



SALESIANOS UNIVERSIDAD DON BOSCO

FACULTAD DE INGENIERÍA

ESCUELA DE COMPUTACIÓN

CICLO 02-2022

Título

ASIGNATURA: Desarrollo de Software Multiplataforma

GRUPO DE TEORIA: 04

PRESENTADO POR:

César Adilson Ayala Vásquez	AV190086
Alejandro José Castillo Pacheco	CP190719
Liliana Gisella López Cáceres	LC170104
Denilson Emmanuel Chavez Cruz	CC161302
Luis Ernesto Hernández Ramirez	HR152213

DOCENTE:

Ing. Mario Alvarado

FECHA DE ENTREGA:

Domingo 11 de septiembre del 2022

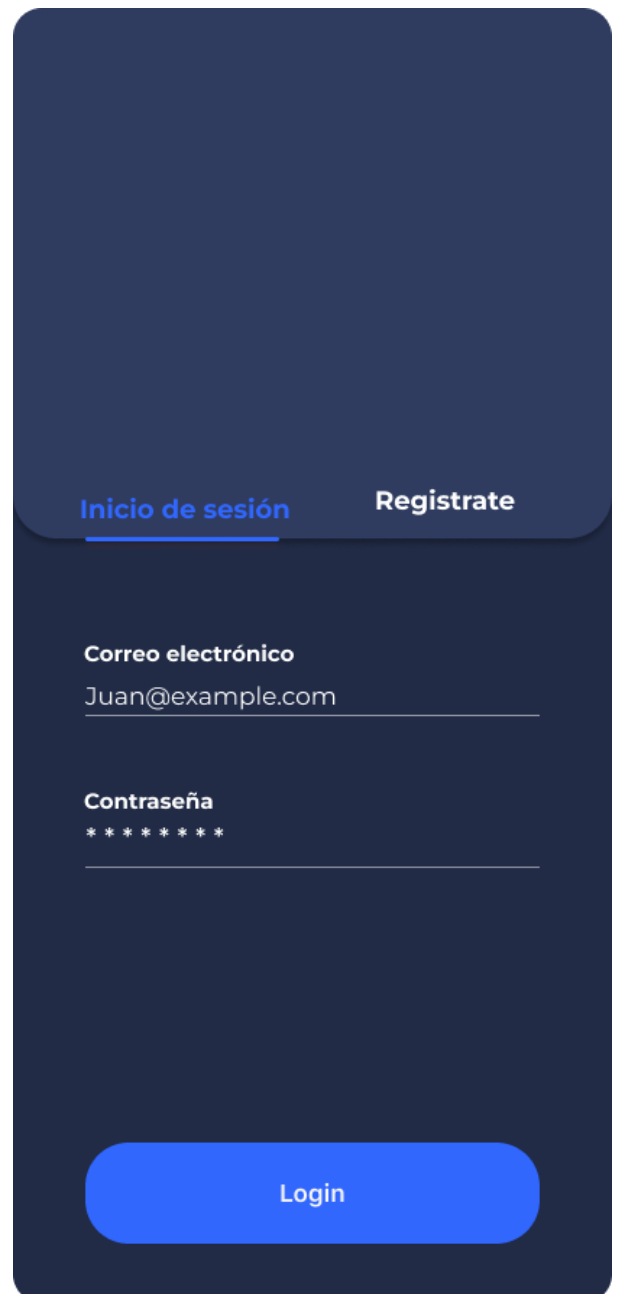
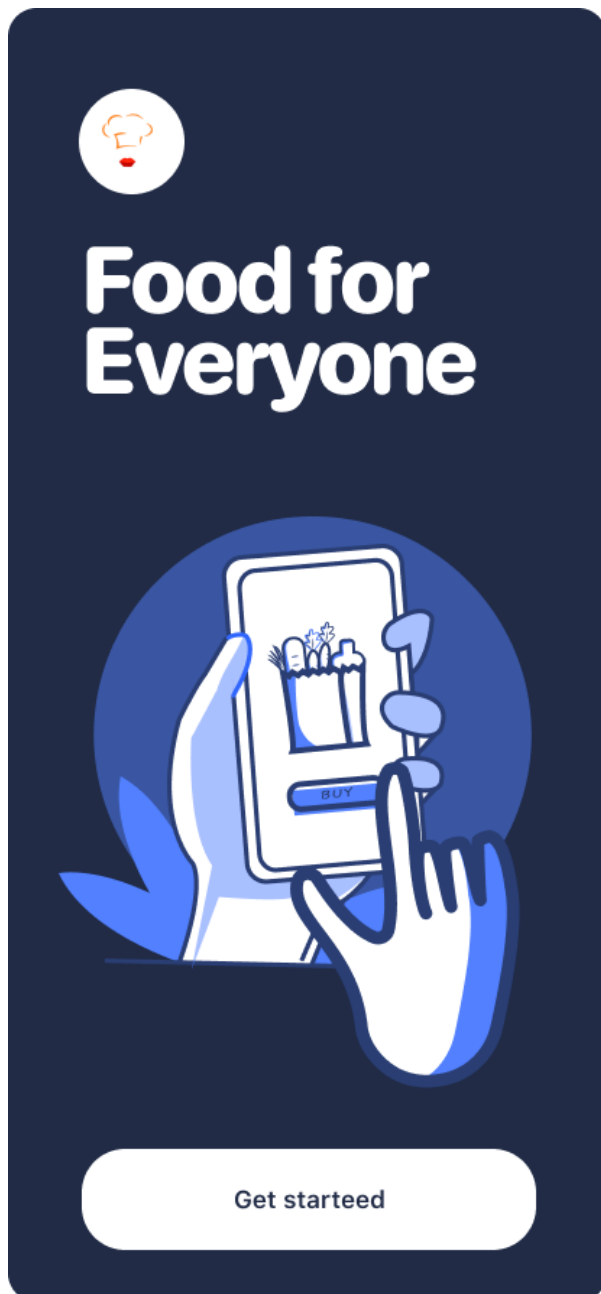
INDICE

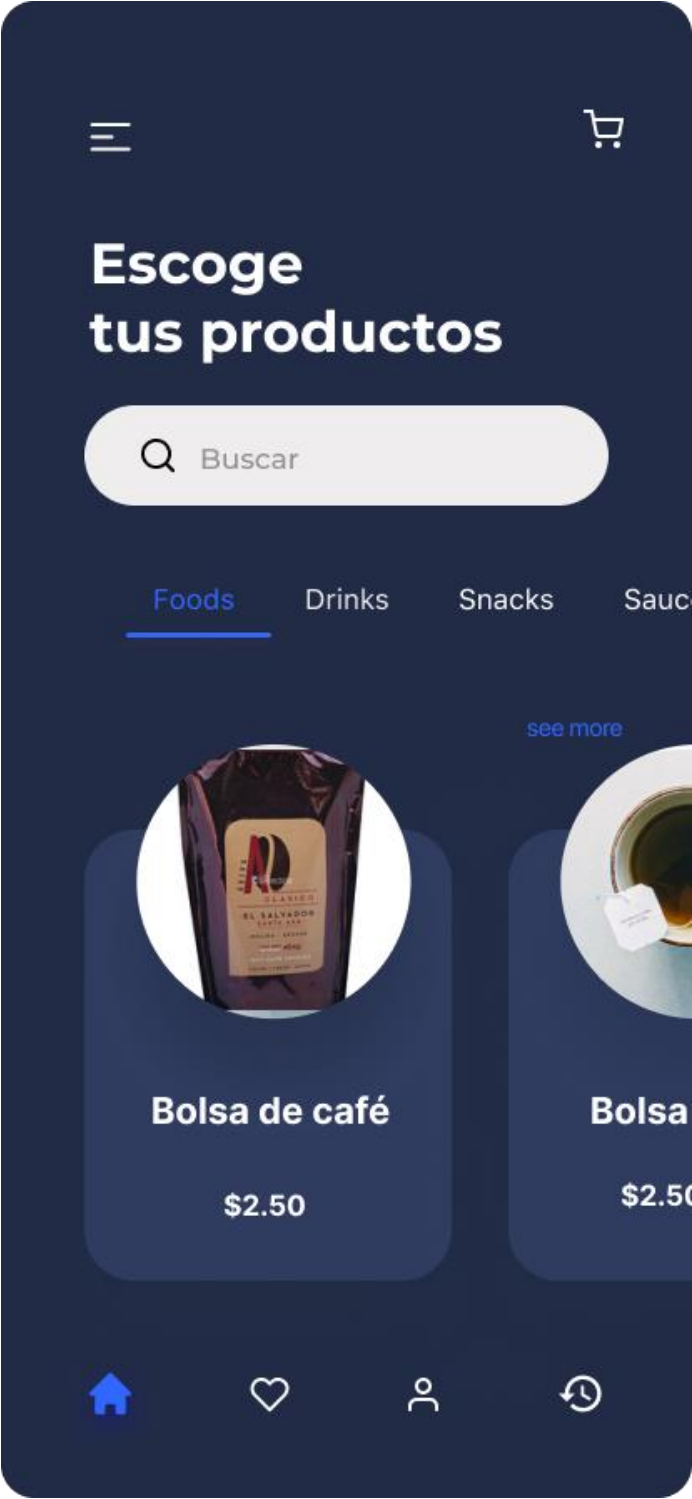
INTRODUCCIÓN	3
DISEÑO UX/UI MOCK UPS.....	4
EXPLICACIÓN DETALLADA DE LA LÓGICA A UTILIZAR PARA RESOLVER EL PROBLEMA SELECCIONADO, AGREGAR DIAGRAMAS UML QUE SEAN NECESARIOS.....	9
HERRAMIENTAS PARA UTILIZAR.	11
PRESUPUESTO:	14

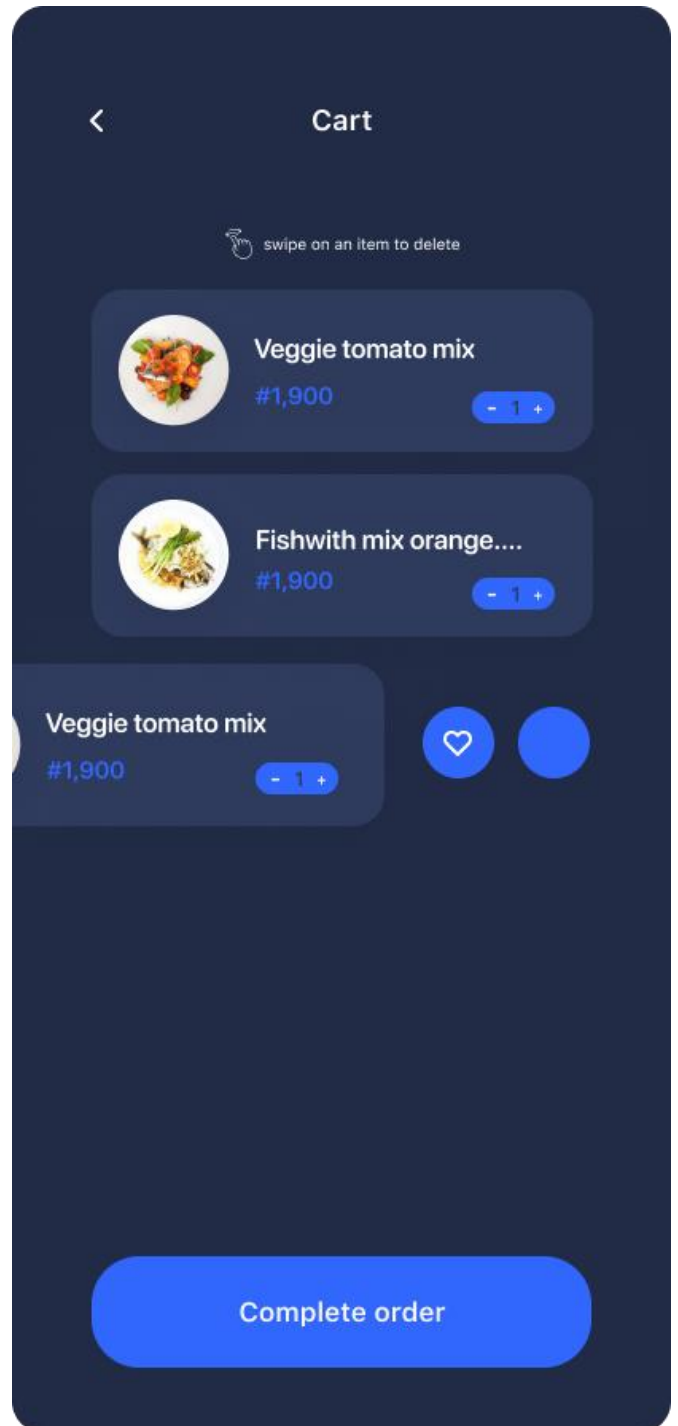
INTRODUCCIÓN

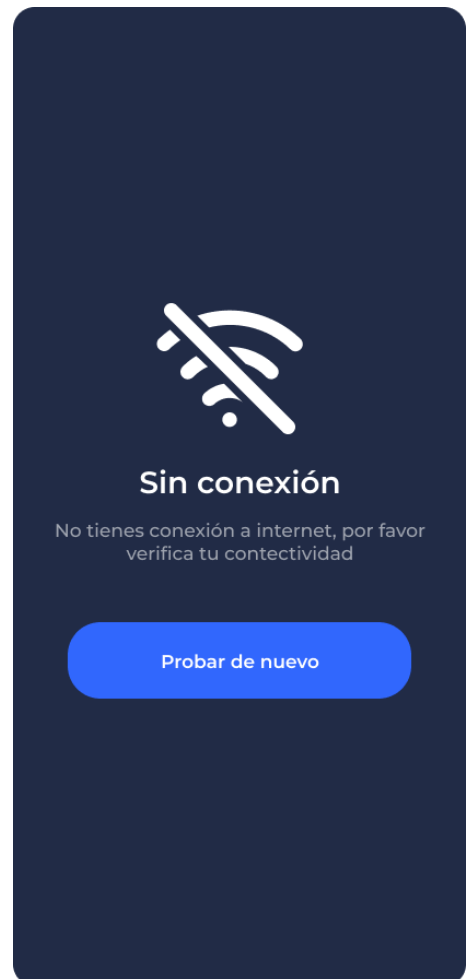
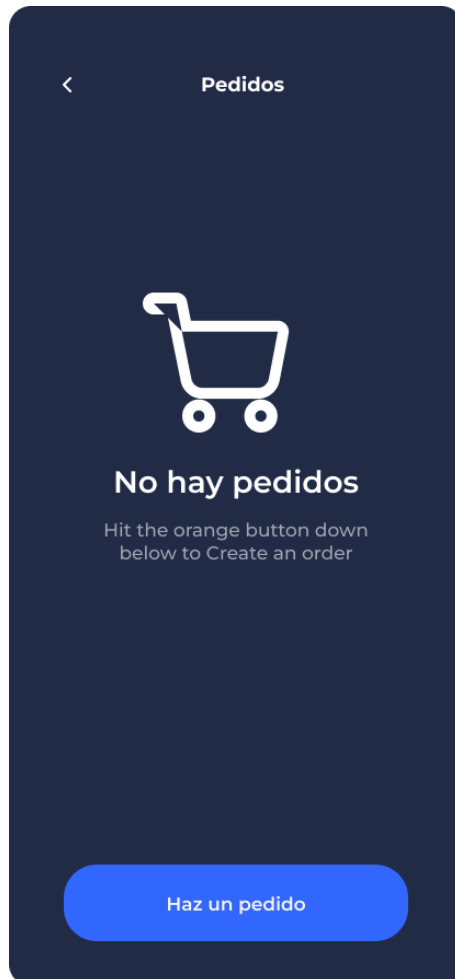
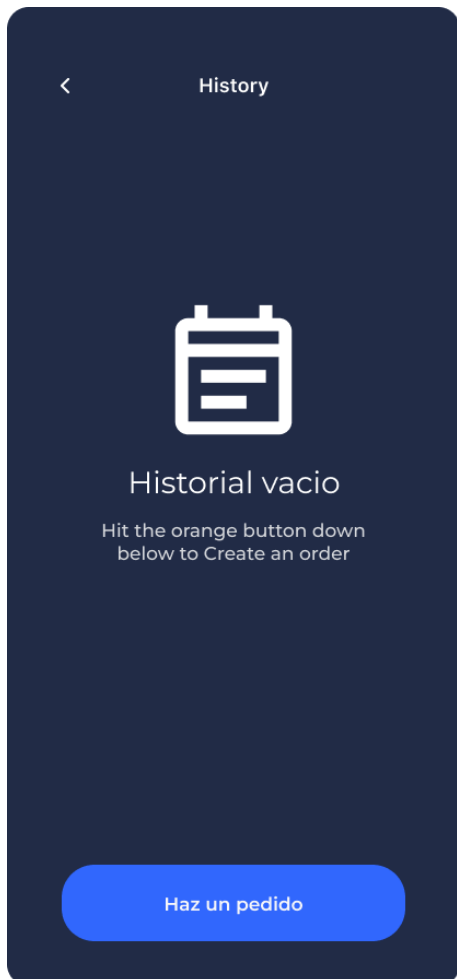
El presente proyecto es una propuesta innovadora por parte de un equipo de trabajo que busca solucionar la problemática presente en muchas personas con poco contacto a la tecnología dado que no es un misterio que muchas veces las aplicaciones no están pensadas hacia todo público, lo cual dificulta a cierta área de la población a tener acceso a estas mismas y no se les permite gozar de los beneficios que la tecnología de hoy en día proporciona.

Por eso mismo se presenta el desarrollo de una aplicación de abarrotería que esté pensada para ese público que nunca ha utilizado una aplicación móvil y web, y así lograr la inclusión de más público a las nuevas tecnologías y facilitar el proceso de compra, orden y búsqueda de productos varios para el hogar.










<

Confirmación de pedido

Dirección de entrega


CHANGE



Juan Pancho
Cesu 31 k-2 5.st, SIA Chili
Riga
LV-1012
Latvia


Delivery options

CHANGE



I'll pick it up myself

Este es el total a pagar:



\$22.83

Realizar pedido

<

Mi perfil

Detalles personales

Cambiar



Juan Belloso

Juan@ejemplo.com

+503 2323-6262

Dirección del usuario.
Av ejemplo Res.
ejemplo Casa #12

Pedidos

>

Pedidos pendientes

>

Preguntas frecuentes

>

Ayuda

>

Cambiar

EXPLICACIÓN DETALLADA DE LA LÓGICA A UTILIZAR PARA RESOLVER EL PROBLEMA SELECCIONADO, AGREGAR DIAGRAMAS UML QUE SEAN NECESARIOS.

Dado que la problemática deriva del error humano, nuestro objetivo con la aplicación es disminuir y facilitar procesos de la vida cotidiana; podemos contrastar los diferentes escenarios de esta manera:

Proceso de compra sin la app: en este escenario el individuo puede ser víctima de cambios abruptos fuera de su control, tales como: la pérdida del listado de compras en físico, diferencias de marcas de producto por tienda o producto fuera de stock, por esta y muchas más razones este proceso de compra no es factible para estos tiempos en donde la tecnología está avanzando de forma continua.

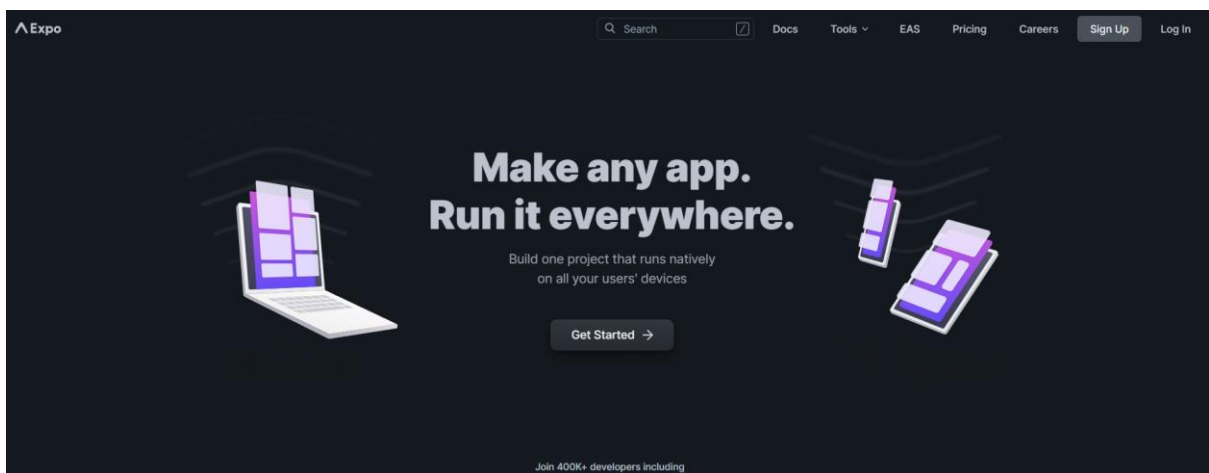
proceso de compra con la app: el usuario tiene la posibilidad de ver el inventario disponible en la tienda y sus puntos de entrega más cercanos para así hacerle la vida más fácil, buscando un lugar de conveniencia donde ir a recoger los productos seleccionados. También se le

incentiva al usuario hacer uso de la aplicación para que en sea la tienda quien tenga que preocuparse por el esfuerzo del traslado tanto de las personas usuarios como de los productos.

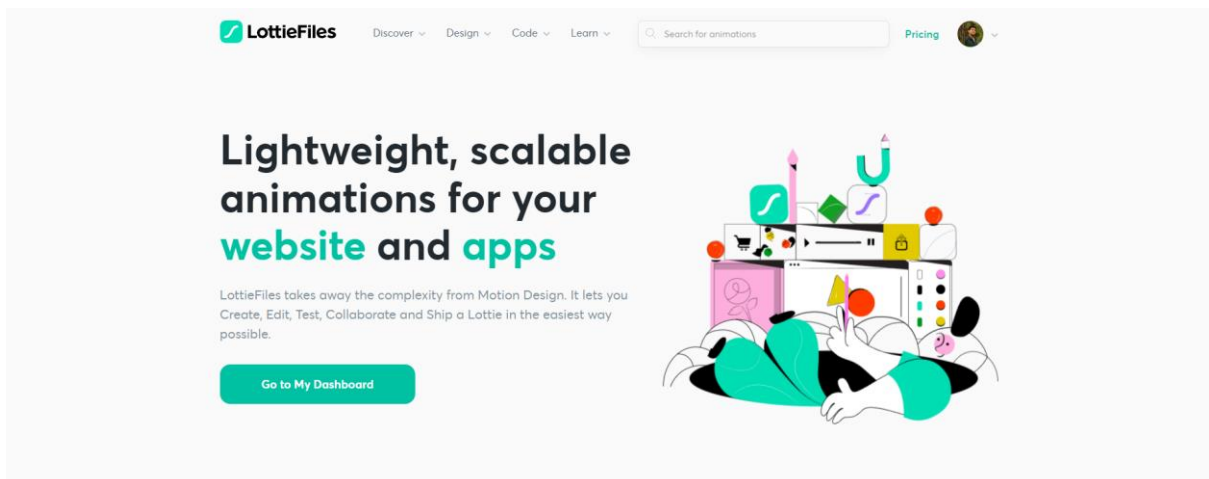


HERRAMIENTAS PARA UTILIZAR.

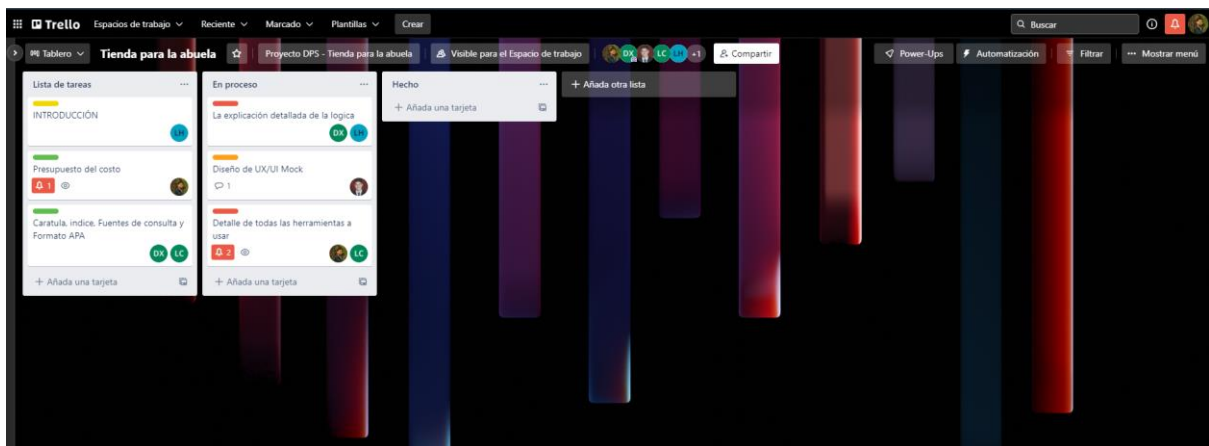
Expo: Está ayudará en el desarrollo y compilación de las Apps.



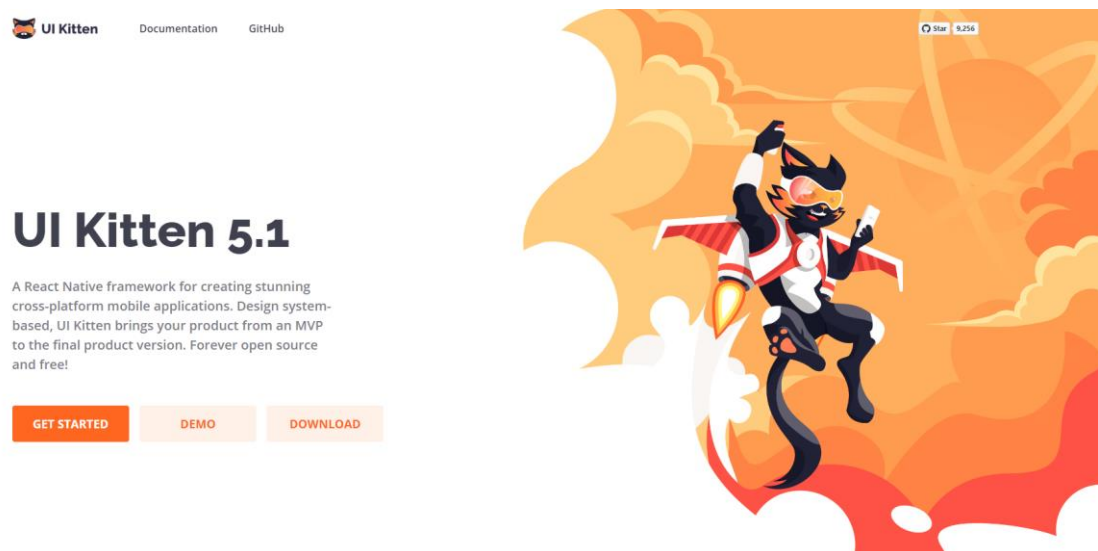
Lottie: Su utilización para la animación con el fin de mejorar la interacción, usabilidad del usuario final.



Trello: es utilizado como un tablero con las actividades a realizar tomando en cuenta la clasificación de la importancia que cada una de estas tiene.



Framework UI: UI Kitten 5.1: Nos ofrece la posibilidad de usar componentes preestablecidos customizables, ayudando a mantener la estandarización gráfica de la aplicación.



React Native: permite tener acceso libre a API de Android donde se pueden diseñar aplicaciones con alto rendimiento, permitiendo realizar cambios dentro de la interfaz sin alterar o dañar la aplicación.



Xamarin: Tiene la capacidad de ser multiplataforma, además de ser gratuita viene integrado a Visual Studio.



PRESUPUESTO:

Para realizar el presupuesto se tomarán en cuenta los insumos y los salarios de los que trabajan en la aplicación, teniendo en cuenta que se prevé terminar de 3-4 meses, el presupuesto es el siguiente:

Tarea	Horas	Costo Aproximado (\$10/h)
Estructuración del proyecto	5	\$50
Login	20 - 30	\$200 - \$300
Catalogo de tienda	30 - 40	\$300 - \$400
Historial	20 - 30	\$200 - \$300
Detalle de producto	30 - 40	\$300 - \$400
Editar perfil	20 - 30	\$200 - \$300
Gestió de pago y recibo	20 - 30	\$200 - \$300
Buscador	20 - 30	\$200 - \$300
Total	165	\$1650 - \$4000