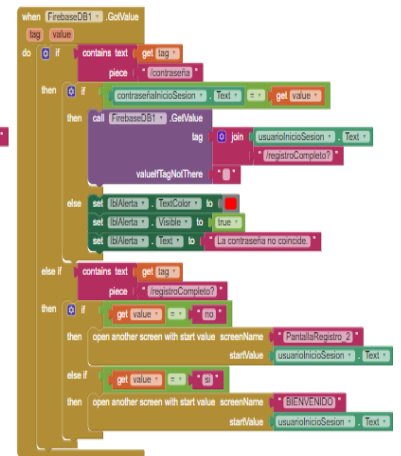
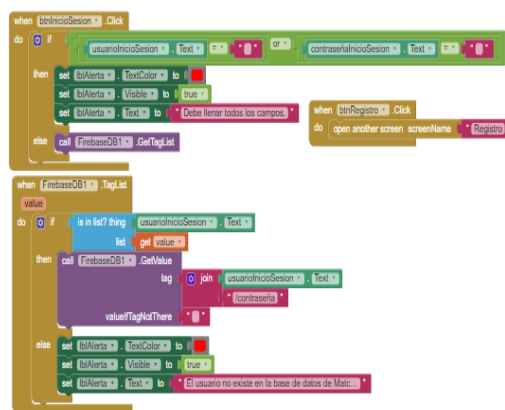
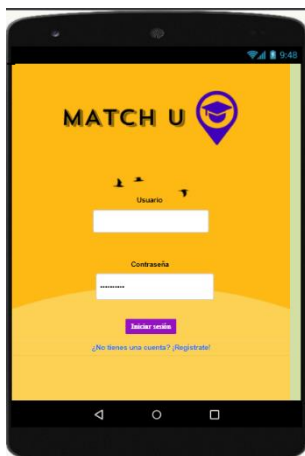
Requerimientos técnicos

La aplicación Match U posee una característica que solo hace uso del GPS para lograr visualizar las zonas en las que se generan los encuentros entre personas con mismas afinidades, además la aplicación puede ser corrida en cualquier teléfono celular con una versión de Android superior a 5.0 Lollipop y solicita al usuario un correo universitario para lograr un registro auténtico, tales como: uniandes.edu.co, unirosario.edu.co, unal.edu.co, etc; posteriormente serán agregados más correos en correspondencia a su uso, es necesario el wifi para su funcionamiento optimo y contar con dispositivos Android de preferencia para lograr visualizar Google Maps.

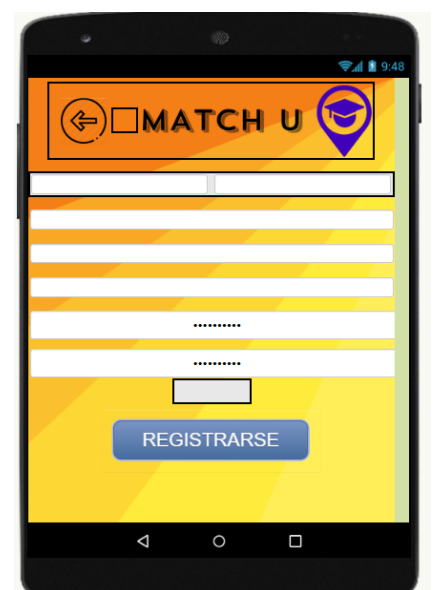
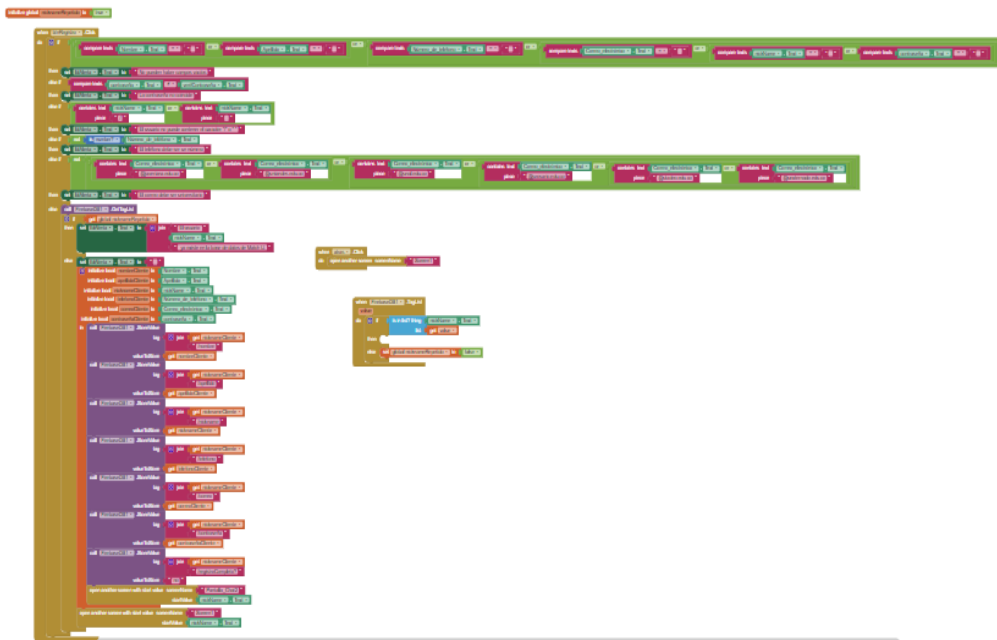
Plan de acción

La correspondencia de trabajo se desarrolló a través de distribución de pantallas y detalles visuales, estas pantallas se dividen en:

Pantalla Screen1: Login (visual), junto con el logo fue trabajo grupal todos participamos en la creación y elección del logo, la persona que aplicó estos cambios junto con el fondo y la creación de botones fue Brian Rivera. Santiago Montes se encargó de la conexión de botones y desarrollo del funcionamiento del Login.



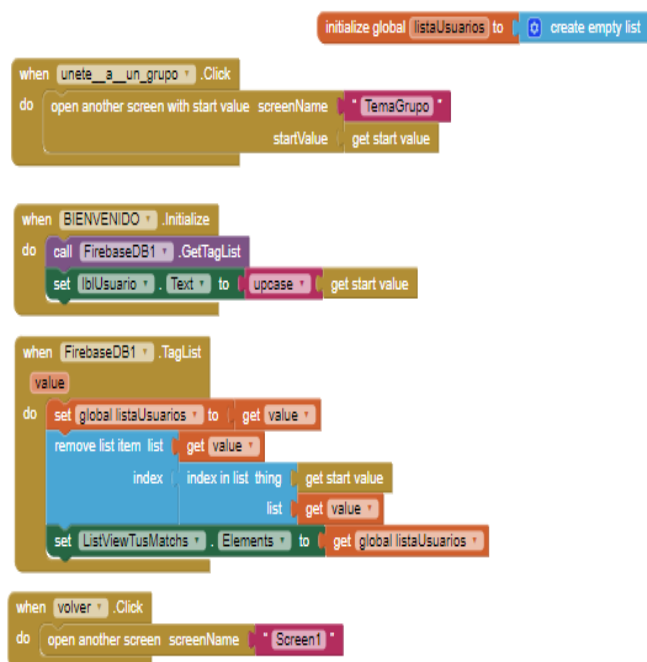
Pantalla Registro: El orden y funcionamiento de los bloques condicionales y la efectividad en el registro fue hecha por Santiago Montes, mientras que el apartado visual y orden de la interfaz fue ordenado y elegido por Brian Rivera y Luisa Fuentes.



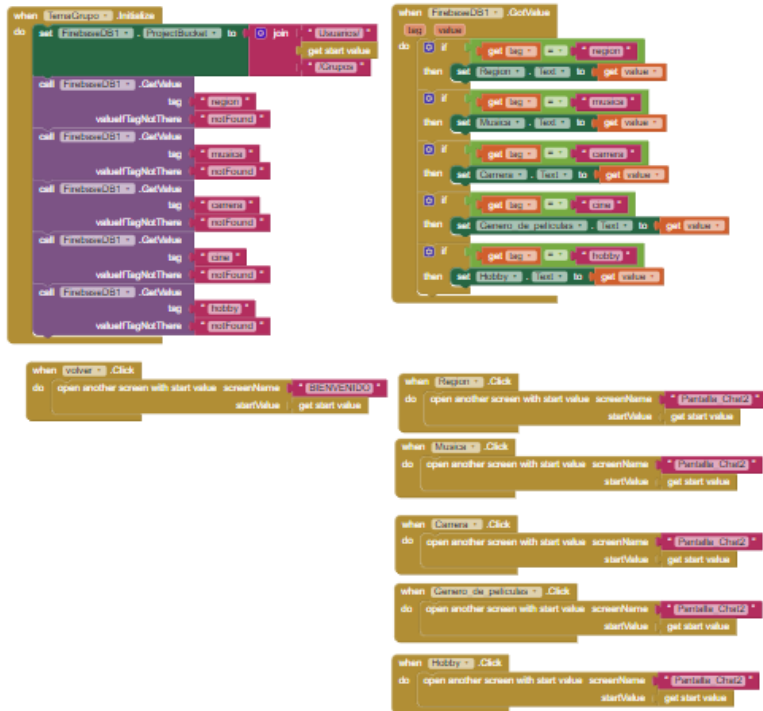
Pantalla Registro 2: la zona lógica de bloques fue hecha por Luisa Fuentes en conjunto con Santiago Montes, donde luisa realizo las listas y la conexión de los bloques, mientras que Santiago se dedicó a realizar la conexión entre pantallas por medio de Firebase y sus condicionales, la parte estética de la interfaz y elección de colores y botones fue hecha por Brian Rivera.



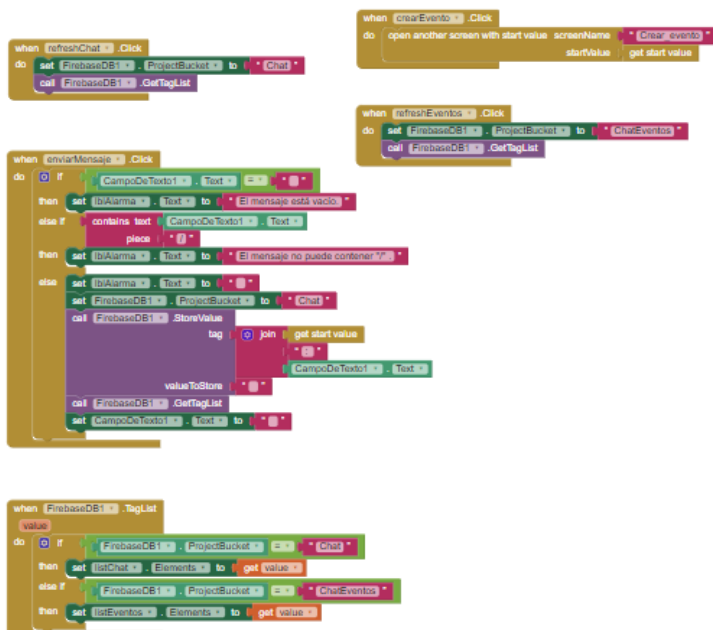
Pantalla Bienvenido: La organización lógica y conexión entre pantallas fue realizada por Santiago Montes y la interfaz visual de botones, fondo por Brian Rivera.



Pantalla Tema Grupo: Su organización logica viene de la mano de Santiago Montes con ayuda de Luisa Fuentes quienes se encargaron de la discusion y elaboracion de esta pantalla, mientras que Brian Rivera desarrolló el entorno visual.



Pantalla Chat: Su interfaz lógica e idealización fue realizada por Santiago Montes y Brian Rivera a partir de experimento y error, la interfaz visual también fue realizada por Brian Rivera con ayuda de Luisa Fuentes.



Pantalla Crear Evento: Esta pantalla fue realizada por Santiago Montes en su parte lógica en conjunto con Carlos Sarmiento quien organizo la información y estableció las pautas iniciales para comenzar el desarrollo de la pantalla, además de la interfaz visual.

