

# Prototipo de aplicación móvil: Let's Party!

## Trabajo terminal No. 2020-A118

*Alumno: Berthely Vela Yamilet*

*Directores: Sánchez Cruz Virginia,*

*Alcántara Cabrera Moisés*

*E-mail: yberthelyv@gmail.com*

**Resumen** – El prototipo móvil **Let's Party!** permitirá a la ciudadanía facilitar la búsqueda de proveedores de servicios para fiestas infantiles, brindando información acerca de los servicios que ofrecen como lo es la descripción del servicio, medios de contacto, fotos del servicio, ubicación del proveedor, etc.

**Palabras clave** – Aplicación móvil, Prototipo, Búsqueda de información, Servicios para fiestas infantiles.

## 1. Introducción

Hoy en día es complicado pensar en algo que no se pueda encontrar en la web. Internet llegó a revolucionar la forma como se hacen muchas cosas, desde obtener información específica de diversos temas hasta comunicarse con otras personas. Existen herramientas o medios que, con ayuda de internet, nos facilitan lograr la satisfacción de aquello que necesitamos realizar.

Haciendo un análisis de los recursos con los que contamos gracias a internet, podemos notar que las aplicaciones móviles se han convertido en uno de los medios más recurridos a la hora de realizar casi cualquier actividad.

A la hora de organizar un evento es importante tomar en cuenta el lugar en el que se va a realizar, ya que de este dependen muchos factores para que se desarrolle de una forma satisfactoria.

Tomando en cuenta todo lo anterior, se ha detectado que en muchas ocasiones las personas se enfrentan a la problemática de encontrar lugares para realizar algunos tipos de eventos; así como la dificultad de hallar lugares con características específicas y/o complementos para sus festejos.

### 1.1 Contexto de investigación

La noción de **prototipo** procede de la lengua griega. En concreto, es fruto de la suma de dos componentes de dicha lengua:

- El prefijo “protos -”, que puede traducirse como “el primero”.
- El sustantivo “tipos”, que es sinónimo de “modelo” o “tipo”.

Este término se emplea para nombrar al **primer dispositivo que se desarrolla de algo** y que sirve como **modelo** para la fabricación de los siguientes o como **muestra**.<sup>[1]</sup>

Por otra parte, una aplicación (también llamada app) es simplemente un programa informático creado para llevar a cabo o facilitar una tarea en un dispositivo informático. Cabe destacar que, aunque todas las aplicaciones son programas, no todos los programas son aplicaciones. Existe multitud de software en el mercado, pero sólo se denomina así a aquel que ha sido creado con un fin determinado, para realizar tareas concretas. No se consideraría una aplicación, por ejemplo, un sistema operativo, ni una suite, pues su propósito es general.

Las aplicaciones nacen de alguna necesidad concreta de los usuarios, y se usan para facilitar o permitir la ejecución de ciertas tareas en las que un analista o un programador han detectado una cierta necesidad. <sup>[2]</sup>



*Aplicaciones móviles <sup>[3]</sup>*

La **administración** es el proceso de planificar, organizar, dirigir y controlar el uso de los recursos y las actividades de trabajo con el propósito de lograr los objetivos o metas de la organización de manera eficiente y eficaz. <sup>[4]</sup>

## 1.2 Estado del arte

Entre los productos similares se encuentran:

1. Yumping <sup>[5]</sup>
2. INEVENTOS <sup>[6]</sup>
3. Airbnb <sup>[7]</sup>

Software	Características	Precio en el mercado
Yumping	Es un portal donde podemos encontrar distintos servicios de reservas, ya sea renta de salones de fiestas, renta de go karts, entre otros.	Sin costo
INEVENTOS	El directorio o guía de proveedores ofrece información clasificada de proveedores de servicios y productos para la organización de eventos	Sin costo
Airbnb	Es una aplicación que ofrece información de contacto, así como descripción de lugares para alojarse en cualquier zona turística. En ella se puede calificar y dejar comentarios tanto de los anfitriones, como de las instalaciones ofrecidas.	Sin costo
Let's Party!	Aplicación que permite encontrar salones para fiestas infantiles, dentro de la cual se podrá seleccionar mediante ubicación o calificación.	A estimar

Tabla 1. Comparación con productos similares

## 2. Objetivo

Desarrollar un prototipo de aplicación móvil que permita concentrar, buscar, validar y contactar con proveedores de servicios para fiestas infantiles, mediante el uso de herramientas de desarrollo de aplicaciones móviles y almacenamiento de datos.

## 3. Justificación

Como se menciona anteriormente, la administración se compone de 4 etapas, las cuales se encuentran relacionadas a las funciones que este prototipo ofrece.

Cuando pensamos en organizar un evento, lo primero que tenemos que hacer es fijar objetivos. Una vez que los tenemos claros, debemos comenzar con el diseño del evento. ¿Cómo lo vamos a hacer?, ¿qué necesitamos? y sobre todo ¿dónde lo vamos a hacer?

Dentro de nuestra aplicación se podrán encontrar proveedores de servicios para fiestas infantiles tales como son:

- Animadores (payasos, magos, botargas)
- Música (conjunto, DJ)
- Inflables
- Dulcería y materias primas (piñatas, adornos con globos, mesa de dulces, centros de mesa)
- Repostería
- Juguetes
- Salones para fiestas infantiles.
- Banquetes
- Meseros

El salón que escojamos debe cumplir con los objetivos previos que hayamos marcado: Qué queremos transmitir a nuestros invitados, por eso algunos de los aspectos concretos que tendremos en cuenta a la hora de elegir el lugar serán las infraestructuras con las que cuenta, la accesibilidad, la ubicación, las conexiones o la capacidad del lugar.

Una buena elección del salón puede ser crucial para garantizar el éxito de tu evento, y por ello, es importante la búsqueda del lugar perfecto.

Actualmente existen páginas web como lo es Yunping e Ineventos (mencionados en el estado del arte) que permiten buscar salones para realizar eventos sociales, sin embargo, no hay aplicaciones móviles que brinden apoyo para encontrar a los proveedores de servicios necesarios para realizar una fiesta.

Es por lo anterior que se planea crear una aplicación móvil que genere interés en el usuario para manipular la información en cualquier sitio que se encuentre, al alcance de la palma de su mano, e inste a crear una interacción directa entre un proveedor de eventos y un cliente potencial.

Let's Party! apoyará al cliente para la toma de decisiones al realizar una fiesta infantil, se podrá tener más seguridad de la calidad del servicio ya que dentro de la descripción del lugar se encontrará la calificación que otros usuarios han dado, se podrá buscar salones cerca de tu ubicación y contactar a los proveedores de servicios.

#### **4. Productos o Resultados esperados**

En este trabajo terminal se llevará a cabo el desarrollo del prototipo de una aplicación móvil donde los clientes podrán encontrar información acerca de los proveedores para eventos sociales.

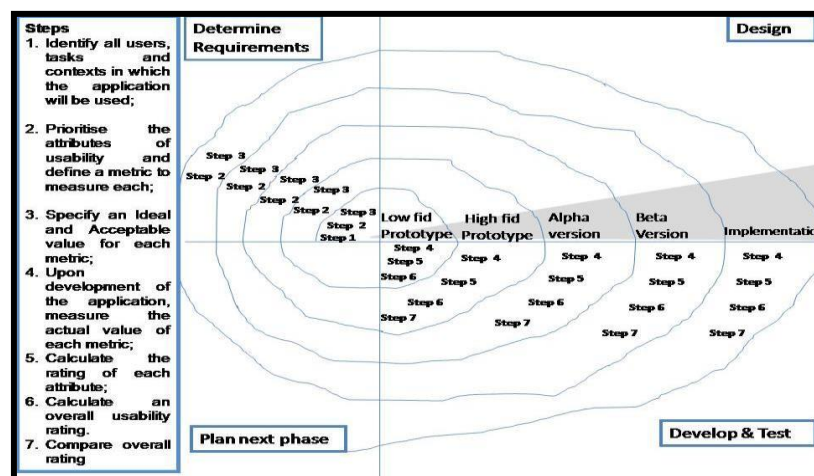
El prototipo de la aplicación móvil Let's Party! estará compuesta por los siguientes módulos:

- Registro: Módulo de captura de información de clientes.
- Autenticación: Módulo de la pantalla inicial de aplicativo, desde el cual se podrá autenticar el usuario, recuperar contraseña y validar su acceso.
- Filtros: Módulos de búsqueda de información por diversos criterios (tipo de servicio).
- Informativo: Módulo de presentación de la información relevante para el usuario sobre el proveedor específico, así como una descripción del lugar si se trata de un salón (dirección, descripción de la zona, si es un salón de fiestas servicios con los que cuenta el lugar como el estacionamiento, etc.).
- Galería: Módulo que permitirá mostrar de la forma más adecuada las fotos de los servicios que ofrece el proveedor.
- Ubicación: Módulo que mostrará la ubicación del proveedor o en su caso abrir alguna aplicación de navegación para ser dirigidos hacia ella.

## 5. Metodología

El modelo en espiral para el desarrollo de aplicaciones móviles es una adaptación del modelo en espiral de desarrollo de software clásico, el cual a su vez es un refinamiento del modelo en cascada. El modelo en espiral tiene la ventaja de combinar el enfoque de desarrollo iterativo de varios prototipos con los aspectos sistemáticos y controlados del modelo en cascada. Por lo tanto, se basa en el refinamiento continuo de los requisitos seguido del diseño y la implementación.

El modelo en espiral de desarrollo tiene varias iteraciones, cada una de las cuales produce prototipos que ayudarán a la evaluación del usuario. Para garantizar la implementación de un diseño de centro de usuarios, necesitamos identificar los principales atributos de usabilidad y el enfoque correcto para evaluar las aplicaciones móviles.<sup>[8]</sup>

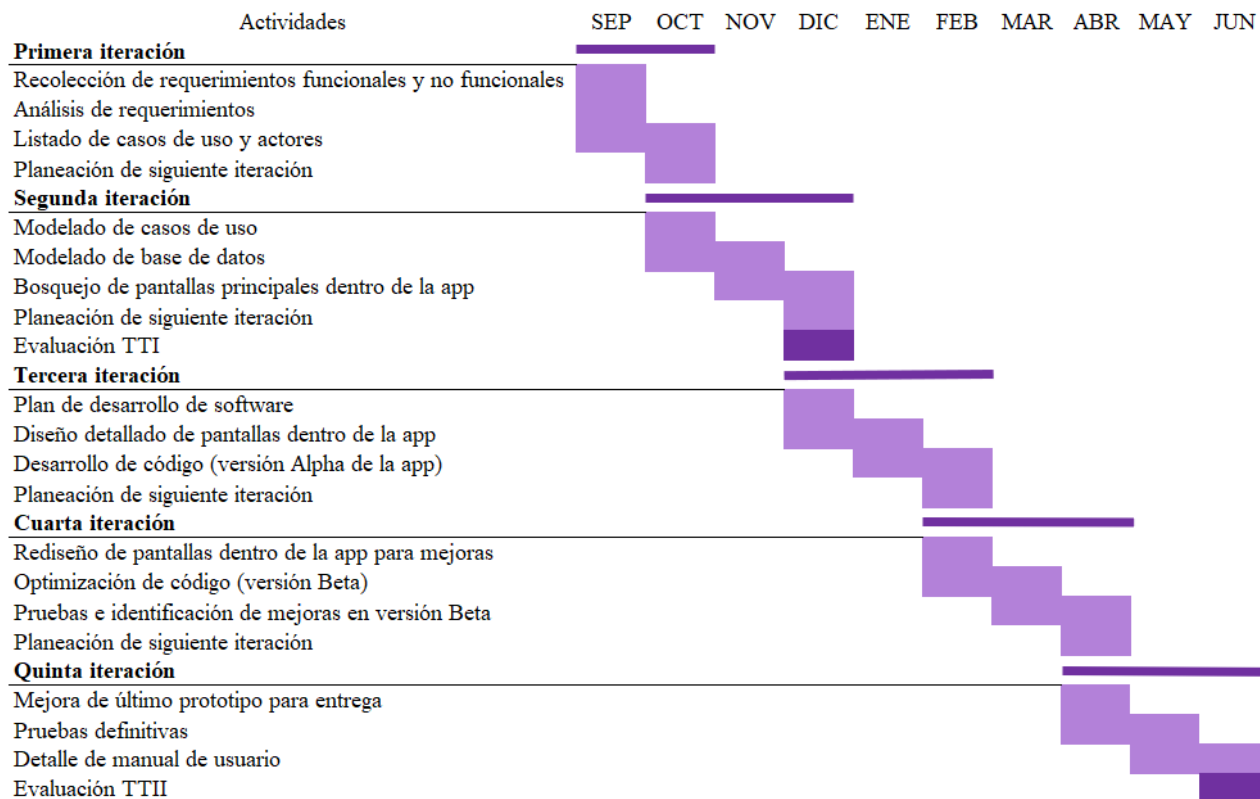


*Metodología en espiral para el desarrollo de aplicaciones móviles <sup>[9]</sup>*

## 6. Cronograma

Nombre del Alumno: Yamilet Berthely Vela

Título del TT: Let's Party



## 7. Referencias

- [1] Definición de prototipo (Sin fecha) [En línea] Disponible: <https://definicion.de/prototipo/#:~:text=Este%20término%20se%20emplea%20para,serie%20del%20elemento%20en%20cuestión.>
- [2] Bach. Robertho Luty Artica Navarro (2014) [En línea] Disponible: <http://repositorio.unapikitos.edu.pe>
- [3] Importancia de las Apps (aplicaciones móviles) (2020) [En línea] Disponible: <https://www.importancia.org/>
- [4] ¿Qué es administración? (2008) [En línea] Disponible: <https://www.promonegocios.net/administracion/que-es-administracion.html>
- [5] Yumping (Sin fecha) [En línea] Disponible: <https://www.yumping.com.mx>
- [6] INEVENTOS (Sin fecha) [En línea] Disponible: <https://www.ineventos.com/mx/salones-de-fiestas/distrito-federal>
- [7] Airbnb [En línea] Disponible: <https://www.airbnb.mx/>
- [8] Ann Nosseir, Derek Flood, Rachel Harrison, Osman Ibrahim, Mobile Development Process Spiral”(Computer Engineering & Systems (ICCES), 2012 Seventh International Conference on), 2012, pp. 2.
- [9] Ann Nosseir, Derek Flood, Rachel Harrison, Osman Ibrahim, Mobile Development Process Spiral (Computer Engineering & Systems (ICCES), 2012 Seventh International Conference on), 2012, pp. 4.

## 8. Alumnos y Directores

*Yamilet Berthely Vela.*- Alumna de la carrera de Ing. en Sistemas Computacionales en ESCOM, Especialidad Sistemas, Boleta: 2012630056 , Tel. 044-55-27-84-51-20 , email: yberthelyv@gmail.com

Firma: \_\_\_\_\_

*Virginia Sánchez Cruz.* - Lic. Economía. Maestría con especialidad de Negocios. Administración de Proyectos, Medio Ambiente. Tel. 044-55-20-68-37-22 email: riomudo@yahoo.com.mx.

Firma: \_\_\_\_\_

*Moisés Alcántara Cabrera.* - Ing. Sistemas Computacionales. Maestría en Dirección Estratégica de Ingeniería de Software. Administrador de desarrollo. Tecnologías en la Nube. Tel. 55-4939-6770 email: moycc94@gmail.com

Firma: \_\_\_\_\_

CARÁCTER: Confidencial

FUNDAMENTO LEGAL: Art. 3, fracc. II, Art. 18, fracc. II y Art. 21, lineamiento 32, fracc. XVII de la L.F.T.A.I.P.G.



**Virginia Sánchez** <riomudo@yahoo.com.mx>  
para mí ▾

Recibido

Profesora de IPN-ESCOM 57296000 ext. 52032

\*\*\*



**MOISES ALCANTARA** <moycc94@gmail.com>  
para mí ▾

Gracias Yamilet;

Te envío el Acuse de Recibido.

Saludos!

\*\*\*

--