

Universidad Tecnológica Nacional  
Facultad Regional Córdoba  
Ingeniería en Sistemas de Información

**Cátedra: Proyecto Final**

# Rideon

**Curso: 5K3 - Grupo N°: 7 - Año: 2023**

## **Integrantes:**

Barth, Juan Carlos - ( 69958 )  
Caparroz, Ezequiel - ( 54346 )  
Lopez, Federico - ( 55025 )  
Perez, Leonardo - ( 81295 )  
Pozzo, Leonardo - ( 57453 )

## **Docentes:**

Ing. Quinteros, Sergio Ramon  
Ing. Destefanis, Maria Laura

# Rideon

TU PASIÓN, TU RUTA, NUESTRA COMUNIDAD

RIDEON ES UNA APLICACIÓN MÓVIL DISEÑADA PARA CICLISTAS QUE OFRECE HERRAMIENTAS DE COMUNICACIÓN, ORGANIZACIÓN Y SOCIALIZACIÓN, PERMITIENDO PLANIFICAR RUTAS, CREAR EVENTOS Y ESTABLECER CONEXIONES CON OTROS CICLISTAS. ES UNA PLATAFORMA QUE FACILITA LA INTERACCIÓN ENTRE LA COMUNIDAD CICLISTA Y MEJORA LA EXPERIENCIA DE PEDALEAR EN GRUPO.



GESTIÓN DE USUARIO



CREACIÓN DE EVENTOS Y RUTAS



UTILIZACIÓN DE GEOLOCALIZACIÓN



CALIFICACIÓN DE EVENTOS Y RUTAS



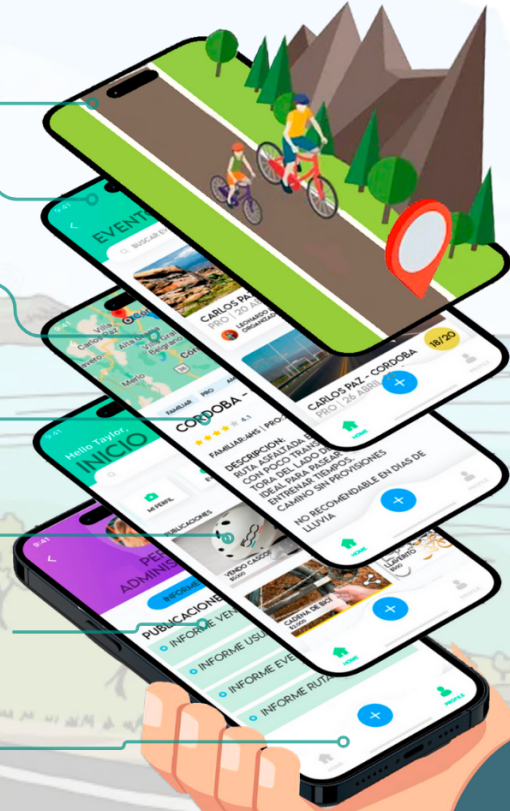
MARKETPLACE



REPORTES Y ESTADÍSTICAS



CONFIGURACIÓN Y SEGURIDAD DEL SISTEMA



## Herramientas



## Tecnologías



**Autores:**  
Juan Carlos Barth [juancarlosbarth@gmail.com](mailto:juancarlosbarth@gmail.com)

Ezequiel Caparroz [ezecaparroz@gmail.com](mailto:ezecaparroz@gmail.com)

Federico Lopez [federico.lopez1991@gmail.com](mailto:federico.lopez1991@gmail.com)

Leonardo Perez [fenixil234567890@gmail.com](mailto:fenixil234567890@gmail.com)

Leonardo Pozzo [leo.em09@gmail.com](mailto:leo.em09@gmail.com)

Ingeniería en Sistemas de Información

Proyecto Final 5k3 - G07 - 2023

Docentes:  
Quinteros, Sergio Ramón - Destefanis, María Laura

**UTN** FACULTAD REGIONAL CORDOBA  
INGENIERÍA EN SISTEMAS DE INFORMACIÓN

# Ride On

**Barth, Juan Carlos - Caparroz, Ezequiel - Lopez, Federico - Perez, Leonardo - Pozzo, Leonardo.**

*Universidad Tecnológica Nacional, Facultad Regional Córdoba*

## **Abstract**

*Ride On se diseñó como una innovadora aplicación móvil para satisfacer las necesidades de comunicación, organización y socialización de la comunidad ciclista. Permitió planificar y visualizar rutas, crear eventos para recorrerlas de manera grupal, geolocalizando los desplazamientos y estableciendo conexiones significativas con otros ciclistas. La aplicación se centró en la simplicidad, la usabilidad y la interacción social, brindando características como muro privado por evento y la capacidad de compartir eventos en redes sociales populares. Los usuarios de Ride On pudieron disfrutar de una experiencia mejorada en el ciclismo grupal, ya que la aplicación permitió una organización eficiente de eventos. Ride On ha sido desarrollada con un enfoque ágil, lo que ha permitido una iteración constante y una adaptación efectiva a las necesidades cambiantes.*

## **Palabras Clave**

Ciclistas, Evento, Ruta, Geolocalización, Ride On, Agile, Comunicación, App, Android, Sociedad, Grupo, Producto.

## **Abstract**

*Ride On was designed as an innovative mobile application to meet the communication, organization and socialization needs of the cycling community. It allowed cyclists to plan and visualize routes, create events to ride them as a group, geolocate trips, and establish meaningful connections with other cyclists. The app focused on simplicity, usability, and social interaction, providing features like a private wall per event and the ability to share events on popular social networks. Ride On users were able to enjoy an enhanced group cycling experience as the app enabled efficient organization of events. Ride On has been developed with an agile approach, which has allowed for constant iteration and effective adaptation to changing needs.*

## **Keywords**

Cyclists, Event, Route, Geolocation, Ride On, Agile, Communication, App, Android, Society, Group, Product

## **Introducción**

El proyecto se origina cuando se detectaron problemáticas existentes en el ámbito del ciclismo relacionadas con la dispersión de información, la dificultad para establecer conexiones entre ciclistas y la falta de una solución integral que centralice información relevante en un solo lugar. Ride On tiene como objetivo ofrecer una solución completa y centrada en las necesidades de los ciclistas.

En la actualidad, los ciclistas se encuentran con el desafío de buscar información sobre rutas y eventos en diferentes plataformas y redes sociales, lo que dificulta su acceso y organización. Además, la falta de una plataforma que facilite el establecimiento de vínculos interpersonales limita la posibilidad de realizar actividades en conjunto y compartir experiencias en un entorno unificado.

Ride On se propone como una respuesta a estas problemáticas, brindando a los ciclistas una aplicación móvil que les permita acceder a información actualizada sobre rutas y eventos organizados, establecer conexiones con otros ciclistas y con la posibilidad de llevar un control personalizado de su progreso y estadísticas. A través de Ride On, los ciclistas pueden disfrutar de una experiencia enriquecedora y mejorar su práctica de esta apasionante actividad.

## **Elementos del Trabajo y metodología**

Para la gestión del proyecto se propuso una modalidad híbrida en donde se utilizó tanto las propuestas del Project Management Institute [1] como la metodología Agile. El

PMI aportó un marco general para la dirección de proyectos y estableció los procesos clave que debieron seguirse durante todo el ciclo de vida del proyecto; Proporcionó directrices detalladas sobre la planificación, ejecución, control y cierre de proyectos, así como enfoques para la gestión del alcance, tiempo, costo, calidad, recursos, riesgos y comunicaciones que se detallaron en la documentación de los estudios iniciales del proyecto. Para el conjunto de actividades dedicadas al proceso de creación, diseño, despliegue y compatibilidad de software se adoptó la metodología ágil utilizando el framework Scrum [2]. El equipo de trabajo estuvo compuesto por un Scrum Master, que cambia en cada Sprint, y cuatro personas. Cada sprint tuvo una duración de dos semanas, durante el cual el equipo se autoorganizó y se adaptó para desarrollar las historias de usuarios asignadas.

Durante la ejecución del sprint, el Scrum Master coordinó el trabajo del equipo y se llevaron a cabo al menos dos meetings por semana. Para el seguimiento y gestión del proyecto, se utilizó la herramienta Jira [3] de Atlassian, que permite un enfoque práctico, simple y rápido para equipos que trabajan con metodología ágil. Desde Jira, se obtuvieron métricas esenciales como el burndown chart y el velocity chart para monitorear el progreso del proyecto y del equipo.

El sistema de Ride On se desarrolló para dispositivos móviles con sistemas operativos Android 5.0 o superiores, utilizando Android Studio como entorno de desarrollo y el lenguaje de programación Java.

En cuanto a la gestión y almacenamiento de datos, se utilizó Firebase [4]. La estructura de la aplicación es "backend-as-a-service" o "BaaS" (backend como servicio). En este modelo, Firebase proporcionó la infraestructura de backend necesaria para la aplicación

Todo el código desarrollado para la aplicación se administró y controló a través de la herramienta GitHub [5], que utiliza el

sistema de control de versiones Git. Esto permitió tener un registro y seguimiento de las diferentes etapas del desarrollo hasta llegar al producto final.

En términos de documentación, se aprovechó las facilidades y disponibilidad que ofrece Google Drive [6] para almacenar y acceder a los documentos necesarios. Esta plataforma garantiza un acceso fácil y seguro a la documentación del proyecto.

## **Resultados**

Ride On es una innovadora aplicación móvil diseñada para satisfacer las necesidades de la comunidad ciclista. Con un enfoque en la comunicación, organización y socialización, Ride On nació como una solución integral que conecta a ciclistas y les brindó herramientas para planificar rutas, crear eventos. También proporcionó la posibilidad de crear publicaciones de venta, mediante una suscripción mensual que lo habilita.

Detallando funcionalidades, los ciclistas pudieron crear, explorar y planificar rutas emocionantes, a través de una amplia base de datos de rutas geolocalizadas y detalladas que se generaron de manera incremental a través de la colaboración de la comunidad. Ride On brindó acceso a información de las calificaciones sobre las condiciones de la ruta. En cuanto a eventos, los usuarios pudieron crearlos, asociándolos a una ruta o unirse a los existentes, fomentando la interacción y el compañerismo. Ride On generó un muro privado por evento, permitiendo a los participantes interactuar con mensajes y coordinar de manera efectiva durante las actividades. Los ciclistas también pudieron compartir eventos en redes sociales populares, lo que amplía la visibilidad, participación y difusión entre la comunidad. La aplicación se centró en la simplicidad y usabilidad, brindando una experiencia intuitiva a los usuarios

Además, Ride On ofreció un sistema de suscripción que permite a los usuarios desbloquear beneficios adicionales.

Mediante una suscripción mensual, los ciclistas tuvieron el acceso a funciones premium, como la posibilidad de generar múltiples publicaciones de venta en la sección de venta de la aplicación. El pago de la suscripción se realizó de forma segura a través de la plataforma Mercado Pago.

Ride On se planteó como una aplicación móvil teniendo en cuenta que los dispositivos de este tipo nunca se alejan del usuario y por ende, la aplicación, puede estar siempre disponible.

Con lo previamente expresado, podemos decir que se obtuvo un producto de software que facilita la difusión y el crecimiento de grupos sociales, así como también proporcionó a los usuarios un medio para publicitar y atraer a nuevos usuarios a la aplicación.

### Discusión

Como resultado de análisis previos realizados, observamos la existencia de aplicaciones similares que resuelven varias de las funcionalidades de Ride On, pero presentan desventajas a la hora de utilizarlas. En algunos casos, la tecnología es obsoleta, la plataforma no es intuitiva o los costos de adquirirla son demasiado elevados. Ride On se posiciona como una alternativa integral y accesible, diseñada para adaptarse a la situación actual y teniendo en cuenta las necesidades de los ciclistas. La aplicación se integra perfectamente con los dispositivos móvil Android más utilizados, brindando una experiencia fácil de usar y accesible para todos los usuarios. Además, Ride On cuenta con una vía de comunicación constante a través de su función de muro privado por evento, permitiendo una interacción fluida y efectiva entre los participantes.

### Conclusión

Ride On es una aplicación móvil diseñada para mejorar la experiencia ciclista al proporcionar una plataforma interactiva y segura para la comunicación, organización y socialización de la comunidad. Ya sea

para planificar rutas emocionantes, participar en eventos grupales o conectarse con otros ciclistas, Ride On satisface las necesidades de los amantes del ciclismo y fomenta un sentido de comunidad en el mundo de las dos ruedas.

### Agradecimientos

Un agradecimiento a todas las personas que de una forma u otra nos han brindado su ayuda en el progreso de este proyecto.

Mucha gratitud a nuestras familias por apoyarnos a lo largo de la carrera y darnos la posibilidad de realizar éste camino que elegimos.

A los profesores, por la eterna paciencia, predisposición y consejos.

### Referencias

- [1] Guía de Scrum. Disponible en: <https://www.pmi.org/>  
[Accedida en agosto 2023]
- [2] Guía de Scrum. Disponible en: <https://www.scrumguides.org/docs/scrumguide/v1/scrum-guide-es.pdf>  
[Accedida en Julio 2023]
- [3] Jira. Disponible en: <https://www.atlassian.com/es/software/jira>  
[Accedida en Setiembre 2023]
- [4] Firebase. <https://firebase.google.com/>  
[Accedida en Julio 2023]
- [5] GitHub. Disponible en: <https://github.com/>  
[Accedida en Setiembre 2023]
- [6] Google Drive. Disponible en: [https://www.google.com/intl/es\\_ALL/drive/](https://www.google.com/intl/es_ALL/drive/)  
[Accedida en Setiembre 2023]

### Datos de Contacto:

*Juan Carlos Barth. Universidad Tecnológica Nacional, Facultad Regional Córdoba.*

*juancarlosbarth@gmail.com*

*Ezequiel Caparroz. Universidad Tecnológica Nacional, Facultad Regional Córdoba.*

*ezeccaparroz@gmail.com*

*Federico Lopez. Universidad Tecnológica Nacional, Facultad Regional Córdoba.*

*federico.lopez1991@gmail.com*

*Leonardo Perez. Universidad Tecnológica Nacional, Facultad Regional Córdoba.*

*fenixi1234567890@gmail.com*

*Leonardo Pozzo. Universidad Tecnológica Nacional, Facultad Regional Córdoba.*

*leo.em09@gmail.com*

## PLANILLA PARA CATALOGAR EL PROYECTO FINAL

<b>AÑO</b>	<b>2023</b>	<b>CURSO Y NRO. DE GRUPO</b>	<b>5K3 – G07</b>
<b>NOMBRE DEL SISTEMA / PROYECTO</b>			
<b>Ride On</b>			
<b>CATEGORÍA (Solución De Negocio / Producto / Proyecto De Impacto Social)</b>			
<b>Producto</b>			
<b>HERRAMIENTAS Y TECNOLOGÍAS UTILIZADAS</b>			
<b>ÁMBITO DE APLICACIÓN</b>	<b>NOMBRE Y VERSIÓN</b>		
<b>ENTORNO DE DESARROLLO</b>	Android Studio		
<b>REPOSITORIOS Y VERSIONADO</b>	GitHub, Google Drive		
<b>PROGRAMACIÓN</b>	Android Studio: Java, Kotlin, Api TomTom		
<b>BASE DE DATOS</b>	Firebase Realtime Database		
<b>COMUNICACIÓN INTERNA</b>	Whatsapp, Discord, Meet Google		
<b>CAPACITACIÓN</b>	Firebase		
<b>PRUEBAS DE SISTEMA</b>	-		
<b>GESTION DEL PROYECTO</b>	Jira Software		
<b>DOCUMENTACIÓN</b>	Word, Google Docs		
<b>MODELOS</b>	Photoshop, Microsoft Visio		