

# Universidad Don Bosco



**Materia:** Diseño y Programación de Software Multiplataforma DPS441 G02T

**Ingeniero:** Karen Medrano.

**Tema:** Proyecto fase 1.

## **Integrantes:**

## **Carné:**

José Rodrigo Montoya Martínez

#MM181797

Jefferson Adonis Melgar Sura

#MS230365

Cristian Alexis Diaz Ramos

#DR231900

Diego Alberto Canizalez Galán

#CG232300

José Guillermo Argueta Méndez

#AM231054

**Fecha de entrega:** Domingo 24 de marzo de 2024

## Índice

Introducción .....	3
Perfil de proyecto .....	4
Presentación de Mockups.....	6
Lógica a utilizar para solucionar el problema .....	6
Herramientas por utilizar .....	9
Diagrama grafico de arquitectura de software .....	10
Cronograma de trabajo .....	11

## **Introducción**

En este trabajo se describirá el tema elegido y se implementará en el que explicaremos detalladamente la estrategia, solución y lógica que vamos a utilizar, dejando evidencia de cómo será el diseño de la aplicación.

Por otro lado, utilizaremos otras aplicaciones como GitHub el cual se ocupará para que podamos evidenciar el trabajo colaborativo de los miembros del grupo del proyecto, debemos de crear diseños y realizar mockups que son los diseños gráficos que utilizaremos para mostrar al usuario o cliente la forma en que se visualizara el diseño.

## Perfil de proyecto

**Nombre del Proyecto:** FeedBack

**Mes y año de elaboración:** febrero-marzo 2024

### Problema a resolver:

En la actualidad, los recursos electrónicos han opacado drásticamente las operaciones de compra en el país, un ejemplo claro de ello es el consumo musical ya que actualmente optan por descargar o pagar servicios de streaming para escuchar música dejando de lado recursos como los vinilos y CD'S, aquí es donde entra nuestro proyecto tratándose de una tienda en línea que te lleva hasta la puerta de tu casa el álbum musical que el cliente solicite, ya sea para colección o consumo propio.

### Objetivo general:

Crear una aplicación móvil funcional que promueva el mercado musical en el país.

Generar una buena expectativa del funcionamiento de la aplicación a los futuros  
Colaborar en la industria disquera.

### Metas:

Generar una buena expectativa del funcionamiento de la aplicación a los futuros clientes.

Colaborar en los ingresos de disqueras.

Colaboraren un comercio estable para nuestra aplicación.

### Resultados esperados:

Que a los futuros clientes les guste la idea de tener una parte física de sus gustos.

Promover un negocio existente pero poco común en el país.

Beneficiar a los artistas en sus ingresos monetarios.

Como ventaja, ofrecer un amplio catálogo o que los clientes soliciten productos que aún no se encuentran disponibles.

**Metodología:**

Se utilizará la metodología de trabajo KanBan ya que los integrantes del grupo trabajamos más de manera remota, y esta metodología nos beneficia a cubrir las necesidades que requiere realizar este proyecto.

**Área geográfica y beneficiarios del proyecto:**

El área beneficiada en el proyecto es el país, ya que es una app desarrollada en El Salvador, y contara con envío a nivel nacional.

Los beneficiados principalmente vienen para los artistas que venden su marca, y aquellas personas que les gusta coleccionar este tipo de productos.

**Factores de éxito:**

Al ser un negocio no tan común, pueda que a las personas no les interese.

Requiere inversión.

Es necesario tener contacto con disqueras.

**Posibles fuentes de financiamiento:**

Servicios publicitarios.

Venta de promocionales.

Comisión tras compra.

**Presupuesto:**

\$5,000 aproximado

## **Presentación de Mockups**

<https://www.figma.com/file/RaaLQAgIWCgTuQbZZqbpfo/Untitled?type=design&node-id=10%3A5&mode=design&t=LME3mcA2vMD7HtfX-1>

## **Lógica a utilizar para solucionar el problema**

La explicación de la lógica será proyectada por medio de módulos, esto con el fin de agilizar la explicación y el entendimiento de esta:

### **Módulo Login**

El login cuenta con un formulario que presenta 2 vistas diferentes, una es el inicio de sesión que simplemente pedirá el email o su usuario y la contraseña, en el caso que el usuario no posea cuenta, tendrá un mensaje que lo redirecciona a la vista de registrarse. La vista de registrarse pedirá usuario, email, contraseña y que compruebe su contraseña.

### **Módulo Servicio**

En esta sección se presentan 3 vistas:

- Vista Página Principal: se podrán observar una sección de noticias o novedades en el mundo de la música, noticias importantes, nuevos lanzamientos, anuncios de giras, entre otras cosas. Además, en el encabezado 2 opciones, una que dirige a la sección de vinilos y otra que dirige a la sección de CD.
- Vista Vinilos: en esta vista aparecen todas las diferentes opciones de vinilos con la que cuenta la tienda, el usuario podrá ver una vista previa de los vinilos con información del artista y del contexto del álbum además de su portada. Tendrá la

opción de poder buscar por nombre de álbum o de artista y tendrá la opción de agregar al carrito el álbum que desee ordenar

- Vista CD: se maneja de la misma manera que la vista vinilos.

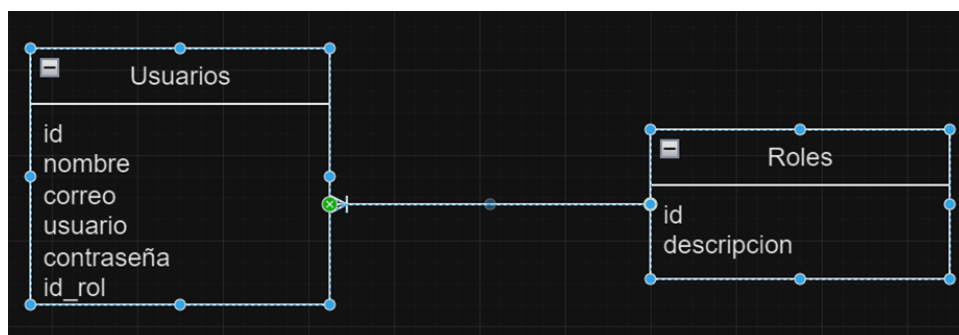
## Modulo Pago

Esta sección tiene la funcionalidad de presentar un diseño y funcionalidad amigable hacia el usuario, cuenta con las siguientes vistas:

- Vista Carrito: esta vista es una vista general con otros datos extra que son información de los pedidos, es una continuación al carrito desplegado en las vistas vinilos y CD.
- Vista Pago: en esta vista el usuario agregará datos de su domicilio y el método de pago que efectuará.
- Vista Confirmación de Pago: una vez el usuario complete los datos de su domicilio, procederá a efectuar el pago, se le presentará su total a pagar y el usuario simplemente deberá confirmar la fecha de pago con su respectivo código (tarjeta, cuenta, etc).

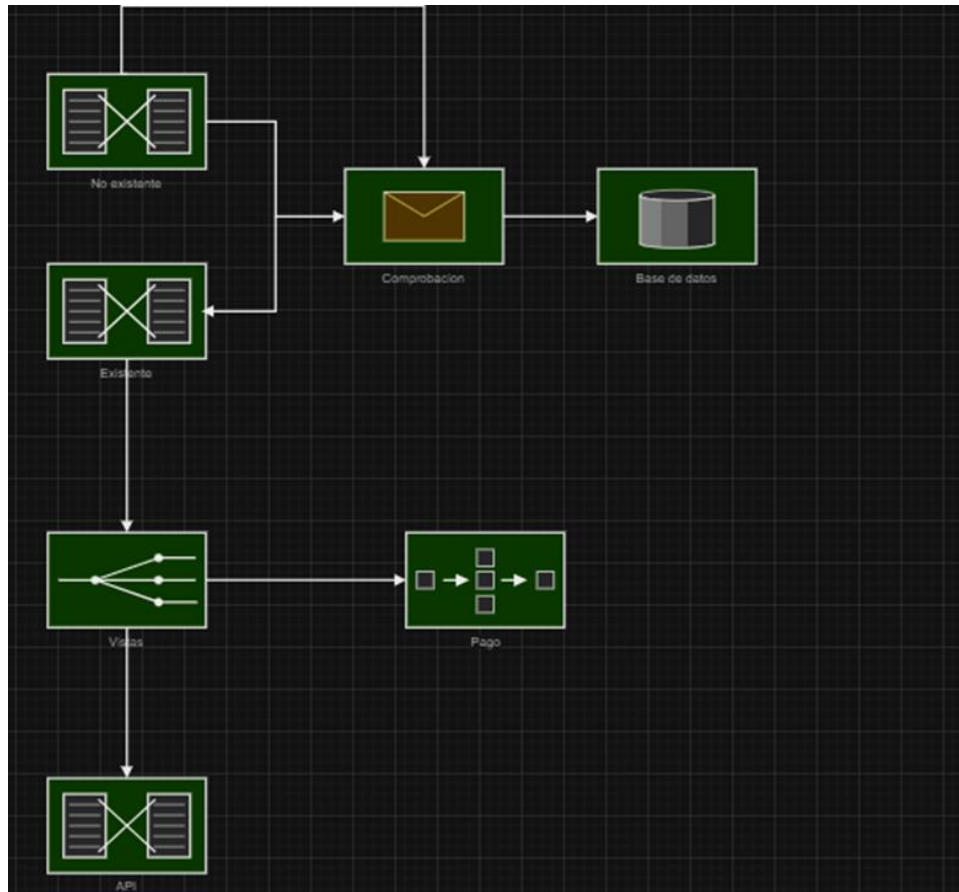
## Especificaciones

- Base de datos: la base de datos simplemente maneja 2 tablas con 2 tipos de usuario, la tabla usuario estará relacionada con la tabla roles, esta última controlara los 2 tipos de roles existentes, rol de administrador que permite agregar vinilos y CD; el rol de cliente será el que puede realizar compras en la tienda.



- API: se creará una API que contendrá los datos de vinilos y discos.
- Programación: se utilizará JavaScript, react native y MySQL
- Licencia: CC BY 4.0 Usted es libre de:
  - Compartir — copiar y redistribuir el material en cualquier medio o formato para cualquier propósito, incluso comercialmente.
  - Adaptar — remezclar, transformar y construir a partir del material para cualquier propósito, incluso comercialmente.
  - La licenciente no puede revocar estas libertades en tanto usted siga los términos de la licencia
  - Bajo los siguientes términos:
  - Atribución — Usted debe dar crédito de manera adecuada, brindar un enlace a la licencia, e indicar si se han realizado cambios. Puede hacerlo en cualquier forma razonable, pero no de forma tal que sugiera que usted o su uso tienen el apoyo de la licenciente.
  - No hay restricciones adicionales — No puede aplicar términos legales ni medidas tecnológicas que restrinjan legalmente a otras a hacer cualquier uso permitido por la licencia.

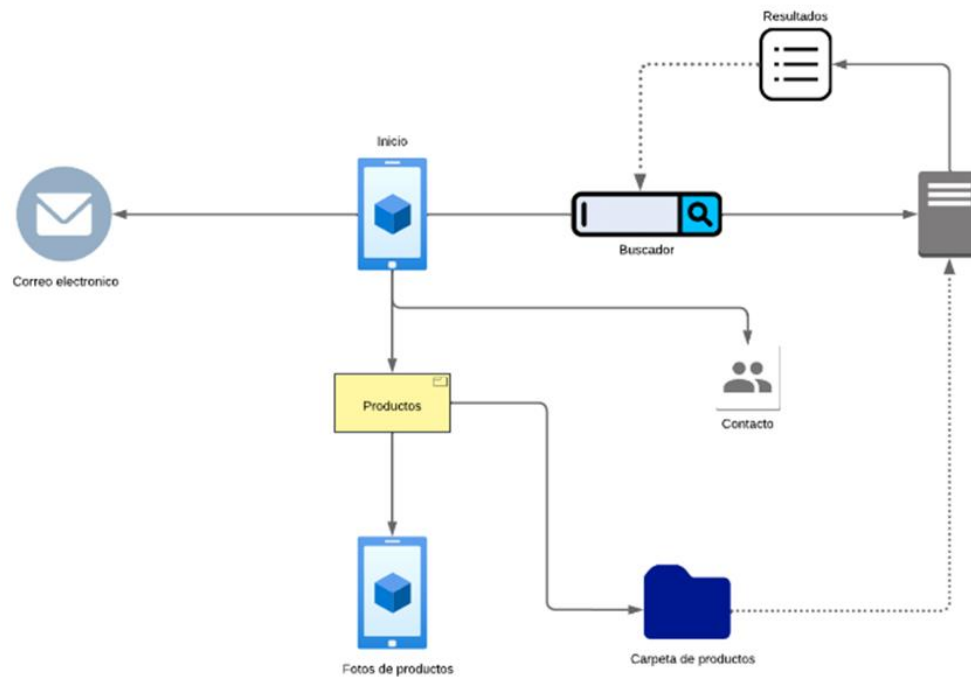




## Herramientas por utilizar

Las herramientas que utilizamos son Draw lo esta herramienta fue utilizada para la elaboración de diagrama y otras funciones , usamos trello el cual nos permitió nuestro proyecto y el flujo de nuestro trabajo y para supervisar la participación de los integrantes, seguimos con lucid esta herramientas se utilizó para trabajar en equipo y al mismo tiempo , Figma esta herramienta se utilizó para la demostración de los mockups, seguidamente con GitHub para almacenar nuestro proyecto, también GitLab para un repositorio de despliegue y últimamente visual estudio el cual se utilizó para la implementación de nuestro código

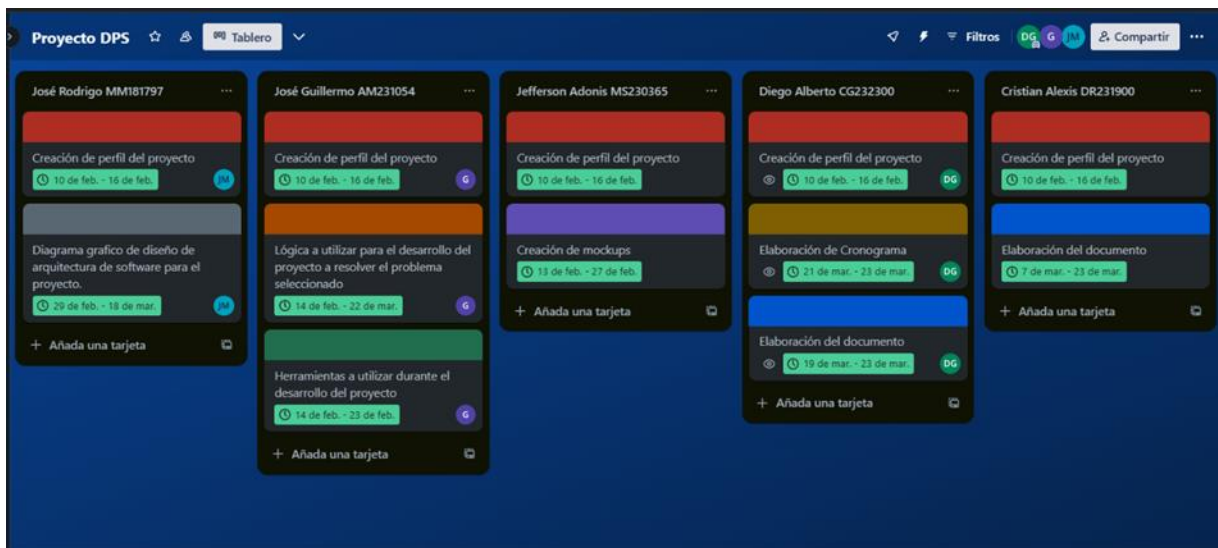
## Diagrama grafico de arquitectura de software



Enlace de lucidchart:

[https://lucid.app/lucidchart/a629f35a-cd3a-4a2d-9b51-8e185a8de9d8/edit?viewport\\_loc=53%2C153%2C2097%2C935%2CmXwzAnnOLpm1&invitationId=inv\\_be1193e6-08dc-4b6b-8db0-32fba5408afa](https://lucid.app/lucidchart/a629f35a-cd3a-4a2d-9b51-8e185a8de9d8/edit?viewport_loc=53%2C153%2C2097%2C935%2CmXwzAnnOLpm1&invitationId=inv_be1193e6-08dc-4b6b-8db0-32fba5408afa)

## Cronograma de trabajo



Link de cronograma en trello:

<https://trello.com/invite/b/dwE2dVyl/ATTI6afc946e9ec4244027d45242011265a94615BA42/proyecto-dps>

## Fuentes de Consulta

Ionos (2022) Tutorial de GitLab [artículo tecnológico].

<https://www.ionos.es/digitalguide/paginas-web/desarrollo-web/tutorial-de-gitlab/>

Meta (2024) React Native [Sitio web] <https://reactnative.dev/>

Freepik Company S.L. (2024) [Sitio web] <https://www.flaticon.es/>

Creative Commons (2024) [Sitio web]

<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/deed.es>