

# Universidad Don Bosco



## Primera Fase Proyecto Catedra

Materia:

Desarrollo de Software para Móviles

Integrantes:

David Eduardo Rodríguez Vigil RV202840

Hugo Fernando Guzmán Flores GF223175

Ronald David Pineda López PL171439

Catedrático:

Ing. Alexander Sigüenza

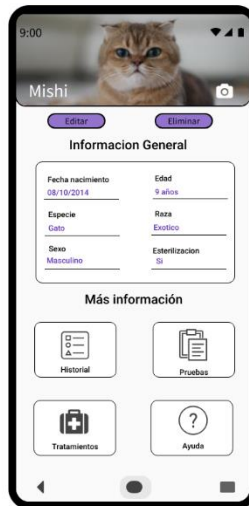
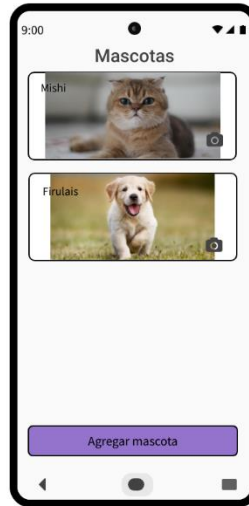
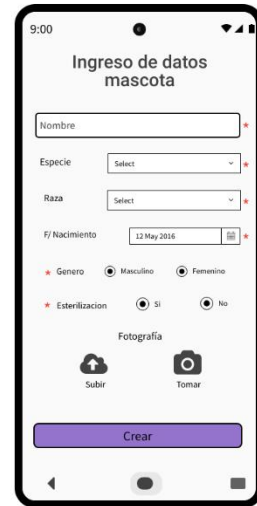
# Índice.

●	Introducción-----	1
●	Mockups-----	2
●	Diagrama Lógico-----	3
●	Herramientas-----	4
●	Presupuesto-----	5

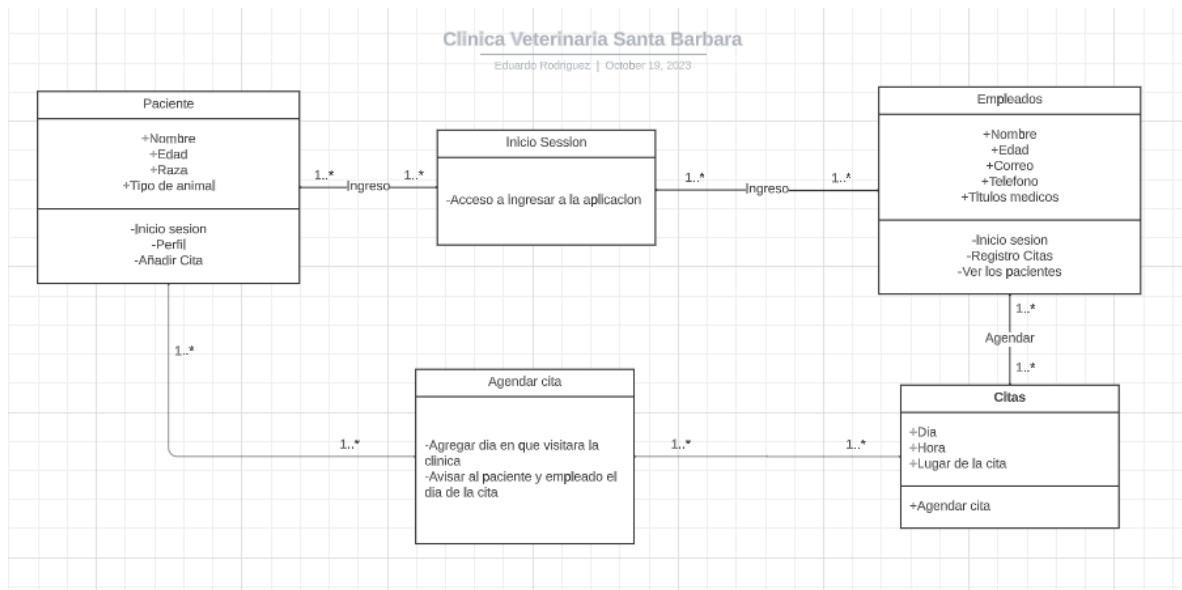
## Introducción.

En el presente trabajo se da a conocer las bases para poder realizar la aplicación “Clínica Veterinaria Santa Bárbara”, además explicar las herramientas que se utilizaran para el desarrollo de la aplicación como también se presentara la lógica que se utilizara para su desarrollo como el presupuesto que es necesario para poder realizar la aplicación como para comprar el equipo y herramientas que se necesiten para la creación y uso de la aplicación en los diferentes apartados de la clínica Veterinaria. Además de presentar las ideas principales de estilo o mockups de la aplicación en las fases iniciales de la aplicación como también la mejora de estas en posteriores mejoras o adaptarlas mejor en las pantallas de la aplicación.

# Diseño UX/UI.



# Diagrama de Lógica.



En el diagrama se da a conocer la estructura lógica que llevara la aplicación de la Clínica Veterinaria Santa Bárbara, en los cuales se explicaran a continuación:

- Paciente: En este apartado se desglosa los componentes que tendría este:
  - Los campos que tendría seria: Nombre del dueño, nombre del paciente, edad del dueño, edad del paciente, raza del paciente, número de teléfono del dueño, tipo de paciente.
- Empleado: En este apartado se desglosa los componentes que tendría este:
  - Los campos que tendría seria: Nombre del empleador, Edad del empleado, Correo del empleado, número de teléfono del empleado, títulos académicos.
  - Los atributos que tendría seria: Inicio sesión, registro, Crud de empleados, Crud de pacientes, Crud de citas.
- Citas: En este apartado se desglosa los componentes que tendría este:
  - Los campos que tendría seria: El día, la hora, lugar de la cita.
  - Los atributos que tendría seria: Agendar cita.

## Herramientas.

Las diferentes herramientas que se ocuparan para el desarrollo de la aplicación son las siguientes:

Aplicaciones	Detalles
Android Studio	Aplicación de desarrollo de aplicaciones móviles.
Java JDK	Un software que provee herramientas de desarrollo para la creación de programas en Java.
GIT	Herramienta de almacenamiento y distribución de la aplicación para los clientes.
SQLite	Base de datos integrada al IDE de Android studio que nos ayuda al almacenamiento y seguridad de datos de los clientes.

## Presupuesto.

El presupuesto propuesto para poder realizar la creación de la aplicación como su soporte serían los siguientes:

### **Salarios para el equipo de desarrollo (6 meses):**

2 Desarrolladores Frontend (Android/Kotlin): \$4,000/mes cada uno = \$48,000 (6 meses)

2 Desarrolladores Backend (Firebase/SQLite): \$4,500/mes cada uno = \$54,000 (6 meses)

Total en salarios: \$102,000

### **Equipo y software:**

4 Computadoras de desarrollo: \$1,200 c/u = \$4,800

Licencias de software (si es necesario, Android Studio es gratuito, pero se pueden requerir otras herramientas): \$1,000

Total en equipo y software: \$5,800

Base de datos y almacenamiento en la nube (Firebase):

Plan Blaze (Pago según uso): Estimado \$50/mes = \$300 (6 meses)

### **Diseño de Interfaz y Experiencia de Usuario (UI/UX):**

Contratación de un diseñador freelance para diseño inicial y ajustes: \$3,000

### **Pruebas y dispositivos:**

4 Dispositivos Android para pruebas: \$400 c/u = \$1,600

Gastos (Internet, electricidad, snacks, etc.): \$1,000

### **Licencias y permisos:**

Publicación en Google Play Store: \$25 (cuota única)

Costo total del proyecto: \$113,725