



# PROYECTO INTEGRADO 2021

## 2º Desarrollo de Aplicaciones Multiplataforma

Carla Aparicio Albaladejo - [caapal@floridauniversitaria.es](mailto:caapal@floridauniversitaria.es)

Alejandro Moret Gómez - [almogo01@floridauniversitaria.es](mailto:almogo01@floridauniversitaria.es)

José Lacueva Mencías - [jolame@floridauniversitaria.es](mailto:jolame@floridauniversitaria.es)

Noelia Conches Ponce - [nocopo@floridauniversitaria.es](mailto:nocopo@floridauniversitaria.es)

Álvaro Alepuz Martínez - [alalma02@floridauniversitaria.es](mailto:alalma02@floridauniversitaria.es)

# ÍNDICE

|   |    |
|---|----|
| ESTUDIO DE VIABILIDAD ECONÓMICA, HUMANA Y TÉCNICA | 3  |
| ANÁLISIS DAFO                                     | 4  |
| METODOLOGÍA SCRUM                                 | 5  |
| HCM CON FLEXYGO                                   | 6  |
| TECNOLOGÍAS UTILIZADAS                            | 8  |
| LEY DE PROTECCIÓN DE DATOS                        | 9  |
| DIARIO DE SESIONES                                | 10 |

# ESTUDIO DE VIABILIDAD ECONÓMICA, HUMANA Y TÉCNICA

Los dispositivos móviles, como los smartphones (teléfonos inteligentes) o las tablets, son los principales impulsores del cambio en la manera de relacionarse con personas y organizaciones y están abriendo un sinfín de oportunidades en los diferentes sectores empresariales.

El éxito de crear una aplicación multiplataforma, en nuestro caso, nuestra aplicación para el control de las suscripciones a las plataformas actuales de streaming depende de muchos factores.

En nuestro caso, nos vamos a apoyar en la economía colaborativa y creamos un nuevo modelo de negocio para un producto o servicio ya existente.

- El perfil del cliente será generalizado que tengan la necesidad de organizar sus pagos de las diferentes plataformas de streaming al que esté suscrito.
- La aplicación ofrece distintos servicios, que permiten a los clientes una fácil utilización.

Viéndolo así, puede parecer que el lanzamiento de nuestra aplicación sea rentable, con una inversión relativamente baja. Y ciertamente lo es en muchos casos.

Sin embargo, para ganar dinero con ella se necesita una campaña extendida de marketing y captación, aunque no es complicado en nuestro ámbito ya que está a la orden del día. No hay que olvidar el factor de la competencia, y para combatirla, el cliente deberá tener muy buena relación con las plataformas de streaming que administra nuestra aplicación.

# ANÁLISIS DAFO

| INTERNO  | EXTERNO   |
|--|---|
| DEBILIDADES  | AMENAZAS  |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• No ser muy demandada</li> <li>• Campo desconocido</li> <li>• Necesidad de ampliación mundial</li> <li>• El mercado de las aplicaciones está muy fragmentado.</li> <li>• Los desarrolladores necesitan tiempo para aprender los detalles de los nuevos sistemas operativos, interfaces de usuario y funcionalidades que se lanzan con frecuencia.</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• La no regularización del sector en España</li> <li>• El precio medio de las aplicaciones está disminuyendo y hay que conseguir un volumen de descargas importante.</li> <li>• La feroz competencia en el mercado pone difícil a los nuevos desarrolladores alcanzar el éxito (salvo si el producto supone una solución innovadora para los usuarios).</li> </ul> |
| FORTALEZAS   | OPORTUNIDADES   |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• Necesidad muy extendida</li> <li>• Adaptación al cambio</li> <li>• Protocolos de actuación definidos</li> <li>• Con la mejora de la tecnología, el tiempo de lanzamiento de nuevas aplicaciones se ha reducido.</li> <li>• Acceso fácil y rápido a los mercados.</li> </ul>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• La aplicación de las nuevas tecnologías</li> <li>• Implementación de una estrategia de marketing con social media</li> <li>• Estrategia internacional</li> <li>• Los usuarios no utilizan únicamente una plataforma por lo que esta aplicación reúne todas las plataformas.</li> </ul>   |

# METODOLOGÍA SCRUM

La metodología Scrum es un marco de trabajo o framework que se utiliza dentro de equipos que manejan proyectos complejos. Es decir, se trata de una metodología de trabajo ágil que tiene como finalidad la entrega de valor en períodos cortos de tiempo y para ello se basa en tres pilares: la transparencia, inspección y adaptación. Esto permite al cliente, junto con su equipo comercial, insertar el producto en el mercado pronto, rápido y empezar a obtener ventas.

El reparto de los roles siguiendo la metodología SCRUM es:

-Product Owner: Jose Lacueva Mencías (Es la persona que propuso la idea en la que se basa nuestro proyecto y quien define las tareas a realizar)

-Scrum Master: Carla Aparicio Albaladejo (Persona encargada de la correcta ejecución del método SCRUM)

-Development Team: Noelia Conches Ponce, Alejandro Moret Gómez y Álvaro Alepuz Martínez (Son las personas encargadas del desarrollo de las tareas)

# HCM CON FLEXYGO

Hemos utilizado la herramienta FlexyGo para crear un HCM el cual pueda gestionar los miembros del equipo/ empleados y sus respectivos datos.

The screenshot displays a web form for creating a Human Capital Management (HCM) profile. The form is divided into three main sections:

- Personal information:** This section includes a large image placeholder on the left. To the right, there are input fields for Name, Surnames, email, phone, and address. Each field has a small icon (person, document, envelope, phone, location pin) to its left. A 'Code' field with a '#' icon is located at the top right of this section.
- Education and experience:** This section contains two input fields for 'studies' and 'courses', each with a document icon. To the right of these fields is a checkbox labeled 'Experience:'.
- Project data:** This section includes an 'Active:' checkbox. To its right are two dropdown menus: 'Rol en el equipo:' (with a gear icon) and 'Development Functions:' (with a wrench icon). On the far right, there are two date pickers: 'Start date:' and 'Finish date:', both showing 'dd/mm/aaaa'. A link 'Activar Windows' is visible next to the 'Finish date:' field.

El HCM se divide en tres partes: información personal, educación y experiencia y los datos del proyecto. Dentro de estas tres partes tenemos los datos necesarios para poder llevar un control de cada persona. En datos del proyecto tenemos dos desplegables que son rol en el equipo y funciones de desarrollo, donde podemos seleccionar cuál de los cuatro roles tiene asignado y en las funciones de desarrollo se puede elegir entre backend, frontend o documentación.

**Personal information**

image:

Name:

T

email:

@ noelia@hotmail.es

adress:

Calle Valencia

Code:

#

Surnames:

T Conches Ponce

phone:

625602359

**Education and experience**

studies:

Bachillerato y FPSuperior

courses:

Ninguno

Experience:

☒

**Project data**

Active:

☒

Rol en el equipo:

Developer

Start date:

01/02/2021

Development Functions:

Frontend

Finish date:

14/02/2021

Rol en el equipo:

Developer

Developer

scrum master

scrum master

Product Owner

Developer

Backend

Frontend

Documentation

Frontend

# TECNOLOGÍAS UTILIZADAS

En la asignatura de **DI** utilizamos el programa Axure para la creación del mockup de nuestra aplicación. El lenguaje utilizado es JavaScript que junto con la librería React Native se encargan de visualizar toda la parte gráfica de nuestro proyecto. Todo esto se realiza en el programa llamado Visual Studio Code.

En la asignatura de **PMDM** el lenguaje utilizado es JavaScript que junto con la librería React JS se encargan del desarrollo de nuestra aplicación y de las funcionalidades correspondientes en cada pantalla. Todo esto también es realizado en Visual Studio Code.

En la asignatura de **AD** se ha realizado la Web API, con C# utilizando la librería Entity Framework. Todo esto desarrollado en Visual Studio 2019, como la base de datos utilizando el sistema de gestión de bases de datos relacional MySQL.

En la asignatura de **SGE** hemos utilizado la herramienta FlexyGo dentro de una máquina virtual de OpenNebula para la creación del HCM de nuestra empresa y hemos seguido la metodología SCRUM a la hora de asignar los roles dentro de nuestro grupo.

En la asignatura de **Inglés** hemos realizado un video comercial de nuestra aplicación siguiendo las pautas y métodos sugeridos en la asignatura.



# LEY DE PROTECCIÓN DE DATOS

Productos de software. Los productos de software destinados al tratamiento automatizado de datos personales deberán incluir en su descripción técnica el nivel de seguridad, básico, medio o alto, que permitan alcanzar de acuerdo con lo establecido en el título VIII de este reglamento.

---

# DIARIO DE SESIONES

| Fecha De Realización | Tareas Realizadas  |
|----------------------|--|
| 01/02                | Empezamos por esquematizar las pantallas que vamos a desarrollar en el proyecto. Una vez esquematizadas nos pusimos a desarrollar la parte visual de cada pantalla empezando por las de login y registro.  |
| 02/02                | El siguiente día investigamos sobre la web API, terminamos la parte gráfica de las pantallas login y registro, y buscamos documentación para solucionar un problema que nos había surgido con el scrollview.   |
| 03/02                | Realizamos la aplicación de un método para que comprobara las fechas introducidas por teclado creando un proyecto de prueba. Implementamos en la base de datos las plataformas disponibles para la gestión de suscripciones. Creamos una tabla para añadir esas plataformas.   |
| 04/02                | Implementamos la navegación entre pantallas de login y registro, y continuamos con el método para para comprobar las fechas que nos servirá para el control de nuestras suscripciones. También realizamos la daily session para explicar cómo llevábamos cada uno nuestra parte y que es lo que faltaba.   |
| 05/02                | Completamos la creación del HCM de nuestra empresa, acabamos la 2a parte de la pantalla de suscripciones, creamos la documentación del proyecto, realizamos el estudio DAFO de la empresa, hicimos también el análisis de viabilidad económica del proyecto, investigamos acerca de la colocación de imágenes en react native                                  |
| 06/02                | Investigamos acerca de la colocación de una imagen desde la galería en react native, implementamos la funcionalidad en la pantalla de proveedores, suscripciones y añadir suscripciones. También hemos implementado la librería picker para poder seleccionar un valor entre un array de valores, hemos implementado la pantalla de añadir suscripción y hemos |

|       |  |
|-------|--|
|       | implementado el listado y borrado de suscripciones desde la pantalla de suscripciones.   |
| 07/02 | Implementamos la pantalla de detalles, la navegación entre inicio y detalles, también la funcionalidad para añadir/editar y borrar de la lista.<br>Implementamos funcionalidades para pedirle a la API las películas más recientes, las que se van a estrenar y las más votadas. Implementamos una función para mandar solo la información que necesita la pantalla inicio.  |
| 08/02 | Implementamos modificaciones a la versión 0.8.0 incluyendo las funcionalidades básicas de la aplicación. Implementamos una clase UserDTO para enviar los datos del usuario sin la contraseña. Un método USerData para devolver la información del usuario sin su contraseña, un método GetUserMovies para obtener el listado de las películas del usuario, un método UserStatusCount para controlar el número de series vistas, por ver y actualmente viendo, un método para poder cambiar la imagen del usuario, otro para el cambio de contraseña, otro para el cambio del nombre y apellidos del usuario, otro para borrar al usuario de la BBDD. Finalizamos la pantalla de perfil, implantamos la librería image-picker e image.base64 para el uso de imágenes.<br>Testeamos el uso y responsividad de cada una de las pantallas. |
| 09/02 | Hemos editado la documentación del proyecto añadiendo el diario de las sesiones, la información acerca de las tecnologías utilizadas para su correcto funcionamiento y la explicación del HCM de nuestra empresa.<br>Aparte hemos creado una animación que más tarde se aplicará al ScrollView y hemos realizado las correspondientes modificaciones a la base de datos para que se ajuste a los requerimientos del backoffice.  |
| 10/02 | Damos por terminado el frontend, investigamos acerca de cómo hacer el deploy de la web API, realizamos el backoffice, acabamos la documentación del proyecto y finalizamos el video de la presentación para inglés.  |
| 11/02 |  |
| 12/02 |  |
| 13/02 |  |
| 14/02 |  |

