

Administración de un hotel

Equipo: Elite

Nombre de los integrantes del equipo:

*López Sernas Javier

*Ortiz Olivera Angel

*Bautista Reyes Jerzain

Grupo: 302

Ingeniería en computación

Tercer semestre

14 de febrero del 2014

Introducción

Problema:

Existen aplicaciones que no ayudan a localizar lugares. Pero no todos se especializan en administrarlos, ya que algunas aplicaciones tienen sus defectos como en el orden de las cosas, la mala combinación de colores o formas limitadas de pago, por eso hemos decidido hacer una aplicación que administra un hotel para dar un servicio más accesible y facilitar la interacción entre humano computadora tanto como al administrador y a los usuarios.

Metodología:

Hacemos las consideraciones en la combinación de colores en el interfaz diseñando con significado y también incluyendo iconos similares para representar el lugar e iconos ejemplares para los demás lugares que rodean al hotel.

Conclusión:

Esta aplicación consiste en brindar información a los usuarios y la accesibilidad en cuanto a las formas de pago para la renta de una habitación incluyendo la facilidad de navegación con el orden que esta aplicación tiene.

Descripción del problema:

Hay personas que viajan de un lugar a otro pero no saben dónde hospedarse y se les dificulta encontrar un lugar o pagar de una forma fácil y sencilla, ya que la información de un lugar no siempre es cierta la persona puede quedar molesta o insatisfecha de los servicios o por que la calificación del lugar es falsa esto puede crear problemas y a veces la persona puede perder el tiempo buscando de hotel en hotel por razones de que estén llenos. Por ello hemos hecho la aplicación de la administración de un hotel y otra con la localización del mismo. En el solamente los usuarios pueden calificar el hotel y así el lugar tendrá una información más precisa de lo que es en realidad y todo desde el ordenador o un dispositivo móvil.

Metodología:

Diseñar con significado: para representar el hotel con una fotografía en el ordenador y representar los lugares importantes cerca del hotel.

Visualización: para hacer un uso correcto de los colores en la aplicación ya que el mal uso puede ser problema para los que tienen daltonismo o afectar la visión con una sobrecarga de colores en el interfaz.

Orden y navegación: para mantener un orden con el cual se le facilite al usuario llegar donde quiere como un camino.

Análisis de requisitos:

*Orden

*Accesibilidad en la información y mayor información

*Facilidad en las formas de pago

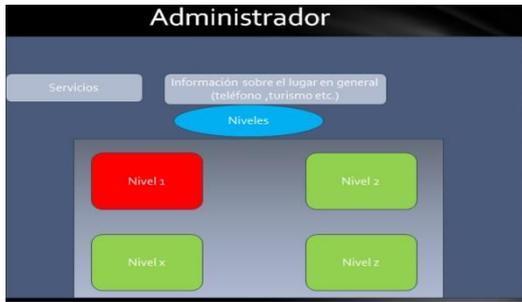
*Calificación del lugar (solo para los usuarios que ya se Allán hospedado)

*Buen uso de los colores

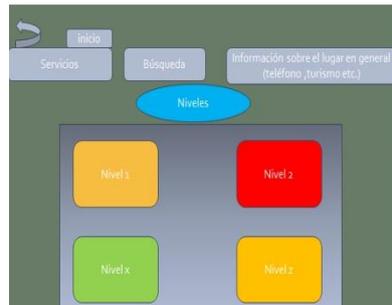
*Usabilidad universal

Diseño y justificación.

Diseño	Justificación
Orden de niveles	Para que el usuario tenga una idea más detallada de las habitaciones de cada nivel del lugar.
Estados de las habitaciones	Para mostrar el estado de cada habitación (disponible, ocupado, etc.)
Idioma	Porque normalmente los que rentan habitación no son del lugar o del país.
Colores	Para diferenciar el estado de cada habitación.
Localización	Localizar los hoteles de determinado lugar.



Usuario



Evaluación:

En el primer prototipo teníamos la estructura de la aplicación en una perspectiva general ya que solo mostraba la forma de cambiar de estados de las habitaciones y los niveles junto con la información de cada habitación y cada nivel incluyendo la localización de los hoteles que cuentan con la aplicación(servicios).

Como resultado en los análisis de requisitos con el grupo notamos que a la aplicación le faltaba la posibilidad de calificar el hotel, facilitar las formas de pago, ser más detallados con cada operación, tener la información más precisa posible (fiabilidad de la información).

Diseño	Justificación
Uso del color negro como fondo	Porque de más vida a los demás colores y no es problema para los que tienen deficiencias visuales.
Accesibilidad de la información	Para brindar mayor información sobre cada detalle en cada momento.
Facilidad de formas de pago	Para que el usuario tenga más opciones de pago y no tenga dificultades al momento de la transacción.
Calificación del hotel	Solo los usuarios que se han hospedado pueden calificar para mantener una información correcta .
Orden	Para que el usuario pueda navegar e interactuar con la aplicación con más facilidad.
Usabilidad universal	Para que cualquier persona pueda usar la aplicación.

Prototipo 2.

Administrador.



Usuario



EVALUACIÓN 2.

En el segundo prototipo incluimos el registro e inicio de sesión del usuario, también la opción para cambiar el idioma en la aplicación, como en el prototipo anterior nos faltaba detallar las operaciones esta vez la hemos incluido junto con la posibilidad de calificar el hotel y una nueva combinación de colores para que el usuario no tenga problemas visuales para esto usamos el fondo negro, incluimos simbología en la localización de cada lugar e información de los servicios que este ofrece y también la facilidad de las formas de pago, reservación de habitación , navegación de la aplicación y edición de la estructura del hotel de parte del administrador. La representación del prototipo para el usuario la hicimos para un dispositivo móvil pero no es diferente a la estructura y diseño de la aplicación en el ordenador.

Como resultado notamos una mejora de la aplicación y mayor satisfacción de parte del grupo que nos aconsejaban por medio de la experiencia que ellos han tenido con aplicaciones parecidas.

CONCLUSIÓN

Sabemos que la aplicación tiene una probabilidad de funcionar muy alta porque la evaluación fue hecha con personas que ya tienen experiencia con este tipo de aplicaciones además de que es fácil de manejar por la estructura, orden y diseño que tiene, presenta la información de una forma muy adecuada, y es muy óptima. Gracias a las personas que viajan seguido y no tienen a donde llegar (que son muchas) nuestra aplicación podría ser una de las más usadas, también porque está disponible para acceder desde distintos dispositivos.

DIARIOS:

Diario

López Sernas Javier

Primer día de trabajo: Buscamos ideas para hacer una aplicación o modificarla para mejorarla, Ángel Ortiz escogió la idea de una aplicación para localizar determinados lugares y jertzain tenía la idea de mejorar el navegador de un dispositivo móvil para que todas las personas la pudieran usar, como por ejemplo mejorarlo para que los daltónicos no tengan problemas ,para personas con discapacidades o deficiencias visuales. Después yo tenía la idea de hacer la aplicación de la administración de un hotel que contenía la parte del usuario y la del administrador, la idea era un poco simple al principio ya que solo la estructura solo contaba con una página principal y los estados de cada habitación del lugar.

Segundo día: antes de mostrar el primer prototipo al grupo no había cambiado mucho ya que solo hicimos la estructura de la aplicación de cómo se vería la parte del administrador donde se podía cambiar el estado de cada habitación que estaban agrupados por niveles y como el usuario podía ver los estados de cada habitación y ver la información así como podía buscar los hoteles desde un mapa que incluye la aplicación que es un modo de busque además de tener la opción de cambiar el idioma. Después mostramos el prototipo al grupo y dimos las razones por las decisiones que tomamos.

Tercer día: Después de haber hecho la exposición y mostrado el prototipo al grupo nos dimos cuenta que le faltaban varias cosas, algunas como darle una forma de pago más accesible al usuario, que la aplicación pueda ser calificada e incluimos los servicios que el lugar tiene.

Usamos también el fondo negro en la aplicación porque de esa manera le da más vida a los demás colores y el usuario no tiene problemas en cuanto a la parte visual, ordenamos de una manera que el usuario o el administrador no se pierdan por cada operación que hacen más o menos como darle un camino por el que el usuario tenga que ir y llegar a donde quiere brindando información a cada momento, en cuanto a la forma de calificar decidimos que solo lo pueden hacer los usuarios que estén registrados en la aplicación y solamente los que ya hayan sido huéspedes del hotel, la aplicación también contaría con notificaciones para el usuario para que pueda ver los últimos cambios, actualizaciones, etc. Y preferimos hacer el prototipo de la aplicación de parte del usuario en un dispositivo móvil ya que no es muy diferente de como sería en el ordenador porque la estructura es la misma y no había necesidad de hacer una para móvil y otra para el ordenador, y decidimos incluir más información en cada momento para ser más precisos y que el usuario tenga información en cada momento.

La estructura y diseño de la aplicación fue gracias a que los tres integrantes del equipo estuvimos decidiendo a cada momento como teníamos que hacerlo en base a lo que habíamos visto en clase sobre el diseño, el manejo de colores y el orden de una página aunque en este caso la aplicación no era distinto una página solo con la pequeña diferencia que esta no cuenta con anuncios que es algo incómodo para los usuarios por lo general, también por que los consejos de parte del grupo era de personas que habían tenido experiencias con este tipo de aplicaciones, por tal motivo el equipo sabe que la aplicación funciona por que como ya se mencionó las personas que nos dieron ideas y ejemplos de cómo podría fallar la aplicación son personas con experiencia en este tipo de aplicaciones.

Diario

Bautista Reyes Francisco Jerzain

Primer día de trabajo:

Al principio estamos un poco desorganizados pero poco a poco propusimos ideas, ángel tuvo la idea de una aplicación para localizar lugares, Javier tuvo la idea de una aplicación de un hotel y yo quería mejorar un navegador para personas con discapacidades o deficiencias visuales. La aplicación parecía simple ya que solo teníamos la página principal y estados de cada habitación.

Segundo día: El primer prototipo no había cambiado mucho de la estructura en la que habíamos quedado, ya que habíamos implementado la parte del administrador donde controlaba los estados de las habitaciones y la información de los lugares, los servicios de la ciudad, lugares turísticos y más. También habíamos agregado la opción de cambiar el idioma. Después mostramos el prototipo al grupo y explicamos los motivos y decisiones de cada parte de la aplicación.

Tercer día: El grupo nos mostró y comento sobre algunas partes de la aplicación ya que esta era el primer prototipo si tuvimos algunas partes que no tomamos en cuenta, como la de facilitar la forma de pago, la reservación de las habitaciones, la calificación de los hoteles esta incluía que no cualquier persona podía calificar el hotel ya que este podría ser miembro de la competencia y que los hoteles mostraran las habitaciones y no hacer publicidad falsa.

También mejoramos los colores que utilizamos en la aplicación, en la parte del administrador agregamos la opción de cambiar y modificar la disponibilidad de cada habitación así como de saber el precio de cada una, igual para el usuario así para que no tenga problemas al momento de hacer una reservación.

El prototipo de la aplicación de parte del usuario fue hecha en un dispositivo móvil, para que el usuario pudiera tener un acceso más rápido así esta aplicación y así estar

informado más rápido sobre los cambios que pudiera tener el hotel, pero la estructura y diseño de este no es muy diferente del administrador que fue hecha en un computadora de escritorio.

La aplicación fui hecha muy rápida ya que cada uno de los integrantes daba ideas a cada momento y como el grupo ya tenía experiencia con respecto a este tipo de aplicaciones nos dimos cuenta de los errores que podía tener , pero también gracias a sus comentarios sabíamos que la aplicación funcionaba.

Trabajar con un equipo es complicado al principio ya que no todos podíamos estar de acuerdo con las decisiones que tomábamos, pero así como avanzamos en las ideas y en el proyecto el trabajo fue más fácil y nos entendíamos más.

Diario:

Ángel Ortiz Olivera

Primer día de trabajo:

El equipo elite, nos dedicamos a buscar que proyecto teníamos que presentar, presentamos distintas ideas hasta que nuestro compañero Javier presento la idea del administrador del hotel, la idea consistía en una aplicación del administrador y otra del usuario, pero era muy simple, solo contaba con una página que mostraban el estado de la habitación.

Segundo día: Agregamos más cosas a la aplicación, búsqueda de hoteles, información de habitaciones, le agregamos cambio de idioma, un mapa de la localización del hotel, la organización del administrador la hicimos que cambiara un poco, administrando las habitaciones por pisos.

Tercer día: Cuando presentamos el prototipo, nos dieron algunas sugerencias para que nuestro proyecto mejorara, como servicios que el hotel proporcionaba, calificaciones de los huéspedes que ya se habían hospedado en el hotel y sus distintas formas de pago al hotel.

Tomamos la decisión de poner un fondo negro ya que eso hacía que los demás colores de fotos de habitaciones, del hotel resaltaran mucho más. Hicimos un nuevo ordenamiento de la estructura del administrador, donde los menús estaban más accesibles para modificar cosas necesarias del hotel, al usuario le agregamos una sección de notificaciones donde podría calificar en los hoteles que se había hospedado, tanto al administrador como al usuario le agregamos un Inicio de sección, hicimos un prototipo de cómo se vería en algún dispositivo móvil y en una computadora de escritorio, para que el usuario pudiera utilizar nuestra aplicación en cualquier lugar.