

Máster Universitario de Desarrollo de aplicaciones para dispositivos móviles

Trabajo Fin de Máster

On the stage: Localizador de eventos en vivo



Nombre Estudiante: Carlos Tarazona Tárrega

Nombre Consultor: Eduard Martín Lineros

Profesor responsable de la asignatura: Carles Garrigues Olivella

Contenido

- | | | | |
|---|---------------|---|----------------|
| 1 | Introducción | 5 | Implementación |
| 2 | Planificación | 6 | Demostración |
| 3 | Diseño | 7 | Conclusiones |
| 4 | Arquitectura | 8 | Bibliografía |

1. Introducción. Contextualización

- Actualmente en Mallorca hay muchos grupos, o artistas desconocidos.
- Mala publicidad de los eventos para estos artistas.
- Espectáculo en vivo es una de la principales fuentes de ocio.
- Desconocimiento de la gente hace que no asista a los eventos.
- Actualmente no hay ninguna App que cubra esta oferta, sólo hay una revista en formato papel y pdf.

1. Introducción. Objetivos

- ❑ Usar y consolidar los conocimientos adquiridos a lo largo del máster para realizar una aplicación propia.
- ❑ Mejorar la funcionalidad de aplicaciones similares existentes para otras provincias.
- ❑ Realizar una aplicación de búsqueda de eventos que sea
 - ✓ Sencilla y fácil de usar.
 - ✓ Rápida
 - ✓ Fiable y Segura

2. Planificación. Metodología

ON THE STAGE!



2. Planificación. Materiales

- Android Studio
- SublimeText
- Modelio
- Dia
- JustInMind
- Nexus 5, Nexus 5x, Emulador Android Studio
- Ordenador desarrollo. I7, 32GB RAM

2. Planificación. Temporal



ON THE STAGE!

TAREA	FECHA INICIO	FECHA FIN	DURACIÓN HORAS
PLAN TRABAJO – PEC1	21-02-2018	14-03-2018	30
DISEÑO – PEC2	15-03-2018	01-04-2018	41
IMPLEMENTACIÓN – PEC3	08-04-2018	16-05-2018	138
DOCUMENTACIÓN – PEC4	17-05-2018	06-06-2018	64

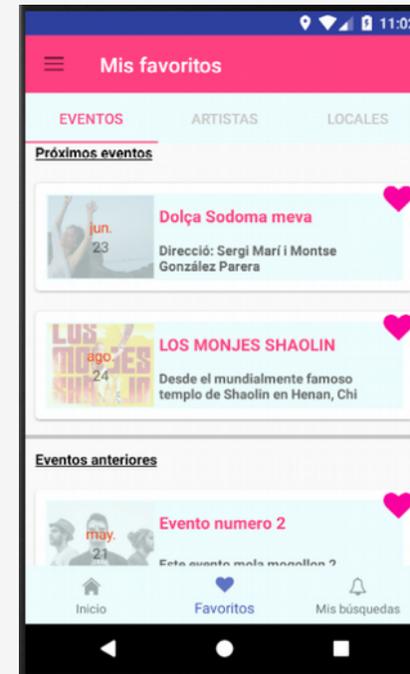
3. Diseño. Prototipos



Baja fidelidad
Dibujo

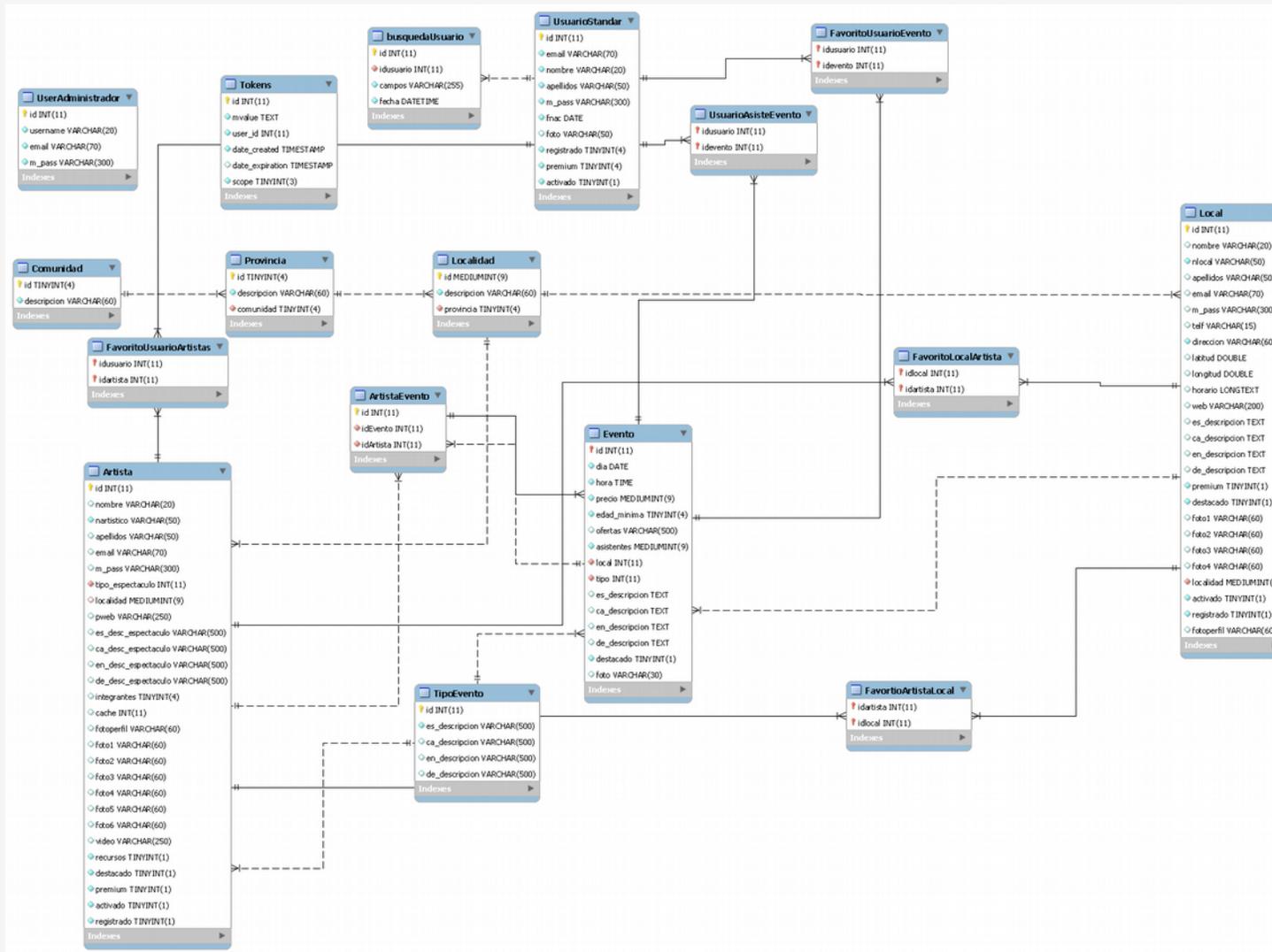


Alta fidelidad
JustInMind

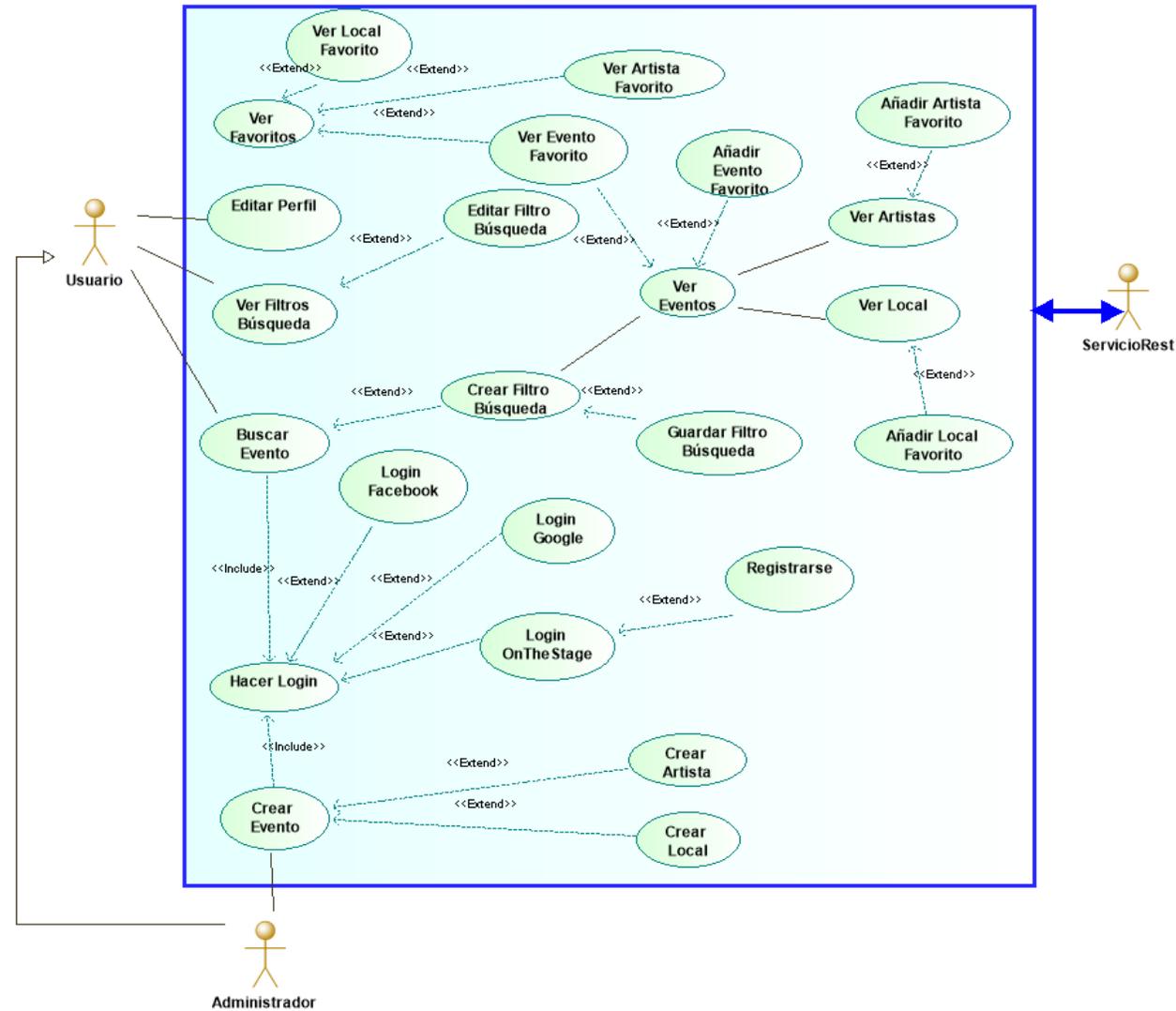


Captura Pantalla

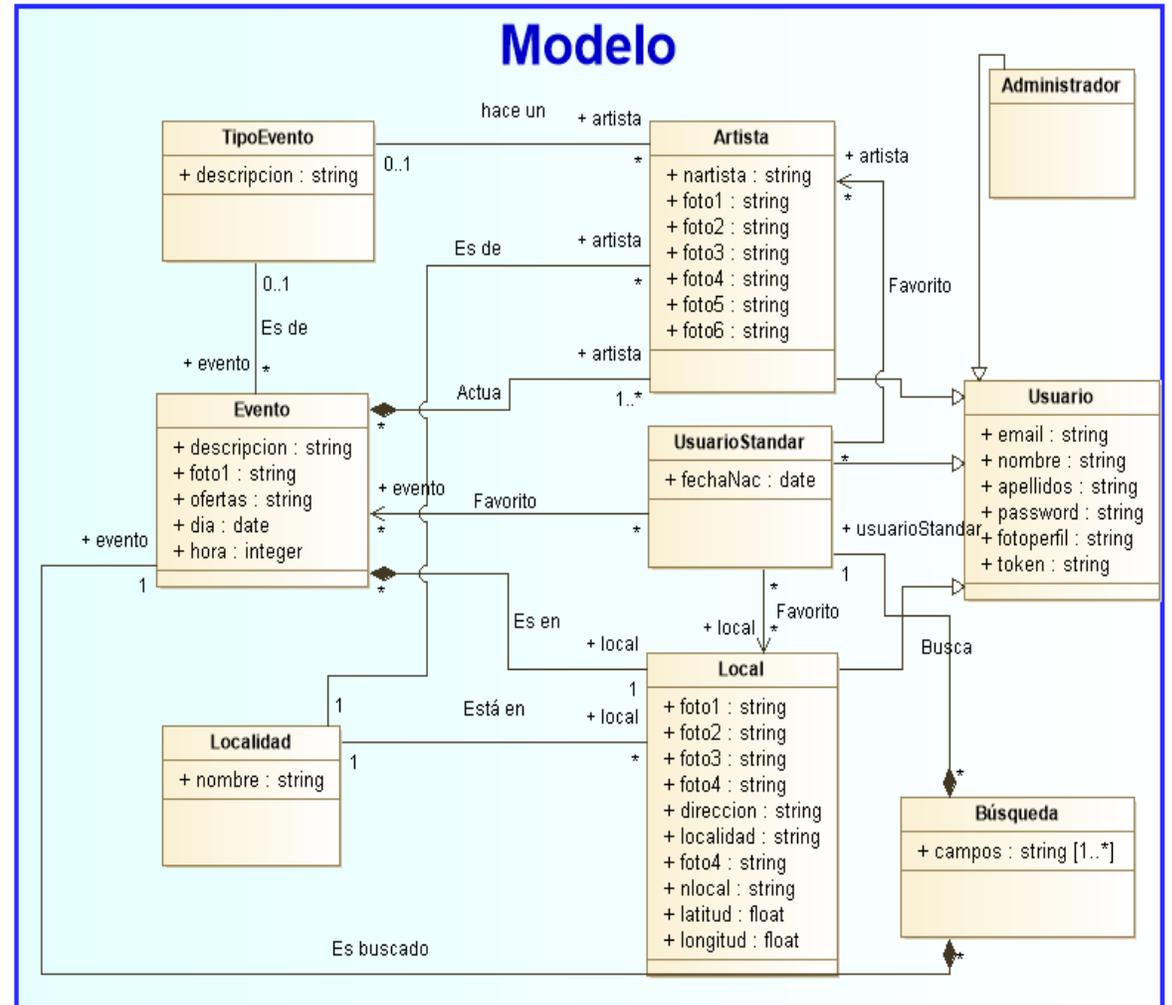
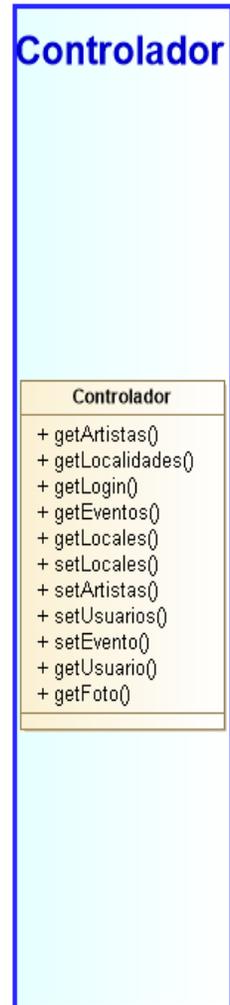
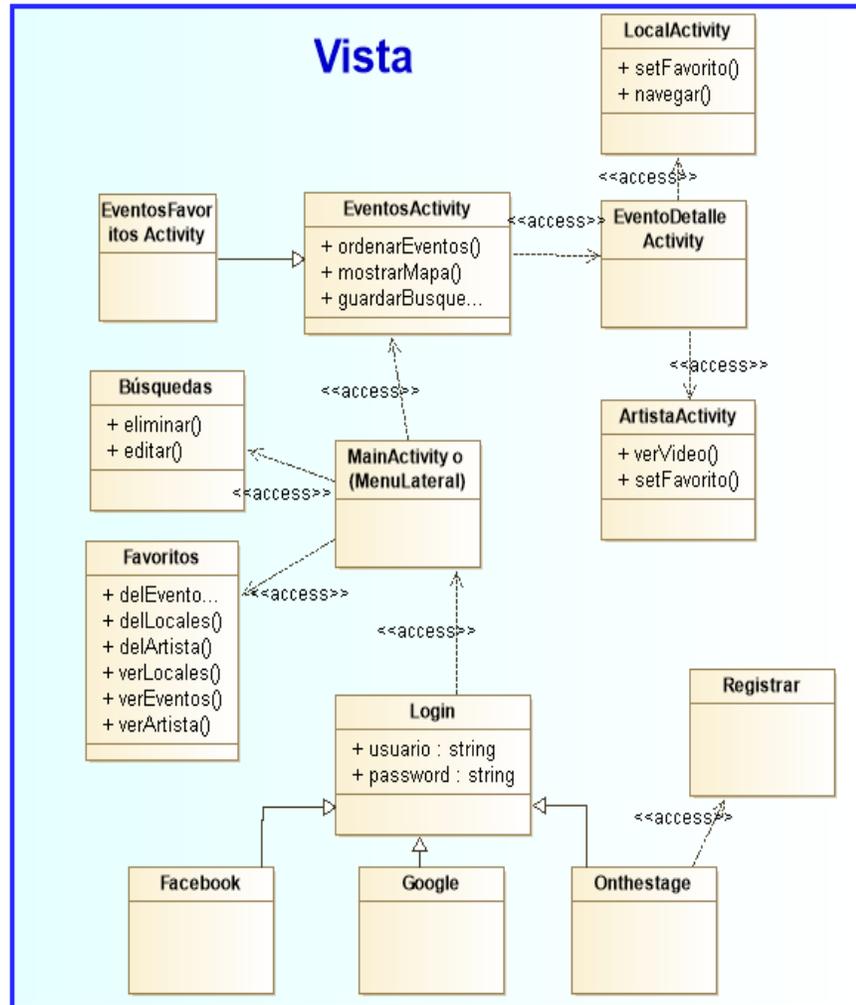
3. Diseño. Modelo de datos



3. Diseño. Modelo de casos de uso

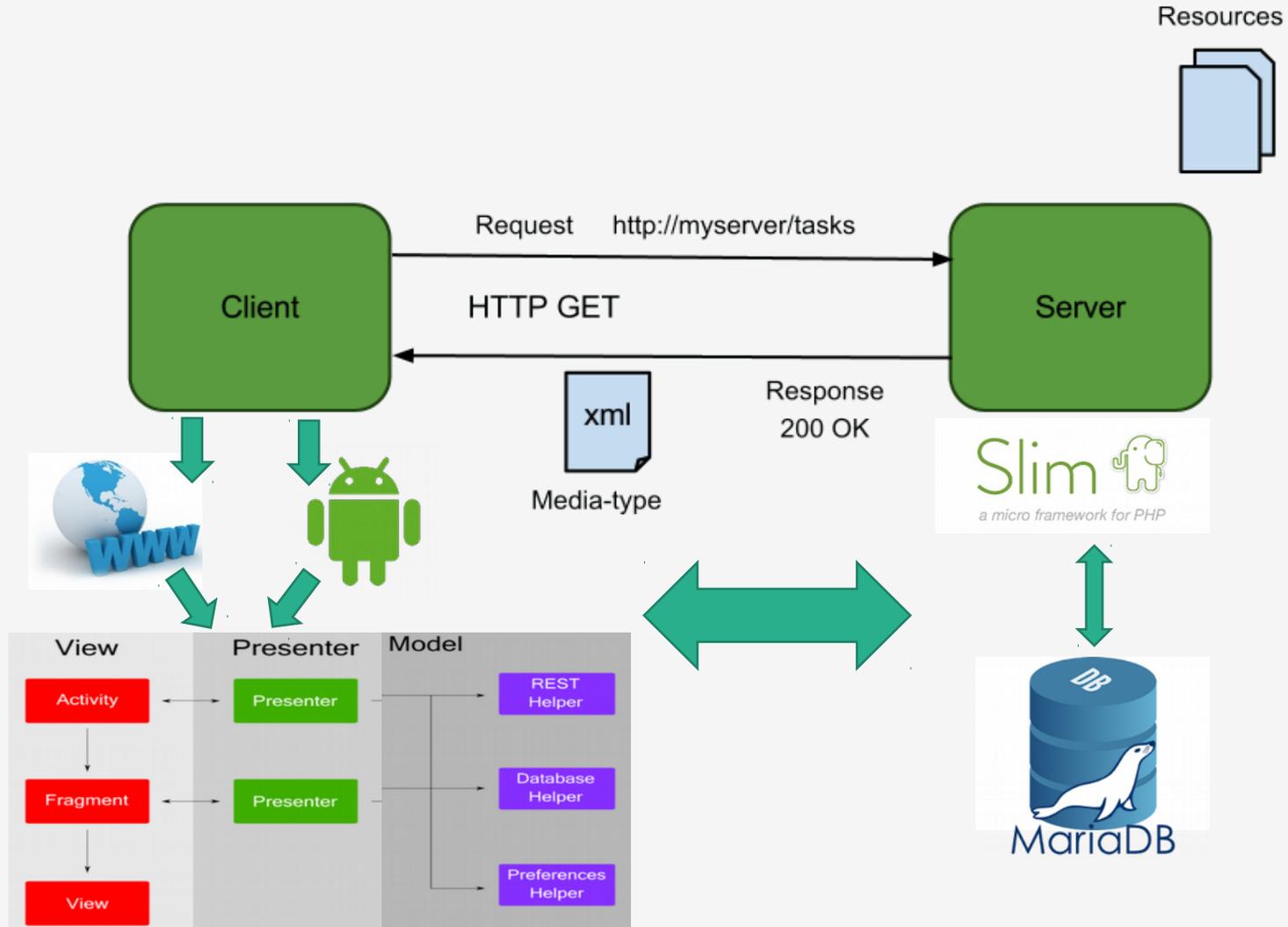


3. Diseño. Diagrama de clases

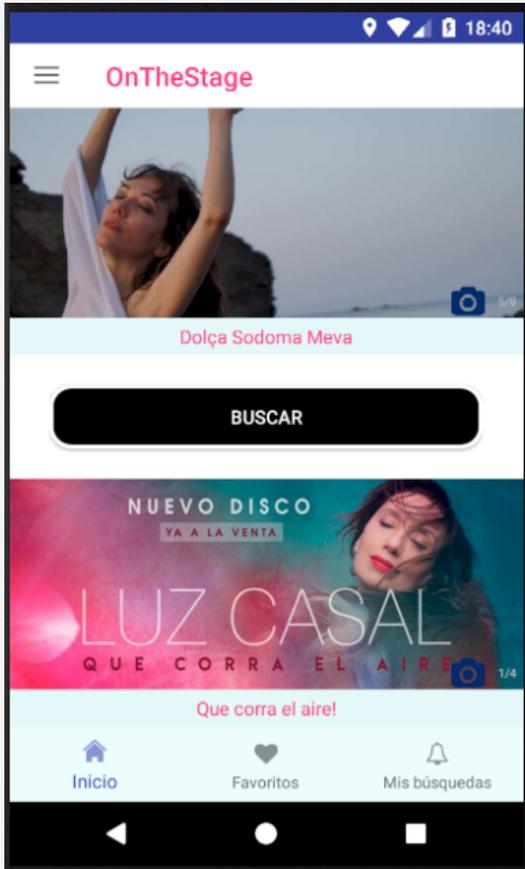


4. Arquitectura

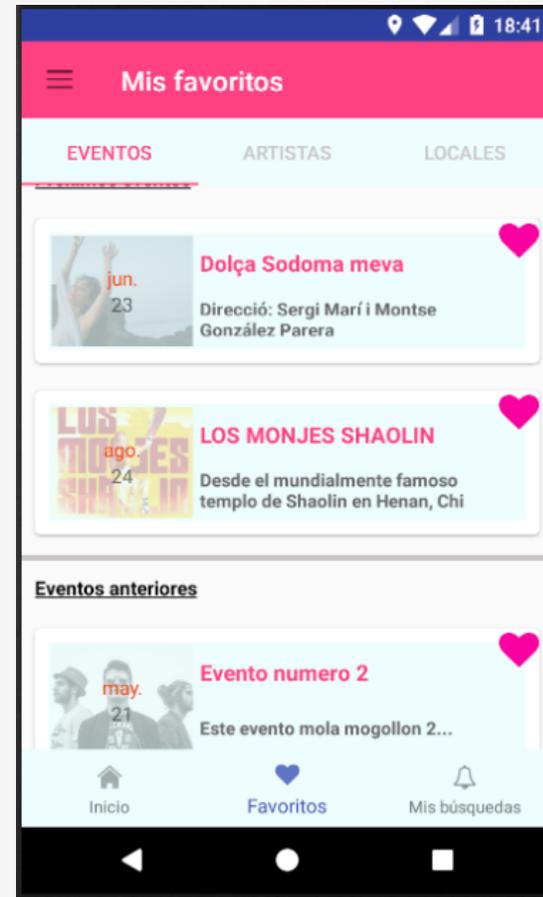
ON THE STAGE!



5. Implementación



- ☐ ToolBar con Drawer
- ☐ Fragment, que hace de slider desplazando las imágenes mediante un runnable
- ☐ Button
- ☐ Fragment, que hace de slider desplazando las imágenes mediante un runnable
- ☐ BottomNavigationView



- ☐ ToolBar con Drawer
- ☐ TabLayout y ViewPager. Que cargan los fragmentos internos del cuerpo
- ☐ Dos RecyclerView Con sus CardView y Adapters correspondientes.

6. Demostración



ON THE STAGE!

7. Conclusiones. Líneas futuras.

- ✓ Acceso a usuarios de tipo artista, para que creen sus propios perfiles con sus fotos
- ✓ Acceso a usuarios de tipo local, para que creen sus propios perfiles con sus fotos
- ✓ Creación modificación y eliminación de eventos por parte de los artistas y de los locales.
- ✓ Realizar un chat de comunicación directa entre artistas y locales.
- ✓ Permitir a los usuarios realizar valoraciones tanto de los locales como de los artistas.
- ✓ Realizar la aplicación web para vista desde de escritorio
- ✓ Realizar la aplicación para sistemas móviles IOS de Apple
- ✓ Realizar acceso a la aplicación a través de cuenta de Instagram

7. Conclusión

- ❑ Seguimiento de la planificación casi 100%
- ❑ Objetivos han sido alcanzados
- ❑ Requisitos funcionales y de usabilidad conseguidos a falta de alguna funcionalidad.
- ❑ Desarrollar una aplicación de cierta envergadura → Cierta complejidad

7. Bibliografía

- Gestión de requerimientos:
<https://sites.google.com/site/metodologiareq/capitulo-ii/tecnicas-para-identificar-requisitos-funcionales-y-no-funcionales>
10-03-2018
- Encuesta propio <https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSfaUPEpNoon7ro0pkRiBoKTJjTu9asKVu9NAS7bVhbGDNjwUg/viewform>
- Login Facebook <https://developers.facebook.com>
- Login Google <https://developers.google.com/identity/sign-in/android/start-integrating>
- Maps Google <https://developers.google.com/maps/?hl=es-419>
- Gestión de imágenes. Glide <https://github.com/bumptech/glide>
- Base de datos SQLite. SugarOrm <http://satyan.github.io/sugar/>
- Inyección de dependències. ButterKnife <http://jakewharton.github.io/butterknife/>
- Stetho. Comprobar bases de datos en desarrollo <http://facebook.github.io/stetho/>
- Api desarrollo Android. ViewPager, PagerAdapter, RecyclerView, Fragments, FragmentManager, Tareas Asincronas (AsyncTask) <https://developer.android.com> <https://developer.android.com>

Fin

ON THE STAGE!

¡GRACIAS POR SU ATENCIÓN!

