



UNIVERSIDAD
NACIONAL
DE COLOMBIA

Desarrollo de Aplicaciones para Dispositivos Móviles

Reto 1: Propuesta de Proyecto

Integrantes:

Felipe Pieschacon Rueda

Leonardo Fabio Mercado

Luis Armando Cruz Contreras

Michael Alexander Rodríguez

Profesor:

Jorge E. Camargo, PhD

Universidad Nacional de Colombia – Sede Bogotá

Facultad de Ingeniería

Bogotá, D.C, Colombia

19 de octubre de 2021

Tabla de contenido

1. NOMBRE DE LA APLICACIÓN.....	3
2. PROBLEMA QUE INTENTA RESOLVER.....	3
3. POR QUÉ LA APLICACIÓN ES INNOVADORA Y CUÁL ES EL ELEMENTO DIFERENCIADOR	3
4. APLICACIONES SIMILARES	3
5. PLATAFORMA	3
6. LICENCIAMIENTO.....	3
7. FORMA DE COMERCIALIZACION.....	3

1. NOMBRE DE LA APLICACIÓN

Se propone como nombre de la aplicación:

inlumiCol

2. PROBLEMA QUE INTENTA RESOLVER

Debido a las limitaciones tecnológicas que tiene el país en estos momentos y a las necesidades de una administración de bienes públicos, muchos municipios deben garantizar una adecuada gestión de los activos públicos específicamente de los alumbrados. Estos procesos de gestión se convierten en una tarea compleja, debido a que la infraestructura tecnológica que soporta estos procesos es inadecuada, sus bases de datos están desactualizadas, el seguimiento y reporte de fallos se realiza esporádicamente y esto no permiten una adecuada gestión de los activos de alumbrado, que impacta no solamente el incumplimiento de las normativas municipales, sino la calidad de vida de sus habitantes.

3. POR QUÉ LA APLICACIÓN ES INNOVADORA Y CUÁL ES EL ELEMENTO DIFERENCIADOR

La aplicación va a permitir realizar una adecuada gestión de los activos públicos de alumbrado de algunos municipios del país, que permitirá satisfacer la normatividad a la que están sujetos, administrando adecuadamente el soporte y reporte de fallos que se pueden generar a través de la aplicación móvil. Tanto los técnicos como los habitantes del municipio pueden reportar fallos de los activos, que será gestionado adecuadamente por las entidades responsables de administrar estos activos.

4. APLICACIONES SIMILARES

- La gestión de inventario - BoxHero
- Mobile Inventory FREE
- Sistema de inventario inteligente - Móvil & Web

5. PLATAFORMA

Se propone trabajar en Android bajo el lenguaje de Kotlin.

6. MONETIZACION

Se plantea un modelo de aplicación empresarial usando licenciamiento. Cobro periódico por volumen de usuarios y escala de empresa, calculo por definir.

7. FORMA DE COMERCIALIZACION

Se hará disponible para descarga en la Play Store bajo la versión propia de cada empresa.