

**UNIVERSIDAD TECNOLOGICA DE SANTA CATARINA**

**Gestión del Proceso del Desarrollo de Software**

**Segundo Parcial**

**IDGS**

App Móvil

DonateMind

**Equipo:**

**Equipo:**

Axel Eduardo Ruíz Torres #19271

Leonardo Francisco Patiño Fuentes #16648

Dylan Daniel Sotelo Gonzales #20696

**Maestra(o):** José Francisco Esparza Arévalo

**Grupo:** 10B

**Descripción General de la Aplicación**

DonateMind es una aplicación móvil diseñada exclusivamente para uso administrativo. Al iniciar, presenta una pantalla de login restringida a los administradores. Su propósito es brindar una interfaz para administrar el CRUD de los registros capturados previamente desde la aplicación web. Aunque el contenido exacto del formulario aún está por definirse, se espera que incluya información relevante sobre los usuarios registrados.

**Ventajas y Beneficios**

- Facilita la gestión de registros directamente desde dispositivos móviles.  
- Mejora el control administrativo de los datos.  
- Permite una respuesta rápida y eficiente a cambios en la base de datos.  
- Interfaz intuitiva y enfocada solo al rol administrativo.

**Tecnología Por Usar**

- Lenguaje de Programación: C# con .NET MAUI  
- Interfaz Gráfica: XAML  
- Base de Datos: Firebase  
- Entorno de Desarrollo: Visual Studio 2022 o superior

**Organigrama del Equipo**

Product Owner: Profesor Juan Pablo Vega Ramírez

Scrum Master: Axel Torres

Scrum Team:

- Axel Torres (Desarrollador y Tester - Aplicación Móvil)

- Leonardo Patiño (Desarrollador y Tester - Creación de Videojuego)

- Dylan Sotelo (Desarrollador y Tester – Creación de Aplicación Web)