

PRESUPUESTO PROFESIONAL

Proyecto: MarketMove App
Cliente: MarketMove S.L.
Desarrollador: Rubén Vega
Fecha de entrega estimada: 14/02/2025

1. Introducción

El presente documento recoge el presupuesto y la planificación del proyecto MarketMove App. La aplicación está destinada a pequeños comercios que necesitan registrar ventas diarias, gastos, productos en stock y consultar un balance general.

La solución propuesta consiste en una aplicación móvil desarrollada con Flutter y conectada a una base de datos gestionada en Supabase. El objetivo es ofrecer una herramienta sencilla, funcional y accesible.

Tecnologías utilizadas

Flutter: Framework de Google que permite crear aplicaciones móviles para Android e iOS desde un único código.
Supabase: Plataforma que proporciona autenticación de usuarios y base de datos en la nube.

2. Fases del proyecto

2.1 Análisis y toma de requisitos

Definición de funciones mínimas solicitadas por el cliente.
Identificación de los datos a registrar: ventas, gastos y productos.
Especificación del contenido del panel de resumen.

2.2 Diseño UX/UI básico

Creación de bocetos simples de las pantallas.
Definición de navegación y estructura general de la aplicación.
Selección de estilo visual simple y coherente.

2.3 Arquitectura del proyecto

Organización de la estructura de carpetas en Flutter.

Creación de modelos de datos iniciales.
Configuración del gestor de estado.

2.4 Desarrollo del frontend en Flutter

Programación de pantallas: inicio, login, menú principal, ventas, gastos, productos y resumen.
Implementación de la navegación entre secciones.
Construcción de formularios y listas.

2.5 Integración con Supabase

Creación del proyecto en Supabase.
Configuración de autenticación.
Implementación del guardado y lectura de datos.
Conexión de las pantallas con la base de datos.

2.6 Pruebas funcionales

Pruebas en emulador o dispositivo físico.
Revisión del flujo completo de la aplicación.
Corrección de errores visuales o funcionales.

2.7 Documentación final

Redacción de instrucciones de uso.
Explicación de pantallas y funcionamiento general.

2.8 Entrega y publicación simulada

Generación del archivo APK para pruebas.
Explicación del proceso de publicación en tiendas.

3. Estimación de horas

Fase	Horas estimadas
Análisis y requisitos	8 h
Diseño UX/UI	12 h
Arquitectura	8 h
Desarrollo frontend	50 h
Integración con Supabase	30 h
Pruebas funcionales	12 h

Documentación final	8 h
Entrega	6 h
Total	134 h

4. Presupuesto

Tarifa por hora: 20 €/hora

Total de horas: 134 h

Cálculo del total:

$134 \text{ h} \times 20 \text{ €/h} = 2.680 \text{ €}$

Observaciones

Este presupuesto incluye únicamente las funcionalidades especificadas.

No incluye mantenimiento posterior ni ampliaciones.

No incluye publicación real en Google Play ni App Store.

Cualquier extensión del proyecto requerirá un presupuesto adicional.

5. Cronograma estimado

Semana 1

Día 1 y 2: Análisis y diseño UX/UI.

Día 3 y 4: Arquitectura del proyecto y configuración inicial.

Día 5, 6 y 7: Desarrollo de pantallas principales.

Semana 2

Día 1, 2 y 3: Integración con Supabase.

Día 4: Pruebas internas.

Día 5: Documentación y preparación de entrega.

6. Conclusión

El presente documento establece con claridad los objetivos, fases, horas estimadas y el presupuesto del proyecto MarketMove App. La aplicación proporcionará a los pequeños comerciantes una herramienta práctica para gestionar sus operaciones diarias. El desarrollador queda a disposición para iniciar el proyecto en cuanto se apruebe el presupuesto.