



PORTAFOLIO DE EVIDENCIAS

UNIDAD DOS

Programación para móviles



Alumnos:

Duran Rocha Brandon / 1320114021

García Jardinez Christian Jahir / 1320114111

Gasca González Edwin Geovani / 1320114177

Salazar Campos Alfonso Fabrice / 1320114115

Sánchez Medina Aldo Jeronimo / 1320114037

Sánchez Fermin Marco Antonio / 1320114080

13 DE MARZO DE 2023
UNIVERSIDAD POLITÉCNICA DE TECÁMAC
Ingeniera en software

Contenido

-Caso de estudio.....	2
- Justificación de la mitología de desarrollo seleccionada	2
- Diagramas de modelado de requerimientos	3
- Reporte de configuración de perfiles.....	4
Administrador:	4
Gerente:	4
Empleado:	4
- Justificación de la selección del tipo de trabajo en pantalla.....	5
- Justificación de la selección de interacción con el usuario.....	6
Los colores elegidos fueron los siguientes:	7
Amarillo:	7
Naranja:	7
Logo:	8
- Maqueta de aplicación de dispositivos móviles.....	9
Login	9
Toma de asistencia	10

-Caso de estudio

Juan tiene una empresa de patitos de hule, dicha empresa tiene 3 años y ya cuenta con 40 empleados, actualmente se encuentra en crecimiento constante, sin embargo el presupuesto sigue siendo limitado para cuestiones de inversión y mejora, por lo que ha perdido control de sus empleados en ciertas áreas de la empresa, por lo que Juan toma la decisión de contratar unos programadores para realizar una aplicación móvil en la cual pueda administrar de forma general su empresa, sin embargo no tiene conocimiento alguno sobre el mundo del desarrollo de software.

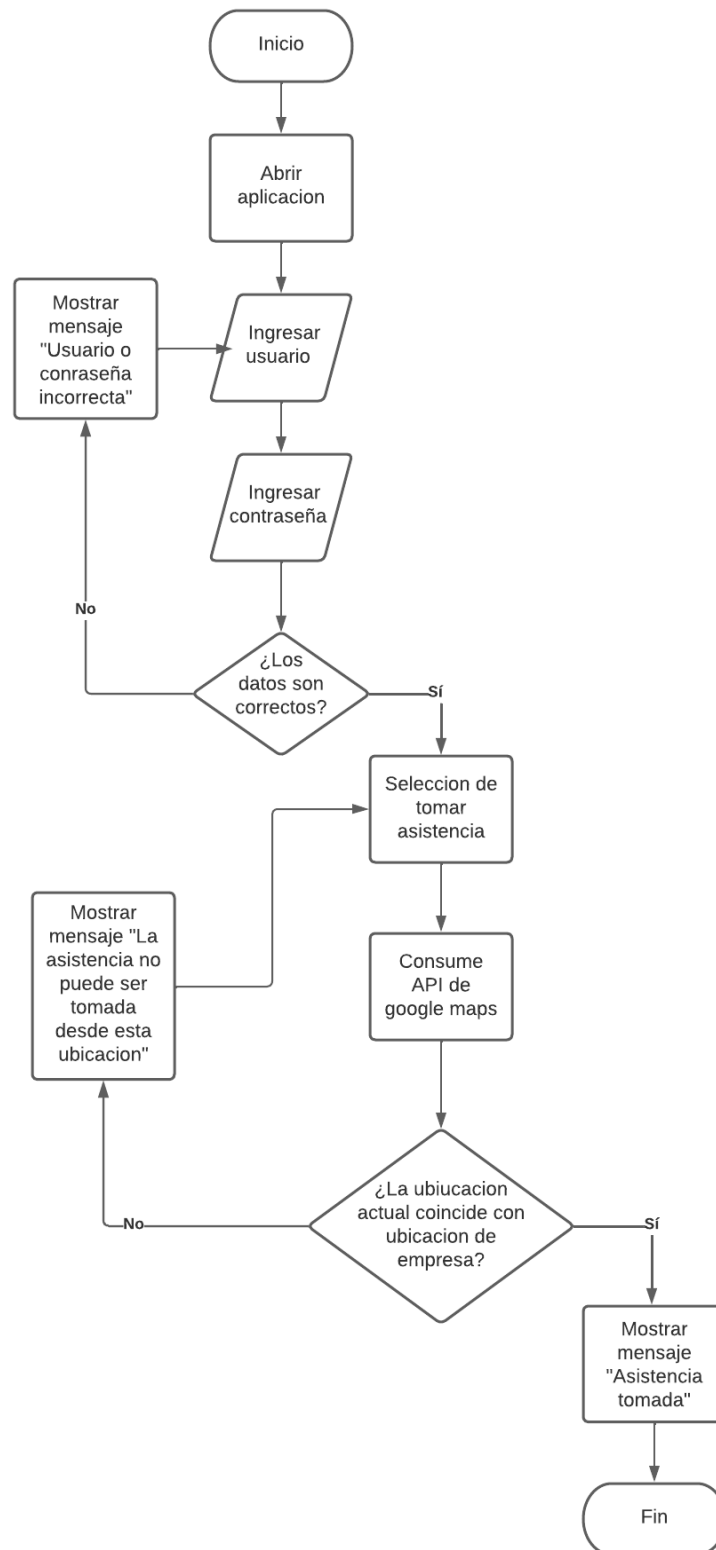
Ayuda a Juan a encontrar la mejor opción para elegir como realizar su aplicación móvil.

Integra un portafolio de evidencias digital a partir de un caso de estudio de un proyecto de desarrollo de aplicaciones de dispositivos móviles que contenga:

- Justificación de la mitología de desarrollo seleccionada

Se considera utilizar la metodología ágil de desarrollo de software ya que se enfoca en la colaboración y comunicación constante entre el equipo de desarrollo y el cliente, lo que permitiría a Juan estar involucrado en el proceso de desarrollo y dar su opinión sobre la dirección del proyecto en todo momento. Además, la metodología ágil se adapta bien a proyectos con presupuestos limitados, ya que se enfoca en entregas incrementales y priorización constante de las funcionalidades más importantes.

- Diagramas de modelado de requerimientos



- Reporte de configuración de perfiles

Se han definido cuatro perfiles de usuario para la aplicación móvil, cada uno con diferentes roles y permisos:

Administrador:

El perfil de administrador tiene acceso completo a todas las funcionalidades de la aplicación móvil y puede administrar a todos los usuarios. Este perfil está diseñado para Juan, quien es el propietario y administrador de la empresa.

Gerente:

El perfil de gerente tiene acceso a la información y funcionalidades necesarias para administrar a los empleados en las áreas específicas de la empresa que están bajo su responsabilidad. Los gerentes pueden ver las estadísticas generales de la empresa y pueden hacer cambios en la información de los empleados que trabajan bajo su supervisión.

Empleado:

El perfil de empleado tiene acceso a la información y funcionalidades necesarias para realizar su trabajo diario en la empresa. Los empleados pueden ver su información personal, los horarios de trabajo, los turnos, los días de descanso, y también pueden solicitar días de descanso, cambiar sus turnos y hacer cambios en su información personal.

Además de definir los perfiles de usuario, se han establecido políticas de seguridad para proteger la información confidencial de la empresa. Se ha implementado una autenticación de dos factores para todos los perfiles de usuario, y se han establecido reglas de contraseñas seguras. También se ha habilitado el cifrado de datos en la aplicación móvil para proteger la información almacenada en la misma.

Este reporte de configuración de perfiles garantiza que cada usuario tenga acceso a la información y funcionalidades adecuadas según su rol en la empresa de Juan, y también establece las políticas de seguridad necesarias para proteger la información confidencial de la empresa.

- Justificación de la selección del tipo de trabajo en pantalla

Para la aplicación móvil de la empresa de Juan, se ha seleccionado una pantalla con pestañas como tipo de trabajo en pantalla. Esta decisión se ha tomado considerando la facilidad de uso y la experiencia del usuario, así como la cantidad de información que se necesita presentar en pantalla.

La pantalla con pestañas es una opción de diseño popular en las aplicaciones móviles porque permite presentar información de manera organizada y fácil de entender. En lugar de tener que desplazarse por una pantalla única para encontrar la información que se necesita, los usuarios pueden cambiar entre diferentes pestañas para acceder rápidamente a la información que están buscando. Esto es especialmente útil para la aplicación móvil de la empresa de Juan, ya que tiene múltiples áreas de la empresa que necesitan ser administradas y presentadas de manera clara.

Además, la pantalla con pestañas también permite mostrar más información en una sola pantalla sin abrumar al usuario. Cada pestaña puede tener una función específica, lo que hace que la navegación por la aplicación sea más intuitiva y fácil de usar.

Otro beneficio de la pantalla con pestañas es que permite una mayor personalización de la interfaz de usuario. Cada pestaña puede tener su propio diseño y esquema de colores, lo que permite al usuario personalizar su experiencia de uso de acuerdo con sus preferencias.

En resumen, la pantalla con pestañas es una opción adecuada para la aplicación móvil de la empresa de Juan debido a su capacidad para organizar y presentar información de manera clara y concisa, así como a su capacidad de personalización y navegación intuitiva. Esta opción de diseño permitirá que los usuarios accedan rápidamente a la información relevante y tendrán una experiencia de usuario satisfactoria.

- Justificación de la selección de interacción con el usuario

En la pantalla de logueo se optó por utilizar tres textviews, estos fueron utilizados para definirle al usuario el nombre de la actividad en la que esta y que información debe meter en los Plain Text que se encuentran debajo de ellos (esto en el caso de usuario y contraseña). Se utilizaron adicionalmente dos botones, uno con el nombre “Ingresar” que tiene la función de validar los datos registrados con anterioridad (en caso de que sea validados de manera exitosa esta pasara a la siguiente pantalla, en caso contrario se mostrara un mensaje de error con un Toast) y el otro de nombre “OLVIDE CONTRASEÑA” que tendrá la función de abrir una nueva pantalla donde se requerirá información adicional para hacer un reseteo a esta. Y por ultimo se utilizó un ImageView donde se muestra la imagen de algo alusivo a la empresa (pato de hule).

La siguiente pantalla que se muestra una vez que los datos son validados correctamente es la pantalla para tomar asistencia (esto en el caso de los usuarios con el perfil de empleado).

En esta pantalla se muestra un mensaje de bienvenida con el nombre del empleado, la hora y fecha actual y el nombre de la pantalla “Toma de asistencia”, adicionalmente cuenta con 3 botones. El primer botón es para que se registre su hora de entrada, en este botón habrá una función en la cual la aplicación se conectara al API de Google maps para verificar que la dirección actual del usuario sea la misma que la de la empresa, en caso de que la verificación sea correcta, el usuario será notificado mediante un Toast que el registro fue exitoso, caso contrario, el Toast le indicara al usuario que la ubicación actual no coincide con el de la

empresa y que lo vuelva intentar. En caso del segundo botón con el nombre de “registrar hora de salida” se registrará la hora en que el usuario se retire del trabajo, igual que en el caso anterior la función de este botón será verificar su ubicación actual con la API de Google maps. Por último, tenemos el botón de cerrar sesión que como el nombre indica cerrara la sesión del usuario y regresara a la pantalla principal de logeo.

Los colores elegidos fueron los siguientes:

Amarillo:

- Alegría: El amarillo claro es un color brillante y vibrante que puede evocar una sensación de alegría y diversión, lo que puede ser apropiado para una empresa que vende juguetes.
- Creatividad: El amarillo claro también se asocia con la creatividad y la originalidad, lo que puede ser un buen ajuste para una empresa que ofrece una amplia gama de patitos de hule en diferentes diseños y colores.
- Optimismo: El amarillo claro puede ser interpretado como un color optimista, lo que puede ser atractivo para una empresa que quiere transmitir una actitud positiva a sus clientes.
- Calidez: El amarillo claro es un color cálido que puede evocar sentimientos de comodidad y familiaridad, lo que puede ser apropiado para una empresa que vende juguetes infantiles.

Naranja:

- Vitalidad y energía. Esto puede ser apropiado para una empresa que vende juguetes y quiere transmitir una actitud positiva y activa a sus clientes.
- Optimismo: El naranja claro también se asocia comúnmente con el optimismo y la felicidad, lo que puede ser un buen ajuste para una empresa que quiere transmitir una sensación de alegría y diversión a sus clientes.
- Creatividad: El naranja claro es un color que se asocia con la creatividad y la originalidad. Esto puede ser apropiado para una empresa que ofrece patitos

de hule en diferentes diseños y colores, lo que puede despertar la imaginación y la creatividad de los clientes.

- Calidez: El naranja claro es un color cálido que puede evocar sentimientos de confort y familiaridad. Esto puede ser apropiado para una empresa que vende juguetes para niños, ya que puede transmitir una sensación de seguridad y confianza.

Logo:

- Inocencia: los patitos de goma son a menudo juguetes para niños y, por lo tanto, pueden asociarse con la inocencia y la infancia.
- Felicidad: los patos de goma son juguetes divertidos y felices que pueden traer felicidad y diversión.
- Pluralidad: al proporcionar patitos de goma de diferentes colores y diseños, una organización puede transmitir un mensaje de pluralidad y diversidad.
- Nostalgia: los patos de goma son un juguete icónico que se conoce desde hace muchas décadas y pueden evocar sentimientos de nostalgia y recuerdos de la infancia.

- Maqueta de aplicación de dispositivos móviles

Login

Login



USUARIO

CONTRASEÑA

INGRESAR

OLVIDE CONTRASEÑA

Toma de asistencia

BIENVENIDO MARCO ANTONIO
SANCHEZ

14/03/2022

TOMA DE ASISTENCIA

11:40 a. m.

REGISTRAR HORA DE ENTRADA

REGISTRAR HORA DE SALIDA

CERRAR SESION