

Universidad Don Bosco



Materia:
Diseño y Programación de Software Multiplataforma

Docente:
Ing. Karens Medrano

Primera Fase Proyecto de catedra

Estudiantes

Diego Ismael Chavez Acevedo CA230991
Manuel de Jesús Escobar Contreras EC230554
Mario Steven Cabrera Velasco CV230385
Anderson Alessandro Pablo Beltrán PB230838
Fernando Ernesto Urrutia Vaquero UV230171
Jonh Kevin Navidad Hernandez NH091562

Índice

Introducción.....	3
Perfil de proyecto.....	3
1.Nombre del Proyecto:.....	3
2.Problema a resolver:	3
3.Objetivo general:	3
4.Metas:	4
5.Resultados esperados:.....	4
Beneficios o ventajas de nuestra aplicación	4
6.Metodología:.....	5
7. Área geográfica y beneficiarios del proyecto	5
8.Equipo participante:.....	5
9.Posibles fuentes de financiamiento:	6
10.Factores críticos de éxito:	6
11.Duracion	6
12.Presupuesto:.....	6
diseño UX/UI -> Mock Ups	7
vista navegador escritorio	7
Vista móvil	8
Paleta de colores a utilizar	10
Iconografía.....	10
lógica a utilizar	11
diseño de la arquitectura de software para la aplicación web.....	12
herramientas a utilizar durante el desarrollo.....	13

Introducción

En el dinámico mundo del desarrollo de aplicaciones web, cada paso hacia la creación de una nueva plataforma implica una combinación de visión, creatividad y trabajo arduo. Es en este proceso que nos encontramos inmersos con SnapGallery, una aplicación web en desarrollo que promete transformar la experiencia de gestión de imágenes en línea.

En este documento abarcaremos el propósito de la creación de esta aplicación al igual que presentamos las herramientas utilizadas al igual que diseños de como quedara la aplicación al finalizarla

Perfil de proyecto

1.Nombre del Proyecto:

SnapGallery

Mes y año de elaboración: febrero del 2024

2.Problema a resolver:

hoy en día existen muchas aplicaciones de galerías muy complejas para los usuarios ya que se les dificulta en organizar y publicar sus imágenes de forma más sencilla al igual que tener colecciones personalizadas de sus imágenes

Nuestra aplicación web de galería presenta una alternativa a estas aplicaciones complejas a los usuarios ofreciéndoles opciones más centralizadas y sencillas de utilizar

3.Objetivo general:

Desarrollar una aplicación web para los usuarios brindándoles una opción mas sencilla y centralizada en la organización de sus imágenes y una búsqueda personalizadas de nuevas imágenes

4.Metas:

- **Implementar un buscador de imágenes personalizadas:** Proporcionar una búsqueda avanzada que permita a los usuarios filtrar imágenes según su búsqueda
- **Funcionalidad de organizar imágenes:** permitir a los usuarios la creación de álbumes personalizados
- **Asegurar la privacidad de los usuarios:** Garantizar que todas las imágenes cargadas por los usuarios estén protegidas y que solo puedan ser vistas por los usuarios autorizados.
- **Optimizar la velocidad de carga de la aplicación:** Lograr un tiempo de carga promedio de la página

5.Resultados esperados:

- Mayor satisfacción de los usuarios
- Mejor precisión en la búsqueda
- Funcionalidad de la aplicación web
- Optimización de rendimiento
- Tiempo de para los usuarios mínimo

Beneficios o ventajas de nuestra aplicación

- Búsqueda personalizada
- Optimización de tiempo
- Sencillez de uso
- Acceso multiplataforma
- Privacidad

6. Metodología:

Análisis de Mercado: Identificar las necesidades del mercado y la competencia para desarrollar una propuesta única.

Desarrollo Ágil: Adaptarse rápidamente a las demandas del mercado mediante ciclos de desarrollo iterativos.

Experiencia del Usuario: Priorizar la facilidad de uso y la satisfacción del cliente en el diseño y la funcionalidad de la aplicación.

Seguridad y Privacidad: Implementar medidas sólidas para proteger los datos de los usuarios y garantizar su privacidad.

Optimización de Rendimiento: Realizar pruebas exhaustivas para mejorar la velocidad y la eficiencia de la aplicación.

7. Área geográfica y beneficiarios del proyecto

El salvador con 21,041 km cuadrados

El salvador es uno de los países que se beneficiaría de nuestro proyecto ya que el país está siendo reconocido mundialmente con nuestro proyecto podría ver de cómo es el trabajo del El Salvador a nivel artístico con sus imágenes creadas.

Nuestro proyecto va enfocado para dar de una manera más fácil y sencilla a personas que buscan inspiración creativa basada en las imágenes que podría beneficiar tanto a pintores, Desarrolladores de páginas web, arquitectos, decorador de interiores para tener una idea de cómo realizar su trabajo de manera más sencilla

8. Equipo participante:

- Mario Steven Cabrera Velasco
- Anderson Alessandro Pablo Beltrán
- Diego Ismael Chávez Acevedo
- Fernando Ernesto Urrutia Vaquero
- Jonh Kevin Navidad Hernadez
- Manuel de Jesus Escobar Contreras

9.Posibles fuentes de financiamiento:

Inversores Privados: Atraer inversionistas interesados en proyectos tecnológicos innovadores.

Subvenciones y Concursos: Participar en programas gubernamentales o empresariales que financien proyectos tecnológicos.

Crowdfunding: Obtener fondos a través de la contribución de personas interesadas en el proyecto.

Préstamos Bancarios: Solicitar financiamiento a instituciones financieras para respaldar el desarrollo del proyecto.

Capital Propio: Utilizar recursos financieros propios o de socios fundadores para iniciar el proyecto.

10.Factores críticos de éxito:

- Complejidad del desarrollo técnico
- Problemas de rendimiento y escalabilidad
- Falta de recursos
- Compatibilidad

11.Duracion

La duración puede ser de 4 meses

- Una semana para crear el mockup
- 1-2 meses para crear la interfaz visual del proyecto que es el estilo los botones el posicionamiento de las imágenes, letras etc. Sin que funcione nada para tener una idea de como quedara el proyecto final y si necesita unos cambios
- 2-3 meses la parte más difícil es crear el código para que funcione bien el programa en conjunto creando la base de datos para guardar la información de los usuarios.

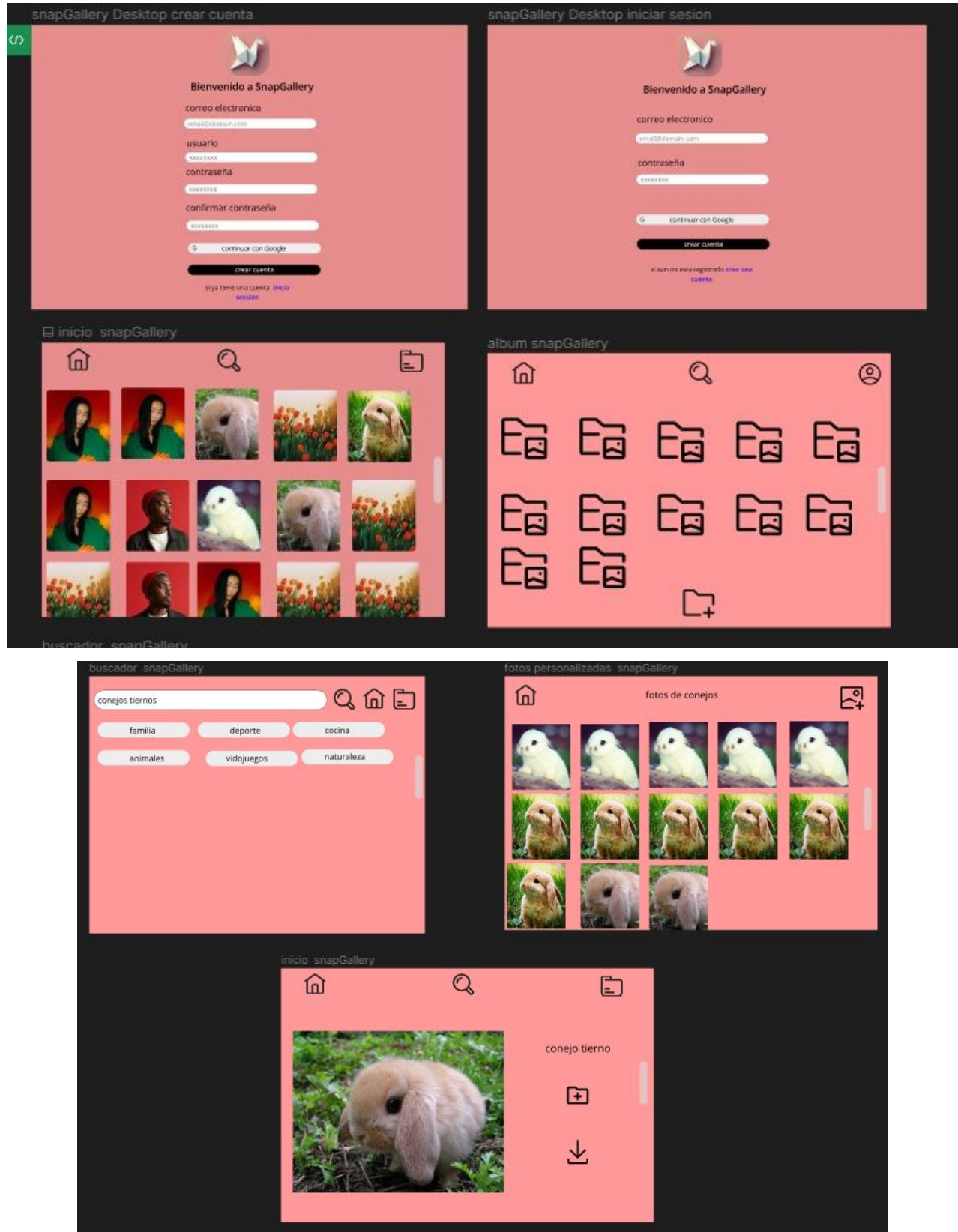
12.Presupuesto:

- Computadora \$1000.00
- 5 desarrolladores y un jefe en total 9,300.00
- La nube Azure \$500.00 en un mes.
- Total, de los gastos \$10,800.
- Ganancia \$14,200

- Precio de aplicación final \$25000.00


diseño UX/UI -> Mock Ups

vista navegador escritorio



Vista móvil


android SnapGallery iniciar sesion



Bienvenidos a SnapGallery

correo electronico


contraseña

 continuar con Google

[crear cuenta](#)

si aun no esta registrado [cree una cuenta](#)

android SnapGallery iniciar crear ...




Bienvenidos a SnapGallery

correo electronico

usuario

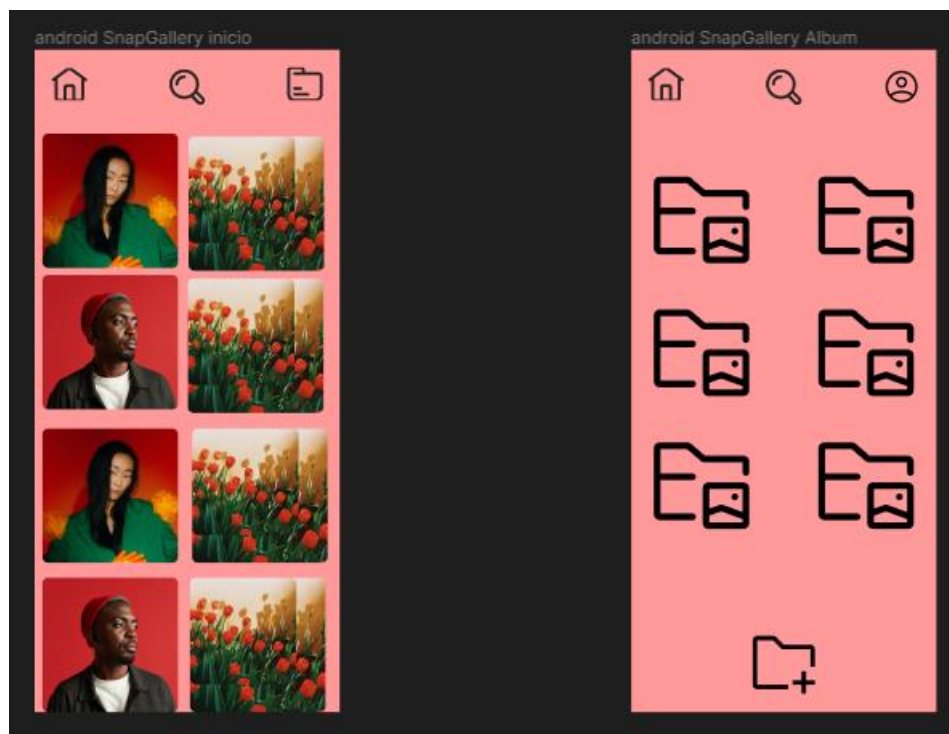
contraseña

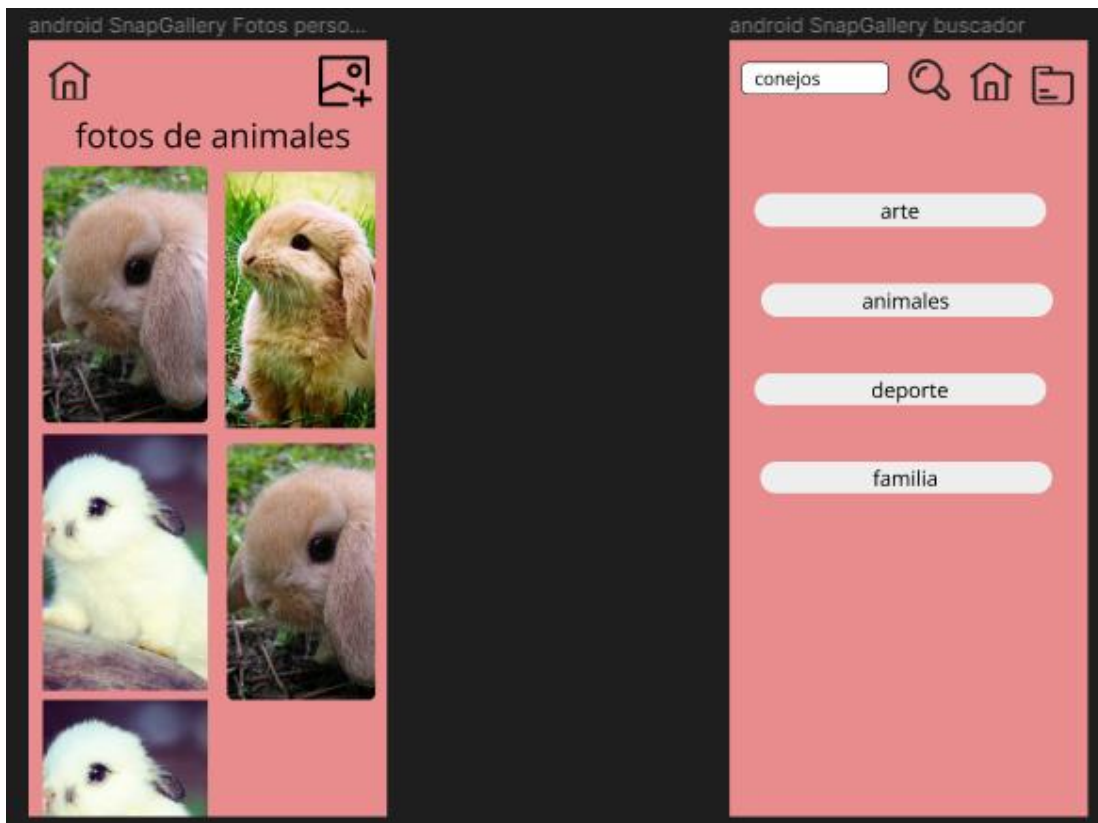
confirmar contraseña

 continuar con Google

[crear cuenta](#)

si tienen una cuenta [inicia session](#)



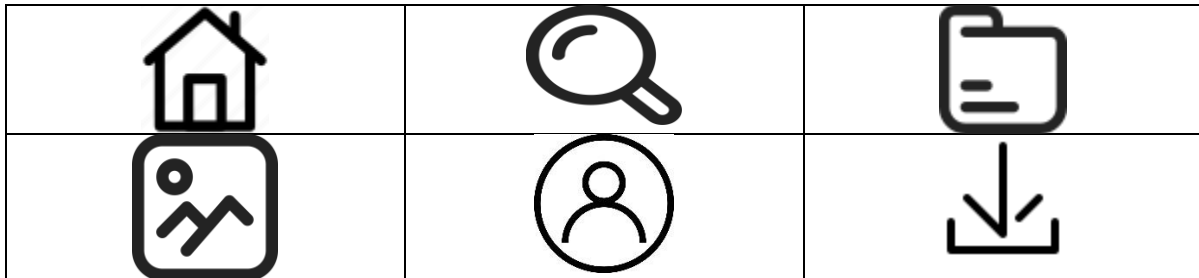


Paleta de colores a utilizar

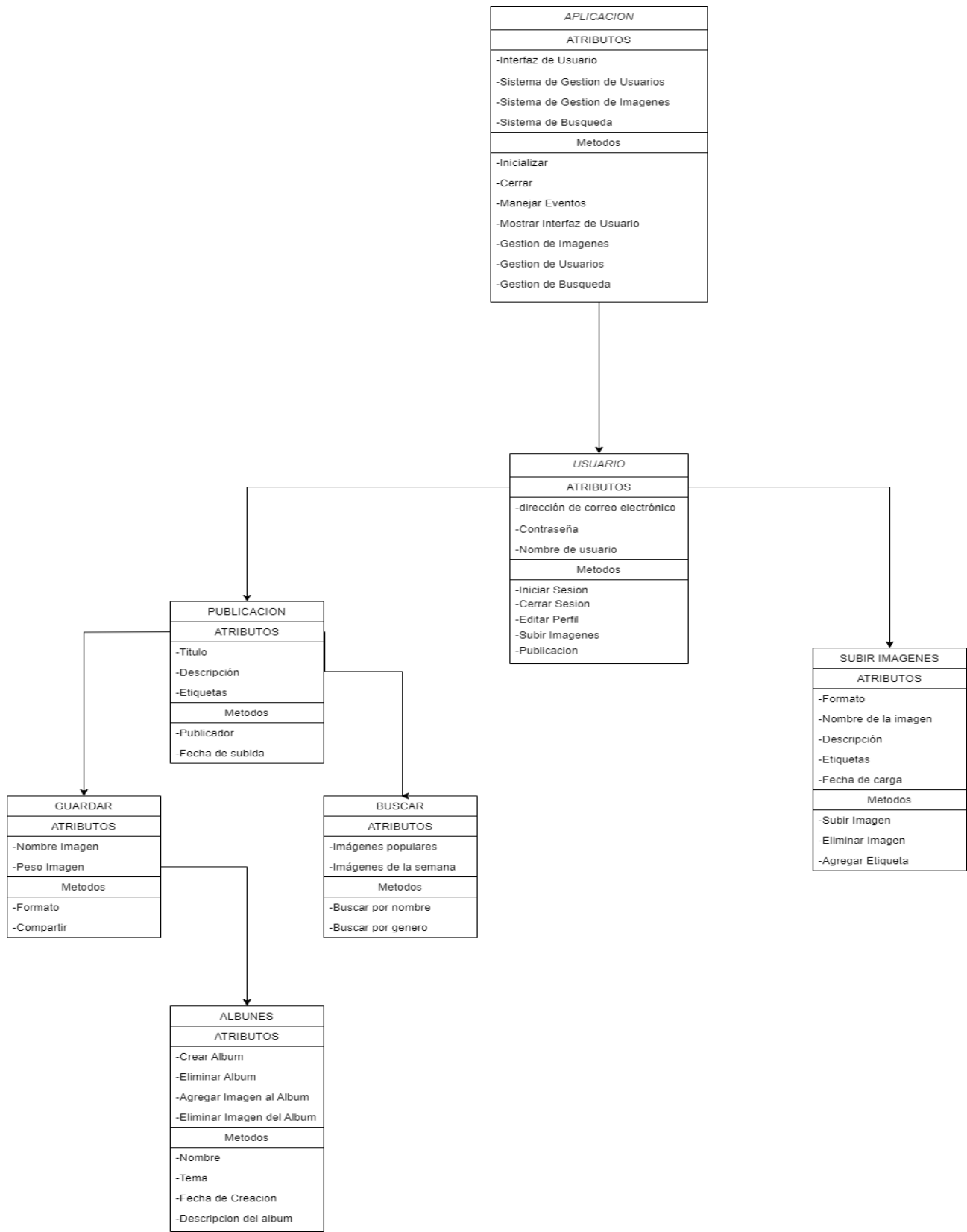
#fffeff blanco,
#FF9999 rosado,
#000000 negro



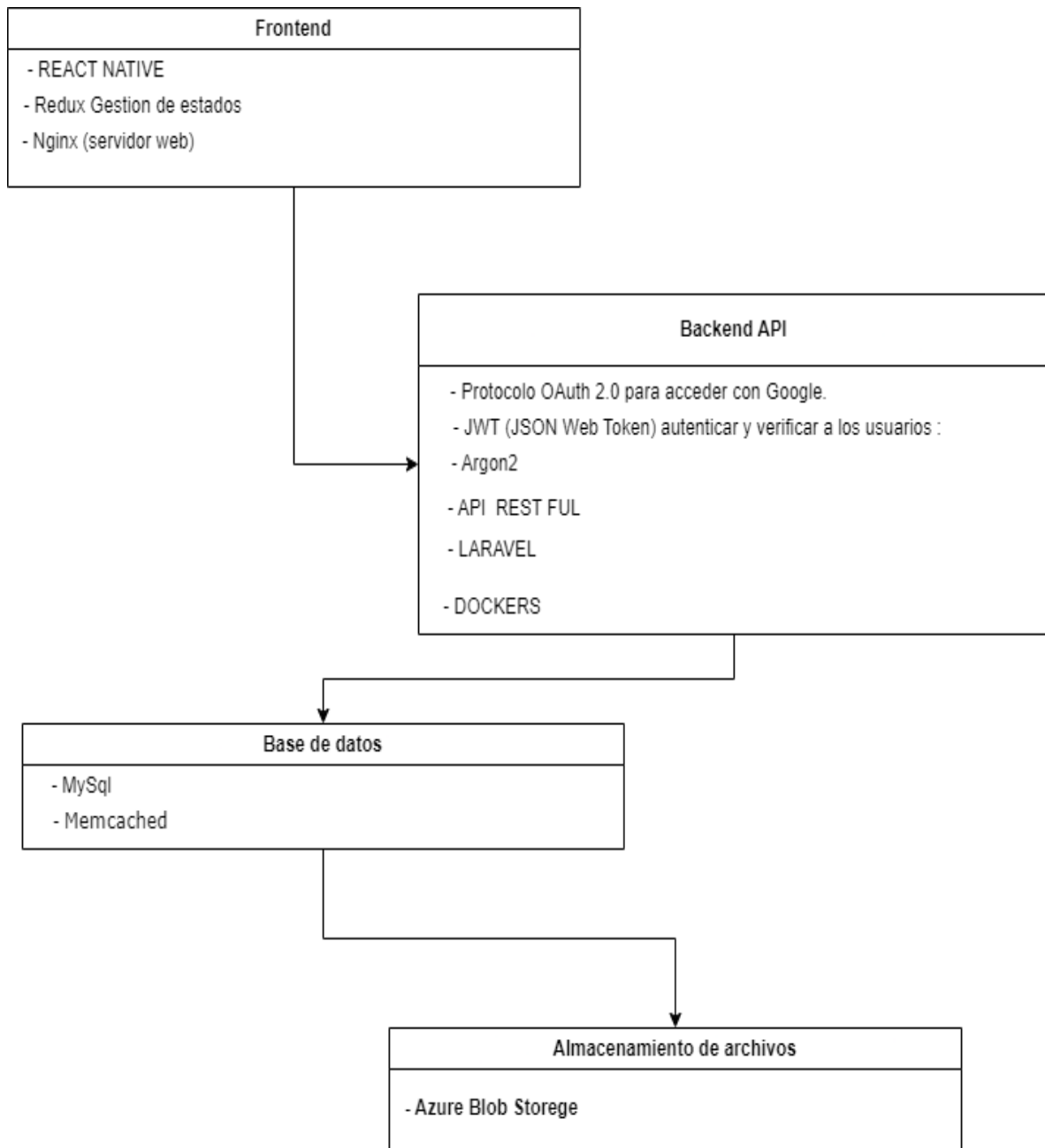
Iconografía



lógica a utilizar



diseño de la arquitectura de software para la aplicación web.



herramientas a utilizar durante el desarrollo

Figma: herramienta utilizada para la creación de los diseños gráficos de la aplicación web Mock Ups

Draw.io: herramienta utilizada para la creación de los diagramas UML y el diseño de la arquitectura de software para la aplicación web.

GitHub: utilización de GitHub como repositorio para nuestra aplicación web

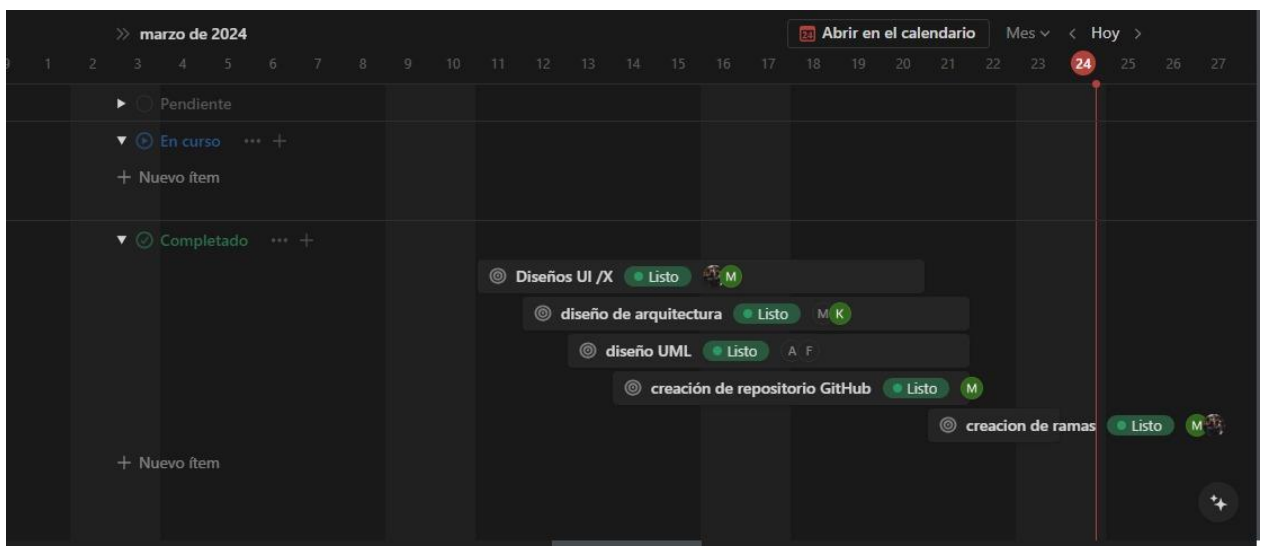
Notion: como software de gestión de proyecto y tener un control sobre las tareas que les corresponden a los miembros del equipo

Licencias Creative Commons: herramienta legal de carácter gratuito que permite a los usuarios usar obras protegidas por derecho de autor

MySQL: herramienta para la gestión de datos

Azure blob Store: herramienta para el almacenamiento de datos

Cronograma



Fuentes de consulta

- Huemint. (2024, Marzo 24). Generate a unique 4-color palette for your website. Recuperado de <https://huemint.com/website-magazine/>
- Iconfinder. (2024, Marzo 24). Iconoir icons. Recuperado de <https://www.iconfinder.com/search/icons?family=iconoir>
- Creative Commons. (2024, Marzo 24). Atribución 4.0 Internacional. Recuperado de <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/deed.es>