**Departamento de Ciencias de la Computación (DCCO)**

**Carrera de ITIN**

**Curso de Metodologías de desarrollo de SW**

Trabajo de Fin de Curso

Presentado por: Carlos A. Pullas Michael A. Villacrés (G5)

Director:

Ciudad: Quito

Fecha: 17/05/2023

**Índice**  **Pág.**

***PERFIL DE PROYECTO***

1. Introducción….

2. Planteamiento del trabajo….

2.1 Formulación del problema….

2.2 Justificación….

3. Sistema de Objetivos….

3.1. Objetivo General……..

3.2. Objetivos Específicos (03)

4. Alcance….

5.1 Metodología (Marco de trabajo 5W+2H) ….

6. Ideas a Defender ….

7. Resultados Esperados

8. Viabilidad(Ej.) …..

8.1 Humana….

8.1.1 Tutor Empresarial ….

8.1.2 Tutor Académico….

8.1.3 Estudiantes….

8.2 Tecnológica….

8.2.1 Hardware….

8.2.2 Software….

9. Cronograma: ….

10. Bibliografía….

1. **Introducción**

Con el pasar del tiempo el emprendimiento creció y de esa forma sus clientes aumentaron generando un problema que se genera al momento de interactuar vendedor cliente por ende se busca mejorar el servicio con ayuda de generar un sistema en el cual el usuario visualicé los productos que se ofrecen y pueda contactarse con el vendedor para registrar algún problema o adquirirlo.

1. **Planteamiento del trabajo**

**2.1 Formulación del problema**

Para poder dar solución se realizará primero un estudio de las necesidades tanto de los clientes y de vendedor buscando encontrar más necesidades que requiera a continuación se creara una plataforma mediante la utilización del editor de código fuente Visual Studio Code así mismo se presentará un maquetado a nuestre cliente en este caso vendedor para una revisión del proyecto para poder saber si requiere algún cambio en el mismo.

**2.2 Justificación**

La creación de una plataforma que permita la prestación de servicios para contenidos de video y audio presenta un impacto científico significativo y un gran potencial para interesar a otros colegas investigadores en diversas áreas. A continuación, se detalla una de las razones clave que respaldan esta justificación:

Innovación tecnológica: El desarrollo de una plataforma que permite la prestación de servicios de contenido de video y audio implica la aplicación de tecnologías avanzadas como el procesamiento de señales, el aprendizaje automático y la inteligencia artificial. Estas áreas de investigación son de gran relevancia en la actualidad y presentan numerosos desafíos y oportunidades para la comunidad científica

1. **Sistema de Objetivos**

En este apartado, debe describir el objetivo general de la propuesta. Además, debe dividir este objetivo en otros específicos

**3.1. Objetivo General**

Crear una plataforma mediante la utilización del editor de código fuente Visual Studio Code para que los usuarios puedan adquirir el servicio de manera fácil, accesible y conveniente.

**3.2. Objetivos Específicos (03)**

* Aumentar el número de suscriptores utilizando diferentes estrategias de marketing, como publicidad en línea, campañas de correo electrónico, promociones y descuentos especiales.
* Mejorar la calidad de la plataforma asegurandonos de que nustra plataforma sea fácil de usar, tenga una buena calidad de transmisión y proporcione una experiencia de usuario satisfactoria en la cual el usuario pueda darnos su opinión y registrar fallos en los servicios para tener ayuda.
* Aumentar la retención de suscriptores Buscaremos mantener a sus suscriptores a largo plazo. Para esto se puede ofrecer descuentos especiales, recomendaciones personalizadas, contenido exclusivo.

1. **Alcance**

Se debe realizar un diseño visualmente atractivo y fácil de usar que muestre de manera clara y organizada los productos disponibles para la venta. Esto implica la selección de colores, tipografías, iconos y la disposición de los elementos en la interfaz.

La interfaz debe permitir a los usuarios reproducir y previsualizar el contenido de video y audio antes de realizar la compra. Esto implica integrar reproductores multimedia que sean compatibles con diferentes formatos de archivo y asegurar una reproducción fluida y de alta calidad.

Se debe incluir un sistema de registro y autenticación de usuarios, que permita a los clientes crear cuentas, acceder a su historial de compras, gestionar sus preferencias y recibir actualizaciones sobre nuevos lanzamientos y promociones.

1. **Marco Teórico**

Desarrollador NetBeans para el aplicativo

Conceptos del lenguaje JAVA: CRUD, MVC

Interfaces graficas: Es un entorno visual de imágenes y objetos mediante el cual una máquina y un usuario interactúan.

**5.1 Metodología (Marco de trabajo 5W+2H)**

Las preguntas que debemos responder son: ¿Qué? ¿Por qué? ¿Quién? ¿Dónde? ¿Cuándo? ¿Cómo? y ¿Cuánto?

**WHAT – QUÉ:** Crear un programa donde se pueda gestionar la información del emprendimiento

**WHY – POR QUÉ:** Es necesario para el dueño del emprendimiento gestionar la información de cada cliente y saber sus problemas con las cuentas.

**WHERE – DÓNDE:** El desarrollo del proyecto se hará simultáneamente en la universidad y en el hogar de cada uno de los integrantes por medio de plataformas

**WHEN – CUÁNDO:** Desde finales de primer parcial hasta la fecha de presentación final agosto

**WHO – QUIEN:** El proyecto estará realizado por los integrantes del grupo y bajo el control de la docente y con ayuda del dueño del emprendimiento.

**HOW – CÓMO:** Mediante los documentos que se recolecten de requisitos establecidos del proyecto con ayuda de conocimientos aprendidos.

**HOW MUCH – CUANTO:** No se necesitan recursos monetarios externos mas que los dispositivos de oficina como 2 computadoras

1. **Ideas a Defender**

Con la implementación de un sistema automatizado para poder visualizar los problemas de cada cliente y poder ofrecer los productos se mejora y optimiza la administración dentro del mismo ya que no disponen de un sistema que permita realizar este requerimiento

El desarrollo de nuestro proyecto se basa en los lineamientos aprendidos en la materia de Metodología de Desarrollo de Software que en el Marco de trabajo 5W y 2H que permite identificar los requisitos para el cumplimento efectivo del producto frente a las necesidades del usuario

Utilización de Programación Orientada a Objetos (POO): La implementación del proyecto puede aprovechar los principios de la POO para lograr una estructura de código modular y escalable. Se pueden definir clases como "Producto", "Carrito de Compras", "Usuario", entre otras, que encapsulan los datos y comportamientos relacionados, permitiendo una fácil mantenibilidad y extensibilidad del sistema.

1. **Resultados Esperados**

Debe explicar cuáles son resultados que Ud. espera del proyecto de conocimientos de POO, ED, BDD

1. **Viabilidad(Ej.)**

Tabla 1 Presupuesto del proyecto

Debe explicar los recursos necesarios para su proyecto y adicionalmente la viabilidad del punto 8.1. y 8.2

**8.1 Humana**

El comercio electrónico ha experimentado un crecimiento significativo en los últimos años, y cada vez más personas prefieren realizar compras desde la comodidad de sus hogares. La venta de contenido de video y audio a través de una plataforma en línea se alinea con esta tendencia y aprovecha el mercado en expansión.

**8.1.1 Tutor Empresarial**

**Ing Jenny Ruiz**

**8.1.2 Tutor Académico**

**Ing. Jenny Ruiz**

**8.1.3 Estudiantes**

Carlos Pullas Michael A. Villacrés

**8.2** **Tecnológica**

**La creación de una interfaz gráfica para un proyecto de este tipo se puede lograr utilizando tecnologías web modernas, como HTML5, CSS3 y JavaScript. Estas tecnologías son muy compatibles y admitidas por la mayoría de los navegadores web, lo que garantiza una experiencia de usuario consistente.**

**8.2.1 Hardware**

**8.2.2 Software**

1. **Conclusiones y recomendaciones**

## **9.1 Conclusiones**

## **9.2 Recomendaciones**

Este es uno de los capítulos fundamentales del documento. En él se trata en primer lugar de hacer una recapitulación del trabajo y un juicio crítico del mismo, tome en cuenta el cumplimiento de los objetivos mencionados anteriormente.

1. **Planificación para el Cronograma:**

Debe insertar una imagen clara y legible de la planificación del proyecto a desarrollar.

1. **Bibliografía**

Aquí debe indicar el listado de las referencias bibliográficas utilizadas en el documento. Para cada una de las citas que aparezcan en el documento, aquí debe aparecer el elemento correspondiente, con toda la información correspondiente al tipo de documento. No se referencia del mismo modo un artículo en revista, que un libro, o una página web. Lo más importante es que las referencias bibliográficas que utilice sean de calidad. Está prohibido utilizar Wikipedia o foros online, y es preferible que recurra a estudios publicados, libros o artículos en revistas especializadas. Utiliza el buscador de Google Scholar, especializado en publicaciones científicas, la biblioteca virtual de ESPE. Para manejar la bibliografía puede utilizar el gestor interno de Word, una herramienta externa como Zotero , y también revisar la normativa en páginas de referencia . Observe cómo se ha utilizado aquí notas a pie de página para indicar las páginas webs de estos productos y servicios. En este caso no se consideran referencias bibliográficas, porque no se ha utilizado la información contenida en las páginas para construir el trabajo, sino que simplemente indica la web de empresas o servicios. La URL siempre debe ir acompañada de algún texto descriptivo, como puede ver aquí.

Buscador Google Scholar: <https://scholar.google.com>

Página principal de la herramienta de gestión bibliográfica Zotero: <https://www.zotero.org/>

Una página interesante que recoge la normativa APA y presenta ejemplos para los diferentes tipos de documento es esta: <http://normasapa.com/>

• AcademiaAndroid. (2015, enero 8). academiaAndroid. From <https://academiaandroid.com/android-studio-v1-caracteristicas-comparativa-eclipse/>

**Anexos.**

**Anexo I. Crono**

**Anexo II. Matriz de identificación de requisitos Técnica 5W y 2H**

**Anexo III. Historia de Usuario (CU)**