



Crèdit de síntesis: Creació d'una AppMòbil

06/05/2020

Natalia Suarez Benitez

INS Castellet

2nDAM

Introducció del crèdit de síntesi	2
Introduction of the synthesis credit	2
Estudi de mercat: Identifica les necessitats del sector productiu, relacionant-les amb projectes que puguin satisfer-les	3
Identificació del sector	3
Caracteritza les empreses segons el tipus indicant l'estructura organitzativa i les funcions de cada departament.	3
Identifica les necessitats més demandades a les empreses.	3
Valora les oportunitats de negoci previsibles al sector.	4
Determina les obligacions fiscals, laborals i de prevenció de riscos i les seves condicions d'aplicació.	4
Identifica possibles ajuts o subvencions per a la incorporació de les noves tecnologies de producció o de servei proposades.	4
DAFO	5
Planificació	6
Pressupost de material i recursos	7
Distribució de l'aplicació	7
NF2: Disseny del projecte	8

Introducció del crèdit de síntesi

El meu crèdit de síntesi consistirà a crear una aplicació mòbil. La finalitat d'aquesta aplicació és tenir un "armari" amb els objectes que deixes als altres, per tal de recordar-te de demanar-les de volta.

El programa es crearà amb Android Studio, s'utilitzaran tots els coneixements adquirits en el curs adaptat a les necessitats el projectes, s'utilitzaran des de bases de dades, accés de dades, etc.

Introduction of the synthesis credit

My synopsis credit will be to create a mobile app. The purpose of this application is to have a "closet" with the objects you leave to others, in order to remember to ask for them back.

The program will be created with Android Studio, all the knowledge acquired in the course adapted to the needs of the project will be used, it will be used from databases, data access, etc.

1. Estudi de mercat: Identifica les necessitats del sector productiu, relacionant-les amb projectes que puguin satisfer-les

1.1. Identificació del sector

El meu sector es el de creació d'aplicacions mobils. En aquest cas he triat dues empreses del mateix sector que son:

- Vandish
- Quadram

1.2. Caracteritza les empreses segons el tipus indicant l'estructura organitzativa i les funcions de cada departament.

Les dues estructures organitzatives son mitjanes:

- Vandish:
La seves característiques son el desenvolupament d'apps i el disseny de les mateixes.
- Quadram:
La seva característica es el disseny de les apps i el desenvolupament d'apps personalitzades.

1.3. Identifica les necessitats més demandades a les empreses.

En el sector de la creacions d'apps:

- Innvoació per part de les empreses amb l'us de noves tecnologies.

1.4. Valora les oportunitats de negoci previsibles al sector.

Algunes de les oportunitats de negoci més buscades pel sector de la programació i les noves tecnologies són:

- La creació d'aplicacions en línia
- crear apps enfocades en la realitat virtual
- creació d'apps personalitzades

1.5. Determina les obligacions fiscals, laborals i de prevenció de riscos i les seves condicions d'aplicació.

- Donar-te d'alta a hisenda, definir IVA a facturar, donar-te d'alta a la seguretat social com autònom(si ho ets).

1.6. Identifica possibles ajuts o subvencions per a la incorporació de les noves tecnologies de producció o de servei proposades.

La generalitat de catalunya dona ajudes per a startups prometedoras i projectes de tecnològics innovadors.

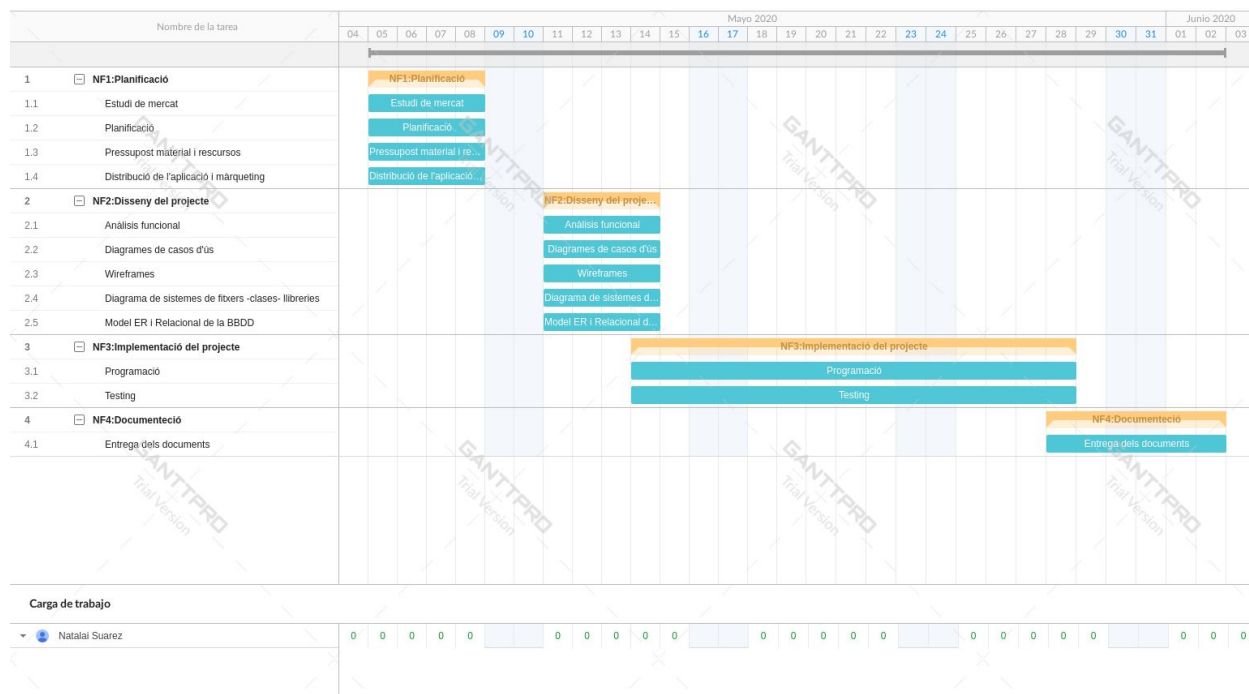
1.7. DAFO

Intern	Fortaleses	Debilitats
	Facilitat aprenentatge IDE's i llenguatges de programació. Coneixements basics Android Studio.	La motivació per el projecte La diferencia entre projectes d'altres companys
Extern	Oportunitats	Amenaces
	Necesitat no descuberta	Falles a l'hora d'implementar o utilitzar l'app

2. Planificació

En la planificació podreu observar el diagrama de GANTT en el qual es recullen els apartats que s'han de fer i en quin període de temps:

G-low | Diagrama de GANTT



3. Presupost de material i recursos

Material i/o recursos	Preu
Desenvolupament principal de l'app	9.000€
Publicitat :	
ASO On Metadata	200€
ASO Off Metadata	20€
SEO para Apps	250€
Promoció de pagament en xarxes socials, Admob...	2€/per usuari adquirit
TOTAL	9.472€/aprox.

4. Distribució de l'aplicació

El meu mètode de distribució serà mitjançant una apk, la qual no es trobarà en tenda d'aplicacions com Play Store.

És podrà instal·lar sense cap gràcies al fitxer d'instal·lació de l'aplicació.

5. NF2: Disseny del projecte

5.1. Anàlisi funcional:

En l'anàlisi funcional, es posaran tots els apartats que puguin necessaris per aclarir el funcionament de l'aplicació, de l'aparença de la mateixa i del backend.

Explicació del projecte:

Aquest projecte consisteix en una aplicació mòbil, feta amb androidStudio, la qual té com a objectiu principal, recordar-te dels objectes o diners que deixes a altres persones.

Objectius del projecte:

- Utilitzar la base de dades del telèfon, per tal que encara que tanquis l'aplicació es quedin guardats els objectes que as deixat.
- Que tota l'aplicació es trobi en mínim en català i anglès.
- Tingui una interface simple però útil.
- Aplicació feta per a diverses mides de dispositius

Disseny de personatges i escenaris:

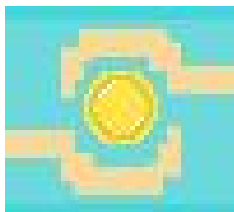
En aquest apartat es definiran diferents personatges i escenaris que utilitzaran la nostra aplicació, el qual, ens servirà per saber me fàcilment com els usuaris podrien interactuar amb la mateixa i facilitar fer els diagrames d'ús i l'aparença.

- Personatges:

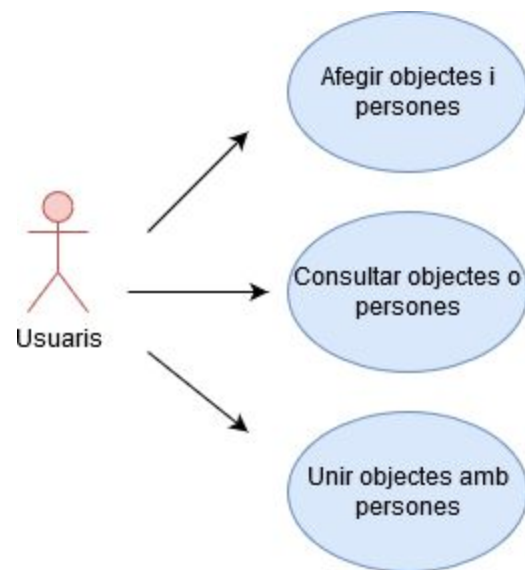
- Maria, 20 anys, acostumada a utilitzar aplicacions de xarxes socials com Instagram. Té uns coneixements bàsics sobre l'ús d'aplicacions mòbils, per tant no se li dificulta utilitzar noves apps si són visualment agradables i intuïtives.
- Joan, 40 anys, és una persona molt ocupada que tampoc utilitza aplicacions que no siguin necessàries, no és molt hàbil amb la tecnologia.
- Escenaris:
 - Maria:
 - Ella se n'adona que li ha deixat roba a una amiga, però mai s'recorda de demanar-li que si li pot demanar, per això va a l'aplicació i afegeix un nom a la roba, troba una foto de la mateixa i la posa per tal de visualitza que és el que ha deixat i indica quina a qui se l'ha deixat.
 - Joan:
 - Ell és una persona que mai es recorda de tot el que deixa, per això un dia es troba amb aquesta aplicació i decideix posar els objectes que més deixa per tal de només hi ha d'indica qui ha deixat que.

5.2. Logo

Aquest logo representa una ma retornant un objecte a un altre persona:

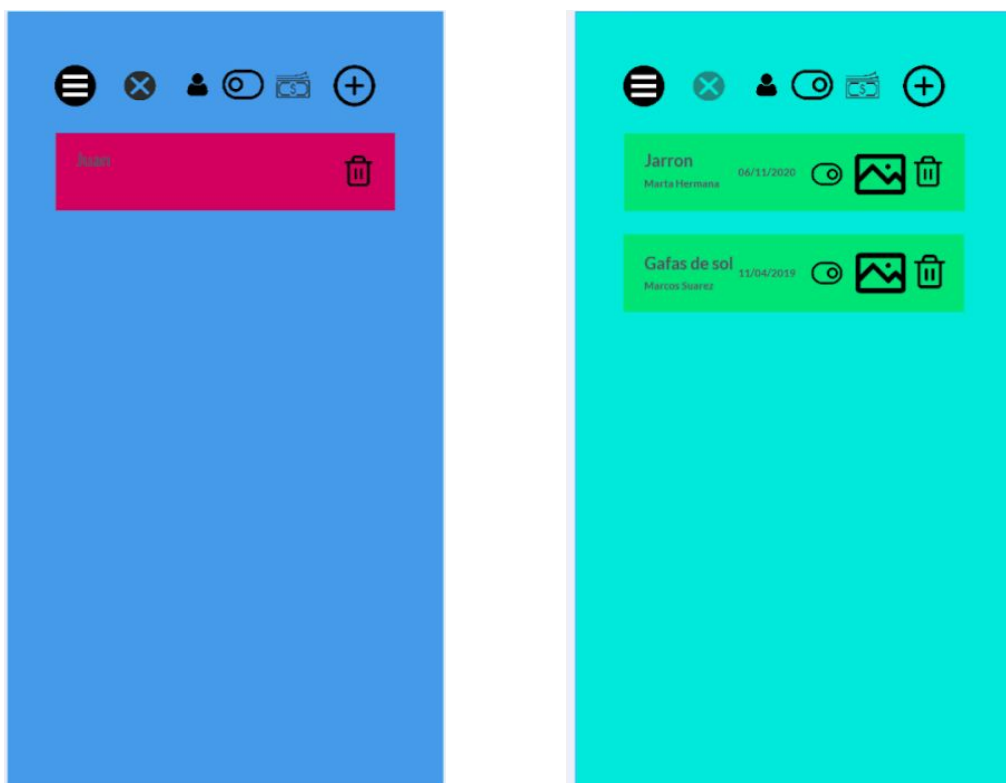


5.3. Diagrama de casos d'ús:



5.4. Wireframes:

Aquestes són les dues pantalles principals, un conte els objectes amb els clients enllaçats, el botó fa que es mostrin els que estan o no enllaçats igual amb la d'usuaris, en aquell cas és per persones que tenen objectes enllaçats. El botó de + serveix per afegir, usuaris o objectes.

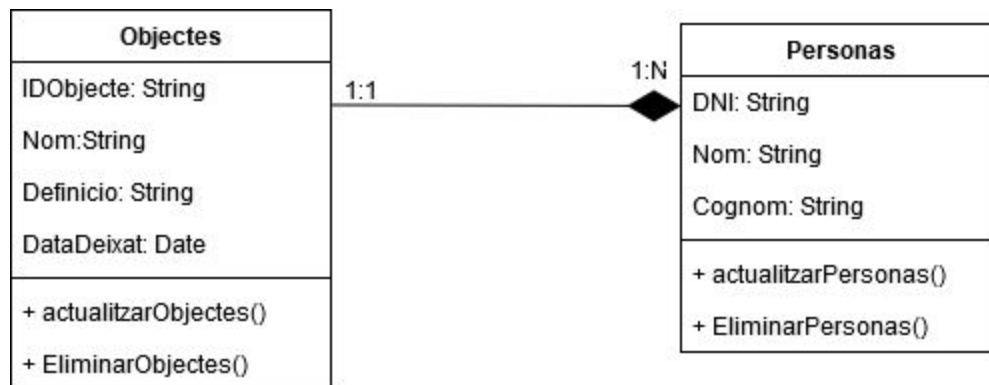


Aquesta és el warframe per afegir objectes o persones.



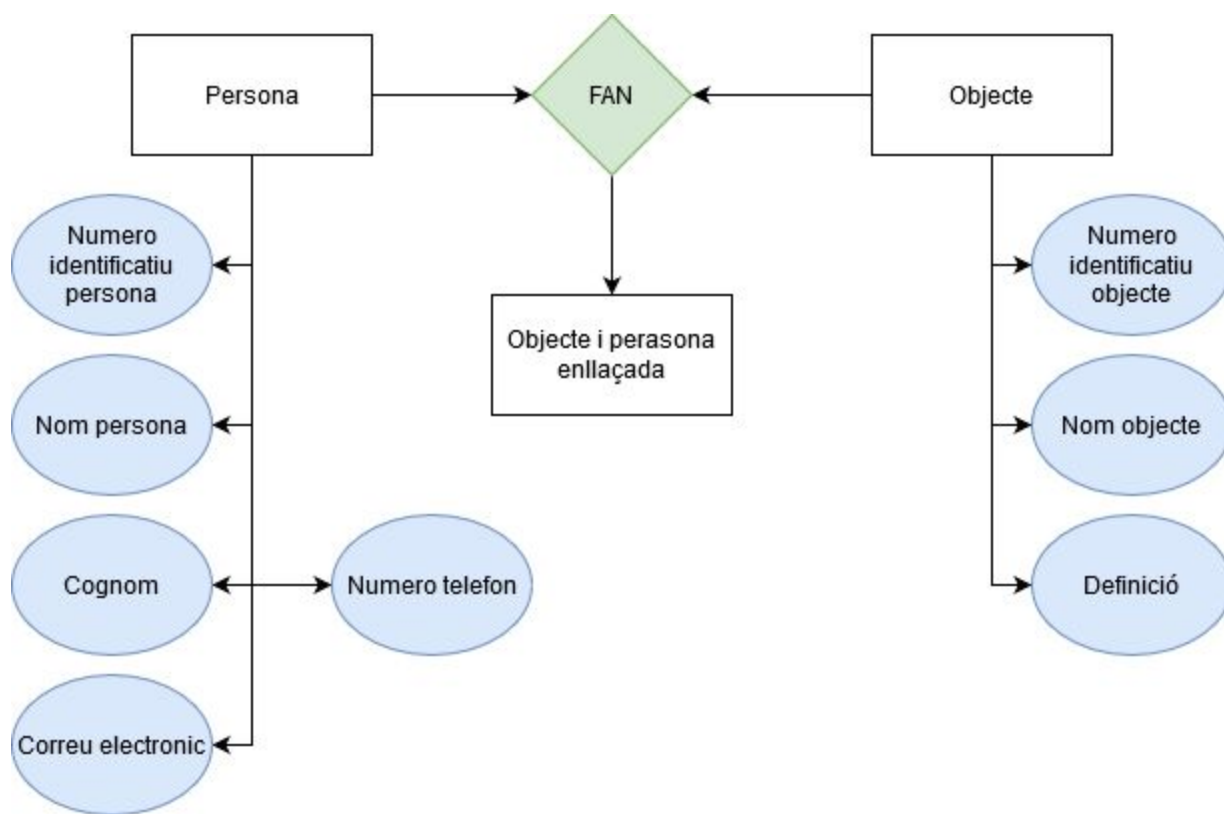
5.5. Diagrama del sistema de fitxers -classes- lliberies

En el meu cas els meus dos objectes són les persones i els objectes que introdueixes a l'aplicació com a usuari



5.6. Model ER i Relacional de la BBDD

5.6.1. Model E/R



5.6.2. Relació de la base de dades

Un objecte només pots deixar-lo a una persona, però, una persona pot tenir més d'un objecte. La id d'objecte és autoincremental.

