



Celifinder

Diseño y desarrollo de una aplicación de localización de restaurantes aptos para celíacos

Máster en Desarrollo de Aplicaciones Móviles

Realizado por: Blanca Lendoiro Valle

Dirigido por: Eduard Martin Lineros

Enero 2019

1. Objetivos y contexto del proyecto
2. Diseño funcional
3. Diseño gráfico
4. Tecnologías utilizadas
5. Demo de la aplicación
6. Conclusiones y líneas futuras

Objetivos



Detectar las necesidades de los celíacos y su entorno respecto a la información de establecimientos aptos para celíacos



Realizar el **diseño funcional, gráfico y técnico** de una aplicación que satisfaga las necesidades detectadas.



Desarrollar e implementar una aplicación con **React Native** que nos permita obtener **apps nativas para iOS y Android**



Evaluar la aplicación a través de **un plan de pruebas** que verifique la funcionalidad completa de la aplicación

Contexto

Situación actual



Entre 450.000 y 900.000
celíacos en España

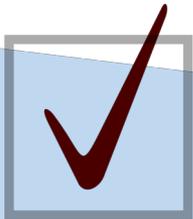


Pocos restaurantes
aptos para celíacos

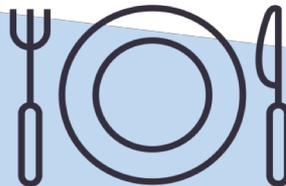


Información poco
concreta y específica en
webs y apps

Necesidades



Información fiable y
consultada directamente
al restaurante

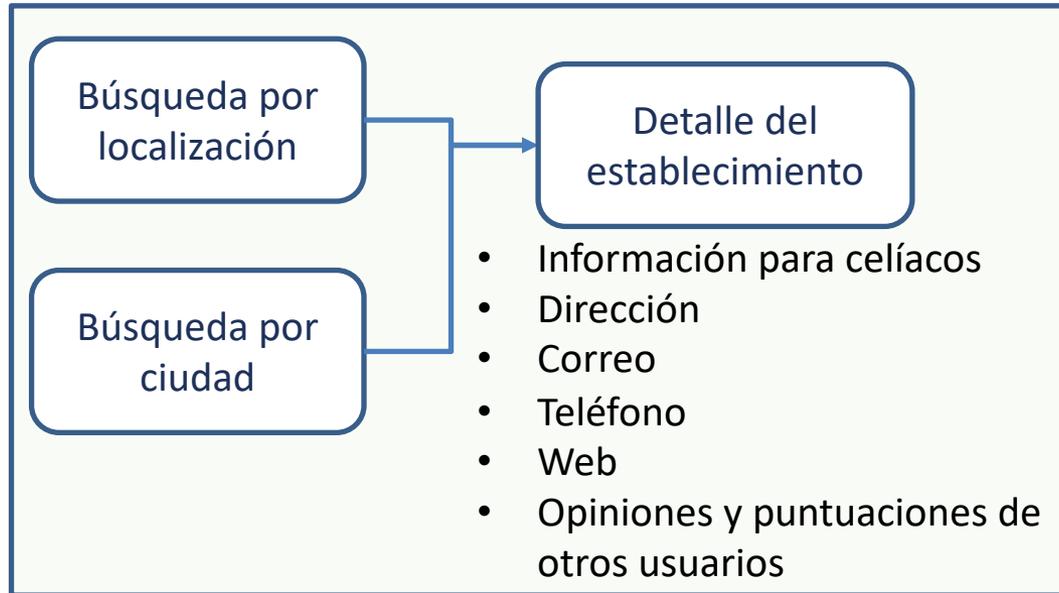


Conocer la oferta
gastronómica específica
apta para celíacos



Una app dedicada a las
necesidades de los
celíacos y su entorno

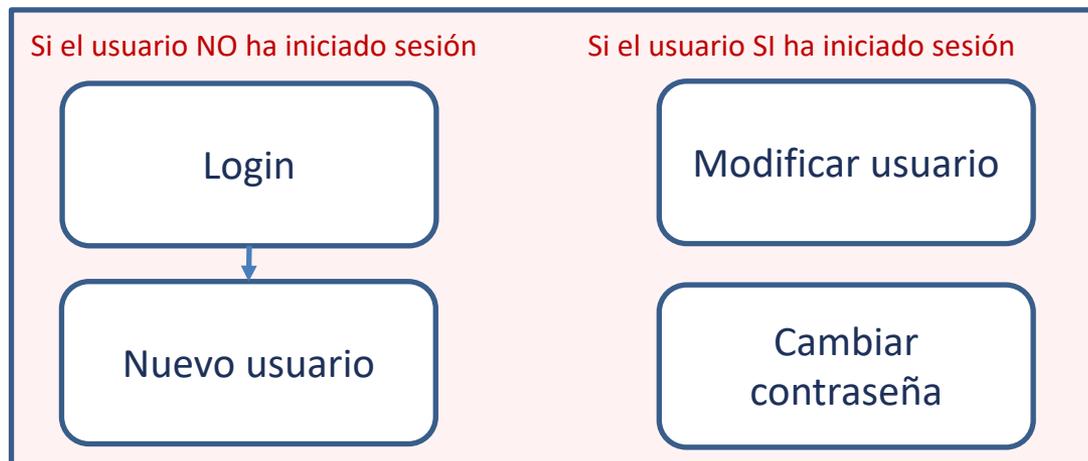
Funcionalidades principales



Funcionalidades complementarias

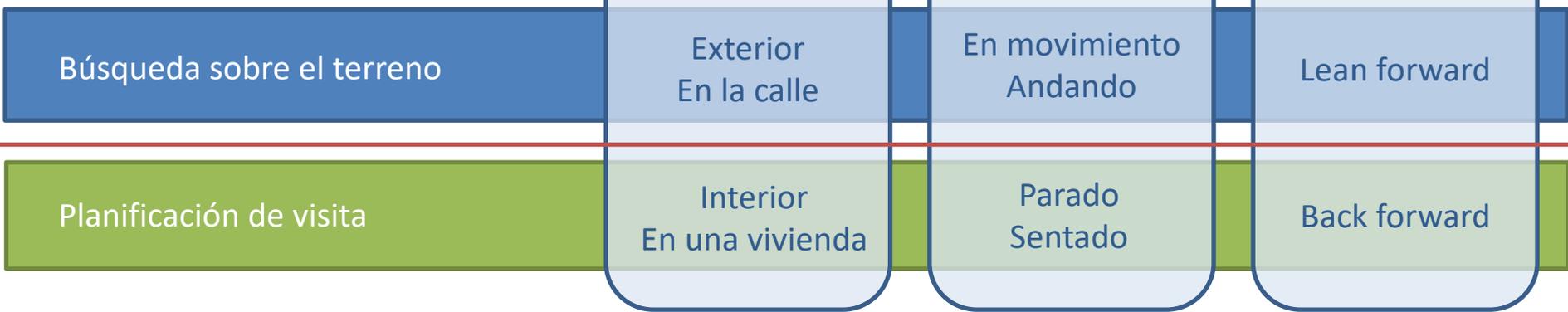


Funcionalidades de usuario



Contextos de uso de la aplicación

Más restringido visualmente



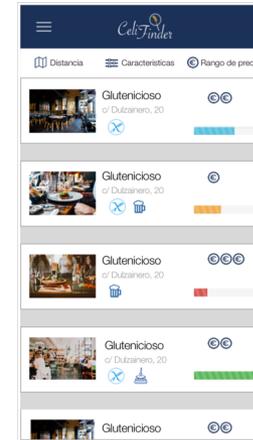
Para el contexto de uso más restrictivo: Búsqueda sobre el terreno

- ✓ Colores suficientemente contrastados para verlos con sol



- ✓ Pantalla clara con fuente de texto e indicadores oscuros

- ✓ Mínimas interacciones para búsqueda por localización:
1 interacción



Búsqueda por localización

Tecnologías utilizadas

Nativo Móvil



Frontend



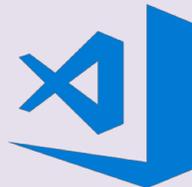
ESLint



Backend



Herramientas de desarrollo



Nativo Móvil



XCode

IDE (entorno de desarrollo integrado) para el desarrollo de las aplicaciones de Apple.

Incluye un simulador de iOS que nos permite crear dispositivos virtuales de todo tipo.

Herramientas de desarrollo



Nativo Móvil

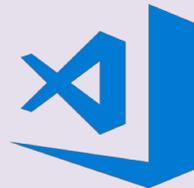


Android Studio

IDE (entorno de desarrollo integrado) para el desarrollo de aplicaciones nativas de Android. Incluye un simulador de Android que nos permite crear dispositivos virtuales de diferentes marcas, para poder comprobar la renderización de la app.



Herramientas de desarrollo



Nativo
Móvil

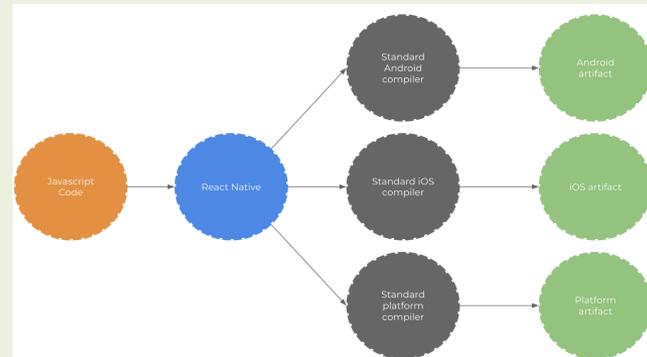


Frontend



React Native

Tecnología que nos permite construir aplicaciones nativas, tanto para iOS, como para Android desarrollando el proyecto con Javascript y con React.



Backend



Herramientas
de desarrollo



Nativo Móvil

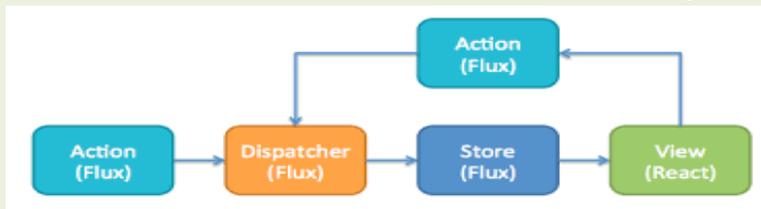


Frontend



Redux

Redux es una librería complementaria que nos permite gestionar el estado global de la aplicación de forma consistente. Está influenciado por la arquitectura Flux.



Nativo



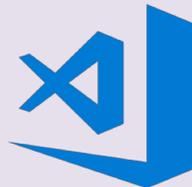
Spring Boot

Spring Boot es un módulo de Spring cuya principal motivación de Spring Boot es simplificar el proceso de configuración y despliegue de aplicaciones Spring, permitiendo a los desarrolladores centrarse en la tarea de desarrollo y evitando configuraciones generales en las que hay que invertir mucho tiempo.

Backend



Herramientas de desarrollo



Nativo



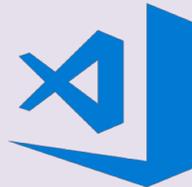
MySQL

Es un tipo de base de datos relacional de código abierto respaldado por Oracle, que se ha convertido en uno de los más populares en la actualidad. Está basado en lenguaje estructurado de peticiones (SQL). permite almacenar datos y acceder a ellos a través de diferentes mecanismos, que permiten otras operaciones tales como replicar datos, o dividir las tablas para mejorar su rendimiento.

Backend



Herramientas de desarrollo



Tecnologías utilizadas

Nativo Móvil



Frontend



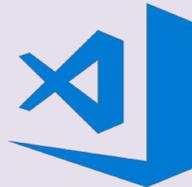
ESLint



Backend

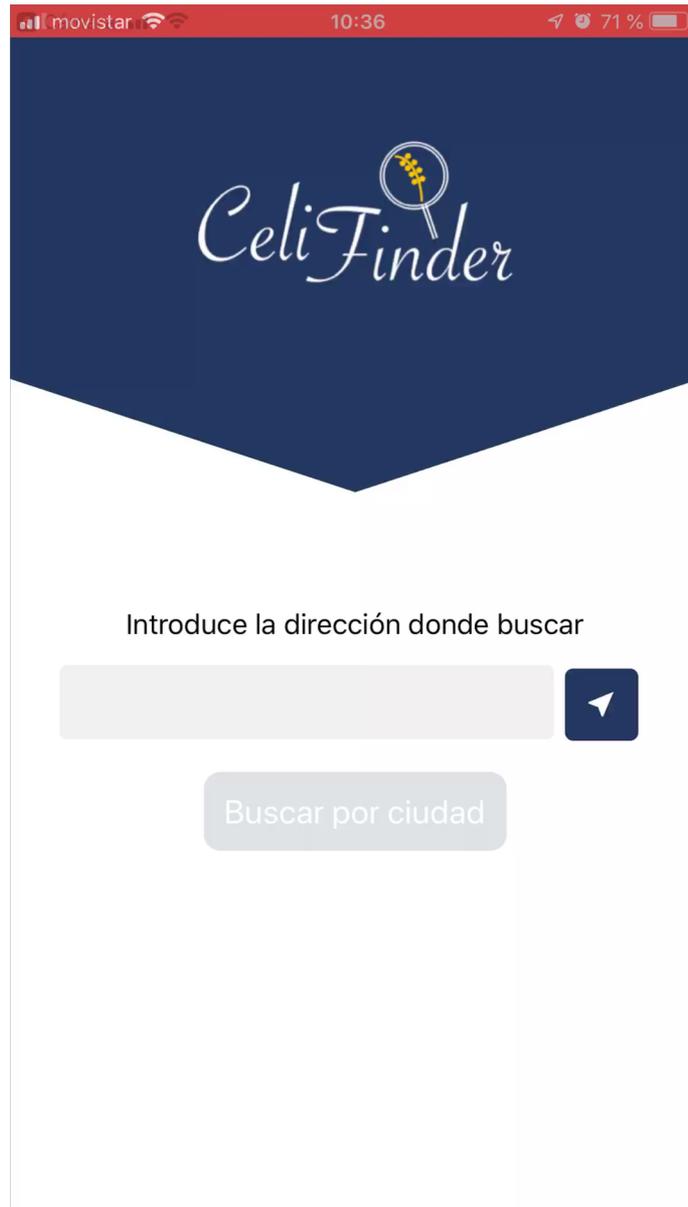


Herramientas de desarrollo



GitLab





Grabación de
pantalla sobre un
iPhone 6

Según las diferentes fases del proyecto

Análisis



Definición de usuarios



Diseño



Implementación



Pruebas



Según las diferentes fases del proyecto



Según las diferentes fases del proyecto

Análisis



Definición de usuarios

Definición de usuarios



Herramienta de
priorización

¿Cómo de
importante es esta
funcionalidad para
mis usuarios?



Herramienta de
validación

¿Esta funcionalidad
será valorada por mis
usuarios?

Diseño



Imp



Rebas



Según las diferentes fases del proyecto

Análisis



Diseño

¿Cómo...
¿Cuándo...
¿Para qué...
¿Dónde...
? ... van a usar la app?

Base para las decisiones de diseño



Diseño centrado en el usuario

Diseño



In



ebas



Según las diferentes fases del proyecto

Análisis



Implementación



Gran cantidad de herramientas Open Source que tenemos a nuestro alcance



Para encontrar una solución tecnológica correcta hay que agrupar un conjunto de soluciones que aporten valor al conjunto del proyecto

Diseño



Pruebas



Según las diferentes fases del proyecto

Análisis



Pruebas



Tienen valor si se definen al principio del proyecto, en función de los objetivos y requisitos marcados y actualizados a lo largo del proyectos

Sirven para estimar el grado de cumplimiento de los objetivos

¿En qué medida se han cumplido los objetivos marcados?

Diseño



Impl



Pruebas



Líneas futuras

Backend



Swagger

Frontend



Internacionalización



Integración con RRSS

User Experience



Animaciones



Guía on-boarding

Datos



Más establecimientos



Más ciudades



Celifinder

Diseño y desarrollo de una aplicación de localización de restaurantes aptos para celíacos

Máster en Desarrollo de Aplicaciones Móviles

Realizado por: Blanca Lendoiro Valle

Dirigido por: Eduard Martin Lineros

Enero 2019