



Universidad Don Bosco

Estudiantes:

Jason Alexander Fuentes Reyes. FR200028

Diego Alberto Sandoval Rivera. SR200029

Andrea Elizabeth Blanco Suárez. BS200382

Byron Roberto Sánchez Carrillo. SC170935

Materia:

Desarrollo de Software para Android DSA441 G01T

Docente:

Ing. Alexander Siguenza

Índice

• Introducción	3
• Resolucion de Problema	4
• Diagramas UML.....	5
• Herramientas a Utiliza.....	7
• Presupuesto	7
• Fuentes de Consulta.....	8

Introducción

En el siguiente trabajo presentaremos el proceso de creación de una aplicación móvil que será desarrollada para una ferretería empezando por la creación de mockups para la interfaz de usuario donde hemos creado mockups creativos con el fin de crear esta interfaz de forma limpia y concisa, estos mockups tendrán el fin de dar una imagen previa de lo que será nuestra aplicación.

También hablaremos acerca de la lógica que utilizaremos para solventar el problema que tiene una ferretería de tener una aplicación que aporte la información necesaria al usuario y donde se puedan realizar las compras necesarias esto dándole orden a nuestra aplicación con el uso de diagramas UML que son de mucha ayuda para darle claridad a nuestro proyecto.

Las herramientas que utilizaremos en nuestra aplicación para desarrollarla tomando en cuenta todo lo necesario para que esta sea funcional y eficaz, todas estas para poder lograr que los usuarios usen la aplicación y sea agradable visualmente.

Resolución del problema

"Ferretería mi Casa" es una empresa muy conocida en la actualidad y ha evaluado a bien el poder llegar a más clientes con el objetivo de obtener mayores ganancias, expandir sucursales sobre el país y ganar publicidad, debido a eso ha optado por disponer de su propia aplicación móvil, dónde todos sus clientes actuales y futuros tenga a disposición los productos con los que cuentan en su empresa y sus respectivos precios, de esta manera pretende obtener la mayor cantidad de clientes posibles, brindando información precisa de cada producto disponible sin la necesidad de movilizarse a una tienda física, lo cual generaría a la empresa un mayor peso en el mercado, además opta por incluir opciones de domicilio y así facilitar y garantizar a sus clientes recibir el producto en óptimas condiciones y evitar contratiempos.

Por eso y más razones la Aplicación móvil "Ferretería Mi Casa", contará con:

Listado de productos y su respectivo precio

Servicio a domicilio

Información de la empresa

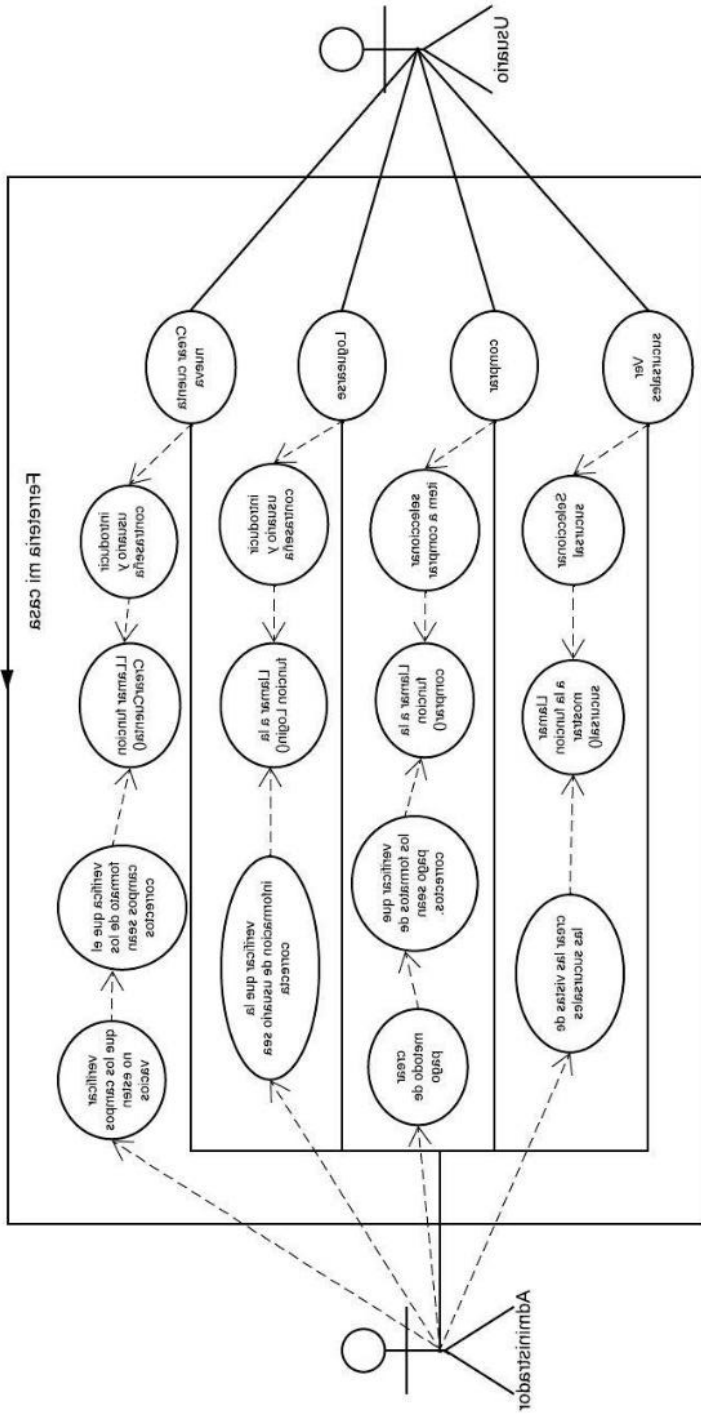
Dirección de cada una de nuestras sucursales

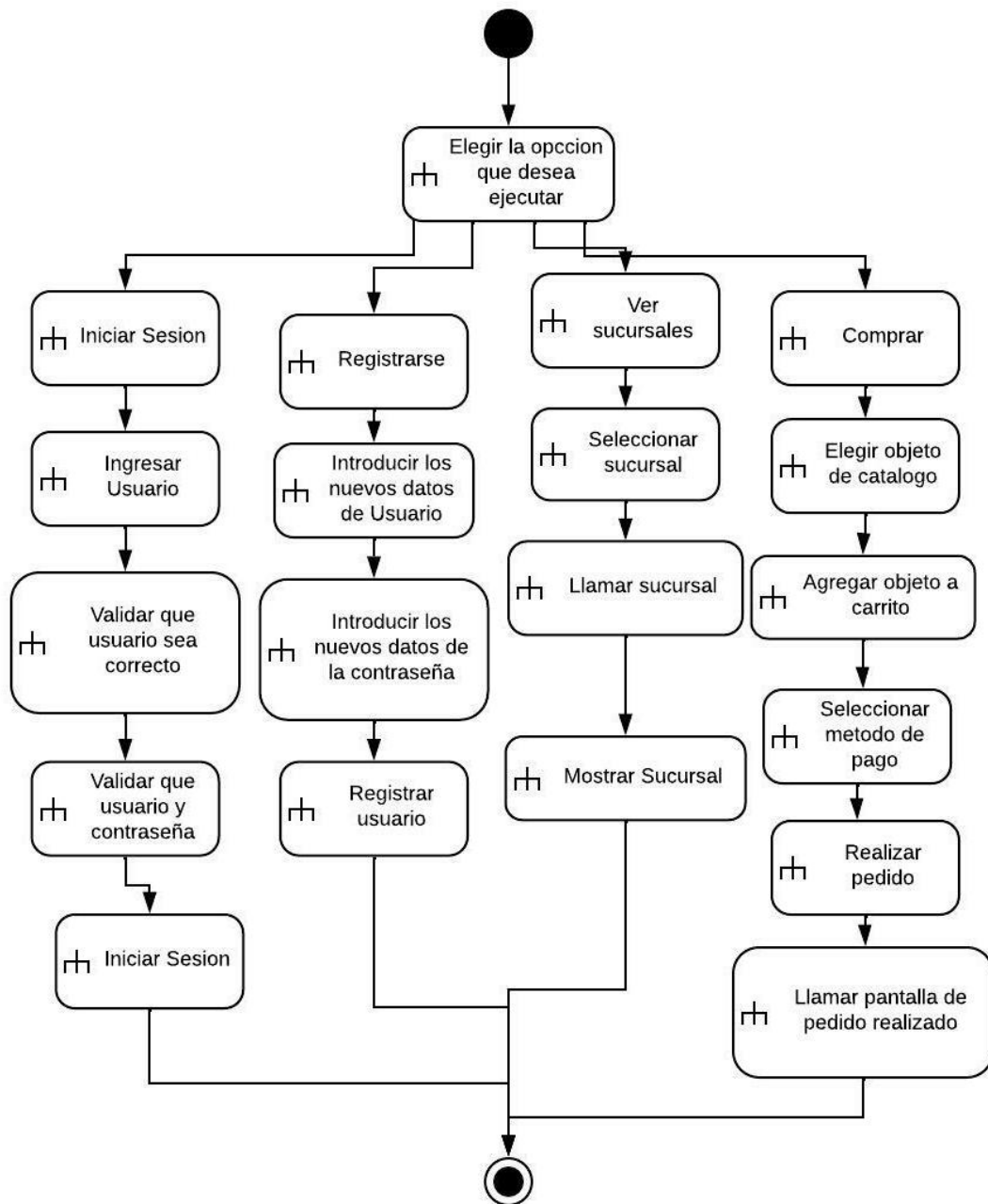
Sitios de contacto

Mockups:

<https://app.moqups.com/LQPTwE49me8lC3M8WvvZlS5jFc933ePO/view/page/ad64222d5>

Diagrama UML





Herramientas a utilizar

IDE Android Studio, FIREBASE para el almacenamiento de datos y rol de backend.


Lenguaje de programación: Kotlin.

El manejo del proyecto se estará desarrollando mediante github en un repositorio donde los integrantes del equipo de trabajo tendrán su respectivo rol de colaborador del proyecto.

Presupuesto:

ACTIVIDAD	PRECIO
Energia	\$20
Depreciación de la computadora	\$180
Almuerzo	\$20
Mano de obra	\$120
Internet	\$20
Servicio de mantenimiento	\$50 cada 3 meses
Subirlo a la tienda	\$25
Coste hora del programador	\$8 por hora
TOTAL:	\$443

Fuentes de consulta

¿Qué es Firebase?  Funcionalidades, proyecto real y precios.. (2021, febrero 24). Retrieved from <https://www.youtube.com/watch?v=JOT5pWYCYeM&t=187s>

creativecommons. (2022). *creativecommons*. Retrieved from creativecommons: <https://creativecommons.org/>

Mac, E. (2019, Septiembre 30). *cómo calcular la depreciación de una computadora?* Retrieved from cuidatudinero: <https://www.cuidatudinero.com/13074026/como-calcular-la-amortizacion-de-una-computadora-portatil>

Miranda, K., & Pacheco, M. (2016, abril 8). *El Salvador también produce Apps*. Retrieved from comunica.edu: <https://comunica.edu.sv/archivo/el-salvador-tambien-produce-apps/#:~:text=Echeverr%C3%ADa%20explica%20que%20algunas%20instituciones,mil%20d%C3%B3lares%20por%20apps%20complejas>

Porras, M. (2019). *Blog de Aula CM*. Retrieved from Aula CM: <https://aulacm.com/precio-desarrollar-app-aplicacion-movil/>

yeePLY. (2019). *yeePLY*. Retrieved from <https://www.yeePLY.com/blog/cuanto-cuesta-crear-una-app/>