

TRABAJO FIN DE MÁSTER



Conceptualización y diseño de una app para el transporte compartido entre compañeros de trabajo

Miguel Ángel Marín Fernández

Índice

El problema

La solución

Tareas desarrolladas

- Conceptualización de la APP
- Diseño de la interacción
- Diseño de la experiencia
- Desarrollo de prototipos
- Desarrollo de una interfaz funcional



El problema

Varios compañeros deben acudir a su centro de trabajo, que se encuentra a una distancia considerable de su domicilio.

Se organizan "ruedas". Distintos compañeros quedan en un punto común para ir juntos en un solo coche, realizándose turnos a lo largo de la semana.



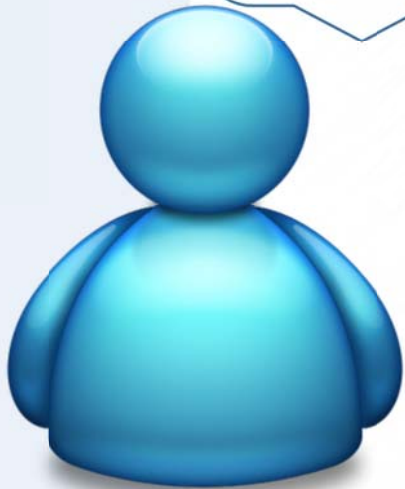
El problema

Surgen distintas dificultades para configurar estas “ruedas”.

¡Yo no tengo coche!

Yo entro más tarde y
no quiero madrugar!

¡Tengo que
muchas veces
recoger a
mundo!



El problema

Pueden darse hechos que hagan necesario modificar estos turnos.



Altas y bajas entre los miembros del grupo

Cambios en los horarios del personal

La solución

Una app móvil a la que podemos introducir todos los datos necesarios de cada usuario que podemos actualizar cada vez que sea necesario.



La solución

Con todos los datos disponibles, la app se encargará de generar un cuadrante de turnos lo más optimizado y equitativo posible.



	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES
1ª	Juan (5), Pedro (5), María (0), <u>Trini (5)</u> , Antonio (5), <u>Fabián (0)</u>	Juan (5), Pedro (5)	María (0), <u>Trini (5)</u> , Antonio (5), Luis (4), <u>Alberto (5)</u>	Juan (5), Pedro (5), María (0), <u>Trini (5)</u> , Antonio (5), <u>Fabián (0)</u>	María (0), <u>Trini (5)</u> , Antonio (5), Luis (4), <u>Alberto (5)</u>
2ª	Luis (4), <u>Alberto (5)</u> , Lucía (4), <u>Jose (5)</u>	María (0), <u>Trini (5)</u> , Antonio (5), Luis (4), <u>Alberto (5)</u>	Juan (5), Pedro (5), Lucía (4), <u>Jose (5)</u> , <u>Fabián (0)</u>	Luis (4), <u>Alberto (5)</u> , Lucía (4), <u>Jose (5)</u>	Luis (4), <u>Alberto (5)</u> , Lucía (4), <u>Jose (5)</u>
3ª		Lucía (4), <u>Jose (5)</u> , <u>Fabián (0)</u>			
4ª			María (0), <u>Trini (5)</u>		
5ª	Juan (5), Pedro (5), María (0), <u>Trini (5)</u>	Juan (5), Pedro (5), María (0), <u>Trini (5)</u>	Antonio (5), Luis (4), <u>Alberto (5)</u>	Juan (5), Pedro (5), María (0), <u>Trini (5)</u>	Antonio (5), Luis (4), <u>Alberto (5)</u>
6ª	Antonio (5), <u>Fabián (0)</u> , Luis (4), <u>Alberto (5)</u> , Lucía (4), <u>Jose (5)</u>	Antonio (5), Luis (4), <u>Alberto (5)</u> , Lucía (4), <u>Jose (5)</u> , <u>Fabián (0)</u>	Juan (5), Pedro (5), Lucía (4), <u>Jose (5)</u> , <u>Fabián (0)</u>	Antonio (5), <u>Fabián (0)</u> , Luis (4), <u>Alberto (5)</u> , Lucía (4), <u>Jose (5)</u>	Antonio (5), <u>Fabián (0)</u> , Luis (4), <u>Alberto (5)</u> , Lucía (4), <u>Jose (5)</u>
			VUELTA		

La solución

La aplicación incorporará además un sistema de notificaciones para informar a participantes de sus desplazamientos, ya sea periódicamente o al darse ciertos eventos

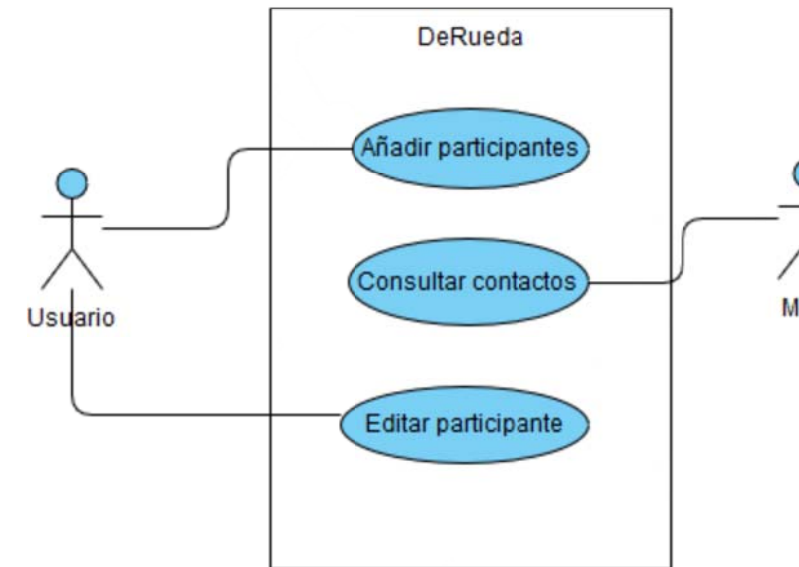
- ¿Debo llevar hoy mi coche?
- ¿A quién tengo que recoger?
- ¿En qué punto de encuentro?
- ¿Ha habido cambios en los turnos?



Conceptualización de la app



Estado del arte



Contextos de uso

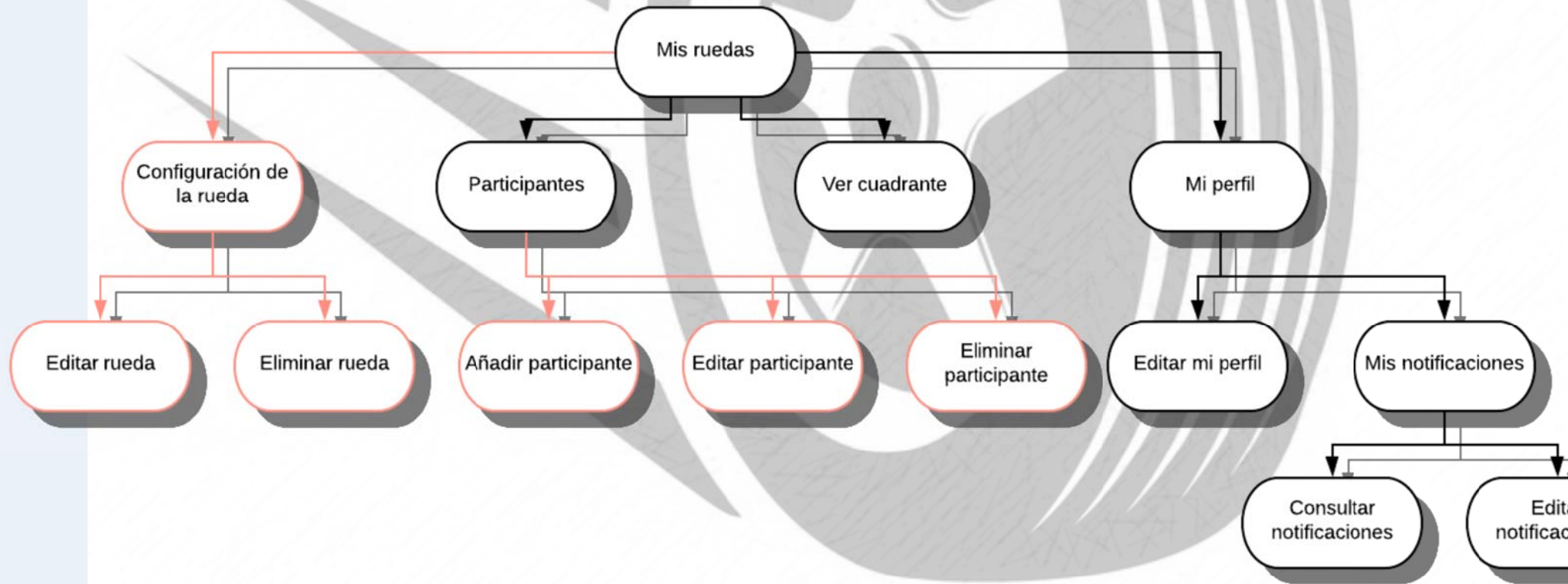
Diseño de la aplicación

Definición de funcionalidades

Función	Valor
<i>Crear grupos (Configurar rueda + configurar y añadir participantes)</i>	25
<i>Generar turnos</i>	25
<i>Crear usuarios sin aplicación</i>	10
<i>Dar de baja, editar y consultar usuarios del grupo (administrador)</i>	10
<i>Consultar cuadrante completo</i>	10
<i>Modificar mi propia información (usuario)</i>	5
<i>Configurar notificaciones de usuario</i>	5
<i>Generar notificaciones <u>push</u></i>	5
<i>Enviar cuadrante completo por email</i>	5
<i>Generar notificaciones por email</i>	0
<i>Gestionar las compensaciones económicas</i>	0
<i>Chat entre miembros de un grupo</i>	0

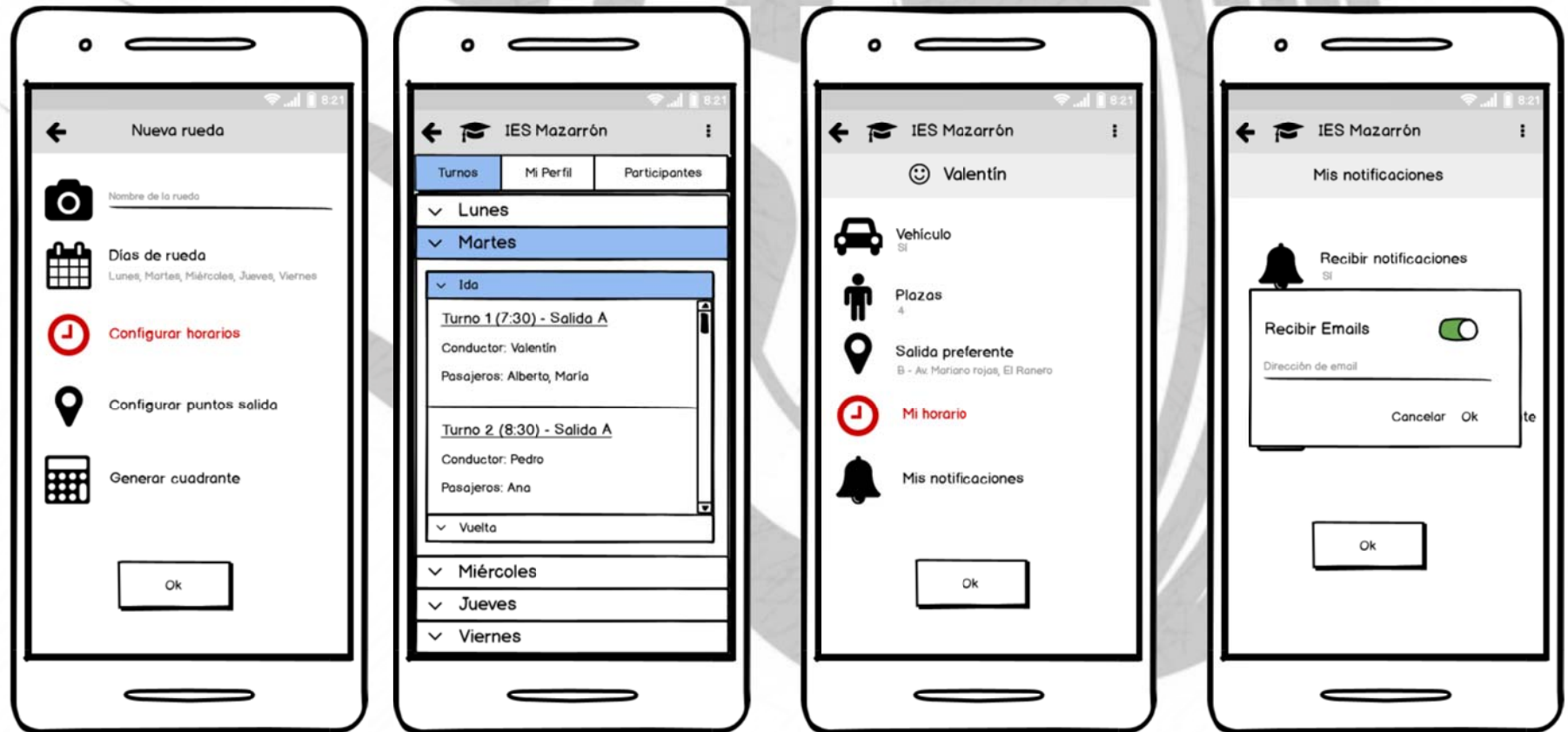
Diseño de la app

Definición del árbol de navegación



Diseño de la app

Desarrollo de prototipos



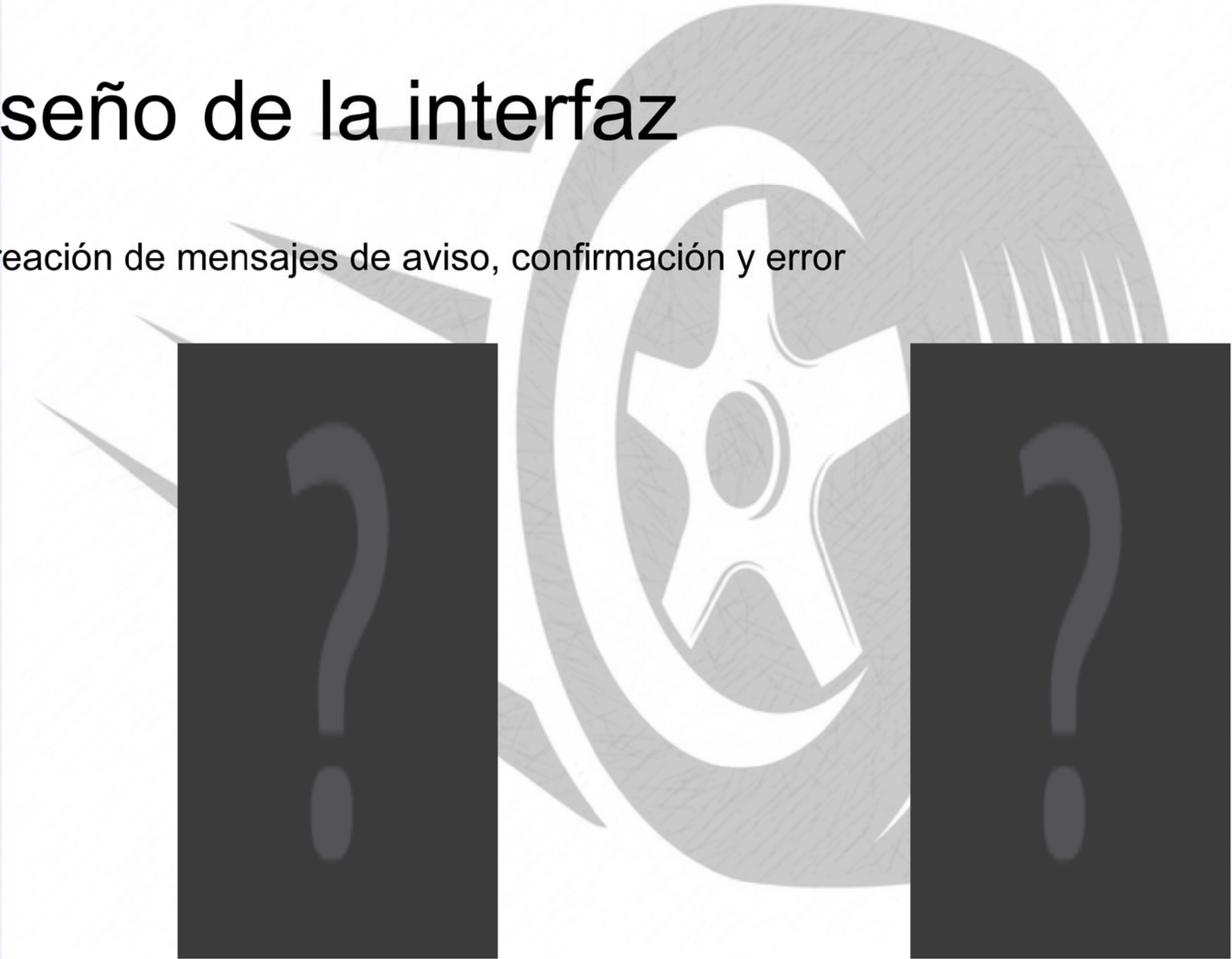
Diseño de la interfaz

1. Simulación exacta del flujo de la aplicación y el árbol de navegación desarrollados



Diseño de la interfaz

2. Creación de mensajes de aviso, confirmación y error



Diseño de la interfaz

3. Representación de todos los estados posibles de la aplicación: creación de un nuevo grupo, edición, borrado, gestión de participantes, etc.



Diseño de la interfaz

4. Desarrollo de características responsive





Muchas gracias por su atención