

Opción de Grado 1

CanchApp

Manuel Fernando Parra Villareal

Mario Alejandro Figueroa Gonzalez

Corporación Unificada Nacional

Ingeniería Sistemas

Abril 2017



Corporación Unificada Nacional
de Educación Superior

Justificación

Se busca con este proyecto facilitar el acceso a diferentes puntos donde se pretende practicar el deporte de Fútbol 5, de esta manera se desarrolla una aplicación en la que pueda contener información más destacada de los establecimientos más cercanos a la ubicación del cliente final, quien busca poder encontrar un sitio donde puede realizar sus prácticas deportivas, de esta manera pretende brindar una solución rápida y con la información justa para que el cliente logre realizar su reserva y pago desde la ubicación en la que se encuentre con acceso a internet.

Hipótesis

¿Es posible abarcar el mercado deportivo por medio de una aplicación móvil en la que el usuario puede acceder a puntos donde se practica Fútbol 5?

Identificación de las Necesidades

Desarrollar una aplicación móvil que permita a los usuarios de canchas sintéticas de la ciudad de Bogotá poder reservar y realizar el pago a través de la misma.

Identificación de Beneficios / Expectativas de resultados

Esta aplicación tiene como objetivo primordial el poder brindar la opción de realizar dicha reservación desde cualquier punto de la ciudad sin tener la necesidad de desplazarse hasta el establecimiento a realizar la reserva.

Identificación de Soluciones actuales

Actualmente hay una aplicación (Cancha Ya) en la cual se puede visualizar los lugares que ofrecen este servicio con su ubicación más cercana, fotos, la dirección y los teléfonos de contacto de dichos establecimientos también por medio de redes sociales se encuentra información y publicidad de la misma.

Análisis Limitaciones Inconformidades / Frustraciones

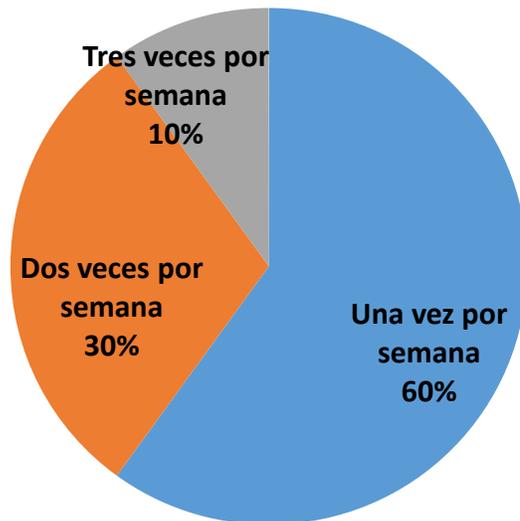
la inconformidad que se tiene actualmente es que para poder realizar una reservación no se puede realizar vía telefónica ya que estas líneas solo dan información general de precios horarios y demás, pero para hacer una reservación es necesario acercarse al establecimiento y pagar por adelantado el 50 por ciento del valor del alquiler lo cual es un poco engorroso tener que ir hasta el establecimiento y realizar la reservación.

Mercado

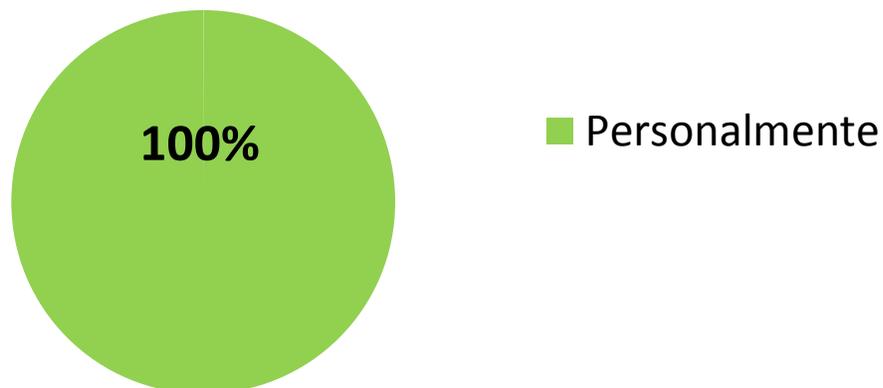
Es una aplicación que va enfocada a todo tipo de persona ya que el fútbol, por ser el deporte más popular del planeta lo practican los niños, pre adolescentes, adolescentes, adultos, sin importar la profesión o el cargo que desempeñen estos usuarios sienten la necesidad de acudir a estos campos con buena infraestructura a practicar este deporte lo que ha llevado a que el país viva una fiebre del fútbol 5, actividad que nació hace cerca de 12 años, pero que en los últimos dos se ha consolidado, primero en las ciudades grandes y ahora en las poblaciones pequeñas.

Validación del Mercado

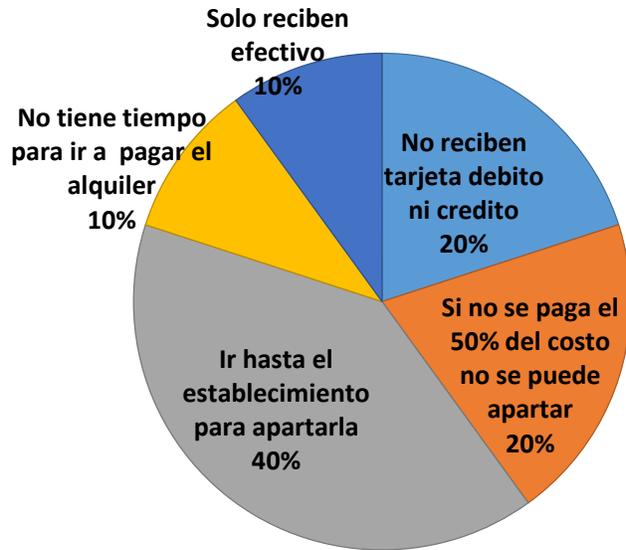
¿Con qué frecuencia practica futbol 5?



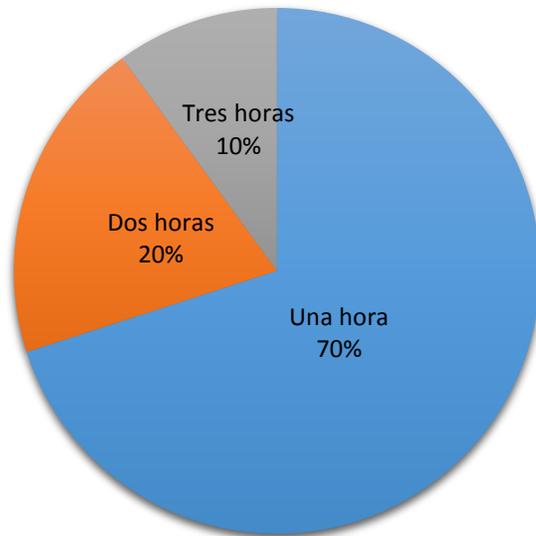
¿Qué medio utiliza para realizar la reserva de la cancha (teléfono, página web, personalmente, otro cuál?)



¿Qué dificultad presenta para poder adquirir el servicio?



¿Cuando adquiere el servicio cuánto tiempo juega?



Prototipo

Canchapp es una aplicación que se va a desarrollar en Android studio usando el lenguaje Java la cual irá empaquetada en formato APK, tendrá una base de datos creada en mysql donde almacenará los datos de los usuarios, los clientes y establecimientos además contará con el servicio de mapas que ofrece google con el fin de que el usuario pueda ver su ubicación y la de los establecimientos más cercanos.

El usuario descarga la aplicación y, una vez instalada, debe crear una cuenta en la plataforma mediante un formulario de registro, en este formulario se pedirá nuestro nombre, apellidos, cuenta de correo electrónico y número de teléfono móvil.

Será entonces también cuando te pregunte los datos de la tarjeta de crédito o débito para efectuar los pagos a través de la aplicación y no hay otra manera de registrarse, es necesario proporcionar estos datos.

Una vez registrado, el usuario podrá elegir en qué ubicación podrá reservar la cancha además el sistema usa la ubicación GPS del teléfono y la de los establecimientos disponibles, y a través de la conectividad con internet muestra los establecimientos más cercanos a la ubicación del usuario

Una de las ventajas que posee Canchapp no requiere el manejo de dinero efectivo, ya que se puede pagar con una tarjeta de crédito que se ingresa en la aplicación.

1. OBJETIVOS DE LA APLICACIÓN

Permitir el ingreso, consulta, validación e interacción con los diferentes establecimientos encargados de prestar el servicio de alquiler en cancha de Futbol 5, además, permite realizar reservas de manera inmediata por medio de pago electrónico.

2. INGRESO A LA APLICACIÓN

Desde el menú de inicio del dispositivo Smartphone, seleccionar el icono de la Aplicación Canchapp, una vez hechas las selecciones se activa la aplicación. A continuación, se presenta la pantalla de inicio de la aplicación:

Importante

a) Esta aplicación ha sido desarrollada para trabajar bajo ambiente Android, por lo cual los usuarios sistema deben estar familiarizados con este ambiente de trabajo y conocer aspectos básicos como:

- Uso de interfaz gráfica · Manejo de ventanas (abrir, cerrar, minimizar, maximizar.)
- Uso de botones · Desplazamiento de datos dentro de una ventana

b) Configuración GPS en el dispositivo. La Configuración de GPS da ingreso al sistema de ubicación, la cual es importante para realizar la búsqueda de establecimientos cercanos a donde se encuentra ubicado. La Aplicación Canchapp requiere que el servicio de Ubicación este activo al momento de ejecutarla. Y, aunque la aplicación Canchapp por si sola genera la

alarma de la activación de GPS, esta configuración debe permanecer así mientras ésta se ejecuta.

c) Acceso a Internet: El acceso a una red de internet es esencial para poder realizar las consultas de los diferentes establecimientos que se encuentra por la ciudad y cerca de su ubicación, al igual que para realizar transacciones para las reservas.

Iniciar Sistema

Al iniciar el sistema se presenta la ventana de identificación de usuario en la cual se debe ingresar la contraseña de acceso al sistema. De lo contrario se permite la creación de una cuenta nueva por medio de una dirección de correo electrónico que se encuentre activa. El formato de la pantalla de ingreso al sistema es el siguiente:

Contraseña: Ingrese en esta área la contraseña de acceso al sistema.

Aceptar: Seleccione este comando para confirmar la operación.

Cancelar: Selecciones este comando para cancelar la operación.

Olvide mi contraseña: Utilice esta opción cuando haya olvidado la contraseña de ingreso al sistema. Selecciones la frase subrayada en la parte inferior “Olvide mi Contraseña”, luego selecciones el comando Aceptar para confirmar la operación, la aplicación Canchaapp presentará la siguiente pantalla:

Nueva Contraseña: Ingrese en esta área la nueva contraseña que desea empezar a utilizar

Verificación de Contraseña: Repita en esta área la nueva contraseña que desea empezar a utilizar

Aceptar: Seleccione este comando para confirmar la operación.

Ingreso Identificación del Usuario

La primera vez que utilice el sistema será necesario ingresar los datos de identificación del usuario, para esta operación el sistema presenta la pantalla de identificación en la cual el usuario debe completar la siguiente información:

Nombre: Ingrese en ésta área el nombre del usuario que utilizara la Aplicación

Correo Electrónico: Ingrese en esta área el correo electrónico que se desea utilizar para recibir información.

Numero Telefónico: Ingrese en esta Área el número telefónico que quiere registrar para el uso de la Aplicación.

Tarjeta crédito o débito: Ingrese en esta área la cuenta bancaria en la que se encuentra relacionada la tarjeta por la cual se harán los pagos

Aceptar: Haga un clic con el botón izquierdo del mouse sobre este comando para confirmar la operación.

Cancelar: Haga un clic con el botón izquierdo del mouse sobre este comando para cancelar la operación.

Menú Principal de la aplicación:

El menú de la aplicación Canchaap presenta 3 grupos de opciones que le ayudarán a completar las operaciones de ingreso de datos, búsqueda, reservas, y otras funcionalidades que a continuación se explican en detalle.

Pago: Ingrese en esta área para realizar la transacción hacia el establecimiento al que quiere visitar

Tus reservas: Ingrese a esta área para verificar el estado en el que se encuentra el evento programado para la realización de la actividad.

Galería: Ingrese a esta área para consultar las vistas que el establecimiento ofrece y así tener una visión más detallada del lugar al que quiere asistir.

Ayuda: Ingrese a esta área para consultar preguntas frecuentes, o si tiene alguna duda sobre el manejo de la aplicación.

Configuración: Ingrese a esta área para realizar modificaciones en la aplicación, escoger preferencias, realizar la personalización de la aplicación y actualizar datos de usuario.

Acercas de: Ingrese a esta área para obtener una información más detallada sobre la aplicación, como su versión, sus características, requerimientos de hardware y contactos para soporte.



Conclusiones

En esta opción de grado gracias a los conocimientos adquiridos despertamos el espíritu emprendedor que había en nosotros y nos hizo pensar diferente para bien es decir que nos dio una visión de emprendedores y de buscar la forma de crear empresa para poder satisfacer las necesidades de un cliente logrando mediante el desarrollo de un proyecto brindar una solución nueva aplicando los conocimientos de nuestras carreras.

Cibergrafia

"Google Maps API | Google Developers". *Google Developers*. N.p., 2017. Web. 11 May 2017.

Juana, Rodolfo. "Tres Lenguajes De Programación Para Dominar El Desarrollo De Apps - Muypymes". *MuyPymes*. N.p., 2017. Web. 11 May 2017.

NACION, LA. "Qué Son Y Para Qué Sirven Las "Apps"". *Lanacion.com.ar*. N.p., 2017. Web. 11 May 2017.

"Sube Una App - Ayuda De Play&Nbsp;Console". *Support.google.com*. N.p., 2017. Web. 11 May 2017.