



ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DEL LITORAL

Facultad de Ingeniería en Electricidad y Computación

**“SITIO WEB PARA RESERVA Y CONTROL DE HABITACIONES
PARA MOTEL”**

INFORME DE MATERIA INTEGRADORA

Previa a la obtención del Título de:

LICENCIADO EN SISTEMAS DE INFORMACION

RONALD PARDO REYES

STALIN SANDINO VANEGAS AGUAS

GUAYAQUIL – ECUADOR

AÑO: 2015

AGRADECIMIENTOS

Mis más sinceros agradecimientos a Dios y a nuestras familias por su apoyo incondicional durante la carrera, el mismo que nos ha otorgado las fuerzas y el apoyo suficientes para poder culminar con nuestra carrera, agradecemos también a nuestros profesores y compañeros, por los conocimientos y las experiencias que hemos recibido y hemos compartido con ellos a lo largo de estos años.

RONALD PARDO R

AGRADECIMIENTOS

Agradezco a mi familia en especial a mi hermano Tito que me apoyó para que ingresaré a esta prestigiosa Universidad llamada ESPOL y a las personas que durante toda esta carrera me apoyaron incondicionalmente para sobresalir y aprobar las materias.

STALIN VANEGAS A.

DEDICATORIA

El presente proyecto lo dedico a Dios por darme la fortaleza para seguir adelante. A mi familia que por su afán y sacrificio fue posible la culminación de mi carrera universitaria.

Ronald Pardo R

DEDICATORIA

Este proyecto se lo dedico a Dios por bendecirme para llegar hasta donde he llegado, a mis padres por apoyarme a través de este largo camino lleno de esfuerzo y sacrificio, y a todos los que me apoyaron para la culminación del mismo.

Stalin Vanegas A.

TRIBUNAL DE EVALUACIÓN

.....
Ing. Edgar López

PROFESOR EVALUADOR

.....
Ing. Ronald Barriga

PROFESOR EVALUADOR

DECLARACIÓN EXPRESA

"La responsabilidad y la autoría del contenido de este Trabajo de Titulación, nos corresponde exclusivamente; y damos 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"

.....
Ronald Willian Pardo Reyes

.....
Stalin Sandino Vanegas Aguas

RESUMEN

El presente proyecto tiene como objetivo implementar un Sitio Web para reserva y control de habitaciones para Motel, utilizando la metodología de desarrollo ágil como lo es Scrum, desarrollado bajo la plataforma Asp.Net, que es un framework para aplicaciones web desarrollado y comercializado por Microsoft, con este sitio se desea ayudar a que las personas interesadas en el servicio de Motel, lograr agilidad en los servicios y una buena atención para eliminar las largas filas que se generan en estos sitios por no conocer la disponibilidad de las habitaciones.

Este Sitio Web brindará información a los usuarios sobre la disponibilidad de habitaciones, el estado de la habitación, promociones que se generen y uso de los servicios como bar y restaurante como también el administrador del sitio web tendrá el control de monitoreo de las habitaciones, como él tiene acceso a una agenda virtual donde podrá observar el estado de las habitaciones libres u ocupadas si estas están ocupadas.

Además podrá agregar servicios adicionales a la reserva de la habitación como: comida, bebidas y chocolates solamente si el cliente lo desea. También le notificara al administrador 15 minutos antes de culminarse el tiempo de reserva.

ÍNDICE GENERAL

DEDICATORIA	iv
DEDICATORIA	v
TRIBUNAL DE EVALUACIÓN	vi
DECLARACIÓN EXPRESA	vii
RESUMEN	viii
ÍNDICE GENERAL.....	ix
CAPÍTULO 1	1
1. ANTECEDENTES Y ANALISIS DEL PROBLEMA	1
1.1. Problema	1
1.2. Situación Específica	1
1.3. Antecedentes.....	2
1.4. Justificación	2
1.5. Alcance.....	3
1.6. Objetivo General.....	4
1.7. Objetivo Específico	4
1.8. Características de Un Sitio Web	5
1.9. ASP.NET	5
1.9.1. Definición.....	5
1.9.2. Características.....	6
1.10. SQL Server 2008.....	6
1.10.1. Definición.....	6
1.10.2. Características.....	6
1.11. Visual Studio 2013	7
1.11.1. Definición.....	7
1.12. Por qué usar Asp.Net	7
CAPÍTULO 2.....	8
2. METODOLOGÍA O SOLUCIÓN TECNOLÓGICA IMPLEMENTADA	8

2.1. Metodología SCRUM.....	9
2.2. Uso de SCRUM.....	10
2.2.1. Sprint 1.....	11
2.2.2. Sprint 2.....	11
2.2.3. Sprint 3.....	12
2.2.4. Sprint 4.....	12
2.2.5. Sprint 5.....	12
2.3. Evaluación del uso de Scrum.....	13
2.4. Resultados.....	13
CAPÍTULO 3.....	14
3. METODOLOGÍA DE INVESTIGACIÓN.....	14
3.1. Resultados Obtenidos.....	14
3.2. Requerimientos de Hardware y Software.....	17
3.3. Herramientas de diseño y desarrollo del sitio Web.....	20
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	21
CONCLUSIONES.....	21
RECOMENDACIONES.....	22
BIBLIOGRAFÍA.....	23

CAPÍTULO 1

1. ANTECEDENTES Y ANALISIS DEL PROBLEMA

1.1. Problema

En la actualidad en la ciudad de Guayaquil el negocio de los moteles tiene una fuerte demanda, debido a la importancia de mantener la privacidad entre individuos que tienen una vida íntima y justamente los moteles son los sitios que nos proporcionan esto, la problemática se genera cuando los clientes desean realizar una reservación de habitaciones o demás servicios en los fines de semanas (Viernes, Sábados, Domingo) y feriados. Debido a la gran demanda de clientes que se incrementa en estos días, por lo que los clientes deben esperar en sus vehículos horas, hasta que una habitación este desocupada, lo que en algunas ocasiones provocan malestar en el cliente lo que ocasiona que el cliente visite otro lugar en busca de una habitación disponible pero hay ocasiones en que se topa con el mismo problema al otro lugar que va.

1.2. Situación Específica

En la actualidad los Moteles son lugares muy frecuentados por las parejas de esposos o novios y ellos desean reservar con anticipación una habitación, para lo cual deben llamar al Motel, esperar que le contesten, y reservar un habitación pero antes debe indicarle los datos como el nombre, cédula y otros datos adicionales a la persona encargada de reservarle la habitación al usuario, esto toma mucho tiempo para luego decirle que tal habitación que desea tal día a tal hora está ocupada.

Esto le toma mucho tiempo al usuario y provoca malestar en él, también provoca pérdida económica para el administrador del Motel ya que al no reservarle la habitación al usuario por tener ocupadas las habitaciones genera un usuario insatisfecho.

1.3. Antecedentes

En la actualidad la tecnología nos ayuda a acceder a muchas facilidades en todas partes del mundo, como son los servicios en línea, consulta de saldos bancarios, pedidos de comida, etc. todo lo podemos hacer desde una sitio web o desde nuestro teléfono inteligente.

Apoyándonos de esta tecnología el sitio web a desarrollar para los Moteles el cual nos permita, reservar una habitación entre otros servicios que un motel puede ofrecer como son: jacuzzi, decoraciones de rosas sobre la cama, servicios de bebidas etc.

1.4. Justificación

Se justifica el desarrollo del Sitio Web debido a que las personas frecuentan más de una vez los Moteles para pasar una velada solos, alejado del ruido de la familia y ellos quieren reservar una habitación anticipadamente pero de una forma rápida y sin perder tiempo en una llamada telefónica ya que ahora todos poseen acceso a una computadora y es el método más rápido y ágil que existe.

El Sitio web también ayudará enormemente al administrador del Motel ya que el podrá observar que habitación ya está a punto de ser desocupada para proceder con el servicio de limpieza de la habitación desocupada, el sitio web le indicará con notificaciones que habitación estará

desocupada para poder realizar un mantenimiento de limpieza anticipadamente.

1.5. Alcance

El sitio web le permitirá a los clientes que se encuentren registrados y cuenten con un usuario y clave, ver las habitaciones disponibles con sus respectivos filtros de búsquedas como tipo de habitaciones, características, etc., los servicios que ofrecen (bar, restaurante, internet, etc.).

Para realizar la reserva de una habitación el usuario debe registrarse en el sitio web, luego iniciar sesión con su usuario y clave, una vez que el usuario ingrese a su cuenta podrá acceder, a la opción de reservar habitaciones, primero elegirá el tipo de habitación que desea, existen 4 tipos de habitación, sencilla, imperial, suite y de lujo, luego podrá seleccionar el horario de la reserva y el día siempre y cuando dicho día esté disponible, adicionalmente se le podrá agregar servicios extras a la reserva como bebidas, comida o chocolates. Al culminar todos los pasos anteriores seleccionará realizar reserva, este verificara si la habitación sigue disponible mientras hemos estado conectado y seleccionados los servicios que deseamos usar, si tenemos disponible la reserva el sitio me pedirá el medio de pago si es en efectivo o por transferencia bancaria, una vez seleccionado nuestro medio de pago si seleccionamos transferencia bancaria para que la reserva quede en estado activo el usuario deberá ingresar y subir el recibo de la transferencia, el sitio enviara un correo al encargado del cobro para que verifique el pago y proceda a realizar la reserva .

1.6. Objetivo General

Analizar, Diseñar E implementar un sitio web para el control y reserva de habitaciones para motel, para satisfacer el mercado insatisfecho con el uso de este sitio web para su comodidad y conformidad.

1.7. Objetivo Específico

Recopilar y analizar información necesaria del local para la construcción del sitio web.

Analizar los diferentes requerimientos a utilizarse para el desarrollo del sitio.

Desarrollar aplicaciones que le permitan al usuario final poder registrarse en el sitio, para poder hacer uso de todos los servicios que se ofrecen en el sitio:

- Verificar Disponibilidad de habitaciones.
- Reservar en línea.
- Servicios Adicionales.
- Monitorio de habitaciones para el administrador.
- Facilitar información mediante el sitio web para los usuarios.

1.8. Características de Un Sitio Web

Las características que un sitio web debe brindar a los usuarios, en cuanto a la usabilidad del sitio, son las siguientes:

- **Intuitivo:** Todos los elementos del sitio (botones, imágenes, enlaces, iconos, etc.) deben estar relacionados con la percepción del usuario, de manera que el usuario sepa lo que tiene que hacer con tan solo ver el sitio.
- **Eficiente:** Es la utilización correcta de los elementos que dispone el sitio web, es decir cada elemento del sitio debe hacer a lo que hace referencia.
- **Facilidad de uso:** Un sitio web debe ser de fácil uso para el usuario.
- **Rapidez:** Las imágenes, animaciones, etc. que se vayan a cargar en el sitio no deben entorpecer la rapidez del sitio.
- **Utilidad:** Botones, menús, imágenes, todos los elementos deben tener utilidad, en base a los objetivos planteados en el sitio.

1.9. ASP.NET



Figura 1.1 Logo Asp.Net

1.9.1. Definición

Es una herramienta de desarrollo web de la compañía Microsoft para crear páginas web de contenido dinámico con el apoyo de

scripts ejecutados desde el servidor, el mismo funciona sobre servidores de Microsoft con el IIS para Windows.

1.9.2. Características

Asp.Net [1] no es un lenguaje de programación es un marco de trabajo en el cual se realizan aplicaciones basadas en internet.

Utilizan servidores de Windows IIS.

1.10. SQL Server 2008



Figura 1.2 Logo SQL SERVER

1.10.1. Definición

SQL server [2] es un sistema de gestión de base de datos de la compañía Microsoft, que está diseñado para el entorno empresarial, trabaja con código T-SQL que incluye control de las transacciones, control de errores, procesamiento en fila y variables declaradas.

1.10.2. Características

El SQL server soporta gran cantidad de transacciones, puede soportar procedimientos almacenados, incluye un entorno gráfico para la administración del motor de base de datos, trabaja en modo cliente – servidor en el cual la información se aloja en el servidor y los clientes solo envían o consultan la información ya almacenada, además permite integrarse y administrar

información de otros servidores de datos que tengan instalado el mismo motor de base de datos, también soporta el desarrollo de aplicaciones a tres capas.

1.11. Visual Studio 2013



Figura 1.3 Logo Visual Studio 2013

1.11.1. Definición

Visual Studio [3] es conjunto de herramientas de desarrollo para la generación de aplicaciones web, Servicios Web Xml, aplicaciones de escritorio y aplicaciones móviles.

1.12. Por qué usar Asp.Net

- Es liviano
- Detecta el navegador usado por el cliente
- Se lo puede usar en cualquier computador que esté conectado a la red y tenga un navegador
- Es fácil de programar así como también es fácil conectarse con la base de datos.

CAPÍTULO 2

2. METODOLOGÍA O SOLUCIÓN TECNOLÓGICA IMPLEMENTADA

Consideramos que los lenguajes de programación Asp.net y C# son unos de los lenguajes más robustos para diseño y programación orientada a objetos para el desarrollo de Sitios Web, analizando los problemas y las necesidades que le damos al cliente, estuvimos de acuerdo en desarrollar en estos lenguajes con la interfaz de desarrollo Visual Studio 2013.

El Sitio Web para Reserva y Control de Habitaciones para Motel incluye programación a 3 capas, Clases, Datos y WebPages, para la base de datos usamos uno de los grandes y robustos gestores de bases de datos del mundo el cual es SQL Server 2008 R2.

En cuanto a su desarrollo se utilizará la Metodología Ágil SCRUM para poder tener un avance incremental e iterativo, permitiendo entregar avances funcionales con sus respectivas tareas recolectadas a base de los requerimientos del cliente, siguiendo con la creación y revisión de los primeros diseños del sitio web, solucionando problemas y adaptando los requerimientos que dese el cliente en el momento, en resumen se pudo obtener un mejor manejo y control en el desarrollo del sitio web.

Tuvimos inconvenientes con el desarrollo de lo que ofrecimos al cliente como una Agenda de las Habitaciones reservadas para que el cliente pueda consultar la disponibilidad de las habitaciones según el horario, porque lo que adaptamos programación hecha con JS y Ajax para proceder a desarrollar esa agenda tanto para el usuario que reserva una habitación y para el administrador que consulta que habitaciones se encuentran ocupadas y disponibles, al final pudimos desarrollar esas dos agendas de las habitaciones con un bonito diseño gracias a estos dos tipos de programación complementaria.

En una reunión de sprint tuvimos una sugerencia del cliente que nos pidió un cambio de diseño para el Home Page, procedimos a realizar otro diseño más atractivo e interactivo para el cliente y para los usuarios utilizando una plantilla de Ajax.

2.1. Metodología SCRUM.



Figura 2.1 Logo Scrum

La aplicación de Scrum [4] fue realizada de una manera muy fluida y eficaz, porque todos los miembros del equipo trabajaron en todas las iteraciones y estuvimos de acuerdo en el uso de esta metodología, gozando todos los beneficios que nos da esta metodología.

Al inicio de la iteración o del primer sprint si hubiéramos necesitado otro integrante solo necesitamos explicarle el uso de la metodología Scrum, es decir cómo se manejan el backlog, las reuniones de cada sprint y la responsabilidad de cada miembro del equipo y el líder del mismo que es el ScrumMaster.

2.2. Uso de SCRUM

En el inicio del proyecto se buscó establecer las ideas para el desarrollo del sitio web, darle un diseño inicial que pantallas se usaran y como las va a usar el cliente final, en esta primera parte el equipo de trabajo se reunió para analizar el posible diseño inicial y las herramientas a utilizar para el desarrollo del sitio.

Para poder hacer uso de la metodología Scrum se trabajó con una página web que nos da los beneficios del Scrum elaborar tarjetas para ver el avance del proyecto el cual está en el siguiente link <https://trello.com/b/CIEz2mXi/sitio-web-para-moteles>.

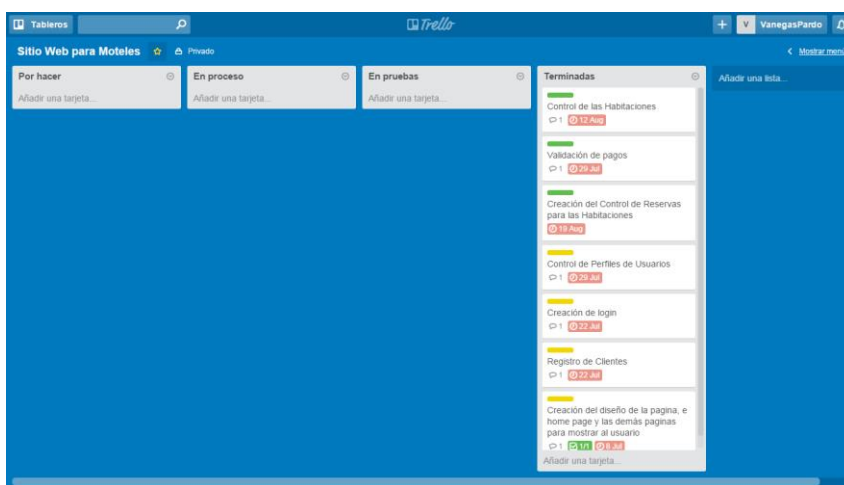


Figura 2.2 Tablero SCRUM

2.2.1. Sprint 1

Antes de llegar a la primera iteración existió el Sprint 0 en el cual se planteó la idea del proyecto y como iba a funcionar.

Durante el primer sprint se definieron las tareas a desarrollar que fueron.

- I. Creación del diseño de la página, página principal y demás paginas para el usuario
- II. Registro de clientes
- III. Creación del login
- IV. Control de perfiles de usuario
- V. Creación del control de reservas para las habitaciones
- VI. Mejorar validación de servicios adicionales (comida, bebidas etc.)

Estos sprint tenían una duración dependiendo de la complejidad de 3 días en adelante lo más difícil se demoran 15 días en desarrollar, mientras se realizaba el desarrollo nos dimos cuenta que algunas tareas eran complicadas y podrían tomar más tiempo por lo cual hubo algunos tareas entregadas con atrasado pero cumpliendo el objetivo final, también fueron complicadas las reuniones con el equipo de trabajo porque lo realizábamos via Skype y no siempre había disponibilidad del equipo.

2.2.2. Sprint 2

En este sprint el proyecto ya estaba a un 80% de desarrollo lo cual se revisaron las paginas desarrolladas para verificar la funcionalidad y se necesitaban algún cambio, como todo estaba bien y el equipo estuvo de acuerdo en las pruebas se continuo

con el desarrollo de proyecto como se planifico en el primer sprint.

2.2.3. Sprint 3

En este sprint se cambió el diseño de la página principal a una más amigable para el usuario final, y se empezó a trabajar en las partes más compleja del proyecto que es la parte de la reserva para el cliente se tuvo una reunión para recolectar ideas para poder empezar con el desarrollo de la misma, al culminar se obtuvieron los pasos que iba a realizar esta página para el cliente final.

2.2.4. Sprint 4

Se volvió a revisar el sitio web con el equipo de trabajo y se decidió que los botones, base de datos y imágenes usadas en el sitio web estaban bien e iban a ser utilizadas para el proyecto final en este punto el proyecto estaba en un 92% avanzado.

2.2.5. Sprint 5

En este sprint se realizó una última revisión, esta vez fue bastante exhaustiva porque ya va a ser entregado al cliente final, el cual se revisaron validaciones, uso del aplicativo y velocidad del mismo y si tenía algún problema de interacción con el usuario final, la conclusión fue que el sitio web es bastante sencillo de manejar y ágil para el usuario final y bastante amigable.

2.3. Evaluación del uso de Scrum

El uso de Scrum para el desarrollo de un sitio web para Motel, fue una tarea complicada porque fue la primera vez que usamos esta metodología pero fue bastante sencillo acoplarse al uso de esta metodología, ya que Scrum ayuda a organizar, desarrollar y trabajar en equipo el único problema fue la falta de tiempo en las reuniones del equipo vía Skype.

También hubo un pequeño problema el cual fue la terminación de las tareas prematuras es decir se las terminaba por anticipado, pero esto nos daba para tiempo para revisar y corregir errores o modificaciones de otras tareas.

2.4. Resultados

Se realizaron dos fases de pruebas, una fue el equipo de trabajo que la desarrollo para revisar alguna anomalía o error y la otra la realizo un usuario final para revisar la interactividad de la misma para salir al mercado, el cual resulto ser bastante fácil y sencilla para este usuario y le agrado la combinación de colores que usamos para el sitio.

CAPÍTULO 3

3. METODOLOGÍA DE INVESTIGACIÓN

3.1. Resultados Obtenidos

Como resultado del proyecto obtuvimos un Sitio Web con una interfaz gráfica agradable para el usuario y notificaciones tanto para el usuario como para el administrador del motel. El sitio web permite al usuario registrarse para luego así ingresar y proceder a reservar una habitación el día y la hora que se le plazca siempre y cuando dicha habitación no está reservada previamente. El usuario si ha olvidado su contraseña tendrá la opción de recuperarla. A continuación se detalla las opciones que tendrá el sitio web una vez culminado con la ayuda de la Metodología Scrum:

- **Registro de Usuarios:** aquí el usuario – cliente tendrá que llenar un formulario donde digitará sus datos personales y además debe ser mayor de edad para poder registrarse caso contrario el sitio web no le permitirá registrarse ya que debe registrar su fecha de nacimiento.

Registro de nuevo usuario

Cédula:	<input type="text"/>
Nombre:	<input type="text"/>
Apellido:	<input type="text"/>
Fecha de Nacimiento:	<input type="text"/>
Género:	<input type="text" value="Hombre"/>
Usuario:	<input type="text"/>
Contraseña:	<input type="text"/>
Repetir Contraseña:	<input type="text"/>
E-mail:	<input type="text"/>

Figura 3.1 Formulario de Registro

- **Consulta de Disponibilidad de las Habitaciones:** aquí el usuario que vaya a reservar una habitación podrá conocer y observar que día, fecha y hora están ocupadas las habitaciones y que día, fecha y hora no lo están para así proceder a reservar la habitación tal día hasta tal hora.

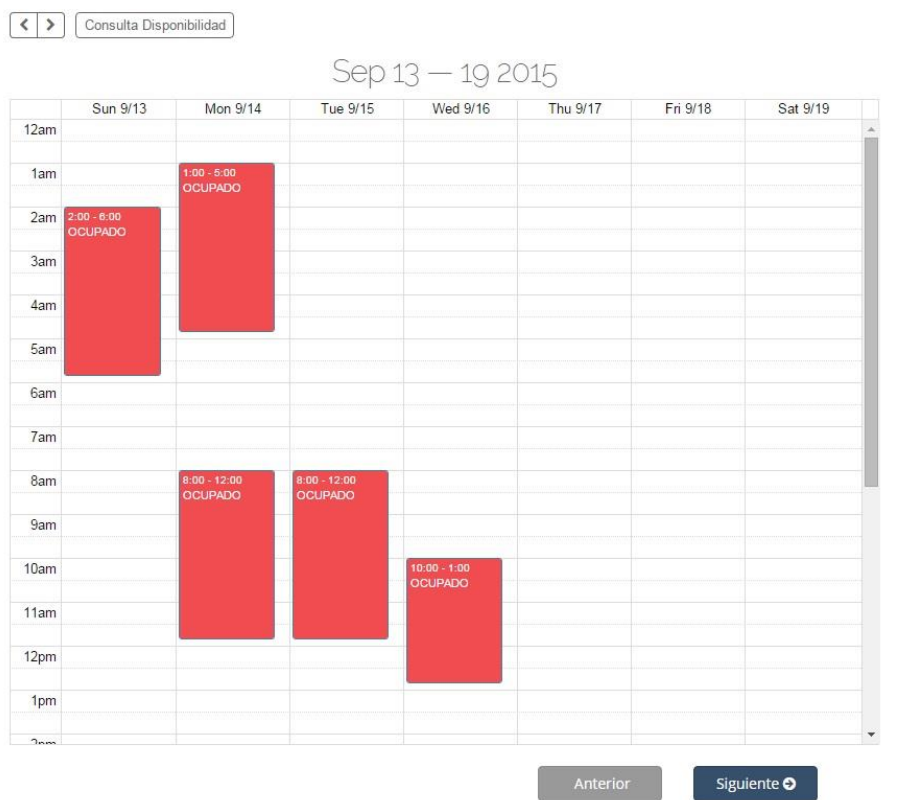


Figura 3.2 Consulta de Disponibilidad de Habitación

- **Monitoreo de Habitaciones:** el administrador del motel podrá observar las habitaciones que se encuentran ocupadas en tiempo real, así como también será notificado cuando el tiempo de reserva las habitaciones ya este por terminarse, para así proceder con el mantenimiento de limpieza para dichas habitaciones recién desocupadas

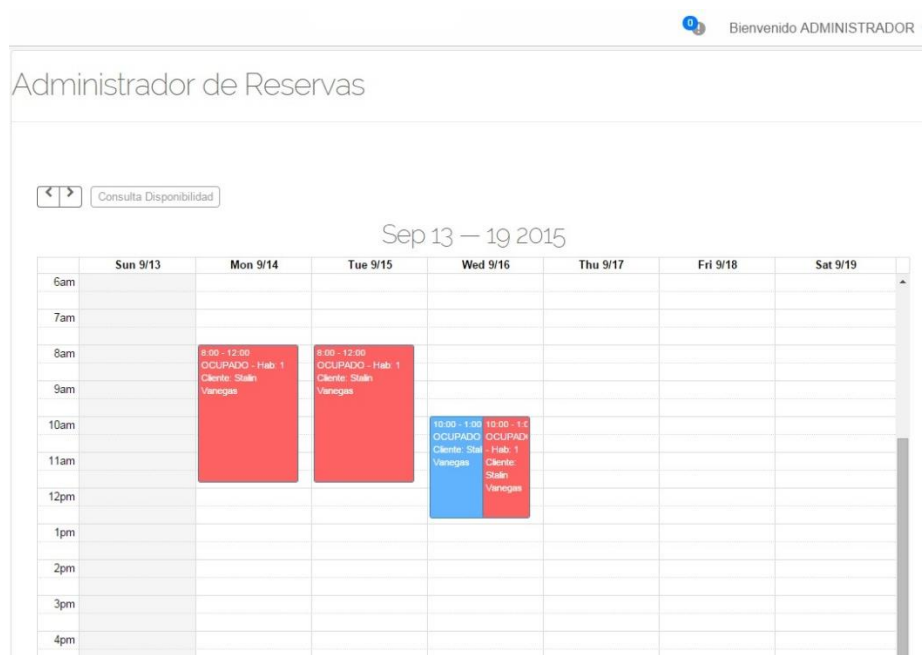


Figura 3.3 Monitores de Habitaciones

El web requerirá que la información ingresada por el usuario sea lo más exacta posible ya que existen las restricciones que para registrarse debe ser mayor de edad.

3.2. Requerimientos de Hardware y Software

3.9.1. Hosting

El alojamiento web (en inglés hosting) se lo puede definir como un servicio prestado por un ISP (proveedor de servicios de internet), que permite a los usuarios de internet tener un sistema integrado para poder almacenar información. No solo te permite alojar páginas webs, sino que también puedes alojar videos, documentos, archivos de imágenes, correo electrónico, etc. En resumen, es un servicio que te ofrece un lugar para hospedar emails, tus aplicaciones y archivos en general.

3.9.1.1. Tipos de Hosting

- **Hosting gratuito:** Las funcionalidades que ofrece son muy limitadas. Los proveedores de alojamiento gratuito normalmente agregan sus propios anuncios en el sitio alojado de forma gratuita y tienen límites muy grandes de tráfico y de espacio.
- **Hosting de imágenes:** Este hospedaje se ofrece para guardar imágenes. Este tipo de alojamiento normalmente es gratuito, las páginas se valen de la publicidad colocadas en su página al subir la imagen y la mayoría requieren que el usuario se registre.
- **Hosting compartido:** Es cuando un mismo servidor aloja a varios sitios web de distintos clientes. Una de las desventajas de este hosting es que cuando hay un problema en uno de los sitios en el servidor puede traer abajo al resto de los sitios. Este hosting también tiene algunas restricciones con respecto a qué se puede hacer exactamente, aunque estas restricciones no son tan restrictivas como en el hosting gratuito.
- **Hosting dedicado:** Con este tipo de hosting, uno consigue un servidor sólo para él a diferencia del hosting compartido en donde el recurso de la maquina son compartidos entre varios clientes. No tiene restricciones, a excepción de las diseñadas para mantener la integridad del proveedor (por ejemplo, prohibir sitios con contenido para adultos debido al riesgo del aumento de ataques por los hackers). El usuario tiene que hacerlo todo por sí mismo, menos que se pague una tarifa a parte al proveedor. Esto

puede ser costoso, pues la contratación del servidor dedicado en sí es más costosa en comparación al alojamiento compartido.

- **Hosting VPS (Virtual Private Server):** El servicio de este hosting consiste en poner a disposición del cliente un servidor exclusivo (privado), pero no como una máquina física, sino como una máquina virtual. Es decir, la empresa proveedora del servicio de hosting utiliza la técnica de virtualización para dividir un Servidor Web real en varios Servidores Virtuales. Podemos trabajar con estos Servidores Virtuales como si fueran un Servidor Web no compartido y al que solo nosotros tenemos acceso, pero realmente sí estaremos compartiendo los recursos del Servidor Web real con los otros Servidores Privados Virtuales alojados en él.

3.9.2. Dominio

Un dominio es el nombre que identifica un sitio web, una dirección, que los usuarios usarán para hallar y acceder a un sitio web. Un nombre de dominio tiene que ser único. Un dominio solo puede apuntar a un servidor, pero un solo servidor web puede servir múltiples páginas web de múltiples dominios.

Un dominio está compuesto de tres partes: en www.reservahabmot.com, las tres uves dobles (www), el nombre del dominio (reservahabmot) y extensión o terminación del dominio (com).

El nombre hace referencia al nombre de la organización, a la marca o a una palabra resumen que indique la información que

brinda la web, por ejemplo www.sony.com.ec hace referencia al nombre de la famosa marca de tecnología.

3.3. Herramientas de diseño y desarrollo del sitio Web

Logo	Software	Descripción
	ASP.NET	Lenguaje de desarrollo.
	Visual Studio 2013	Aplicativo para desarrollar aplicaciones web.
	SQL SERVER 2008	Base de datos.
	JAVASCRIPT	Lenguaje de programación.
	Navegador Web	Navegador web
	Navegador Web	Navegador web

Tabla 1: Herramientas que se utilizaron para el desarrollo del proyecto

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

CONCLUSIONES

Las conclusiones a las que se ha llegado tomando como base la investigación realizada, más las encuestas realizadas a 382 personas en la ciudad de Guayaquil, la misma que se encuentra detallada en el presente han sido las siguientes:

1. En la actualidad no existe en el Ecuador un sitio Web que ofrezca reservar y controlar las habitaciones en los moteles, convirtiéndose esto en un nicho de mercado en el cual podemos incursionar sin competencia directa.
2. La utilización de la tecnología Asp.Net para la implementación del sitio web nos ayuda a desarrollar de una manera más rápida el sitio web cuando se trata de proyectos con tiempos cortos de entrega.
3. Como conclusión final vale la pena recalcar que el 80% de nuestros encuestados afirmaron que SI les gustaría tener disponible un sitio web para reservar y controlar las habitaciones de motel, debido que es un servicio que se encuentra en el Internet, puede ser usado desde cualquier sitio sin necesidad de ir físicamente a la ubicación, sino tener la información de forma inmediata, lo que confirma el éxito de nuestro proyecto.

RECOMENDACIONES

Para lograr posicionar nuestro sitio Web y de esta forma alcanzar las metas trazadas, a continuación se plantean algunas recomendaciones.

1. Para que nuestro sitio web llegue a ser conocido debemos publicitarlo, se pueden utilizar medios como las redes sociales, envío de emails o dar a conocer el nuevo servicio por medio de boletines en las instalaciones de la organización.
2. Se debe efectuar una revisión constante de las ofertas publicadas en el sitio web para así validar la información ingresada por los usuarios.
3. El sitio Web, así como la información que contenida en él, será constantemente actualizado dentro de un tiempo determinado por el grupo de proyecto, para de esta forma no perder el interés de nuestros clientes a los que le ofrecemos publicidad ni de sus visitantes.
4. Se debe incitar a que los usuarios registrados en nuestro sitio web usen el sitio web y difundan el uso del mismo, para que así el usuario utilice más este medio y evitar las largas filas que se forman en estos lugares.

BIBLIOGRAFÍA

- [1] Fernando Giardina, Guía de Desarrollo de sitios y aplicaciones web dinámicas, [Online], Disponible en <http://web.uchile.cl/DctosIntranet/07Desarrollo/Programacion/GuiaDesarrolloSitiosAplicaciones.pdf>
- [2] Ross Mistry and Stacia Misner, Introducig Microsoft Sql Server 2008 R2 [Online], disponible en <http://blog.jmacoe.com/miscelanea/ebooks/libro-gratis-introduccion-microsoft-sql-server-2008-r2/>
- [3] Desarrolle aplicaciones Windows con Visual Studio 2013 [Online], disponible en <http://www.ediciones-eni.com/libros/c-5-desarrolle-aplicaciones-windows-con-visual-studio-2013/.ef34510b665bbb6c3dc0c8593914672c.html>
- [4] Ken Schwaber y Jeff Sutherland, La Guía Definitiva de Scrum: Las Reglas del Juego [Online], disponible en <http://www.scrumguides.org/docs/scrumguide/v1/Scrum-Guide-ES.pdf>