



## Lenguaje de Marcado y Estilo Web LME404 G06L

---

### Primera Fase Proyecto

---

No.	Apellidos, Nombres de los integrantes	Carnet:
1	De León Guerra, Ernesto Emanuel	DG231301
2	Noyola Moz, Michael Douglas	NM231585
3	Rivera Flores , María José	RF231136
4	Segura Ramirez , Jonathan Josue	SR230847

**Fecha de entrega:** 25 marzo.

## Índice

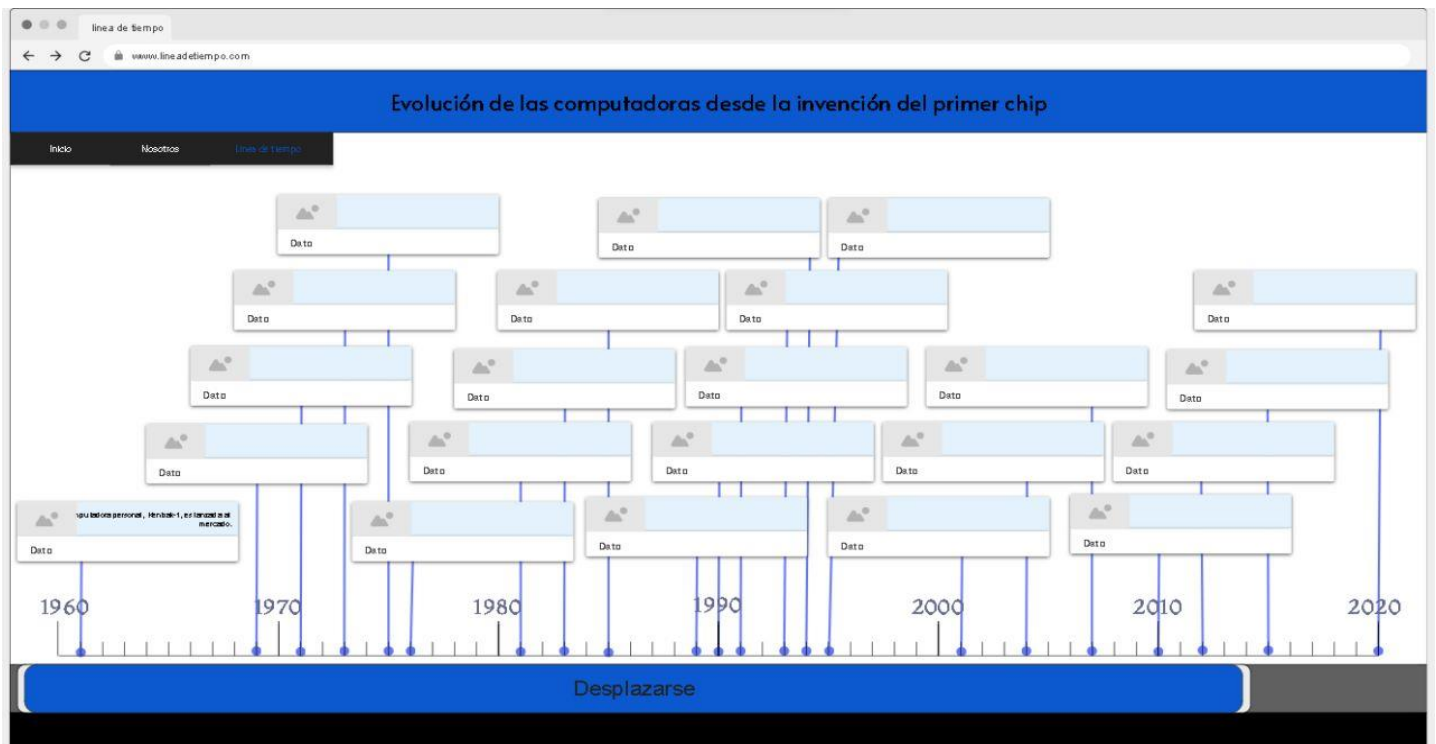
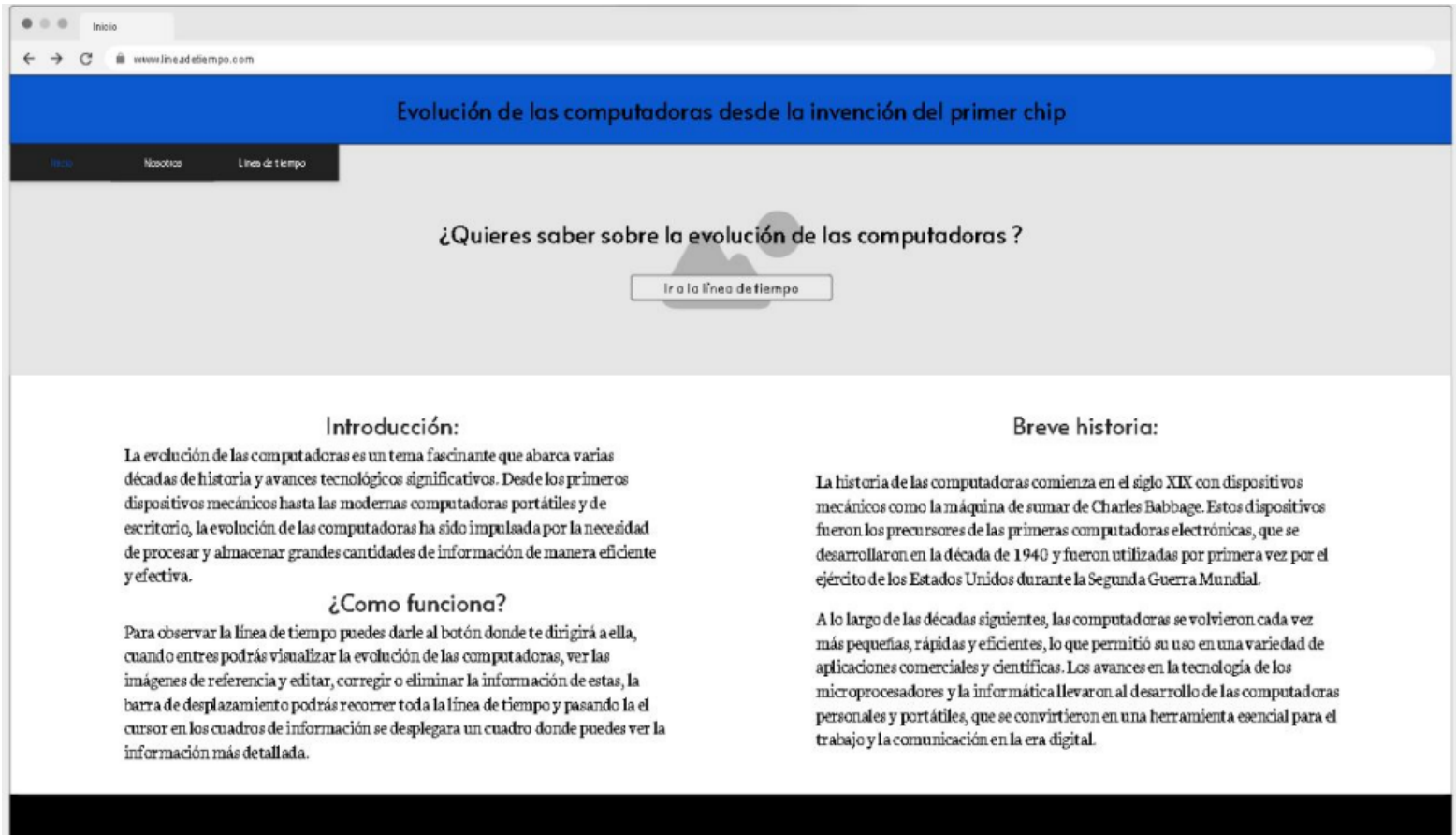
Introducción.....	3
Mapa de sitio, el diseño UX/UI =>Mockups .....	4
Explicación detallada de la lógica a utilizar para resolver el problema seleccionado .....	6
Diagrama UML aplicando al problema planteado.....	7
Detalles de todas las herramientas a utilizar durante el desarrollo.....	8
Presupuesto del costo de la aplicación .....	8
Fuentes de consulta, formato apa .....	9

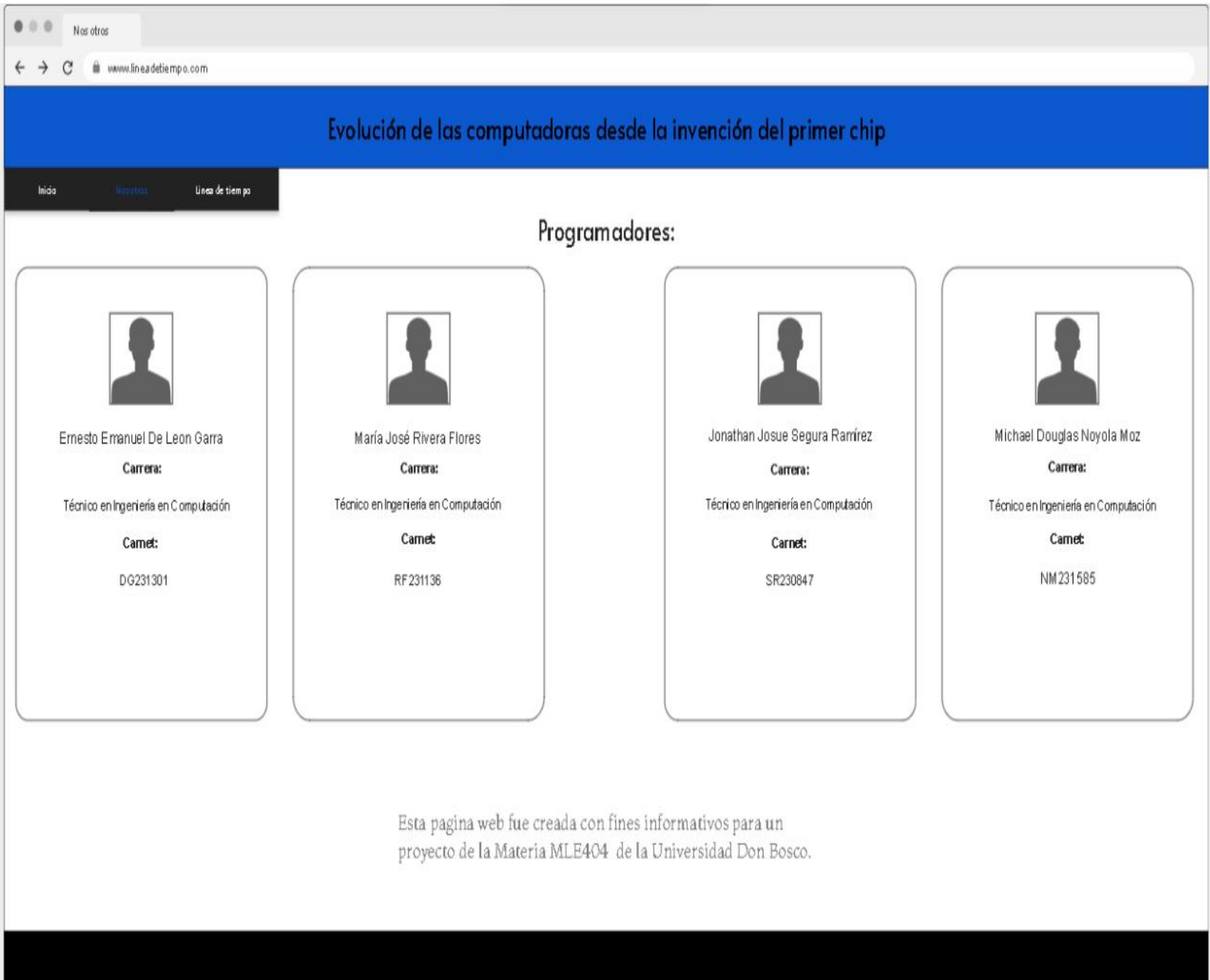
## Introducción

Este trabajo abordará sobre el tema: “Línea de tiempo de la evolución de las computadoras desde la invención del primer chips” a lo cual esperamos que el alcance sea público y también a la comunidad de estudiantes de la universidad de la Don Bosco.

Cuya utilidad nos permitirá a nosotros el poder desarrollarnos dentro de esta materia que nos permitirá medir nuestras capacidades como estudiantes y tomar este proyecto como un excelente reto. Tras dicho trabajo afrontamos situaciones difíciles como descubrir otros recursos en el cual ocuparemos y lo verán reflejado en el proyecto al momento de estar haciendo los diagramas, los mockups también debido a la creatividad que hay que tener para poder realizar dicho boceto por lo demás pues no era la preocupación como lo mencionado anteriormente La organización de nuestro trabajo lo podrán observar a medida que avancen el documento.

## Mapa de sitio, el diseño UX/UI =>Mockups





## Explicación detallada de la lógica a utilizar para resolver el problema seleccionado

### **Definir requisitos de la página web:**

Como primeros pasos es muy importante definir los requisitos de la página web en pocas palabras la funcionalidad que debe de tener la pagina para satisfacer las necesidades de los usuarios. Algunos de los requisitos serian: Permitirle al usuario visualizar la información en el sitio web y poder interactuar con dicha línea de tiempo aparte de poder agregar datos , modificar dicha línea y eliminar la línea de tiempo lo que hará que le dé una experiencia dinámica al cliente.

### **Diseñar la estructura de la página web:**

Los primeros pasos es definir los requisitos, el siguiente paso es diseñar la estructura de la pagina web. Esto incluye la definición de la navegación, el diseño de las páginas, la selección de los colores y la creación dinámica visual.

### **Desarrollar el backend de la página web:**

Hasta este punto se debe de tener en cuenta el código que se encargara de la lógica y la gestión del proyecto. Esto incluye la programación de las funcionalidades de la página web.

### **Desarrollar el frontend de la página web:**

Complementando con el punto anterior en este punto tomaremos en cuenta el apoyo del backend en pocas palabras seria la presentación de la pagina web. A lo cual en este punto se encarga de la integración de las imágenes y los estilos y la creación de las funcionalidades de la interfaz del usuario haciendo un toque mas dinámico implementando con la línea del tiempo.

### **Realizar prueba y depuración:**

Como se sabe en el punto del backend y frontend aquí es donde se hacen pruebas para detectar posibles errores y fallos en dichas páginas. A lo que, realizando pruebas de rendimientos, pruebas de aceptación.

### **Lanzamiento de la página web:**

Debido a que la pagina web ha sido probada y depurada, se puede proceder a dar el lanzamiento de la página. A lo cual es tener muy en cuenta la solvatación de la resolución de los errores e implementarlos de una forma correcta a lo cual no se produzcan problemas con el acceso.

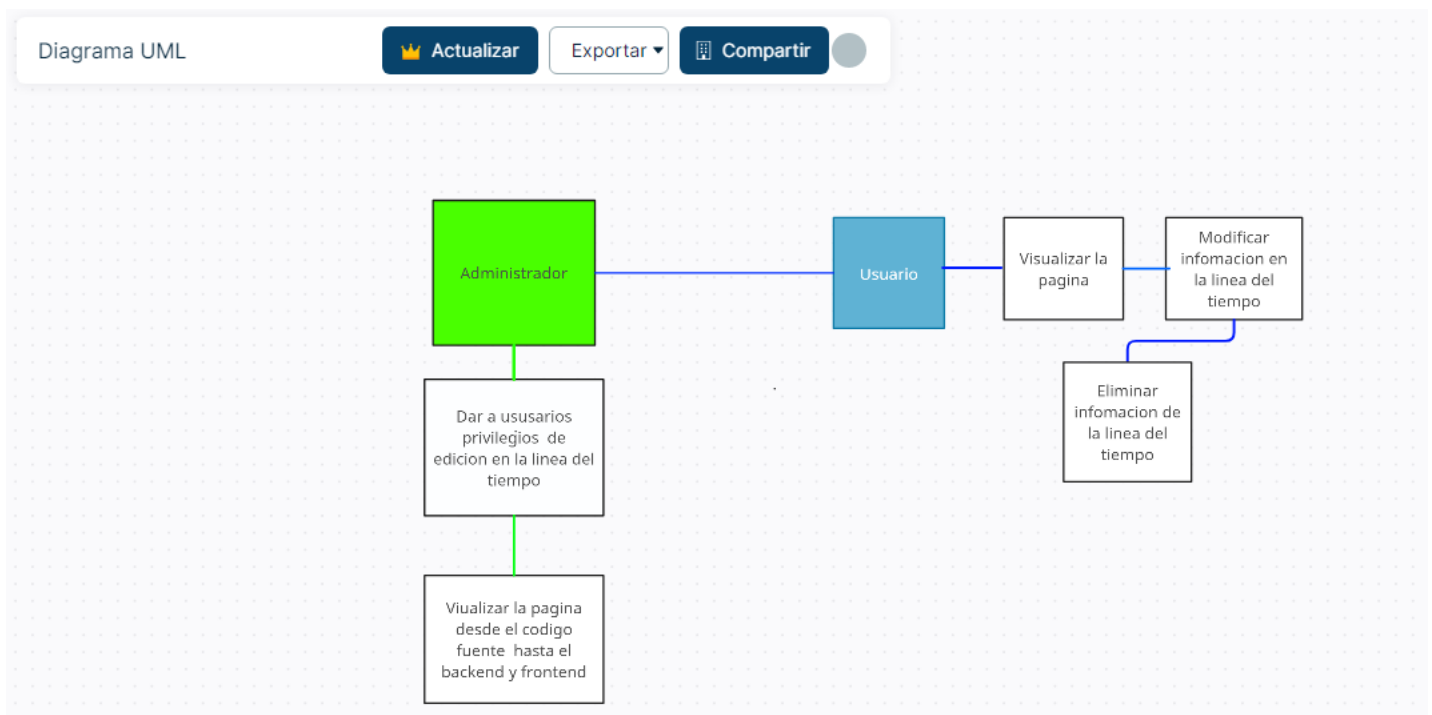
## Manteniendo y actualizar de la página web:

Una sola vez lanzada la página web, es importante mantenerla actualizarla y realizar mejoras en función de la retroalimentación de los usuarios . Esto incluyen la realización de actualización constante desde el código hasta la parte de seguridad.

En resumen la lógica para resolver el problema de desarrollar una página web para una línea de tiempo es primordialmente estructurar la página web, desarrollar el backend y frontend de la pagina como tal realizar pruebas y depuración, lanzar la página web, a lo que su enfoque es que los usuarios puedan modificar información que muestra la línea de tiempo así como eliminar dicha información tiempo a lo que los administradores (Creadores de este proyecto referencia: "Portada") su rol principal darle el toque principal y el buen funcionamiento sobre dicho proyecto.

Diagrama de la lógica en la cual muestra la función que tendrá la pagina empleada aplicando al texto anterior:

## Diagrama UML aplicando al problema planteado



## Detalles de todas las herramientas a utilizar durante el desarrollo

Las herramientas a emplear en este proyecto son los siguientes:

- Visual Studio Code: (Editar los códigos para el proyecto)
- Muqups: (Creador de mockups)
- Google Drive: (Donde está la evidencia de las muestras hechas en Muqups)
- Github: (Hosting Gratuito donde alojaremos el proyecto mientras se lleva en desarrollo)
- Trello: (Tablero dinámico para organizarnos con nuestro grupo los que hace falta en el proyecto ya sean detalles ,etc.
- Navegador Chrome: (Buscaremos información de complemento que nos permitir tener opciones y mayor accesibilidad a cierta información que nos permitirá desarrolla dicho proyecto.
- Aula virtual UDB: (La mayor parte de las indicaciones del docente lo encontraremos en esta página y material de apoyo.)

## Presupuesto del costo de la aplicación

Antes de entrar de lleno con nuestro proyecto cito la siguiente información para dar al lector un breve argumento sobre cómo se realiza el presupuesto del costo de la aplicación a nivel local (El Salvador) Los costos de una aplicación en El Salvador dependen del tamaño, alcance y complejidad de la misma, y de la empresa con la que se realiza el proyecto. Echeverría explica que algunas instituciones cobran por hora de desarrollo, otras por proyecto entero. Un costo aproximado es de 300 a mil dólares por apps sencillas y más de mil dólares por apps complejas.

Establecer un presupuesto para tus gastos de Google Play Puedes consultar y hacer un seguimiento de tus gastos de Google Play, además de establecer y gestionar un presupuesto. Establecer un presupuesto Solo puedes establecer un presupuesto en la moneda del país definido en tu cuenta de Google Play. Consulta cómo cambiar el país de Google Play.

Importante: Los presupuestos te permiten supervisar los gastos y recibir alertas cuando gastas un importe determinado. Si superas tu presupuesto, no se prohíben las transacciones.

En resumen basado a lo anterior es una inversión a escala global lo cual nuestra aplicación si usara recursos pero no será una cantidad grande debido a que es un proyecto en desarrollo lo cual a los gastos son mínimo en este caso el dinero para las impresiones por el momento en todo bien.



## Fuentes de consulta, formato apa

### **Hacer un buen presupuesto para una app móvil**

<https://www.yeeply.com/blog/como-hacer-un-buen-presupuesto-para-una-app-movil/>

### **Realización de los mockups**

<https://app.moqups.com/>

### **Que es y para que sirve el diagrama UML**

<https://www.microsoft.com/es-ar/microsoft-365/business-insights-ideas/resources/guide-to-uml-diagramming-and-database-modeling#:~:text=El%20Lenguaje%20Unificado%20de%20Modelado,de%20un%20sistema%20o%20proceso.>

### **Realizar diagrama UML**

<https://app.creately.com/>

### **Acerca de la aplicación de la Licencia Creative Commons**

<https://docs.github.com/es/repositories/managing-your-repositorys-settings-and-features/customizing-your-repository/licensing-a-repository>