

# **CAE**

## **Calculadora de Actividades Escolares**



**Empresa : D&K**

**CEO's: López Hernández Daniel A. & Ramírez  
Flores Karla V.**

**Cómputo Móvil.**

**Grupo: 02**

**Fecha: 29 / 05 / 2019**



# Índice

Objetivos.....	2
Introducción.....	2
Análisis.....	3
1.- Objetivo de la app.....	3
2.- Alcance de la app.....	3
3.- Especificaciones.....	3
4.- Requerimientos.....	4
Funcionamiento.....	5
1.-Ejemplo.....	5
Plan de Negocios.....	6
1.-Promoción.....	6
2.-Prestigio.....	6
1.-Actualización.....	6
Cotización.....	7
1.-Venta General.....	7
2.-Venta particular.....	7
Wireframe.....	8



## Objetivos

La empresa busca cubrir las necesidades de sus clientes a través de aplicaciones móviles facilitando la tareas diarias de una manera cómoda y con ahorro de tiempo gracias al servicio que nuestra aplicación le ofrece a los estudiantes de diferentes niveles académicos.

## Introducción

Este documento está centrado en mostrar todo lo visto en la asignatura de Cómputo Móvil a lo largo del semestre, basándose en el desarrollo de una app en situación real la cual se plantea detalladamente.

Para llevar a cabo de forma correcta todo el proyecto tomamos la decisión de crear la aplicación Calculadora de Actividades Escolares (CAE), la cual está centrada en la organización de las materias y el cálculo aproximado de las calificaciones de ésta conforme a lo que vaya registrando el usuario.

D&K es una empresa 100% mexicana especializada en el desarrollo de aplicaciones móviles para diversas plataformas, teniendo un reconocimiento nacional e internacional en la calidad de nuestras aplicaciones debido a que contamos con los mejores desarrolladores en el mercado. Nuestra matriz sucursal se localiza en el centro de la Ciudad de México.



# Análisis

## *1.- Visión General*

Nosotros siendo parte de una población que estudió algún grado de escolaridad pasamos por una necesidad de organizar nuestras tareas, proyectos, exposiciones, etc. y de saber la calificación aproximada en cada una de las materias conforme va avanzando el semestre y vamos cumpliendo con estos requisitos. Por lo tanto, en esta necesidad vimos una forma de hacer negocio beneficiando a la comunidad estudiantil desarrollando una aplicación que sus principales funciones cubren cada una de estas necesidades.

## *2.- Alcance de la app.*

El principal objetivo es que los estudiantes conozcan los beneficios que nuestra aplicación les va a brindar y de lo importante que es la organización para obtener el mayor aprendizaje y calificación en sus materias.

Nuestra aplicación está dirigida para la comunidad estudiantil de nivel secundaria hasta doctorado (+13 años), diseñada en español y en inglés, por lo tanto se pondrá a la venta a nivel mundial sin ningún inconveniente.

## *3.- Especificaciones*

CAE fue una aplicación desarrollada en Swift que es un lenguaje de programación poderoso e intuitivo creado por Apple para desarrollar apps de iOS para todos los iPhones, pues se busca cubrir un segmento del mercado en donde los usuarios estén dispuestos a pagar apps para su beneficio.



La app debe de tener:

- ❖ **Interfaz de Usuario:** Diseño gráfico, colores, elementos, tipografías .
- ❖ **Experiencia de Usuario:** Cómo percibimos la aplicación y el funcionamiento de sus elementos.
- ❖ **Funcionalidad:** Cantidad de tareas que realiza.
- ❖ **Robustez:** Que sea estable y no aparezcan errores.
- ❖ **Rendimiento:** Que funcione de manera fluida sin tropiezos.
- ❖ **Seguridad:** Que impida el acceso no autorizado a la información.
- ❖ **Popularidad:** Que todos la utilicen.
- ❖ **Usabilidad:** Que sea muy fácil de utilizar.
- ❖ **Soporte:** Que tenga soporte por parte de los desarrolladores y usuarios.

#### *4.- Requerimientos*

1. Menú de ingreso con usuario y contraseña
2. Menú principal con las materias y los trabajos pendientes
3. Botón para ir a menú principal, otro para ver todas las materias y otro para agregar nueva tarea.
4. En la pantalla Tarea Nueva tener un menú para seleccionar la materia.
5. Al seleccionar la materia se pondrá un nuevo menú con todos los campos que esa materia evalúa y en la parte de abajo registrar la la nueva tarea con su nombre, la calificación obtenida y cuando es la entrega (la fecha de entrega se deberá de desplegar con un calendario)
6. Personalizar la cantidad de materias y los campos de cada una de ellas según la preferencia del usuario.
7. Para revisar la calificación aproximada de cada materia se deberá ir al menú principal y seleccionar el nombre de esta, se mostrará la forma de evaluar (las ponderaciones) y se mostrará la calificación aproximada con el cálculo de las tareas entregadas con las que se debieron entregar.
8. Para observar las tareas entregadas se desplegará otro menú que indicará cuales fueron entregadas y cuales faltaron.
9. Deberá estar disponible en español y en inglés.



10. El diseño y los colores deberán de ser de color rosa mexicano, azul marino y morado.
11. No se deberá de tardar más de 3 segundos en abrir alguno de los diferentes menús y por lo tanto no deberán de aparecer errores.
12. Debe de impedir el acceso no autorizado a la información.
13. Todo usuario que la descargue podrá utilizarla.
14. Tendrá soporte por parte de los desarrolladores.

## Funcionamiento

El usuario podrá agregar múltiples campos pertenecientes a una materia y asignarles un valor, la aplicación calculará el porcentaje de la calificación final que representa dicho campo y a partir de esto el usuario tendrá una idea de la calificación final que puede esperar así como tener en orden todas sus actividades escolares.

### *1.- Ejemplo*

#### ❖ Creación de materia:

- Nueva Materia: Licenciatura
  - Nuevo Campo: Lecturas

Valor "Lecturas" = 30%

- Nuevo Campo: Reportes

Valor "Reportes" = 30%

- Nuevo Campo: Asistencia

Valor "Asistencia" = 30%

- Nuevo Campo: Participación



Valor "Participación"= 10%

❖ **Adición de registros a campos:**

➤ Lecturas:

- Nueva Lectura: "Azteca"
  - Fecha de entrega: 10/10/19
  - Calificación obtenida: 8.0
- Nueva Lectura: "Yo robot"
  - Fecha de entrega: 15/10/19
  - Calificación obtenida: 6.0

\*Con los datos ingresados a la aplicación hará el cálculo e indicará al usuario que su calificación actual en ese rubro sería:  $(8+6)/2 * 0.3 = \mathbf{2.1}$

## Plan de Negocios

### *1.-Promoción*

Nuestros especialistas de marketing se encargarán de promocionar nuestra app por medio de tu web, sitios web de terceros, FanPage y redes sociales. Principalmente se tratarán medios de comunicación que lleguen a nuestro segmento de mercado (adolescentes y adultos jóvenes).

### *2.-Prestigio*

Es necesario tener una buena reputación, y esto se consigue que los usuarios pasen la recomendación y para lograr que recomienden la app ellos podrán obtener cupones con nuestros partner. De esta manera nuestra aplicación tendrá popularidad.

### *3.-Actualización*



Son muy importantes las actualizaciones en la aplicación para que no quede obsoleta y se pierdan los usuarios y por lo tanto la aplicación deje de tener un valor económico.

## **Cotización**

### *1.-Venta General*

En D&K estamos muy seguros del valor de CAE, por lo tanto el precio a pagar por los derechos de la aplicación se cotiza en \$ 4,000,000.00 (MXN).

### *2.-Venta Particular.*

En precio de App Store cada descarga por usuario se calcula en \$99.00 (MXN).



## Wireframe

