

DATOS GENERALES DEL PROCESO DE EVALUACIÓN

| | | |
|----------------------------------------------|--------------------------|----------------------------------------------|
| NOMBRE ESTUDIANTE: CRISTINA LIRA TEXOCOTITLA | MATRICULA: 1320114102 | GRUPO: 2823IS CUATRIMESTRE: OCTAVO |
| ASIGNATURA: PROGRAMACIÓN MÓVIL I | FECHA: 06/02/23 | |
| NOMBRE DEL PROFESOR: EMMANUEL TORRES SERVIN | | |

INSTRUCCIONES

Analiza el siguiente problema y realiza una justificación con base a la selección de un sistema operativo y su entorno de programación que se adapte a la necesidad del problema.

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.

| Valor del reactivo | EXCELENTE (5) | BUENO (4) | DEFICIENTE (3) | INSUFICIENTE (2) | NO CUMPLE (0) |
|--------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------|
| Documento (PDF) | El documento es entregado con todos los puntos solicitados en este documento, con el orden siguiente: 1. Portada 2. índice 3. descripción del problema 4. Justificación de selección de sistema operativo móvil 5. Justificación de lenguaje de programación móvil 6. conclusión | El documento es entregado de forma incompleta haciendole falta por lo menos un requerimiento. | El documento es entregado de forma incompleta haciendole falta por lo menos dos requerimientos. | El documento es entregado de forma incompleta haciendole falta por lo menos tres requerimientos | NO ENTREGA o cumple con lo solicitado |
| Formato | El documento cuenta con tipografía Arial 12, interlineado 12.5 y páginado | El documento cuenta con tipografía Arial, interlineado y páginado | El documento cuenta con tipografía Arial 12, interlineado 12.5 y páginado | El documento cuenta con tipografía Arial | El documento no cuenta con lo solicitado |
| Repositorio | El documento se sube a un repositorio publico con las siguientes características: • Nombre de repositorio ejemplo: 1823IS/Rubrica_unidad_1 • información en README con todos los integrantes del equipo • La información de los integrantes debe estar de la siguiente forma (apellido_paterno) | El documento se sube a un repositorio publico con las siguientes características: • Nombre de repositorio ejemplo: 1823IS/Rubrica_unidad_1 • información en README con todos los integrantes del equipo | El documento se sube a un repositorio publico con las siguientes características: • Nombre de repositorio ejemplo: 1823IS/Rubrica_unidad_1 | El documento se sube a un repositorio publico con las siguientes características: • Nombre de repositorio | NO CUENTA CON UN NOMBRE ACORDE AL PROYECTO |

| | | | | | |
|--|---------------------------------------|--|--|--|--|
| | apellido_materno_nombre matricula) | | | | |
|--|---------------------------------------|--|--|--|--|

Docente

NOMBRES Y FIRMAS DEL ALUMNO

Universidad Politécnica de Tecámac

Carrera:

Ingeniería en software

Docente:

Emmanuel Torres Servín

Asignatura:

Programación para Móviles I

Nombre:

Cristina Lira Texocotitla

Grupo:

2823IS

Enero- Abril 2023



Índice

| | |
|--------------------------------------------|---|
| Descripción del problema..... | 5 |
| Justificación del lenguaje utilizado | 5 |
| Conclusión | 5 |

Descripción del problema

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.

Justificación del lenguaje utilizado

El lenguaje de programación utilizado para la creación de la aplicación móvil para el manejo de la administración de la empresa es Java en conjunto con Kotlin, esto debido a que Java es un lenguaje de programación de alto nivel, el cual se escribe de forma similar al lenguaje natural, lo cual le facilitara la programación, también es un lenguaje independiente de la plataforma, es decir, funciona en cualquier dispositivo, su uso está muy extendido gracias a su rapidez, seguridad y a su eficiencia, además de que este es un lenguaje de programación orientado a objetos se basa en el concepto de crear un modelo del problema de destino en sus programas y también funciona con el sistema operativo Android e iOS.

Kotlin dispone de un código muy intuitivo, sencillo y eficaz. Fue diseñado para operar juntamente con Java y Google recomienda utilizarlo para desarrollo de aplicaciones Android.

Las computadoras que se requieren utilizar para poder realizar la programación de la aplicación móvil teniendo en cuenta solo los requerimientos básicos para no afectar el presupuesto con el que se cuenta, es una computadora con un sistema operativo Windows debido a que es uno de los sistemas operativos mas comunes, sencillos de utilizar y funciona en base a la reproducción virtual de un escritorio y de otros beneficios de este, debe contar con 4 o 8 núcleos, un procesador Ryzen (3 a 5 mínimo) o corei (3 5) tener instalado Andriod Studio y contar con un almacenamiento de 500 Gb de disco duro.

Conclusión

La aplicación que se desarrollara será realizada con uno de los mejores lenguajes de programación para desarrollar aplicaciones móviles como lo es Java en conjunto con Kotlin, debido a que ambos son fáciles de comprender porque es muy similar al lenguaje natural, también es de suma importancia saber en cual dispositivo será desarrollada la aplicación esto para que no surjan complicaciones al momento de realizarla. Finalmente podemos decir que crear una aplicación móvil es muy eficiente en estos casos, esto por la facilidad de tener la aplicación y ya que la podemos tener la instalación de la aplicación en cualquier dispositivo móvil que contenga una sistema operativo Android.

