**PLAN DE PROYECTO DE INVESTIGACIÓN APLICADA**

**ESCUELA** : Tecnología

**CARRERA** : Computación e informática

**CURSO** : Desarrollo de aplicaciones móviles II

**SEMESTRE** : 2019 - 1

**CICLO** : Sexto

**1. FUNDAMENTACIÓN**

El mercado de las aplicaciones móviles va en aumento con la tecnología y uno de los

principales mercados son las aplicaciones para dispositivos móviles iOS. Este proyecto busca

otorgar a los alumnos las capacidades básicas para el desarrollo de una aplicación completa

y funcional.

**2. OBJETIVO**

Lograr desarrollar una aplicación completamente funcional que de solución a un caso de

negocio real.

Lograr implementar los temas aprendidos en clase que otorguen al alumno las bases para el

desarrollo de aplicaciones para dispositivos iOS.

**3. INTEGRANTES POR GRUPO**

* Ingrsar NomBRE
* Ingrsar NomBRE
* Ingrsar NomBRE
* Carlos Llamosas Duarte

**4. ESTRUCTURA DEL PROYECTO**

4.1. Resumen

Este proyecto trata sobre una aplicación destinada a traer alegrías y buenos momentos para el usuario y sus compañeros o familia.

4.2. Introducción

Este proyecto trata sobre una aplicación destinada a traer alegrías y buenos momentos para el usuario y sus compañeros o familia, se pretende experimentar y capturar la mayor cantidad de información con este proyecto comenzado así a obtener renombre y experiencia en el campo.

4.3. Diagnóstico

Social: El aplicativo al ser simple y amigable pretende llegar a la mayor cantidad de usuario envueltos en la temática de Harry Potter

Económica: El aplicativo no pretende generar ingresos más que para auto sustentarse, el fin de este proyecto, es tomar información y ver si un proyecto de esta simplicidad será de impacto o no.

Tecnológica: Inicialmente el proyecto tomara valores aleatorios, para después consumir un servicio Rest.

4.4. Objetivos

OBJ 1.- Alcanzar 500000 de descargas para el primer año.

OBJ 2.- Capturar las reseñas de los usuarios, para la fase 2.