

## CONCLUSIONES

- Uno de los grandes retos que tuvimos era evitar que el mantenimiento de la aplicación no fuera muy engorrosa para el usuario, pues se buscaba trabajar con las dos interfaces las cuales tienen características muy diferentes (móvil y Web). Para este problema se diseñó un estándar propio para la administración, navegación, visualización, creación de los interiores en los sitios, basado en XML.
- Durante el desarrollo del proyecto se encontraron diferentes problemas que eran ajenos al objetivo final, pero gracias al uso de librerías y componentes OpenSource se solucionaron, permitiendo centrar el esfuerzo en el análisis, investigación e implemente del proyecto.
- Debido a que actualmente es complicado administrar un mismo servicio con características Web y móvil, dado que cada uno presenta diferencias técnicas, se desarrolló un administrador Web que brinda al usuario la posibilidad de adaptar la información a ambas tecnologías.
- Uno de los objetivos del proyecto buscaba no discriminar su uso, por lo tanto se realizó una aplicación móvil y Web que brindara el servicio a través de dos de los más grandes medios de comunicación utilizados actualmente y en constante crecimiento.
- A partir de la experiencia con este proyecto surgen diferentes ideas que podrían ampliar su utilidad para solucionar otras problemáticas relacionadas con el interior de un sitio, como indicarle a una persona cómo llegar de un punto a otro dentro de un edificio o la ubicación de un libro dentro de una biblioteca.
- En el transcurso del proyecto se evidenciaron varios problemas de disponibilidad, como la conexión a Internet tanto en móvil como en Web y el servicio de GoogleMaps dado que CampusMovil hace uso de éste.