



ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DEL LITORAL
Facultad de Ingeniería en Electricidad y Computación

**“DISEÑO DE UNA APLICACIÓN MÓVIL PARA
INTERCAMBIOS ENTRE VIAJEROS NACIONALES Y
EXTRANJEROS”**

INFORME DE MATERIA INTEGRADORA

Previo a la obtención del título de:

LICENCIADO (A) EN SISTEMAS DE INFORMACIÓN

ROBERTO CARLOS LEON CORDERO

EVELYN ANABELL MOTA ORRALA

GUAYAQUIL – ECUADOR

AÑO: 2016

AGRADECIMIENTOS

Agradezco a Dios por estar conmigo en cada instante, darme fuerza y perseverancia.

De igual manera agradezco a mi madre, profesores y compañeros de la Escuela Superior Politécnica del Litoral, Escuela de Diseño y Comunicación Visual que han incidido de manera directa en nuestra formación.

Evelyn Mota

Agradezco a mis abuelos y familiares y compañeros de la Escuela Superior Politécnica del Litoral, Escuela de Diseño y Comunicación Visual que han ayudado de alguna manera en la culminación de mis estudios.

Roberto León

Agradezco en primer lugar a Dios por permitirme estar en estos momentos de finalizar mis estudios Universitarios.

De igual manera agradezco a mi esposa, mi abuela, mis familiares, profesores y compañeros de la Escuela Superior Politécnica del Litoral, Escuela de Diseño y Comunicación Visual que han incidido de manera directa en nuestra formación.

DEDICATORIA

Dedico este manual a mis abuelos y tíos, quienes son inspiración para seguir adelante en mi vida.

A las personas que me ayudaron directa e indirectamente en la terminación de mi carrera, económicamente.

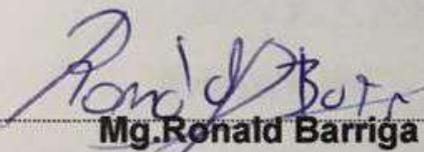
Evelyn Mota

Dedico este manual a mi esposa, mis padres, mis familiares y amistades que han estado ahí apoyándome en toda mi carrera de estudiante.

De igual manera dedico este manual a mi abuela que me ha ayudado económicamente y anímicamente en todo este transcurso de mi formación profesional.

Roberto León

TRIBUNAL DE EVALUACIÓN



Mg. Ronald Barriga

PROFESOR EVALUADOR

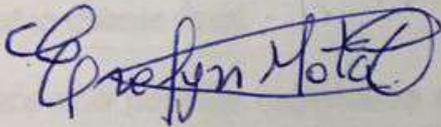


Msig. Soldiamar Matamoros

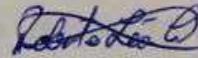
PROFESOR EVALUADOR

DECLARACIÓN EXPRESA

"La responsabilidad y la autoría del contenido de este Trabajo de Titulación, me(nos) corresponde exclusivamente; y doy(damos) mi(nuestro) consentimiento para que la ESPOL realice la comunicación pública de la obra por cualquier medio con el fin de promover la consulta, difusión y uso público de la producción intelectual"



.....
Evelyn Mota



.....
Roberto León

RESUMEN

La falta de posibilidades económicas para poder realizar los viajes que tanto hemos soñado, han influido en una manera de aportar con la sociedad, a través de una aplicación móvil que nos permite ser huésped o anfitrión de otros usuarios registrados.

Esta aplicación fue realizada con la ayuda de la metodología Scrum, y gracias al poco tiempo que hemos tenido para desarrollar e implementar la solución hemos podido realizar las entregas parciales y finales que se especificaron desde el inicio con nuestro cliente final.

Esta aplicación permite registrarse con dos perfiles de usuario, como son: Viajero y anfitrión. En donde el primero permite programar viajes a diferentes partes de país y facilita una lista de anfitriones registrados que pueden brindar hospedaje; y el segundo perfil es para los usuarios predispuestos a brindar un lugar donde hospedarse y sin fines de lucro. Éste segundo perfil tiene la opción de aceptar a quienes desea hospedar.

ÍNDICE GENERAL

DEDICATORIA	iii
TRIBUNAL DE EVALUACIÓN	iv
DECLARACIÓN EXPRESA	v
RESUMEN.....	vi
ÍNDICE GENERAL	vii
CAPÍTULO 1.....	1
1. INTRODUCCION.	1
1.1 Antecedentes	2
1.2 Objetivo general	3
1.3 Objetivos específicos.....	3
1.4 Causa y efectos.....	4
1.5 Soluciones similares.....	4
1.6 Alcance del proyecto	5
1.7 Justificación.....	5
CAPÍTULO 2.....	7
2. SOLUCIÓN PROPUESTA.....	7
2.1 Metodología utilizada.....	7
2.2 Proceso Scrum.....	7
2.3 Lista priorizada	9
2.4 Historia de Usuarios con Criterios de Aceptación.	11
CAPÍTULO 3.....	28
3. Desarrollo de la Aplicación	28
2.5 Sistema	28
2.6 Diseño y Programación.	28
2.7 Base de Datos.....	28
CAPÍTULO 4.....	29

4. IMPLEMENTACION DE LA SOLUCIÓN.	29
4.1 Instalación de la plataforma de desarrollo.	29
4.2 Pantallas de captura que demuestra que los criterios de aceptación se han hecho efectivos.	29
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	46
BIBLIOGRAFÍA.....	47

CAPÍTULO 1

1. INTRODUCCION.

Millones de personas comparten el gusto de viajar y conocer nuevos lugares, muchos de los cuales se vuelven poco accesible debido a los altos costos que implican el traslado, alimentación, hospedaje, y demás gastos que debemos hacer al momento de emprender una nueva travesía a otro destino.

Teniendo en cuenta que vivimos en un mundo globalizado por el internet, el presente trabajo tiene la finalidad de crear una aplicación móvil para viajeros, la misma que permite gestionar solicitudes de hospedaje de manera ágil y confiable, convirtiéndose así en una buena opción a tomar en cuenta al momento de decidir un destino turístico.

Los usuarios registrados podrán tener perfiles de huéspedes o anfitriones, esto debido a las grandes comunidades que se han formado y que se dedican a intercambiar cultura a través de hospedaje gratuito.

La metodología usada para el desarrollo de la aplicación es SCRUM, mediante la cual se ha podido culminar todos los requerimientos que se establecieron en el levantamiento de información, y en cada avance se ha podido cumplir con cada objetivo identificado en la etapa de análisis.

La aplicación para viajeros podrá ser utilizada por cualquier persona que cuente con un celular e internet y que principalmente comparta el gusto de viajar y que pueda convertirse en huésped o anfitrión, pudiendo así recibir en su residencia a los usuarios registrados.

1.1 Antecedentes

Mediante el levantamiento de información a través de las redes sociales, telefonía móvil, internet, y encuestas personales, se llegó a la conclusión de que muchas personas que realizan viajes a diferentes destinos, gastan más en hospedaje que en alimentación o traslado.

Si se toma en cuenta el factor económico de la clase social media, o media alta, los viajeros que salen por primera vez suelen preferir trasladarse fuera de su entorno natural y social, es por eso que prefieren visitar familiares lejanos que les facilite un lugar donde dormir.

Uno de los problemas de viajar radica en que si no se cuenta con los suficientes recursos económicos, el viaje empieza limitarse, más aun sino conocemos el lugar de destino, y podemos perdernos de los mejores puntos de atracción de una ciudad o pueblo.

En internet podemos encontrar varios grupos formados con la finalidad de compartir experiencias de viajar y recorrer el mundo, muchos de los cuales ya tienen varios años formando una comunidad que facilita hospedaje y puntos de vista de ciertos lugares ya visitados, pero hasta el momento no hemos encontrado aplicaciones móviles que con solo registrarse, nos permita tener una amplia gama de opciones de viaje y personas dispuestas a recibirnos como huéspedes.

El principal problema es encontrar a personas que deseen brindar posada en sus hogares, debido a que no todos conocen las comunidades de viajeros, y una manera de buscarlas es por Facebook o por medio de algún amigo que los conozca y sirva de intermediario para poder presentarse y realizar una plática que permita realizar la petición y aceptar o rechazar la solicitud de hospedaje.

A continuación se detalla algunos de los motivos por lo cual se complica viajar, entre los más importantes tenemos:

- Bajo presupuesto

Los turistas, como los vamos a llamar en el resto del documento, no siempre cuentan con todos los recursos económicos disponibles para poder realizar los recorridos esperados, Además de los gastos de alimentación, también

deben pagar hospedaje, alimentación y más rubros que impliquen viajar y recorrer un destino.

- Lidar con lo inesperado

Muchos viajeros no conocen los destinos turísticos que desean visitar, y se guían por lo que el internet, tv, u otro medio de comunicación les muestra. Ir a un lugar sin tener mucho conocimiento del mismo implica el riesgo de perderse, e incurrir en gastos extras. Actualmente en las redes sociales hay comunidades que dan sugerencias o referencias de personas que ya han logrado trasladarse a un mismo destino.

- Barrera del lenguaje y cultura.

Es muy probable que las costumbres de ciertas regiones varíen con respecto al lugar de origen del viajero, es por esto que antes de llegar al destino turístico se debe averiguar sobre las lenguas y costumbres de las personas que viven en el lugar de destino.

Todos estos conflictos se pueden evitar si el viajero se pone en contacto con personas que ya hayan visitado el lugar, o mejor aún si se tiene un guía turístico que además pueda brindar hospedaje de manera gratuita.

1.2 Objetivo general

Crear una aplicación móvil que permite gestionar planificaciones de viajes y solicitudes de hospedaje de viajeros, de manera ágil, eficaz y confiable, mediante mecanismos de seguridad informática, que permite el acceso a la información en tiempo real y de manera sincrónica.

1.3 Objetivos específicos

- Crear una comunidad digital que comparta el mismo gusto por viajar y que pueda brindar consejos prácticos de un determinado lugar.
- Fortalecer el intercambio cultural.
- Brindar información de distintos destinos turísticos en tiempo real que pueda ser accedido por cualquier usuario registrado.

- Gestionar solicitudes de hospedaje de manera ágil y eficaz, permitiendo que los usuarios se sientan seguros al momento de recibir y dar hospedaje.
- Dar apertura para que los viajeros registren las incidencias de sus viajes y a su vez esta información pueda ser tomada en cuenta por quienes deseen ir al mismo lugar.
- Engrandecer a los usuarios de conocimientos sobre la cultura y puntos más visitados de una misma ciudad o región.
- Informar a los usuarios de la aplicación, datos importantes como direcciones de consulados, hospitales, policía, aeropuertos, terminales, entre otros.
- Disminuir los riesgos de que los usuarios tengan gastos innecesarios por no conocer referencias sobre un destino turístico.

1.4 Causa y efectos

El motivo de la creación de la aplicación “Viajeros” para dispositivos móviles, es disminuir los altos costos que implica viajar y recorrer un destino turístico, muchos de los cuales se vuelven costosos por temporadas altas, o simplemente porque la demanda de turistas es elevada y afecta el presupuesto de los usuarios que disfrutan hacer turismo por el país, y otras partes del mundo.

La aplicación “Viajeros”, tendría un impacto en la sociedad impulsando el turismo y la interrelación de turistas nacionales y extranjeros, pudiendo así tener un intercambio de cultura y conocimientos.

La mejor forma de publicitar una región es dándola a conocer, no solo por los lugares a los que se pueden visitar, sino también por la calidad de personas que viven ahí, y con la aplicación se intenta promocionar la calidez humana y hospitalidad de los anfitriones.

1.5 Soluciones similares

Viajar y recorrer el mundo no es un tema nuevo, es por eso que se han formado comunidades de personas que comparten el mismo gusto de viajar, en los cuales se puede tener una mejor información de ciertos puntos turísticos.

Existen múltiples aplicaciones que dan el servicio de poder consultar hotelerías como por ejemplo: “Hostelworld”, “Airbnb”, donde las aplicaciones nos muestra los

precios de hospedaje según ciertos criterios de selección, Todas las opciones son buenas oportunidades siempre y cuando contemos con el factor económico necesario para solventar este gasto.

“Couchsurfing” es una comunidad de viajeros, los mismos que se comunican por medio de su página web y se reúnen para realizar actividades entre los viajeros hospedados en el mismo destino. La idea de esta comunidad es hospedar y recibir huéspedes a nivel mundial, siempre y cuando se encuentren registrados y formen parte de la comunidad.

1.6 Alcance del proyecto

Se plantea que la presente aplicación “Viajeros” sea desarrollada utilizando la metodología SCRUM, y una vez finalizada puede ser descargada e instalada gratuitamente en dispositivos móviles, y está dirigida para turistas que comparten el gusto por viajar, y que desean solicitar y dar hospedaje a otros viajeros registrados por medio de la aplicación.

1.7 Justificación.

La aplicación “Viajero” fortalece el turismo dentro de las regiones del país, y vale recalcar que en los últimos años el gobierno ecuatoriano se ha preocupado por fortalecer este sector en las cuatro regiones del estado, pero lamentablemente no todos los residentes cuentan con el dinero necesario para poder realizar viajes turísticos dentro del mismo territorio.

La creación de la aplicación “Viajero” ayudará a turistas en su afán de conocer nuevos lugares, y permitirá publicitar desde otra perspectiva sus características, como por ejemplo: La calidez de los residentes, los lugares más comunes para visitar, los costos de estadía, sus comidas típicas, las costumbres, y las diferencias culturales entre los visitantes y residentes.

A muchos turistas les gusta conocer otras culturas, pero por algún motivo no pueden viajar y alejarse de su residencia. A estos por lo general les gusta conversar y recibir viajeros nacionales y extranjeros que compartan conocimientos de sus raíces, lo cual se conoce como intercambio cultural, y con la aplicación planteada se

propone que los anfitriones tengan la posibilidad de decidir a quienes desean recibir, según las características que el viajero declare en su perfil.

CAPÍTULO 2

2. SOLUCIÓN PROPUESTA.

2.1 Metodología utilizada.

Conociendo que el factor económico es muy importante a la hora de viajar, y al tener la seguridad de que existen personas que cuentan con habitaciones disponibles dentro de sus casas y que están dispuestos a hospedar a viajeros, a cambio de ser recibidos por otros anfitriones; se propone una aplicación móvil que permite interactuar y gestionar solicitudes de hospedaje entre los usuarios registrados.

Dada la flexibilidad de la metodología Scrum, y debido al tiempo dedicado en desarrollar la solución para viajeros, hemos utilizado esta metodología para implementar el Diseño de una aplicación Móvil que permite intercambios entre viajeros nacionales y Extranjeros, el mismo que se ha entregado en tiempos parciales según una lista priorizada antes definida.

Gracias a los beneficios y productividad de la metodología, el producto final ha resultado beneficioso para los viajeros, ya que los usuarios reciben lo que esperaban según las encuestas realizadas, y tuvieron la posibilidad de poder ir revisando los avances del producto según lo que ellos definieron importante. Además de que hemos tenido la oportunidad de hacer correcciones en el transcurso del desarrollo de la aplicación, ya sea en las definiciones o en las rotaciones de los programadores en tiempo de desarrollo.

2.2 Proceso Scrum

Se comienza con la visión general del sistema, especificando y dando detalle a las funcionalidades o partes que tienen mayor importancia de desarrollo y que pueden llevarse a cabo en un periodo de tiempo breve.

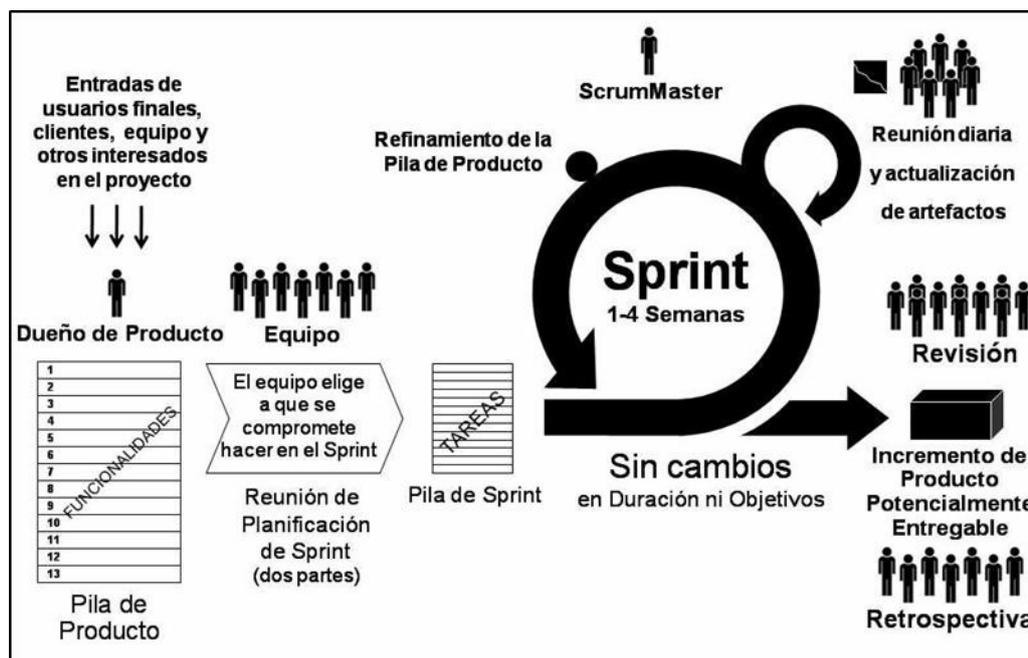


Figura 1 2.1 Proceso Scrum

El proceso parte desde una lista de requisitos planteados en la etapa de análisis, conocida como lista priorizada. En esta lista se establecen los objetivos prioritarios en base a las interacciones y entregas a realizar.

La planificación de interacciones se establecen desde el primer día comprendido en dos partes estos son: la selección de requisitos y la planificación de la iteración.

Ejecución de la iteración, está basada en las reuniones diarios que se dan en el equipo de trabajo para analizar las tareas que están siendo ejecutadas.

Inspección y adaptación, es realizada el último día. Se muestra los requerimientos e incrementos entregados.

2.3 Lista priorizada

ID	REQUERIMIENTO	USUARIO	DESCRIPCION	PRIO	EST	SPT
1	Registro de Usuario	Viajero/ Anfitrión	Un formulario de ingreso que permita registrarme en la aplicación.	10	2	1
2	Login	Viajero/ Anfitrión	Un login que permita a los registrados ingresar a la aplicación.	10	1	2
3	Configuración de perfil de turista	Viajero	Un formulario que permita registrar mi perfil personal como viajero	10	3	2
4	Búsqueda de anfitriones	Viajero	Ver el listado de personas que pueden recibir a los viajeros en sus domicilios.	9	1	3
5	Acceso a perfiles de Anfitriones	Viajero	Ver el perfil de las personas que pueden recibir a los viajeros.	9	2	3
6	Acceso a perfiles de Anfitriones	Viajero	Ver las peticiones de los anfitriones para poder recibir hospedaje.	9	2	3
7	Enviar Solicitud de Hospedaje	Viajero	Deseo un botón que me permita enviar la solicitud a los anfitriones consultados a su perfil.	9	2	4
8	Ver las Solicitudes enviadas a los anfitriones	Viajero	Deseo una opción que me permita poder ver todas las solicitudes de hospedajes que no me han sido aprobadas.	9	2	4
9	Acceso a Historial de Viajes	Viajero	Quiero ver mi historial de viajes que hice con los diferentes Anfitriones que me dieron hospedaje.	6	1	4
10	Opción de visualizar números de contacto.	Viajero/ Anfitrión	Contactarme con las personas que visito su perfil de usuario y poderlo llamar.	8	1	5
11	Configuración de perfil de anfitrión	Anfitrión	Un formulario que permita registrarse como anfitrión de extranjeros.	10	2	5
12	Acceso a perfiles de visitantes	Anfitrión	Ver el perfil de las personas que recibiré en casa antes de que acepte recibirlos.	9	1	6
13	Acceso a perfiles de visitantes	Anfitrión	Ver las habilidades de los viajeros que desean hospedaje.	9	1	6
14	Acceso al Historial de Hospedajes	Anfitrión	Ver todo mi historial de hospedaje con los diferentes viajeros que hospede.	6	1	7
15	Consulta de Solicitudes de Viajeros por aprobar.	Anfitrión	Deseo una opción que me permia ver todas las solicitudes de los viajeros que tengo por aprobar.	9	1	7
16	Aprobación de Solicitudes de Hospedaje	Anfitrión	Deseo dos botones que me permitan poder rechazar o aprobar una solicitud de hospedaje.	9	1	7
17	Menú de Cambio de Sesión de Anfitrión/Viajero	Anfitrión/ Viajero	Deseo un menú que me permita cambiarme de modo de usuario ya se de anfitrión a viajero o al contrario.	7	1	7

Tabla 1 Lista de Requerimientos

Usuarios:

- Viajero: Aquel usuario que desea viajar por diferentes ciudades de Ecuador. Y puede ser también anfitrión en su ciudad.
- Anfitrión: Aquel usuario que desea brindar hospedaje ya sea de manera gratuita o con una cláusula de trabajo o favor. Puede ser viajero o solo anfitrión.

Siglas:

- PRIO: Prioridad que se le da al requerimiento. Valores del 1 al 10
- EST: Estimación del tiempo en que se demorara realizar el requerimiento. Esta dado en días.
- SPT: Sprint que son los entregables al cliente que requiere la aplicación.

2.4 Historia de Usuarios con Criterios de Aceptación.

Historia de Usuario			
Código:	1		
Nombre:	Registro de Usuario		
Actor:	Usuario Viajero		
Descripción:	Quiero que la aplicación móvil me permita registrar un usuario y una contraseña segura para poder utilizarlo.		
HU Relacionada(s):	Código:	2	Nombre: Validación de Correo
Criterios de aceptación:	Condición		Resultado
	Cuando se registra el usuario.		Se debe cumplir que el nombre de usuario no está ya registrado caso contrario mostrarme que el usuario ya existe.
	Cuando se escribe la contraseña.		Se debe cumplir que la contraseña debe tener al menos 7 caracteres donde incluya mínimo una mayúscula y un número.
	Cuando se escriben los datos personales.		Se debe cumplir con los campos de registro de usuario como nombres, fecha de nacimiento, edad, sexo y correo electrónico.
	Cuando presione el botón de registro.		Al presionar el botón debe mostrar un mensaje de confirmación del registro

Tabla 2 Historia de Usuario Registro

Historia de Usuario			
Código:	2		
Nombre:	Inicio de sesión de la aplicación		
Actor:	Usuario Viajero o Anfitrión		
Descripción:	Quiero que la aplicación me permita ingresar con mi usuario y clave.		
HU Relacionada(s):	Código:		Nombre:
Módulo:			
Criterios de aceptación:	Condición	Resultado	
	Cuando esté correcto el usuario y contraseña.	Se debe cumplir que valide el usuario y la contraseña. Luego enviarme a mi perfil.	
	Cuando no está correcto el usuario.	Se debe cumplir que el nombre de usuario este registrado en caso que sea el usuario olvidado mostrar el mensaje que me indique que el usuario no existe.	
	Cuando está correcto el usuario y no esta correcta la contraseña.	Se debe cumplir que el nombre esté correcto pero la contraseña la escribió incorrecta, debe mostrar el mensaje de contraseña incorrecta.	
	Cuando esta correcto el usuario y contraseña	En el caso que este correcto debe enviarme la un opción de si deseo iniciar una sesión como viajero o anfitrión.	

Tabla 3 Inicio de Sesión

Historia de Usuario				
Código:	3			
Nombre:	Configuración de perfil de Viajero.			
Actor:	Usuario Viajero			
Descripción:	Quiero que me permita registrar mi información personal, mis habilidades, ciudades visitadas, foto de perfil.			
HU Relacionada(s):	Código:	2	Nombre:	Inicio de sesión.
Módulo:				
Criterios de aceptación:	Condición		Resultado	
	Cuando registre mi información.		Mi información podrá ser visualizada por mí y otras personas registradas	
	Cuando ingrese mis habilidades		Me debe permitir escoger de un listado las habilidades que tengo y puedo realizar.	
	Cuando suba una foto		Me debe permitir usar la cámara de mi teléfono para tomar una foto y subirla a mi perfil.	

Tabla 4 Configuración de perfil

Historia de Usuario				
Código:	4			
Nombre:	Búsqueda de Anfitriones.			
Actor:	Usuario Viajero			
Descripción:	Quiero una opción que me permita buscar a todos los usuarios que son Anfitriones en los diferentes países del mundo en especial los de mi preferencia. Que me permita filtrarlos y ordenarlos.			
HU Relacionada(s):	Código:	3	Nombre:	Perfil Turista
Módulo:				
Criterios de aceptación:	Condición		Resultado	
	Cuando escoja la opción de anfitriones.		Debe cumplirse que debe ir a una pantalla nueva y mostrarme todos los anfitriones de mi preferencia de países en el orden de países y ciudades.	
	Cuando filtre por una ciudad.		Debe cumplirse que me desplieguen todos los anfitriones de la ciudad que escogí. Ordenado por nombre.	

Tabla 5 Búsqueda de anfitriones

Historia de Usuario			
Código:	5		
Nombre:	Acceso a perfiles de Anfitriones.		
Actor:	Usuario Viajero		
Descripción:	Quiero que después de la búsqueda de anfitriones me permita seleccionarlo eh ingresar al perfil del anfitrión y poder ver todos sus datos personales y de contactos. Adicional que me permita ver las fotos y poder calificarlos.		
HU Relacionada(s):	Código:	4	Nombre: Búsqueda de Anfitriones
Módulo:			
Criterios de aceptación:	Condición	Resultado	
	Cuando selecciones un anfitrión.	Debe cumplirse que acceda al perfil del anfitrión en modo de consulta.	
	Si selecciono mal un anfitrión.	Debe cumplirse que me permita retroceder y volver a ver mi búsqueda anterior.	
	Cuando este visualizando el perfil.	Debe cumplirse que me muestre los datos del anfitrión, los datos de contacto y la foto de perfil.	

Tabla 6 Acceso a perfiles de anfitriones

Historia de Usuario				
Código:	6			
Nombre:	Petición de Anfitriones.			
Actor:	Usuario Viajero			
Descripción:	Quiero visualizar cuales son los requerimientos de los diferentes anfitriones para poder ser alojados.			
HU Relacionada(s):	Código:	5	Nombre:	Visualización perfil de Anfitriones
Módulo:				
Criterios de aceptación:	Condición	Resultado		
	Cuando selecciones un anfitrión.	Debe cumplirse que acceda al perfil del anfitrión en modo de consulta.		
	Si selecciono mal un anfitrión.	Debe cumplirse que me permita retroceder y volver a ver mi búsqueda anterior.		
	Cuando este visualizando el perfil.	Debe cumplirse que me muestre los requerimientos del anfitrión para poderme dar su hospedaje.		

Tabla 7 Peticiones de Anfitriones

Historia de Usuario				
Código:	7			
Nombre:	Enviar solicitud de Hospedaje.			
Actor:	Usuario Viajero			
Descripción:	Deseo un botón que me permita enviar la solicitud a los anfitriones consultados a su perfil.			
HU Relacionada(s):	Código:	5	Nombre:	Visualización perfil de Anfitriones
Módulo:				
Criterios de aceptación:	Condición	Resultado		
	Quando selecciones un anfitrión.	Debe cumplirse que acceda al perfil del anfitrión en modo de consulta con una opción de botón en la parte inferior llamado enviar solicitud.		
	Si se presiona el botón enviar solicitud.	Debe cumplirse que se me presione el botón enviar solicitud para que se realice un registro con el anfitrión seleccionado y la solicitud de hospedaje con un estado de no confirmado.		
	Si no presiono el botón de enviar solicitud.	Debe cumplirse que no presione el botón de enviar solicitud y al dar retroceso se muestre la pantalla donde consultaba la lista de anfitriones de una ciudad seleccionada.		

Tabla 8 Envío de solicitud de hospedaje

Historia de Usuario			
Código:	8		
Nombre:	Ver las Solicitudes enviadas a los anfitriones.		
Actor:	Usuario Viajero		
Descripción:	Deseo una opción que me permita poder ver todas las solicitudes de hospedajes que no me han sido aprobadas		
HU Relacionada(s):	Código:		Nombre:
Módulo:			
Criterios de aceptación:	Condición	Resultado	
	Cuando selecciones la opción del menú por viajar.	Debe cumplirse que acceda a la opción por viajar y me muestre todas la solicitudes enviadas a los anfitriones que aun non has sido aceptadas.	
	Cuando selecciones la opción del menú por viajar.	Debe cumplirse que acceda a la opción por viajar y me muestre una opción en la parte inferior a las lista de viajes aun no aceptados la opción de agregar viaje.	

Tabla 9 Solicitud enviada a los anfitriones

Historia de Usuario			
Código:	9		
Nombre:	Acceso a Historial de Viajes		
Actor:	Usuario Viajero		
Descripción:	Quiero ver mi historial de viajes que hice con los diferentes Anfitriones que me dieron hospedaje.		
HU Relacionada(s):	Código:		Nombre:
Módulo:			
Criterios de aceptación:	Condición	Resultado	
	Cuando selecciones la opción de viajes.	Debe cumplirse que acceda a la opción viajes y me muestre todas las solicitudes enviadas a los anfitriones.	

Tabla 10 Acceso a historial de viajes

Historia de Usuario			
Código:	10		
Nombre:	Opción de visualizar números de contacto.		
Actor:	Usuario Viajero		
Descripción:	Contactarme con las personas que visito su perfil de usuario y poderlo llamar.		
HU Relacionada(s):	Código:	5	Nombre: Acceso a perfiles de Anfitriones.
Módulo:			
Criterios de aceptación:	Condición	Resultado	
	Visualizando perfil.	Un botón que me permita llamarlo.	

Tabla 11 Visualizar números de contactos

Historia de Usuario			
Código:	11		
Nombre:	Configuración de perfil de anfitrión.		
Actor:	Usuario Anfitrión.		
Descripción:	Un formulario que permita registrarse como anfitrión de extranjeros.		
HU Relacionada(s):	Código:		Nombre:
Módulo:			
Criterios de aceptación:	Condición	Resultado	
	Cuando registre mi información.	Mi información podrá ser visualizada por mí y otras personas registradas	
	Cuando ingrese mi propuesta.	Me debe permitir ingresar varias líneas a detalle de la propuesta que haga si solicitan mi hospedaje.	
	Cuando ingrese mis requerimientos.	Me debe permitir ingresar varias líneas al detalle de los requerimientos que se deben cumplir para poder aceptar un hospedaje.	
	Cuando suba una foto	Me debe permitir usar la cámara de mi teléfono para tomar una foto y subirla a mi perfil.	

Tabla 12 Configuración perfil de anfitrión

Historia de Usuario			
Código:	12		
Nombre:	Acceso a perfiles de visitantes		
Actor:	Usuario Anfitrión.		
Descripción:	Ver el perfil de las personas que recibiré en casa antes de que acepte recibirlos.		
HU Relacionada(s):	Código:		Nombre:
Módulo:			
Criterios de aceptación:	Condición	Resultado	
	Cuando selecciones un viajero.	Debe cumplirse que acceda al perfil del anfitrión en modo de consulta.	
	Si selecciono mal un viajero.	Debe cumplirse que me permita retroceder y volver a ver mi búsqueda anterior.	
	Cuando este visualizando el perfil del viajero.	Debe cumplirse que me muestre los datos del anfitrión, los datos de contacto y la foto de perfil.	

Tabla 13 Acceso a perfiles de usuario

Historia de Usuario			
Código:	13		
Nombre:	Acceso al Listado de Solicitudes de hospedaje		
Actor:	Usuario Anfitrión.		
Descripción:	Aceptar o rechazar las solicitudes que envían los viajeros.		
HU Relacionada(s):	Código:		Nombre:
Módulo:			
Criterios de aceptación:	Condición	Resultado	
	Cuando seleccione visualizar las solicitudes de viajero.	Debe cumplirse que muestra el listado de los viajeros que han solicitado ser huésped.	
	Si aprueba una solicitud de hospedaje de viajero.	Debe cumplirse que el viajero recibe un mensaje de aceptación y se queda la solicitud en pendiente hasta que el anfitrión confirme que el viajero culminó su viaje y salió de su residencia.	
	Si rechaza una solicitud de hospedaje.	Debe cumplirse que el viajero recibe un mensaje de disculpas para que pueda solicitarle hospedaje a otro anfitrión.	

Tabla 14 Acceso a listado de solicitudes de hospedaje

Historia de Usuario			
Código:	14		
Nombre:	Acceso al Historial de Hospedajes		
Actor:	Usuario Anfitrión.		
Descripción:	Ver todo mi historial de hospedaje con los diferentes viajeros que hospede.		
HU Relacionada(s):	Código:		Nombre:
Módulo:			
Criterios de aceptación:	Condición	Resultado	
	Quando seleccione la opción de hospedajes.	Debe cumplirse que seleccione el menú hospedajes y se despliegue una lista de todos los hospedajes que acepte la solicitud.	

Tabla 15 Acceso a historial de hospedajes

Historia de Usuario			
Código:	15		
Nombre:	Consulta de Solicitudes de Viajeros por aprobar.		
Actor:	Usuario Anfitrión.		
Descripción:	Deseo una opción que me permia ver todas las solicitudes de los viajeros que tengo por aprobar.		
HU Relacionada(s):	Código:		Nombre:
Módulo:			
Criterios de aceptación:	Condición	Resultado	
	Cuando seleccione la opción de por hospedar.	Debe cumplirse que seleccione el menú por hospedar y se despliegue una lista de todos los hospedajes que aún me faltan por aceptar la solicitud.	

Tabla 16 Consulta de solicitudes de viajeros

Historia de Usuario			
Código:	16		
Nombre:	Aprobación de Solicitudes de Hospedaje		
Actor:	Usuario Anfitrión.		
Descripción:	Deseo dos botones que me permitan poder rechazar o aprobar una solicitud de hospedaje.		
HU Relacionada(s):	Código:		Nombre:
Criterios de aceptación:	Condición	Resultado	
	Cuando seleccione una solicitud de hospedaje.	Debe cumplirse que seleccione la solicitud de hospedar para luego abrir el perfil del Viajero con dos botones, uno de aprobar y otro de rechazar la solicitud.	
	Cuando se dé clic a la opción del botón confirmar	Debe cumplirse que se dé clic al botón confirmar para que se cambie el estado del hospedaje ha confirmado y aparezcan en el menú hospedajes.	
	Cuando se dé clic a la opción del botón rechazar	Debe cumplirse que se dé clic al botón rechazar para que se elimine la solicitud de hospedaje y desaparezcan del menú.	
	Cuando no se de clic a ningún botón.	Debe cumplirse de que no le dé clic a ninguna opción para que la solicitud de hospedaje quede en estado por confirmar.	

Tabla 17 Aprobacion de solicitudes de hospedaje

Historia de Usuario				
Código:	17			
Nombre:	Menú de Cambio de Sesión de Anfitrión/Viajero			
Actor:	Usuario Anfitrión o Viajero			
Descripción:	Deseo un menú que me permita cambiarme de modo de usuario ya se de anfitrión a viajero o al contrario.			
HU Relacionada(s):	Código:		Nombre:	
Módulo:				
Criterios de aceptación:	Condición	Resultado		
	Cuando seleccione el botón menú del teléfono.	Debe cumplirse que seleccione el menú del teléfono para que se desplieguen las opciones de cambiar sesión o cerrar sesión.		
	Cuando seleccione la opción cambiar sesión	Debe cumplirse que seleccione la opción cambiar sesión para que se dirija a la pantalla donde elegimos iniciar como viajero o anfitrión.		
	Cuando seleccione la opción cerrar sesión	Debe cumplirse que seleccione la opción cerrar sesión para que la sesión de la aplicación finalice y se cierre la aplicación por completo.		

Tabla 18 Cambio de sesion

CAPÍTULO 3

3. Desarrollo de la Aplicación

2.5 Sistema

El sistema fue desarrollado en Android, el cual es un sistema operativo basado en el núcleo Linux. Fue diseñado principalmente para dispositivos móviles con pantalla táctil, como teléfonos inteligentes, tabletas o teléfonos; y también para relojes inteligentes, televisores y automóviles.

2.6 Diseño y Programación.

Para crear la aplicación móvil se utilizó Android Studio, el mismo que cuenta con un entorno de desarrollo integrado para la plataforma Android.

Los requisitos del sistema para las tres plataformas son:

- 2 GB de RAM (4 GB recomendados)
- 400 MB de espacio en disco
- 1 GB para Android SDK
- Monitor de 1280x800
- Java Development Kit 7
- GNU Library C 2.15 o superior

2.7 Base de Datos

MySQL es un sistema de gestión de bases de datos relacional, multihilo y multiusuario con más de seis millones de instalaciones.

MySQL es muy utilizado en aplicaciones web, como Joomla, Wordpress, Drupal o phpBB, en plataformas (Linux/Windows-Apache-MySQL-PHP/Perl/Python), y por herramientas de seguimiento de errores como Bugzilla. Su popularidad como aplicación web está muy ligada a PHP, que a menudo aparece en combinación con MySQL.

CAPÍTULO 4

4. IMPLEMENTACION DE LA SOLUCIÓN.

4.1 Instalación de la plataforma de desarrollo.

Para poder descargar e instalar la aplicación, los viajeros deben tener un teléfono celular o dispositivo móvil que use el sistema operativo android, y acceder a las tienda Play Store buscar la aplicación Viajeros.apk.

4.2 Pantallas de captura que demuestra que los criterios de aceptación se han hecho efectivos.

Pantallas de Captura	
Código:	1
Nombre:	Registro de Usuario
Actor:	Usuario Viajero
Descripción:	Quiero que la aplicación móvil me permita registrar un usuario y una contraseña segura para poder utilizarlo.
	

Tabla 19 Registro de usuario

Pantallas de Captura	
Código:	2
Nombre:	Inicio de sesión de la aplicación
Actor:	Usuario Viajero o Anfitrión
Descripción:	Quiero que la aplicación me permita ingresar con mi usuario y clave.

Sí no tienes una cuenta
[Regístrate](#)

Tabla 20 Pantalla inicio de sesion

Pantallas de Captura	
Código:	3
Nombre:	Configuración de perfil de Viajero.
Actor:	Usuario Viajero
Descripción:	Quiero que me permita registrar mi información personal, mis habilidades, ciudades visitadas, foto de perfil.

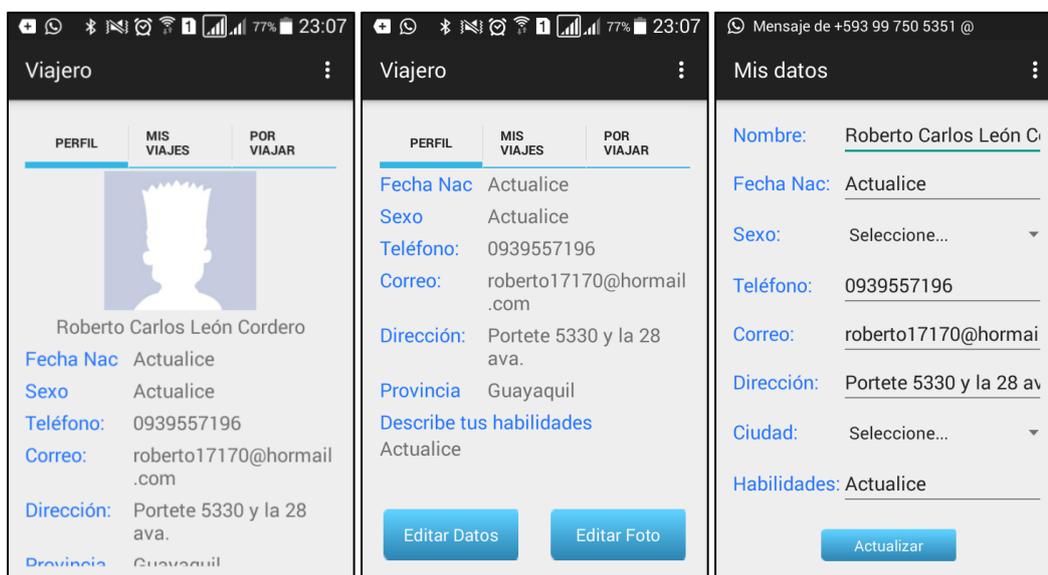


Tabla 21 Pantallas perfil de viajero

Pantallas de Captura	
Código:	4
Nombre:	Búsqueda de Anfitriones.
Actor:	Usuario Viajero
Descripción:	Quiero una opción que me permita buscar a todos los usuarios que son Anfitriones en los diferentes países del mundo en especial los de mi preferencia. Que me permita filtrarlos y ordenarlos.

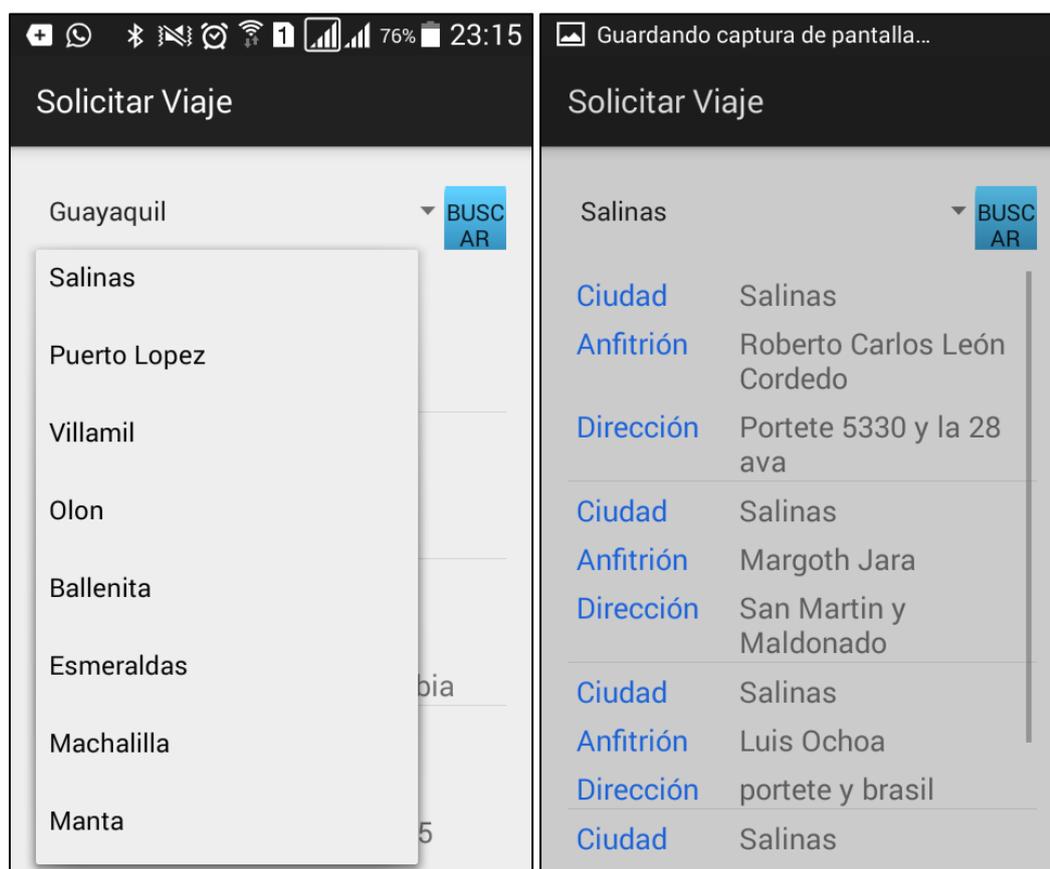


Tabla 22 Pantallas búsqueda de anfitriones

Pantallas de Captura	
Código:	5
Nombre:	Acceso a perfiles de Anfitriones.
Actor:	Usuario Viajero
Descripción:	Quiero que después de la búsqueda de anfitriones me permita seleccionarlo e ingresar al perfil del anfitrión y poder ver todos sus datos personales y de contactos. Adicional que me permita ver las fotos y poder calificarlos.

Solicitar Viaje

Salinas BUSCAR

Cordedo

Dirección Portete 5330 y la 28
ava

Ciudad Salinas

Anfitrión Margoth Jara

Dirección San Martin y
Maldonado

Ciudad Salinas

Anfitrión Luis Ochoa

Dirección portete y brasil

Ciudad Salinas

Anfitrión Gregoria Leon

Dirección portete y cuenca

Solicitar posada



Margoth Jara

Fecha Nac Actualice

Sexo Actualice

Teléfono: 042477609

Correo: margoth@hotmail.com

Dirección: San Martin y
Maldonado

Provincia Salinas

Estado Disponible

Descripción de su propuesta

Tabla 23 Pantalla acceso a perfiles

Pantallas de Captura	
Código:	6
Nombre:	Peticiones de Anfitriones.
Actor:	Usuario Viajero
Descripción:	Quiero visualizar cuales son los requerimientos de los diferentes anfitriones para poder ser alojados.
 <p>The screenshot shows a mobile application interface for requesting a stay. At the top, there is a status bar with various icons and a time of 23:17. Below it, the title 'Solicitar posada' is displayed in a dark header. The main content area lists several fields with their current values: 'Sexo' (Actualice), 'Teléfono:' (042477609), 'Correo:' (margoth@hotmail.com), 'Dirección:' (San Martin y Maldonado), 'Provincia' (Salinas), and 'Estado' (Disponible). There are also sections for 'Descripción de su propuesta' (Actualice) and 'Descripción de Requerimientos' (Actualice). At the bottom, there is a prominent blue button labeled 'Solicitar Posada'.</p>	

Tabla 24 Pantalla petición de anfitrión

Pantallas de Captura	
Código:	7
Nombre:	Enviar solicitud de Hospedaje.
Actor:	Usuario Viajero
Descripción:	Deseo un botón que me permita enviar la solicitud a los anfitriones consultados a su perfil.

--	--

Tabla 25 Pantallas solicitud de hospedaje

Pantallas de Captura	
Código:	8
Nombre:	Ver las Solicitudes enviadas a los anfitriones.
Actor:	Usuario Viajero
Descripción:	Deseo una opción que me permita poder ver todas las solicitudes de hospedajes que no me han sido aprobadas

The screenshot shows the 'Viajero' application interface. At the top, there is a dark navigation bar with the title 'Viajero' and a menu icon. Below this, there are three tabs: 'PERFIL', 'MIS VIAJES', and 'POR VIAJAR'. The 'POR VIAJAR' tab is currently selected. The main content area displays a list of travel requests. Each request card shows the following details: Ciudad: Salinas, Fecha: 2016-02-10 23:18:06, Anfitrión: Margoth Jara, and Estado: Por Confirmar. At the bottom of the screen, there is a blue button labeled 'Agregar Viaje'.

Tabla 26 Pantalla de visualización de solicitudes a anfitriones

Pantallas de Captura	
Código:	9
Nombre:	Acceso a Historial de Viajes
Actor:	Usuario Viajero
Descripción:	Quiero ver mi historial de viajes que hice con los diferentes Anfitriones que me dieron hospedaje.



Viajero

PERFIL	MIS VIAJES	POR VIAJAR
Ciudad	Salinas	
Fecha	2016-02-10 23:18:21	
Anfitrión	Margoth Jara	
Dirección	San Martin y Maldonado	

Tabla 27 Pantalla de acceso a historial de viajes

Pantallas de Captura	
Código:	10
Nombre:	Opción de visualizar números de contacto.
Actor:	Usuario Viajero
Descripción:	Contactarme con las personas que visito su perfil de usuario y poderlo llamar.



Tabla 28 Pantalla de visualización de perfil

Pantallas de Captura	
Código:	11
Nombre:	Configuración de perfil de anfitrión.
Actor:	Usuario Anfitrión.
Descripción:	Un formulario que permita registrarse como anfitrión de extranjeros.

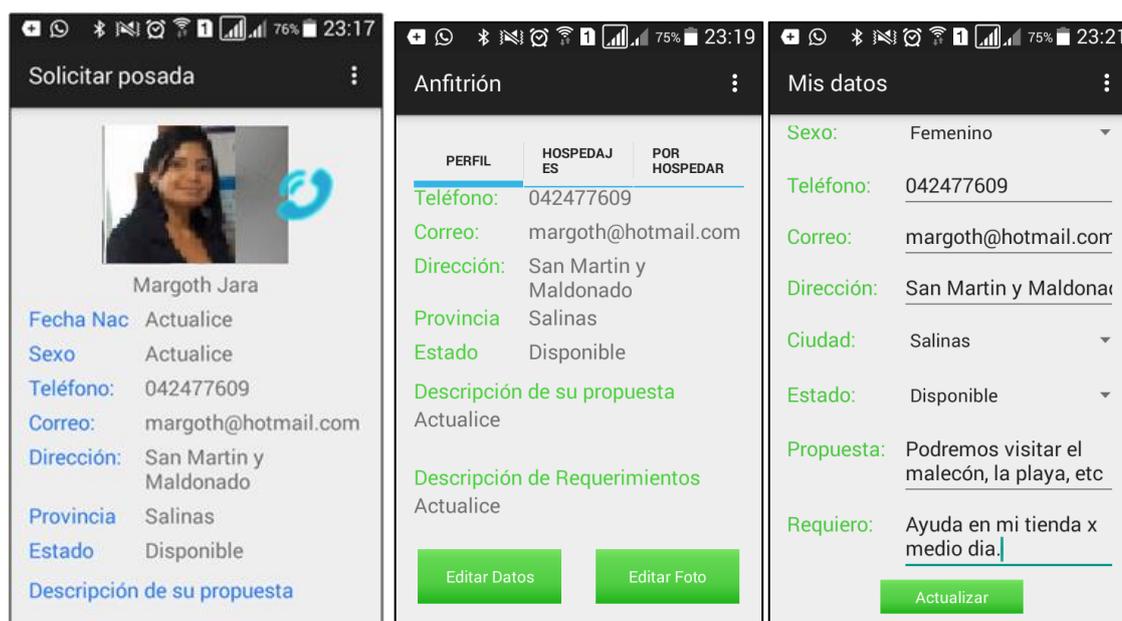
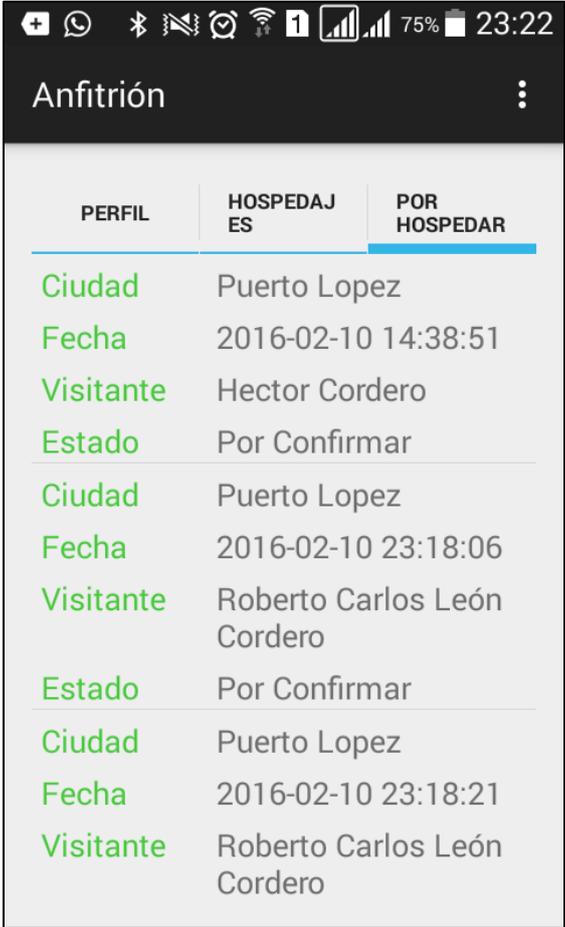


Tabla 29 Pantallas de configuración de perfil de anfitrión

Pantallas de Captura	
Código:	12
Nombre:	Acceso a perfiles de visitantes
Actor:	Usuario Anfitrión.
Descripción:	Ver el perfil de las personas que recibiré en casa antes de que acepte recibirlos.



Anfitrión

PERFIL	HOSPEDAJES	POR HOSPEDAR
Ciudad	Puerto Lopez	
Fecha	2016-02-10 14:38:51	
Visitante	Hector Cordero	
Estado	Por Confirmar	
Ciudad	Puerto Lopez	
Fecha	2016-02-10 23:18:06	
Visitante	Roberto Carlos León Cordero	
Estado	Por Confirmar	
Ciudad	Puerto Lopez	
Fecha	2016-02-10 23:18:21	
Visitante	Roberto Carlos León Cordero	



Confirmar solicitud



Roberto Carlos León Cordero

Fecha Nac 12022016

Sexo Masculino

Teléfono: 0939557196

Correo: roberto17170@hormail.com

Dirección: Portete 5330 y la 28 ava.

Provincia Puerto Lopez

Descripción de sus habilidades

Tabla 30 Pantallas de acceso a perfiles de visitantes

Pantallas de Captura	
Código:	13
Nombre:	Acceso a perfiles de visitantes
Actor:	Usuario Anfitrión.
Descripción:	Ver las habilidades de los viajeros que desean hospedaje.
	

Tabla 31 Acceso a perfiles de visitantes

Pantallas de Captura	
Código:	14
Nombre:	Acceso al Historial de Hospedajes
Actor:	Usuario Anfitrión.
Descripción:	Ver todo mi historial de hospedaje con los diferentes viajeros que hospede.

PERFIL	HOSPEDAJES	POR HOSPEDAR
Ciudad	Guayaquil	
Fecha	2016-02-10 14:35:09	
Visitante	Nereida Jara	
Dirección	argwntina y la 55	

Tabla 32 Pantalla de visualización de historial de hospedajes

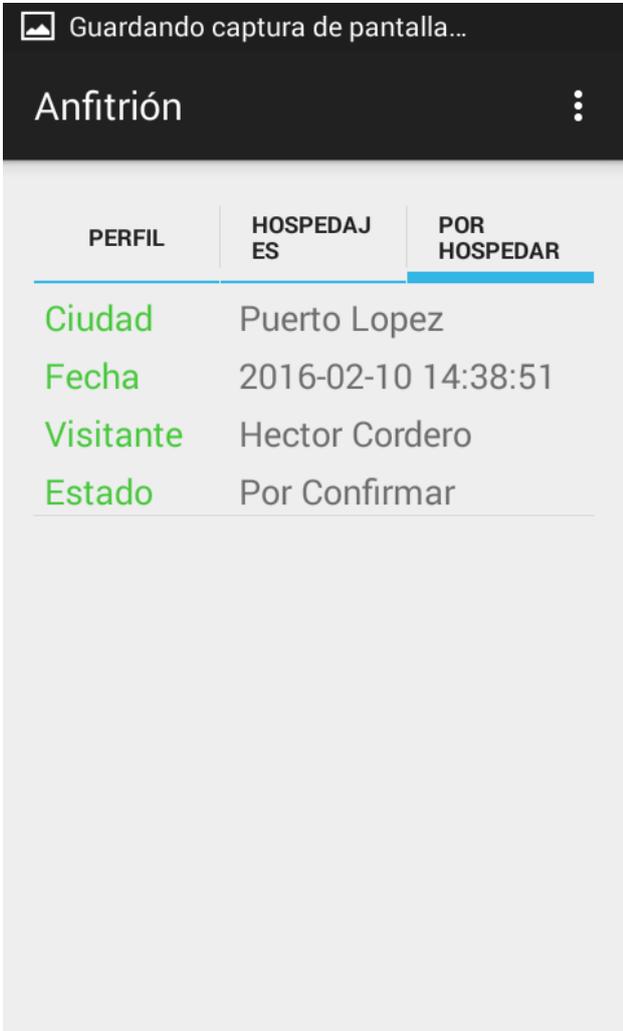
Pantallas de Captura																
Código:	15															
Nombre:	Consulta de Solicitudes de Viajeros por aprobar.															
Actor:	Usuario Anfitrión.															
Descripción:	Deseo una opción que me permia ver todas las solicitudes de los viajeros que tengo por aprobar.															
 <p>The screenshot shows a mobile application interface for 'Anfitrión'. At the top, there is a dark header with the title 'Anfitrión' and a three-dot menu icon. Below the header is a table with three columns: 'PERFIL', 'HOSPEDAJES', and 'POR HOSPEDAR'. The 'POR HOSPEDAR' column is currently selected, indicated by a blue underline. The table contains four rows of data:</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>PERFIL</th> <th>HOSPEDAJES</th> <th>POR HOSPEDAR</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Ciudad</td> <td>Puerto Lopez</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Fecha</td> <td>2016-02-10 14:38:51</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Visitante</td> <td>Hector Cordero</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Estado</td> <td>Por Confirmar</td> <td></td> </tr> </tbody> </table>		PERFIL	HOSPEDAJES	POR HOSPEDAR	Ciudad	Puerto Lopez		Fecha	2016-02-10 14:38:51		Visitante	Hector Cordero		Estado	Por Confirmar	
PERFIL	HOSPEDAJES	POR HOSPEDAR														
Ciudad	Puerto Lopez															
Fecha	2016-02-10 14:38:51															
Visitante	Hector Cordero															
Estado	Por Confirmar															

Tabla 33 Pantalla de solicitudes de hospedajes

Pantallas de Captura	
Código:	16
Nombre:	Aprobación de Solicitudes de Hospedaje
Actor:	Usuario Anfitrión.
Descripción:	Deseo dos botones que me permitan poder rechazar o aprobar una solicitud de hospedaje.

The screenshot displays a mobile application interface for a host profile. At the top, there is a status bar with various icons and a battery level of 75% at 23:19. Below the status bar is a dark header with the text 'Anfitrión' and a three-dot menu icon. The main content area is a light gray background with a table-like structure. The table has three columns: 'PERFIL', 'HOSPEDAJES', and 'POR HOSPEDAR'. The 'PERFIL' column contains the following information: 'Teléfono: 042477609', 'Correo: margoth@hotmail.com', 'Dirección: San Martin y Maldonado', 'Provincia: Salinas', and 'Estado: Disponible'. Below the table, there are two sections for 'Descripción de su propuesta' and 'Descripción de Requerimientos', both with the text 'Actualice' below them. At the bottom of the screen, there are two green buttons: 'Editar Datos' and 'Editar Foto'.

Tabla 34 Pantalla de aprobación de solicitudes de hospedaje

Pantallas de Captura	
Código:	17
Nombre:	Menú de Cambio de Sesión de Anfitrión/Viajero
Actor:	Usuario Anfitrión o Viajero
Descripción:	Deseo un menú que me permita cambiarme de modo de usuario ya se de anfitrión a viajero o al contrario.

Solicitar posada



Margoth Jara

Fecha Nac Actualice

Sexo Actualice

Teléfono: 042477609

Correo: margoth@hotmail.com

Dirección: San Martin y Maldonado

Provincia Salinas

Estado Disponible

[Descripción de su propuesta](#)



Puedes iniciar sesión como:

Viajero

Anfitrión

Tabla 35 Pantallas de Cambio de sesión de anfitrión o viajero

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

La interrelación cultural es más factible gracias a las redes sociales, es por eso que la aplicación móvil “Viajeros” permite minimizar las barreras culturales, por medio de la interacción de los turistas registrados en la aplicación “Viajeros”.

La aplicación desarrollada disminuye los costos que implican viajar, y permite a cualquier persona descargarla y registrarse para acceder a la comunidad de viajeros, y tener la posibilidad de pedir hospedaje o alojar en sus residencias a otros excursionistas.

La tecnología Scrum que se aplicó al proyecto “Viajeros” resultó muy útil, y por medio de esta tecnología se logró controlar eficientemente el tiempo de desarrollo.

Las aplicaciones gratuitas por lo general requieren tomar ciertas medidas de seguridad de parte de los usuarios, además de las que ya tiene implementada la app “Viajeros”.

Finalmente, se ha podido culminar el proyecto obteniendo como resultado un producto que funciona a cabalidad, y que cumple todos los objetivos planteados en la etapa de análisis.

Se recomienda a los usuarios del sistema que antes de aceptar las solicitudes de otros usuarios, deben verificar los perfiles de cada viajero, disminuyendo así el índice de inseguridad que puede tener cualquier aplicación que trabaje con una red social.

La información almacenada en la aplicación es accesible en tiempo real, es por este motivo que se recomienda que el dispositivo móvil siempre cuente con internet.

BIBLIOGRAFÍA

- [1] Scrum Manager. (Abril,2014). Gestión de Proyectos Scrum Manager. (V. 2.5)
Disponible: http://www.scrummanager.net/files/sm_proyecto.pdf
- [2] CouchSurfing. Comunidad de viajeros. Disponible:
<https://www.couchsurfing.com/>
- [3] Conoce Ecuador. Ministerio de turismo del Ecuador. Disponible:
<https://ecuador.travel/es/>
- [4] App Viajeros. Aplicación de Intercambio entre viajeros nacionales y extranjeros. La aplicación está disponible en la siguiente dirección web:
<https://play.google.com/store/apps/details?id=ben.dm.mochileando&hl=es>