



Materia: Diseño y Programación de Software Multiplataforma.

Ciclo: 01/2024.

Grupo: G01T.

Docente: Karens Medrano.

Estudiantes:

- Erick Francisco Magaña Ramos. MR230130.
- Jorge Alexander Martinez Gonzalez. MG232198.
- Alisson Yasmin Vivas Castro. VC230868.
- Emerson Josue Gabriel Rosales. GR232330.
- Heysel Guadalupe Argueta Hernández. AH230907.
- Andrés de Jesús Montano Gonzalez. MG230176.

Actividad: Proyecto de catedra Fase Final.

Índice.

Introducción.	3
Perfil del proyecto.	4
- Nombre del proyecto:	4
- Problema a resolver:	4
- Objetivo General:	4
- Metas:	4
- Resultados esperados:	4
- Metodología:	5
- Área geográfica y Beneficiarios del proyecto:	5
Mock Ups.	5
- Menú desplegable.	5
- Slider.	6
- Carrito de compras.	6
- Productos.	7
- Login.	7
- Métodos de pago.	8
- Factura.	8
Lógica a utilizar para resolver el problema seleccionado.	9
- Base de Datos de Productos:	9
- Interfaz de Usuario:	9
- Gestión de Inventario:	9
- Carrito de Compras:	9
Diagrama UML.	9
Diagrama gráfico de la app.	10
Diagrama de Arquitectura global.	10
Herramientas a utilizar.	11
Presupuesto del costo de la aplicación.	11
Cronograma.	12
Licencias creative commons.	12
Notion.	13
Bibliografía.	14

Introducción.

El proyecto Storesv surge de la necesidad de crear una aplicación eficiente para gestionar el inventario de productos, garantizando que los usuarios puedan acceder fácilmente a información sobre la disponibilidad de los mismos. El objetivo de Storesv es desarrollar una aplicación de ventas en línea que ofrezca a los usuarios una experiencia de compra fluida y conveniente. Se busca facilitar la búsqueda de productos, la realización de compras seguras y la gestión de pedidos.

Se espera que, como resultado, la experiencia del usuario mejore significativamente al garantizar que la información sobre la disponibilidad de productos sea precisa, actualizada y fácilmente accesible. Para el desarrollo del proyecto, se utilizará la metodología SCRUM y se llevará a cabo en el departamento de San Salvador, Municipio Soyapango, en la Universidad Don Bosco, beneficiando a personas locales y extranjeras que deseen hacer compras en línea desde cualquier lugar.

Perfil del proyecto.

- **Nombre del proyecto:**

Storesv

- **Problema a resolver:**

Una aplicación eficiente para gestionar el inventario de productos, garantizando que los usuarios puedan ver información sobre la disponibilidad de los productos.

- **Objetivo General:**

Crear una aplicación de ventas en línea que ofrezca a los usuarios una experiencia de compra fluida y conveniente, facilitando la búsqueda de productos, la realización de compras seguras y la gestión de pedidos. Además, se buscará establecer la marca como líder en el mercado, brindando un servicio al cliente excepcional y fomentando la fidelidad del cliente.

- **Metas:**

Incrementar el número de usuarios activos: Establece un objetivo específico para aumentar la cantidad de usuarios que utilizan la aplicación regularmente. Esto podría medirse en términos de usuarios activos diarios, semanales o mensuales.

Aumentar las ventas mensuales: Fija una meta para incrementar el volumen de ventas que se realizan a través de la aplicación en un período específico.

Reducir la tasa de abandono del carrito de compras: Establece una meta para disminuir el número de usuarios que abandonan el proceso de compra antes de finalizarla.

Mejorar la experiencia del usuario: Establece metas específicas relacionadas con la experiencia del usuario, como reducir el tiempo de carga de la aplicación, mejorar la navegación, o implementar nuevas características que mejoren la experiencia general del usuario.

Obtener retroalimentación y reseñas positivas: Establece metas para recopilar un cierto número de reseñas positivas y comentarios de los usuarios, lo que ayudará a mejorar la reputación de la aplicación y atraer a nuevos usuarios.

- **Resultados esperados:**

Mejorar la experiencia del usuario al garantizar que la información sobre la disponibilidad de productos sea precisa, actualizada y fácilmente accesible.

- **Metodología:**

La metodología que se utilizara será en el proyecto es la de SCRUM.

- **Área geográfica y Beneficiarios del proyecto:**

El proyecto a presentar será creado y desarrollado en el departamento de San Salvador Municipio Soyapango en la institución de educación superior llamada Universidad Don Bosco Campus Soyapango

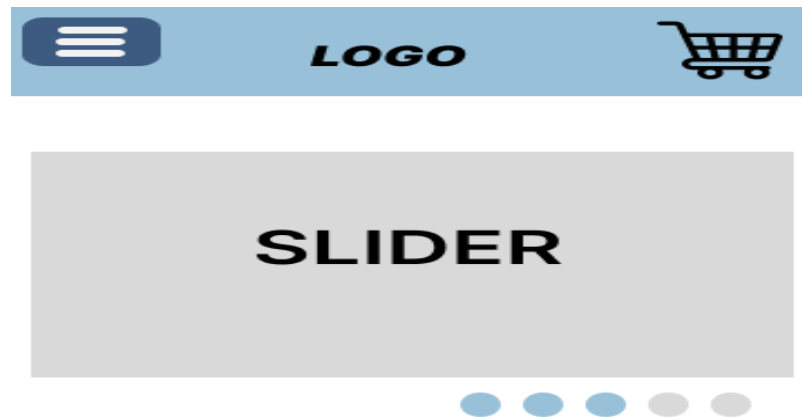
Se beneficiaria a las personas tanto locales como extranjeras que les apetezca hacer compras en línea tanto desde su casa o del lugar que se encuentren.

Mock Ups.

- **Menú desplegable.**



- Slider.



- Carrito de compras.



- Productos.



- Login.

The image shows a login form. At the top is a header bar with a light blue background. On the left is a dark blue square with three white horizontal lines. In the center is the text "LOGO" in bold black. On the right is a black shopping cart icon. Below the header, the text "Registrarse" is in bold black. Underneath are three gray rectangular input fields. The first field contains the text "Usuario", the second contains "Correo", and the third contains "Contraseña".

- **Métodos de pago.**


LOGO


(Luego de darle clic en comprar)

Dirección de envío

Dirección

Métodos de pago

☐ Banco Agrícola

☐ MasterCard

↗

Ingrese el código de su tarjeta

Aceptar **Cancelar**

- **Factura.**


LOGO


Factura

Nombre de tienda

Fecha Hora

Producto nombre \$00.00

Producto nombre \$00.00

Producto nombre \$00.00

Producto nombre \$00.00

Producto nombre \$00.00

SUBTOTAL \$00.00

Se entrega aproximadamente
en 1 semana

Lógica a utilizar para resolver el problema seleccionado.

- Base de Datos de Productos:

Crear una base de datos que contenga la información de los productos disponibles para la venta, incluyendo su nombre, descripción, precio, cantidad disponible, entre otros y mantener la base de datos actualizada con los cambios en la disponibilidad de los productos.

- Interfaz de Usuario:

Desarrollar una interfaz de usuario intuitiva utilizando React Native que permita a los usuarios buscar productos y ver detalles de los mismos. Mostrar la disponibilidad de los productos en tiempo real, actualizando la interfaz cuando cambie la disponibilidad en la base de datos.

- Gestión de Inventario:

Implementar un sistema de gestión de inventario que actualice automáticamente la cantidad disponible de cada producto en la base de datos cuando se realice una venta o se agregue nuevo stock.

- Carrito de Compras:

Permitir a los usuarios agregar productos al carrito de compras, ver el resumen de su pedido y finalizar la compra de forma segura.

Diagrama UML.

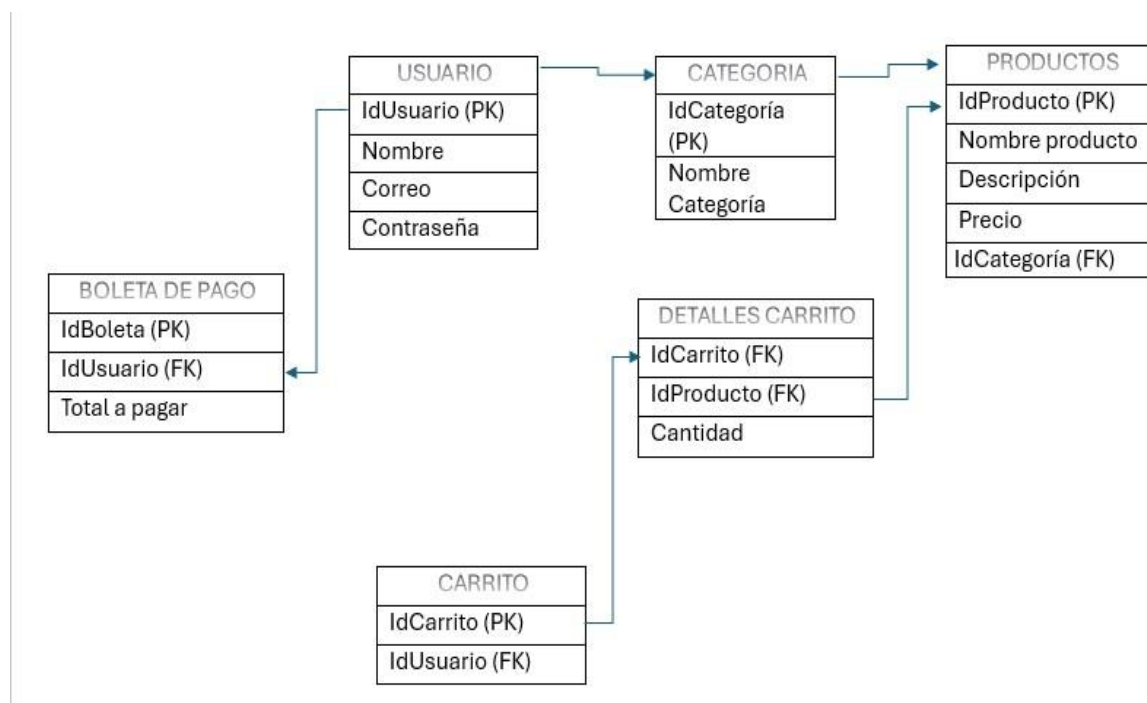


Diagrama gráfico de la app.

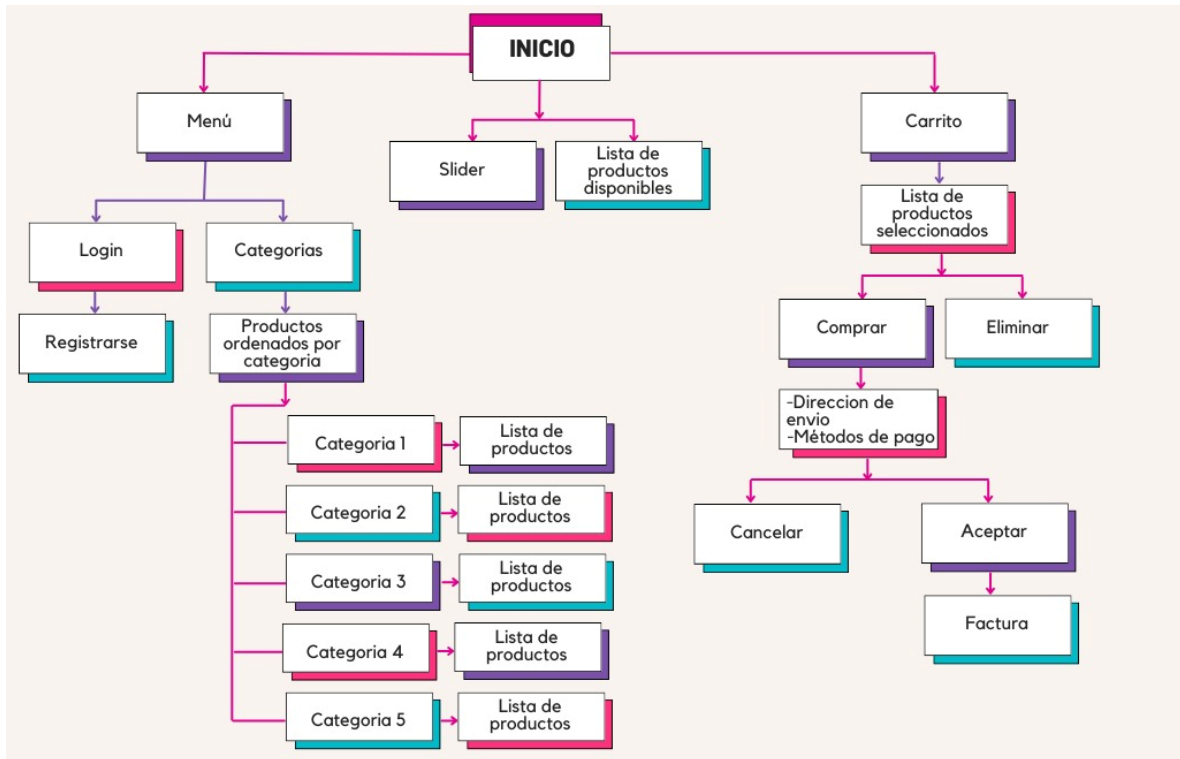
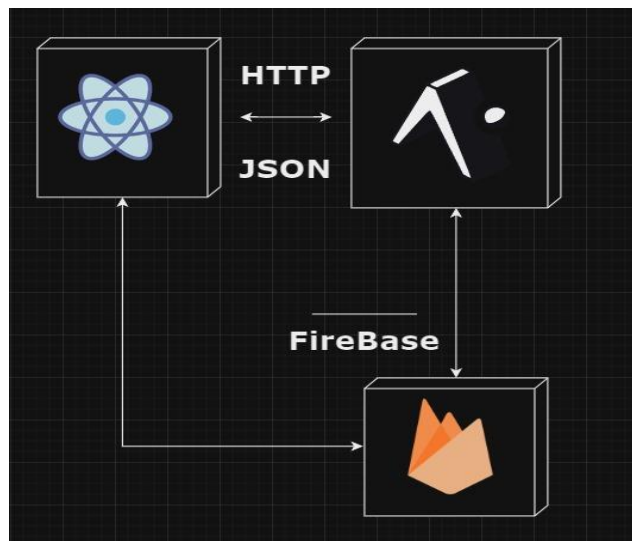


Diagrama de Arquitectura global.



Herramientas a utilizar.

React Native: Como framework principal para el desarrollo de la aplicación móvil, permitiendo crear una aplicación para Android con un código base.

Node.js: Para el desarrollo del backend, utilizaremos Node.js, que nos permitirá desarrollar el backend utilizando JavaScript, lo que facilita la sincronización con el frontend y la implementación de la lógica del servidor.

MySQL: Como base de datos relacional, utilizaremos MySQL para almacenar la información de los productos, usuarios y pedidos de la aplicación.

Visual Studio Code: Como IDE (Integrated Development Environment), Visual Studio Code altamente funcional y versátil que ofrece numerosas características y extensiones útiles para el desarrollo de aplicaciones React Native y Node.js.

GitHub: Utilizaremos GitHub como plataforma de control de versiones para almacenar y gestionar el código fuente del proyecto de forma colaborativa. GitHub nos permitirá trabajar en equipo, realizar seguimiento de cambios, gestionar problemas y solicitudes de extracción, y garantizar la integridad y disponibilidad del código.

Notion: Utilizaremos Notion como una herramienta de gestión de proyectos para organizar y planificar el desarrollo de la aplicación. Notion nos permitirá hacer seguimiento de tareas, documentar el proyecto y colaborar de forma efectiva con el equipo de desarrollo.

Android Studio: Utilizaremos Android Studio para desarrollar y probar la aplicación en dispositivos Android, lo que nos permitirá asegurarnos de que la aplicación funcione correctamente en la plataforma Android.

HTTP/HTTPS: Utilizaremos HTTP/HTTPS como parte de nuestra API (Interfaz de Programación de Aplicaciones) para definir cómo los componentes del sistema se comunicarán entre sí. Esto nos permitirá establecer una comunicación segura y estructurada entre los diferentes componentes de la aplicación, como el frontend (desarrollado en React Native) y el backend (desarrollado en Node.js).

Redux: Utilizaremos Redux para la gestión del estado del cliente. Redux es una biblioteca de JavaScript que nos permite mantener el estado de la aplicación de manera centralizada y predecible, lo que facilita la gestión de datos en la aplicación y garantiza una experiencia de usuario coherente.

GitLab: Utilizaremos GitLab para la gestión de configuración, lo que incluirá la configuración del entorno mediante variables de entorno y archivos de configuración.

Presupuesto del costo de la aplicación.

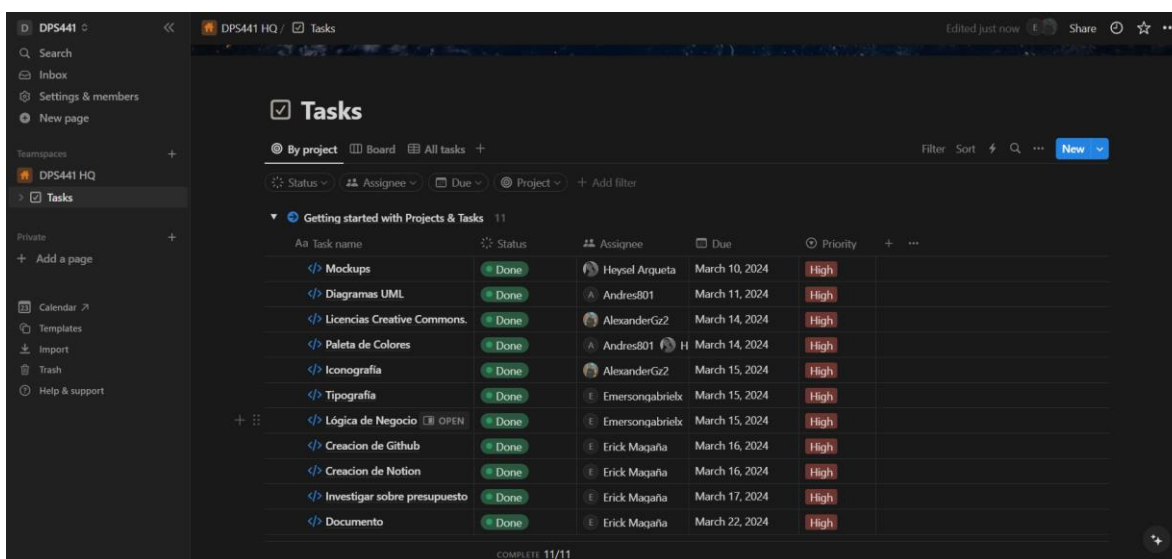
Planificación y Diseño: En esta etapa se define la funcionalidad de la aplicación, se crea un diseño de la interfaz de usuario y se establecen los requisitos técnicos. El costo del diseño puede oscilar entre \$1,000 y \$5,000, dependiendo de la complejidad y la cantidad de trabajo requerido.

Desarrollo de la Aplicación: El desarrollo de la aplicación en sí es uno de los mayores costos. Esto implica la creación de la estructura de la aplicación, la implementación de la lógica de negocio y la integración de características como la geolocalización, los pagos en línea y las notificaciones push. El costo de desarrollo puede variar ampliamente, entre \$5,000 y \$20,000, dependiendo de la escala y la complejidad de la aplicación.

Pruebas y Depuración: Una vez que la aplicación está desarrollada, se realizan pruebas exhaustivas para garantizar su funcionamiento correcto en diferentes dispositivos y situaciones. El costo de las pruebas puede oscilar entre \$1,000 y \$5,000, dependiendo de la extensión de las pruebas requeridas.

Costos Adicionales: Además de los costos directos de desarrollo, hay otros costos a considerar, como el alojamiento de servidores (\$500 - \$2,000), licencias y servicios externos (\$500 - \$2,000) y otros costos diversos. Estos costos adicionales pueden sumar entre \$1,000 y \$4,000 al costo total de la aplicación.

Cronograma.



The screenshot shows a project management interface with a sidebar on the left containing navigation options like Search, Inbox, Settings & members, and New page. The main area is titled 'Tasks' and displays a list of tasks under the heading 'Getting started with Projects & Tasks'. The tasks are listed in a table with columns for Task name, Status, Assignee, Due, and Priority.

Task name	Status	Assignee	Due	Priority
Mockups	Done	Heysel Arqueta	March 10, 2024	High
Diagramas UML	Done	Andres801	March 11, 2024	High
Licencias Creative Commons.	Done	AlexanderGz2	March 14, 2024	High
Paleta de Colores	Done	Andres801	March 14, 2024	High
Iconografía	Done	AlexanderGz2	March 15, 2024	High
Tipografía	Done	Emersongabrielx	March 15, 2024	High
Lógica de Negocio	Done	Emersongabrielx	March 15, 2024	High
Creacion de Github	Done	Erick Maqaña	March 16, 2024	High
Creacion de Notion	Done	Erick Maqaña	March 16, 2024	High
Investigar sobre presupuesto	Done	Erick Maqaña	March 17, 2024	High
Documento	Done	Erick Maqaña	March 22, 2024	High

Licencias creative commons.

Son una herramienta legal y gratuita cuyo contenido expresa los permisos otorgados por autoras y autores respecto a su trabajo creativo y las condiciones para que otras personas puedan hacer uso y compartir según sus términos y condiciones.

- Características de las licencias:

Las características de las licencias CC garantizan que éstas puedan ser entendidas, identificadas y usadas no solamente por expertos en el área jurídica sino que su estructura, conformada por un estándar de tres capas, permite también a los creadores de obras, personas y sistemas informáticos emplearlas.

- **Tipos de licencias:**

- **Reconocimiento By**

Exige el reconocimiento de la autoría y que se referencie adecuadamente la obra cuando haya sido utilizada.

- **Compartir igual (SA)**

Exige que la obra derivada que se genere se difunda bajo la misma licencia CC que la obra original.

- **No comercial (NC)**

Prohíbe que la obra se utilice con fines comerciales directos o indirectos (no se puede tener beneficio económico).

- **Sin obra derivada (ND)**

Prohíbe que la obra derivada, que se genere a partir de la original, se difunda por cualquier medio o soporte. (Se puede crear la obra derivada, pero no difundirla).

Notion.

- <https://www.notion.so/invite/35ecd56827b4d68a44e81afcf47cfec0ee5c9269>

Bibliografía.

- Figma. (s. f.). <https://www.figma.com/>
- Diagrams.net. (s. f.). <https://app.diagrams.net/>
- GitHub. (s. f.). <https://github.com/>
- Notion. (s. f.).
<https://www.notion.so/1f6992065cdf460db80b93a450edc017?v=045f443fb04d46de9eb656707f4a3011>
- React Native. (s. f.). <https://reactnative.dev/>
- Node.js. (s. f.). <https://nodejs.org/en>
- Redux. (s. f.). <https://redux.js.org/>
- GitLab. (s. f.). <https://about.gitlab.com/>
- Ideas Creativas. (s. f.). ¿Cuánto cuesta una aplicación móvil?
<https://ideascreativas.com.ec/blog/cuanto-cuesta-una-aplicacion-movil/>
- ¿Cuánto cuesta mi app? (s. f.). <https://www.cuantocuestamiapp.com/>
- Safe Creative. (2023, 24 de marzo). Tipos de licencias Creative Commons.
<https://www.safecreative.org/blog/es/2023/03/24/tipos-de-licencias-creative-commons/>
- Creative Commons. (s.f.). Licencia Reconocimiento 4.0 Internacional (CC BY 4.0).
<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/deed.es>