

**Universidad Don Bosco**  
**Facultad de ingeniería**  
**Escuela de computación**



**DAW404 G04L**  
**CICLO II - AÑO 2022**  
**Proyecto Avance 1**

Edson Alexander Cubias Ponce	CP212850
Luis Arturo Figueroa Castro	FC210980
Víctor Francisco Marroquín Ramírez	MR210507
Cristian Adonay Rivera Pérez	RP221744
Cristiann José Sánchez López	SL212740

**Fecha de entrega**

Miércoles 02 de noviembre del 2022

## Índice

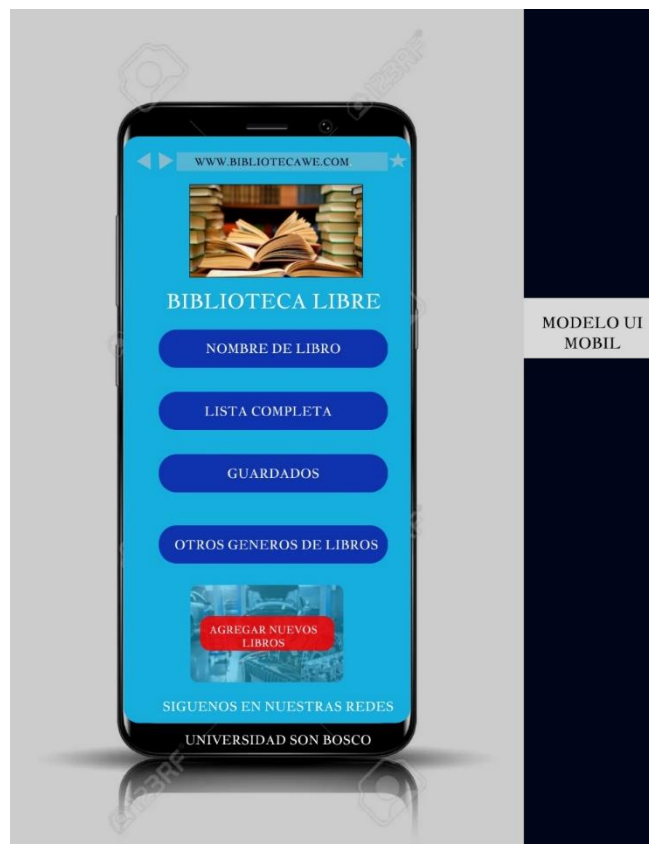
<b>Introducción .....</b>	<b>1</b>
<b>Mock Ups .....</b>	<b>1</b>
<b>Explicación del problema seleccionado .....</b>	<b>3</b>
<b>Detalle de las herramientas a utilizar durante el desarrollo .....</b>	<b>3</b>
<b>Fuentes de consulta.....</b>	<b>5</b>

## Introducción

El objetivo principal de este trabajo es la creación de una aplicación para la gestión de libros, está constará primeramente de un diseño (Mock Ups) preliminar el cual será una de las bases principales para empezar a desarrollar dicho programa ya que está nos ayudará a tener un diseño que se acople a nuestras necesidades o gustos. A lo largo de su realización se utilizarán diferentes tecnologías y programas los cuales tienen el propósito de facilitar dicha labor, Así también se pretende dar a conocer las distintas formas y o métodos en las que se puede realizar un trabajo complejo de la manera más sencilla posible.

## Mock Ups





## Explicación del problema seleccionado

Parte lógica: El programa se deberá registrar un Libro con los siguientes requisitos: Nombre del Libro, Autor, Categoría y Lanzamiento. Posteriormente se registrará y en ese punto se podrán organizar los libros por categorías además de tener un apartado para una lista con los libros que se desea por si en algún momento se desea comprar.

Parte lógica: El programa se deberá registrar un Libro con los siguientes requisitos: Nombre del Libro, Autor, Categoría y Lanzamiento. Posteriormente se registrará y en ese punto se podrán organizar los libros por categorías además de tener un apartado para una lista con los libros que se desea por si en algún momento se desea comprar.



## Detalle de las herramientas a utilizar durante el desarrollo

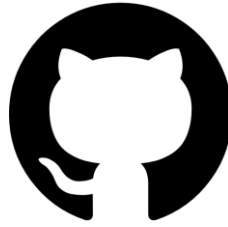
### Visual Studio Code

Es un editor de código fuente independiente que se ejecuta en Windows, macOS y Linux. La elección principal para desarrolladores web y JavaScript, el cual nos servirá para poder desarrollar y personalizar la aplicación web de nuestro proyecto.



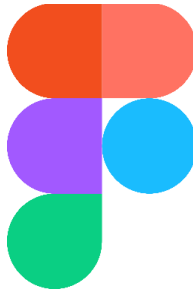
### **GitHub**

GitHub es un portal para alojar proyectos utilizando el sistema de control de versiones Git. Esta aplicación nos servirá principalmente para poder alojar nuestro proyecto en la web.



### **Figma**

Figma es un editor de gráficos vectorial y una herramienta de generación de prototipos, principalmente basada en la web, con características off-line adicionales habilitadas por aplicaciones de escritorio en macOS y Windows. El cual nos permitirá realizar los diseños gráficos para mostrarle al cliente como quedará la aplicación.



### **WampServer**

El uso de un WAMP nos permitiría subir las páginas HTML a internet, además de poder gestionar datos en ellas.



### **StarUML**

es una herramienta para crear diagramas, el proyecto utilizara StarUML para la creación del del diagrama del programa al realizar.



### Fuentes de consulta

- Mogliani, G. (s. f.). *Diseñador UX/UI vs Diseñador web*. Webmedia. Recuperado 1 de noviembre de 2022, de <https://www.web-media.com.ar/nuestro-blog/actualidad/disenador-ux-ui-vs-disenador-web.html>