

Alex Bernal Tronchoni Mark Bort Tomás Daniel del Prado Casañ

Alex Montalvo Sanchez

Pau Monterde Olmos

Índice

Tabla de contenido

Índice	2
App description	4
Roles Del Proyecto	5
Product owner:	5
Scrum Master:	5
Equipo de Desarrollo:	5
Stakeholders:	5
Tecnologías Utilizadas	6
Android Studio:	6
Visual Studio Code:	6
Trello:	6
Amazon AWS Student:	7
SmarterAsp.net:	7
GitHub:	7
React Native:	8
JSX:	8
Visual Studio (Entity Framework):	8
C Sharp:	8
Axure RP9:	9
Reuniones Diarias	10
Primera Reunión del Proyecto Integrado:	10
Segunda Reunión del Proyecto Integrado:	10
Tercera Reunión del Proyecto Integrado:	10
Cuarta Reunión del Proyecto Integrado:	10
Quinta Reunión del Proyecto Integrado:	11
Sexta Reunión del Proyecto Integrado:	11
Séptima Reunión del Proyecto Integrado:	11
Octava Reunión del Proyecto Integrado:	11
Novena Reunión del Proyecto Integrado:	12
Decima Reunión del Proyecto Integrado:	12
Análisis DAFO	13
Debilidades	13
Amenazas	13

Fortalezas	13
Oportunidades	13
Viabilidad Económica.....	14
Legalidad de la App	15
Derechos propios y de terceros:	15
Menores:	15
Funcionalidades lícitas:.....	15
Información y cookies:.....	16
Manual de la App.....	17
Créditos	18

App description

BookAtUs is a project that was thought for solving one common problem that we can find on the schools. This problem is that the student's books only are used for one year and then are forgotten on a shelf for years, this is very inefficient and because of that we have created this project.

BookAtUs is a book buying and selling app, which seeks to give a second life to those dusty books on the shelf and captivate future readers with cheaper books.

With this App we want to create a wide and close community and a fast, safe and free service where we can get readers to benefit from great discounts on their purchases and for sellers to earn extra money by giving their books a second life.

Roles Del Proyecto

Product owner:

El Product Owner es el responsable de asegurar que todos los integrantes del equipo aporten su experiencia y valía al proyecto. Es el encargado de comprender y apoyar todas las necesidades de los usuarios del proyecto.

En el caso particular de BookAtUs nuestro encargado de esta área es Mark Bort.

Scrum Master:

El Scrum Master es el responsable de asegurar la agilidad en la gestión del proyecto.

Su responsabilidad consiste en que el equipo alcance su objetivo hasta llegar a la fase de <<sprint final>>

En el caso de BookAtUs el encargado de esta área es Pau Monterde

Equipo de Desarrollo:

El equipo de desarrollo es el conjunto de personas más “técnicas” que de manera conjunta desarrollan el producto del proyecto. Tienen un objetivo común, comparten la responsabilidad del trabajo que realizan (así como de su calidad) en cada interacción y en el proyecto.

Nuestro equipo de desarrollo esta formado por: Alex Bernal, Mark Bort, Daniel del Prado, Pau Monterde y Alex Montalvo

Stakeholders:

El Stakeholder es el público de interés para una empresa, es decir, toda persona u organización (pública o privada) que se relaciona con las actividades y decisiones de una empresa.

Este rol, es el encargado de ser una parte neutral para poder mejorar el desarrollo del proyecto.

En este caso particular es Manel Viel

Tecnologías Utilizadas

Android Studio:

Es un entorno de desarrollo integrado oficial para el diseño de aplicaciones del sistema operativo de Android y esta basado en IntelliJ IDEA.

Durante todo el transcurso de este proyecto, hemos utilizado esta herramienta por su capacidad de lanzar Dispositivos Virtuales con el sistema operativo de Android, así mismo, con estos hemos sido capaces de visualizar los cambios y mejoras que se iban implementando en el proyecto.



Visual Studio Code:

Visual Studio Code, es un editor de código fuente compatible con diversos lenguajes de programación.

Nuestro equipo de desarrollo ha utilizado esta herramienta de escritura de código para desarrollar todo el contenido por la parte de Front-End.

Se ha utilizado esta herramienta ya que nuestro equipo de desarrollo tiene una gran experiencia en su uso y en el desarrollo de software de esta.



Trello:

Trello es una herramienta de trabajo que sirve como tablón virtual en el que se emplea el sistema Kanban y en este se pueden colgar ideas, tareas, imágenes o enlaces. El Scrum Master junto con el equipo de desarrollo se decanto por esta herramienta de trabajo para así poder

agilizar todo el proceso de desarrollo del proyecto, optimizando la productividad del equipo y sirviendo de guía/recordatorio del trabajo del mismo



*3

Amazon AWS Student:

Amazon Web Services es un servicio web en la nube que ha permitido a nuestro equipo de desarrollo por parte de Back-End trabajar en el desarrollo de una web Api.

Hemos utilizado esta herramienta, porque es más eficaz tener un servidor real como es el caso de AWS, más concretamente usamos el servicio de E2C para la virtualización de los servidores, además gracias al rango de nuestro proyecto hemos podido acceder a los recursos de esta herramienta sin coste alguno.



*4

SmarterAsp.net:

SmarterAsp es una compañía de alojamiento WEB que se dedica a ofrecer servicios de hosting ASP.NET compartido.

En el caso particular de nuestro proyecto hemos utilizado esta plataforma para almacenar nuestra base de datos de forma remota sin coste alguno.



*5

GitHub:

Github es una plataforma de desarrollo colaborativo donde se puede alojar proyectos mediante un sistema de versiones se utiliza principalmente para la creación de código fuente.

En el caso del equipo de desarrollo del proyecto BookAtUs nos hemos decantado por esta plataforma como método de almacenamiento del proyecto y de sus versiones

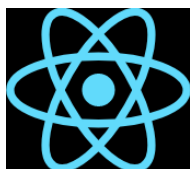


*6

React Native:

React Native es un framework JavaScript que se utiliza para crear aplicaciones nativas en iOS y Android basado en la librería de JavaScript React es utilizado para la creación de componentes.

Durante el desarrollo de la aplicación por parte de Front-End se ha utilizado este framework para la creación de los componentes visuales de la aplicación y así mismo de modificar sus propiedades.



*7

JSX:

JSX es una extensión de la sintaxis de JavaScript.

Durante el proyecto hemos utilizado esta extensión para la creación de distintos recursos. Como es la función de añadir libros o tan simple registrarse en la aplicación.

Visual Studio (Entity Framework):

Entity Framework es un conjunto de tecnologías de ADO.NET que admiten el desarrollo de aplicaciones de software orientadas a datos.

Entity Framework es un framework que hemos utilizado para escribir el código de la web API.

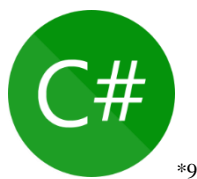


*8

C Sharp:

C# es uno de los lenguajes de programación diseñados para la infraestructura de lenguaje común.

Durante el desarrollo de la parte del Back-End de la aplicación el equipo de desarrollo ha utilizado este lenguaje de programación para diseñar la web API



*9

Axure RP9:

Axure RP 9.0 Enterprise es un potente software para que los diseñadores de interfaces vean y creen prototipos de sus ideas. Permite diseñar prototipos de un sitio web o aplicación.

El equipo de desarrollo de la aplicación utilizó esta herramienta para diseñar el mock-up/prototipo del proyecto y así conseguir una guía más concreta sobre lo que se tendría que diseñar.



*10

Reuniones Diarias

Primera Reunión del Proyecto Integrado:

Hoy día 01/02/2021 nos hemos reunido todos los integrantes del proyecto integrado.

Hemos acordado que tipo de trabajo vamos a realizar cada uno, también hemos estado hablando de cuál va a ser la duración de cada punto del proyecto, hemos dado diferentes opiniones de cómo afrontar los diferentes aspectos de la aplicación y hoy por la tarde empezaremos ya a trabajar en el backend de la aplicación y parte del Front-End.

Segunda Reunión del Proyecto Integrado:

Hoy día 02/02/2021 nos hemos reunido todos los integrantes del proyecto integrado.

Hemos estado hablando sobre el estado del proyecto y sobre diferentes puntos a mejorar de este o cosas que podríamos implementar. También hemos estado organizando tareas y el Trello para así tener una mayor productividad.

Tercera Reunión del Proyecto Integrado:

Hoy día 03/02/2021 nos hemos reunido todos los integrantes del proyecto integrado.

Durante el día de ayer acabamos las pantallas visualmente de Login, Registro y Contraseña olvidada. Por la parte de backend se acabaron los puntos de confirmar compra y confirmar productos de usuarios. Y los puntos en los que vamos a trabajar hoy son: la lógica del chat de la aplicación en este punto va a trabajar Mark como implementar las imágenes en este punto va a trabajar Alex B., acabar la pantalla de añadir libros en la cual está trabajando Alex M.

Cuarta Reunión del Proyecto Integrado:

Hoy día 04/02/2021 nos hemos reunido todos los integrantes del proyecto integrado.

Durante el día de ayer acabamos las pantallas de perfil, booklist y desarrollamos un buscador y un menú para guiarnos, la interfaz de la pantalla de chat. En lo que vamos a trabajar en el día de hoy es en el chat de una manera más profunda, trabajaremos en el método de inserción de

imágenes y que las lea, miraremos cómo hacer que se ajuste cuando el programa detecte que es una tablet o gire y trabajaremos para que login sea la pantalla inicial.

Quinta Reunión del Proyecto Integrado:

Hoy día 05/02/2021 nos hemos reunido todos los integrantes del proyecto integrado.

Durante el día de ayer acabamos de insertar las imágenes en la web, finalizamos que la pantalla de login fuera la inicial en una nueva versión, conseguimos que la aplicación se adaptara a las rotaciones y finalizamos la pantalla de ayuda. Seguimos con el desarrollo del chat, intentar acceder a la base de datos desde la aplicación, trabajaremos en mejorar el menú de login e iniciaremos con el desarrollo del HCM del grupo.

Sexta Reunión del Proyecto Integrado:

Hoy día 08/02/2021 nos hemos reunido todos los integrantes del proyecto integrado.

Durante el fin de semana se ha trabajado en el chat está prácticamente finalizado y durante el día de hoy se finalizará el chat al completo. También hemos estado trabajando en el HCM del equipo y ya está finalizado, durante el día de hoy vamos a trabajar en el login. La conexión a la base de datos funciona.

Séptima Reunión del Proyecto Integrado:

Hoy día 09/02/2021 nos hemos reunido todos los integrantes del proyecto integrado.

Vamos a trabajar en la pestaña de los diferentes chats que pueda tener un comprador y un vendedor, también vamos a trabajar en el login y en añadir libros.

Octava Reunión del Proyecto Integrado:

Hoy día 10/02/2021 nos hemos reunido todos los integrantes del proyecto integrado.

Hemos conseguido que funcione el login, pero no nos cambia de pantalla, trabajaremos en ello durante la sesión de hoy, hemos conseguido añadir libros a falta de subir las imágenes en los mismos, trabajaremos en ello durante el día de hoy, también vamos a trabajar en el registro.

Novena Reunión del Proyecto Integrado:

Hoy día 11/02/2021 nos hemos reunido todos los integrantes del proyecto integrado.

El login es completamente funcional, agregar libros también es completamente funcional, visualmente ya están las pantallas del chat y de modificar perfil. Durante el día de hoy trabajaremos en el backoffice, en añadir en un avatar para los usuarios al registrarse y en la documentación.

Decima Reunión del Proyecto Integrado:

Hoy día 12/02/2021 nos hemos reunido todos los integrantes del proyecto integrado.

Estamos trabajando en pasar parámetros entre distintas pantallas con esto conseguiríamos prácticamente acabar la aplicación al completo.

Análisis DAFO

Debilidades

- Falta de experiencia en el sector
- Pocos recursos financieros
- Poco tiempo de desarrollo grupal

Amenazas

- Aplicaciones mas grandes con un formato similar
- No tenemos un gran presupuesto para promocionar la aplicación
- Dificultad de venta por la situación actual del Covid-19

Fortalezas

- Grupo joven, con gran motivación
- Flexibilidad con la selección de tecnologías y con gran adaptación a los cambios
- Grupo con metas muy claras
- Aplicación con poco presupuesto y con mucho potencial

Oportunidades

- Podemos crear una gran comunidad
- Los propios compañeros de clase pueden ser nuestros beta testers
- Gran posibilidad de expansión en un sector poco explorado

Viabilidad Económica

El proyecto BookAtUs es un proyecto funcional y con gran capacidad de evolución en el mercado, este proyecto abarca un mercado el cual en la actualidad no hay un gigante específico conocido que se haya desarrollado satisfactoriamente, este es el de la compraventa de libros de segunda mano entre diferentes usuarios. Como el proyecto está orientado a personas que están estudiando el poder acceder desde el móvil nos da una gran ventaja frente a tiendas físicas, además que al ser libros de segunda mano el precio es mas reducido y por lo tanto conseguiríamos mayor repercusión de la aplicación. Además, este proyecto al ser creado prácticamente sin ningún recurso conseguir beneficios mediante anuncios o donaciones serian beneficios por lo tanto podemos concluir que podríamos conseguir una buena viabilidad económica.

Legalidad de la App

Derechos propios y de terceros:

Es obligatorio disponer de las licencias de los recursos que se vayan a utilizar:

- RGPD (Reglamento General de Protección de Datos)
- LOPGDD (Ley Orgánica de Protección de Datos y Garantía de los Derechos Digitales)
- LSSIC (Ley de Servicios de la Sociedad de la Información y el Comercio Electrónico)

Para ello, hay que leer detenidamente las condiciones ya que hay casos en los que los recursos excluyen el uso comercial, no pudiéndose ejecutar en aplicaciones, además de que conviene proteger el contenido para evitar plagios y copias.

Es necesario solicitar consentimiento con carácter previo a que la aplicación comience a recoger o almacenar información en el dispositivo, ese consentimiento debe ser libre, concreto e informado.

Menores:

Es necesario establecer la privacidad y la seguridad de los menores que utilizan las aplicaciones. Y exigir el consentimiento de sus progenitores en caso de que no tengan la edad mínima exigida por la legislación (en España, 14 años), en nuestro caso la aplicación cuenta con un sistema de registro en el cual la persona si no introduce la mayoría legal, no puede registrarse.

Funcionalidades lícitas:

Por ley no se puede estimular un ámbito de vida poco saludable, como el consumo excesivo de alcohol u otras sustancias. Por ello cualquier persona podrá desde la pestaña de ayuda enviar un correo a los administradores para eliminar cualquier producto que apoye este tipo de prácticas.

Información y cookies:

Las cookies de sesión y de entrada de usuario se suelen utilizar para rastrear las acciones del usuario al rellenar los formularios en línea en varias páginas, o como cesta de la compra para hacer el seguimiento de los artículos que el usuario ha seleccionado al pulsar un botón. El usuario estará informado de las cookies que se presenten en la aplicación por ello mostraremos los datos sobre los creadores y sobre quienes se encuentran tras la App.

Manual de la App



Créditos

- *1 <https://snapcraft.io/android-studio>
- *2 <https://snapcraft.io/code>
- *3 <https://trello.com/>
- *4 <https://aws.amazon.com/es/education/awseducate/students/>
- *5 <https://www.smarterasp.net/index>
- *6 <https://github.com/>
- *7 <https://reactnative.dev/>
- *8 <https://visualstudio.microsoft.com/es/>
- *9 <https://docs.microsoft.com/en-us/dotnet/csharp/>
- *10 <https://www.axure.com/>

Imágenes usadas en la aplicación:

Foto de Kyle Roxas en Pexels

Foto de Pedro Figueras en Pexels

Foto de Lum3n en Pexels

Foto de Alejandro Avila en Pexels

Foto de Victor en Pexels

Foto de Wendy van Zyl en Pexels