

Universidad Don Bosco

Facultad de Ingenieria
DSM G01T 2022

Desarrollado por:

Jared Jazer Romero Orellana – RO201303

Miguel Alexander Perez Ramirez – PR222602

Presentado a:

Ing. Alexander Sigüenza

Índice

Introducción	3
Diseño UI/UX (Mock Ups)	4
Logica	6
Diagrama de ventas	7
Diagrama de login	8
Diagrama de cita	9
Diagrama de clase	10
Diagrama de caso de uso	11
Herramientas Utilizadas	11
Android Studio	11
Figma	12
Git	12
GitHub	12
Trello	12
StarUML	12
Presupuesto	

Introducción

El presente documento tiene como principal propósito informar, demostrar y documentar acerca del funcionamiento y diseño sobre aplicación móvil denominada Beauty. Aplicación desarrollada con un enfoque comercial en el rubro de salón de belleza y sus diferentes tipos de servicios, sucursales y productos. Así como también queremos demostrar los requerimientos y la lógica estructural para la construcción de dicha aplicación móvil, para el desarrollo de la aplicación. Este ha sido planteado que será implementado en un IDE (Android Studio) basando toda programación utilizando el lenguaje de programación Kotlin y sus diferentes herramientas, extensiones y componentes para el desarrollo de una aplicación móvil.

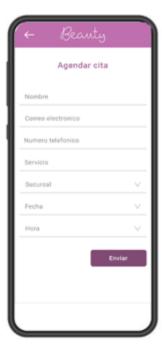
Diseño UI/UX (Mock Ups)















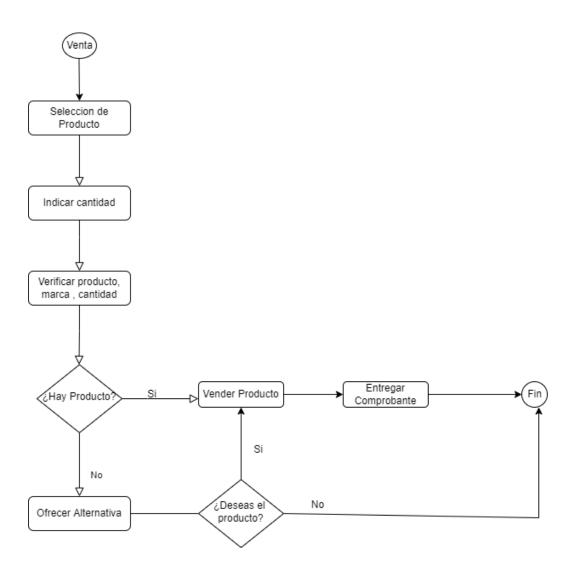




Logica

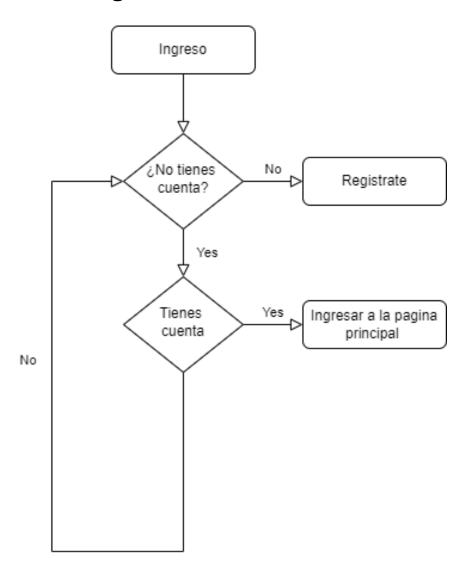
El problema comprende desde distintas partes. Para comenzar, existe un login donde el usuario puede registrarse o bien iniciar sesión en su cuenta. Dependiendo del tipo de usuario este podrá acceder a cierta información como cliente o como empleado. Tomando en cuenta que se inicie sesión con usuario de tipo cliente. Al iniciar sesión se mostrara el inicio de la aplicación que es donde los usuarios podran ingresar al tipo de servicio que desean, en el inicio se mostrara un menú, el cual mostrara las opciones de poder visualizar las ubicaciones de las sucursale que dispone, como tambien la opcion de productos, en esta categoria se mostraran todos los productos que estan a la venta, ya sea shampoos o tratamientos para el cabello, al ingresar a un producto nos mostrar los distintos productos de esa categoría, luego al momento de que el usuario escoja un producto, aparecerá la informacion del producto, precio, cantidad, image, informacion y la opción de elegir la cantidad de producto que desea comprar. Cuando ya se realice la compra se le mostrara al usuario una factura con la información relacionada a la compra. Tambien el usuario podra escoger servicios desde la aplicación y asi poder agendar una cita con el salón de belleza y sus diferentes sucursales.

Diagrama de ventas



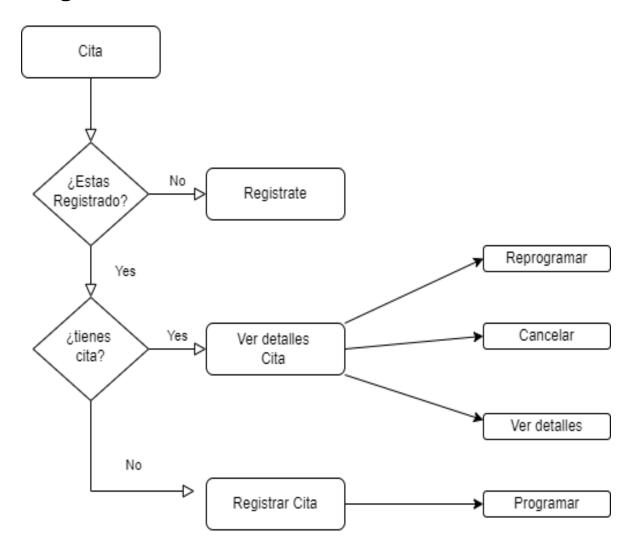
En el diagrama de ventas demostramos la funcionalidad de como al seleccionar un producto nos mostrará la cantidad que uno quiera de producto, cuando el usuario realice la compra, se verificará en el sistema si hay del producto seleccionado o si hay excitencias, si no existe producto se mostrará una notificacion de que no hay existencias, caso contrario la venta se realizará exitosamente.

Diagrama de login



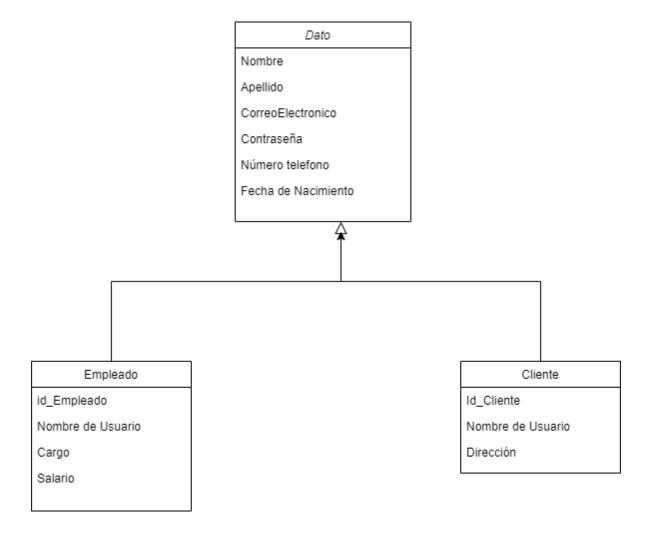
El diagrama del Login es simple, si el usuario no esta registrado tendra la opción de registrarse y si el usuario ya esta registrado ingresara a la pantalla principal.

Diagrama de cita



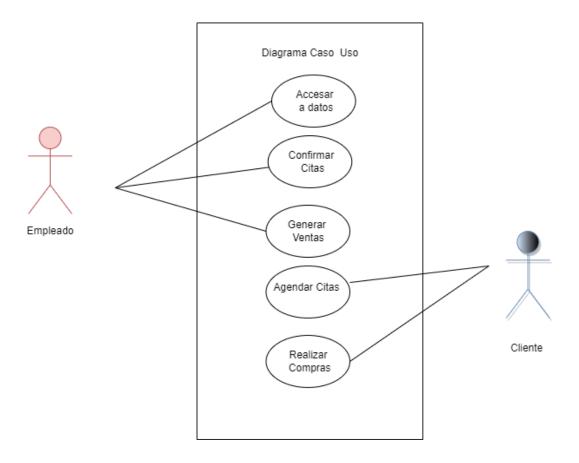
En este diagrama de cita, si el usuario no esta registrado no podra ver el apartado de citas, caso contrario si el usuario esta registrado podra agendar una cita y una ves creada la cita se mostraran los detalles de ella asi tambien la opcion de cancelarla y una ves el usario ya este seguro se registrara la cita.

Diagrama de clase



En este diagrama se mostrara la manera en que se almacenaran los datos del registro para los distintos usuarios, tanto para el registro de los empleados y de los clientes.

Diagrama de caso de uso



En este diagrama queremos demostrar la capacidad para acceder a cierta información según el tipo de usuario registrado, ya que poseemos dos tipos (empleado y cliente)

Herramientas Utilizadas

Android Studio

Android Studio es el entorno de desarrollo integrado oficial para la plataforma Android. Fue anunciado el 16 de mayo de 2013 en la conferencia Googlw I/O, y remplazo a Eclipse como el IDE oficial para el desarrollo de aplicaciones para Android. La primera version estable fue publicada en diciembre de 2014.

Figma

Figma es un editor de graficos vectoriales y una herramienta de generacion de prototipos principalmente basada en la web, con caracteristicas off-line adicionales habilitadas por aplicaciones de escritorio en macOD y Windows.

Git

Git es un software de control de versiones diseñado por Linus Torvalsd, pensando en la eficiencia, la confiabilidad del mantenimiento de versiones de aplicaciones cuando estas tienen un gran numero de archivos de codigo fuente.

GitHub

GitHub es una forja para alojar proyectos utilizando el sistema de control de versiones Git. Se utiliza principalmente para la creacion de codigo fuente deprogramas de ordenador.

Trello

Trello es un sofware de administración de proyectos con interfaz web y con cliente para iOS y android para organizar proyectos.

StarUML

StarUML es una herramienta UML de MKLab, utilizado para la elaboración de los distintos tipos de diagramas.

Presupuesto

Beauty

San Salvador, El savador 23 octubre de 2022

Sr. Alexander Siguenza

Carta de cotización

Servicio	Costo estimado	Tiempo programado
Diseño de UI/UX	\$3,000.00	3 meses
Programación del lado del servidor	\$4,500.00	1 mes
Programacion del lado del cliente	\$3,500.00	1 mes
Configuracion del servidor	\$2,000.00	2 semanas
Implementacion de app	\$1,500.00	3 dias
Mantenimiento de app	\$950.00	Anual
Total	\$15,450.00	4 meses, 2 semas y 3 dias

Caracteristicas

App programada en Android Studio con Kotlin

Gracias por darnos la oportunidad de ofrecerle este presopuesto. Tenemos muy buena reputacion por la calidad de los servicios que ofrezco. Deseo demostrarle que merece la pena.

Atentamente

Jared Jazer Romero Orellana

Miguel Alexander Perez Ramirez

Los precios son especificados en dolares americanos (USD). Si tiene dudas puede enviarnos un correo la dirección
 heauty2022@gmail.com>