Introducción

A través de la historia, el ser humano ha buscado muchas formas de relacionarse a través de la comunicación y otros medios, desde sus comienzos con simples palomas mensajeras, evolucionando década tras década hasta los actuales avances tecnológicos. Todo este ímpetu sobre nuevas y mejores formas de enviar y recibir información de forma confiable, rápida y oportuna no ha cesado, y gracias a las tecnologías existentes más el importante crecimiento de comunidades, han nacido las redes sociales. Actualmente con la llegada de los Smartphone estas comunidades virtuales se han tomado la red de tal manera que desde un toque en la pantalla de tu móvil puedes hacer un simple check-in y saber la reputación de un restaurant o con solo leer un Tweet tenemos acceso a información sobre el otro lado del mundo. Toda y muchas más opciones de comunicación y publicación de noticias en la palma de nuestras manos.

Hoy las redes sociales están orientadas a compartir; pensamiento, gusto, tendencias, fotografías, etc., y seguirá siendo ese el objetivo por un largo tiempo.

Realizada la investigación, se logra diagnosticar que existe un área de las redes sociales que no está siendo explotada, siendo la rama comercial. Esta área la podríamos definir como hot-offer o publicación de ofertas in situ. Es por eso que el proyecto de innovación “HotOffer” nace con la idea de poder compartir ofertas por los mismos usuarios a través de sus dispositivos móviles, así creando una nueva red o comunidad virtual que se desmarcaría de las existentes y como también potenciaría la comunidad comercial.

Objetivos

Objetivo general:

* Desarrollar una aplicación móvil para la publicación de ofertas in situ entre diferentes usuarios.

Objetivos específicos:

* Identificar los requerimientos funcionales y no funcionales de la aplicación.
* Realizar una investigación preliminar sobre las plataformas móviles y las amplias posibilidades que tienen para realizar aplicaciones.
  + - Estudio de tecnología grafica
    - estudio de tecnología para almacén de datos
    - estudio de tecnología para lógica de negocio
* Analizar las características y capacidad de procesamiento de los Smartphone para que la aplicación cumpla con las expectativas esperadas en sus sistemas operativos según sus versiones disponibles, por temas de compatibilidad.
* Analizar la funcionalidad sobre la arquitectura :
  + - UML de capas de arquitectura
    - UML de casos de uso
    - UML de componentes
* Desarrollo de plantillas graficas, vistas, estilos, etc.
* Desarrollo de lógica y funcionamiento de la plataforma.
* Crear bases de datos y/o almacenamiento.
* Realizar pruebas de funcionamiento y ambientación en dispositivos de prueba.
* Estudiar las formas para disponibilizar la aplicación a través de los portales de descarga para la comunidad móvil.

Alcance:

El alcance de este proyecto contempla presentar un prototipo funcional del software, abarcando los siguientes puntos:

* Usuabilidad
  + Permitir al usuario publicar la información de una oferta a través de su dispositivo móvil.
  + Permitir al usuario recomendar oferta a sus contactos.
  + Informar al usuario recomendaciones de ofertas de sus contactos.
  + Dar accesibilidad al usuario a configuración de su perfil.
* Desarrollo
  + Construir Diseño Grafico del Software
  + Construir lógica de aplicación que cubra las necesidades del punto anterior.
* No entran en el proyecto
  + Descargar la aplicación desde un AppStore o Distribución masiva del software.
  + Se considera solo el sistema operativo Android para Usuabilidad.