



Crèdit de síntesis: Creació d'una AppMòbil

06/05/2020

Natalia Suarez Benitez

INS Castellet

2nDAM

Introducció del crèdit de síntesi	1
Introduction of the synthesis credit	2
Estudi de mercat: Identifica les necessitats del sector productiu, relacionant-les amb projectes que puguin satisfer-les	2
Caracteritza les empreses segons el tipus indicant l'estructura organitzativa i les funcions de cada departament.	2
Identifica les necessitats més demandades a les empreses.	4
Valora les oportunitats de negoci previsible al sector.	4
Identifica el tipus de projecte requerit per donar resposta a les demandes previstes.	5
Determina les obligacions fiscals, laborals i de prevenció de riscos i les seves condicions d'aplicació.	5
Identifica possibles ajuts o subvencions per a la incorporació de les noves tecnologies de producció o de servei proposades.	6
DAFO	6
Planificació	7
Presupost de material i recursos	8
Distribució de l'aplicació	8
NF2: Disseny del projecte	9

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

Hi ha 6 estructures organitzatives d'empreses actualment:

- **Empreses jeràrquiques o verticals:** És el tipus d'estructura més utilitzat. S'anomena estructura vertical perquè està ordenada per files. A la part superior hi hauria els directius, i a mesura que baixem trobem subordinats i subordinades de subordinats. Les decisions finals sempre es prenen des de la part superior que seria el conseller i/o delegat, i aquests baixen per tal de tenir una posició de menor importància jeràrquica.
- **Empreses funcionals:** Són aquelles en què es desenvolupa l'organització en funció de la formació professional dels treballadors. En teoria, no hi ha una diferència jeràrquica entre ells, i la diferència està marcada pel seu àmbit d'actuació. Solen ser empreses inflexibles, amb treballadors altament especialitzats, en què la comunicació entre diferents àrees és més difícil.
- **Companyies mixtes:** Són empreses que barregen parts d'altres estructures per adoptar la seva organització el millor possible per a les seves operacions. Per exemple, una empresa que barreja les bases de l'estructura jeràrquica amb altres premisses de les estructures funcionals. El resultat sol ser empreses més flexibles que les anteriors, en què les jerarquies i les funcions no estan del tot definides.

- **Empreses descentralitzades:** També es poden anomenar "departamentals" o "per departament". En aquest cas, la gestió es descentralitza en diferents departaments o seus, cadascun dels quals té un representant. Aquests departaments es poden distribuir segons criteris eminentment territorials, però també comercials, de productes o per altres motius.
- **Empreses descentralitzades:** També es poden anomenar "departamentals" o "per departament". En aquest cas, la gestió es descentralitza en diferents departaments o seus, cadascun dels quals té un representant. Aquests departaments es poden distribuir segons criteris eminentment territorials, però també comercials, de productes o per altres motius.
- **Empreses monofuncionals:** en aquest cas, es tracta d'empreses formades per una sola persona o un grup reduït de persones, generalment els seus propis fundadors, que es dediquen plenament a realitzar totes les tasques de l'empresa, sense existir diferències entre les files jeràrquiques. entre ells. És un tipus d'organització propi de petits socis personals, familiars o de petita empresa.

1.2. Identifica les necessitats més demandades a les empreses.

Els llocs de treball més sol·licitats per les empreses són:

- Ingeniería
- Marketing
- Logística

1.3. 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:

Oportunitat
Tecnologia 5G
Ciberseguretat
Els data centers
Realitat virtual

1.4. Identifica el tipus de projecte requerit per donar resposta a les demandes previstes.

Oportunitat	Projecte
Tecnologia 5G	Consisteix en introducció de les xarxes i serveis 5G es recolzen en les innovacions tecnològiques que incorpora sobre les capacitats de les actuals infraestructures de comunicacions mòbils.
Ciberseguretat	Utilitzar el programa marco de investigación e innovación Horizon 2020
Els data centers	Tenir clars els objectius de el Data Center, el seu potencial creixement i els espais destinats a aquest, és fonamental, ja que ens permet dissenyar projectes
Realitat virtual	Projectes tan educatius com professional tenint en compte físiques i entorns

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

Les obligacions fiscals i laborals són:

- Donar d'alta de la seguretat social
- Alta en Hicenda
- Pagament de l'IVA
- Fer l'IRPF

Les prevencions de riscos són necessaris en tots els àmbits però en aquest cas, ho farem en l'àmbit de l'informàtica.

- Mal d'esquena: Per estar en la mateixa posició asseguts per moltes hores
- Fatiga visual: Per mirar per un llarg temps prolongat una pantalla.
- Altes tipus poden ser, problemes amb els aparells electrònics i el corrent.
- Caigudes per cables sense la correcta protecció.

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 startup's prometedors i projectes de tecnològics innovadors.

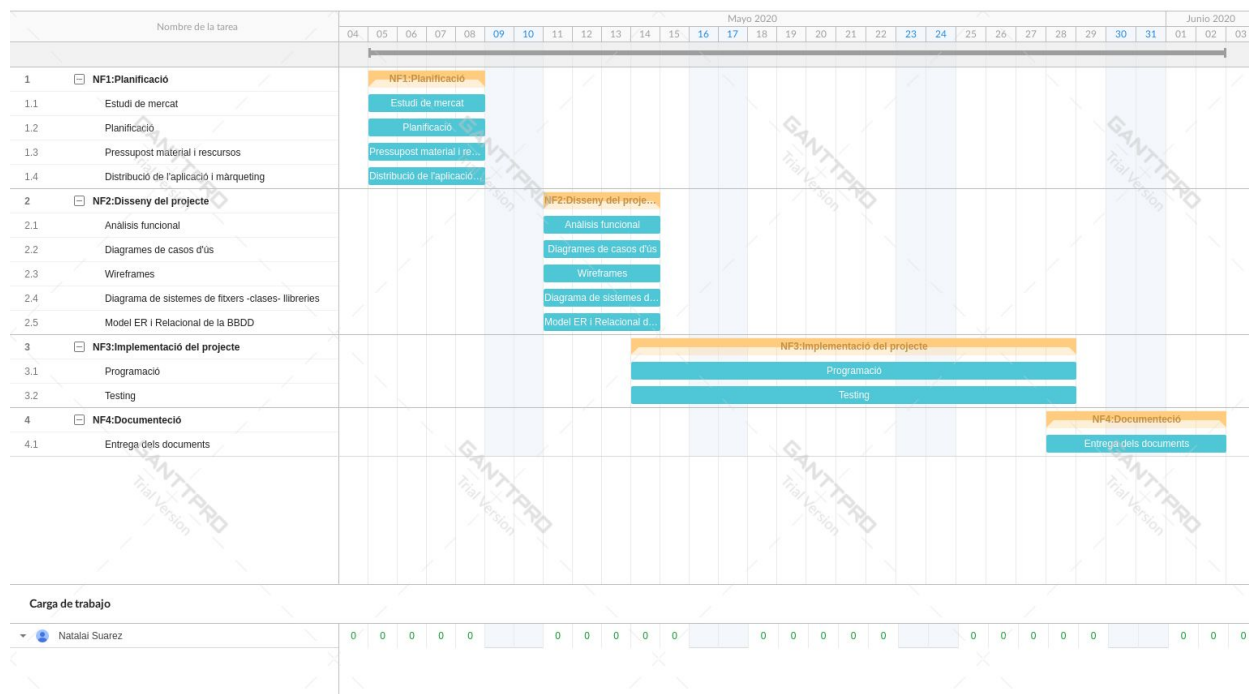
1.7. DAFO

	Origen intern	Origen extern
Punts debils	Les debilitats mes grans son la falta d'experiencia, fent un gran programa amb aquest llenguatge de programació	Les amences que mes afecten a aquest programa es la falta de visibilitat del producte, al no tenir cap nom la distribució es mes dificil.
Punt forts	Les fortalezes son la facilitat d'aprenentatge del llenguatge i tenir clar com es vol fer el programa	Les oportunitats son la utilitat del programa a la part que innovadora.

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:

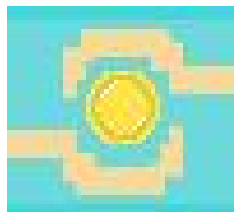
- Ella se n'adona que li ha deixat roba a una amiga, però mai s'recorda de demanar-li que si li pot demanar, per això va a l'aplicació i afegeix un nom a la roba, troba una foto de la mateixa i la posa per tal de visualitza que és el que ha deixat i indica quina a qui se l'ha deixat.

Joan:

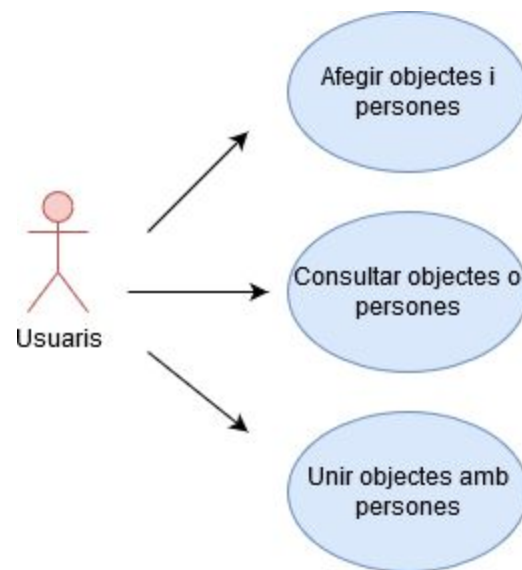
- Ell és una persona que mai es recorda de tot el que deixa, per això un dia es troba amb aquesta aplicació i decideix posar els objectes que més deixa per tal de només hi ha d'indica qui ha deixat que.

5.2. Logo

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

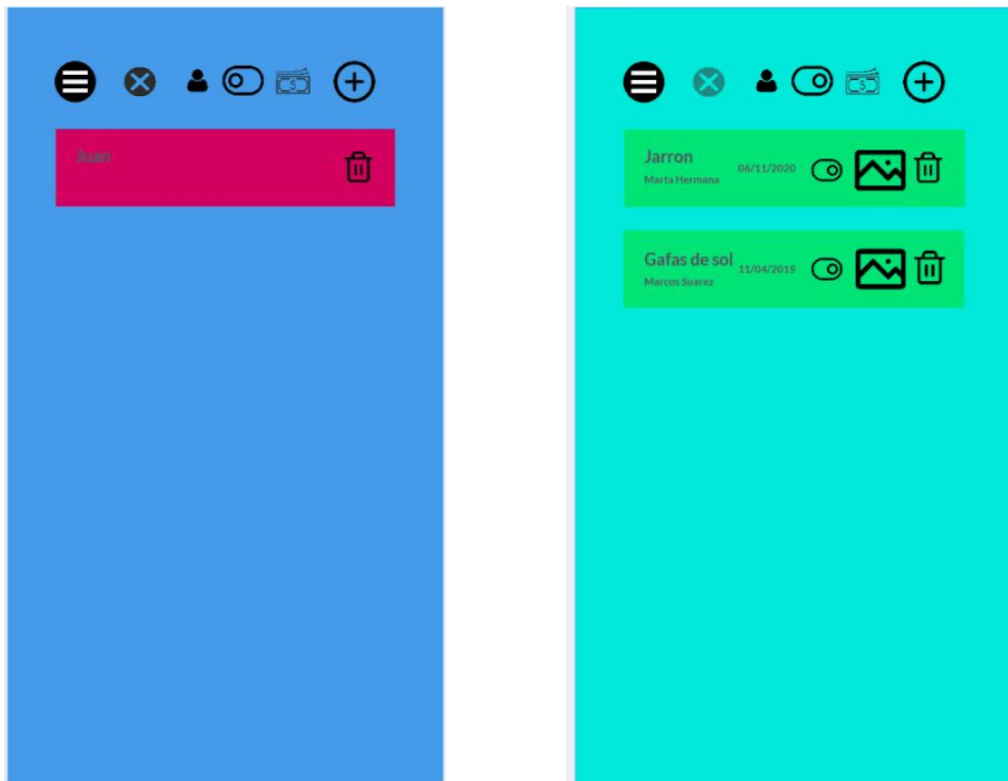


5.3. Diagrama de casos d'ús:



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.

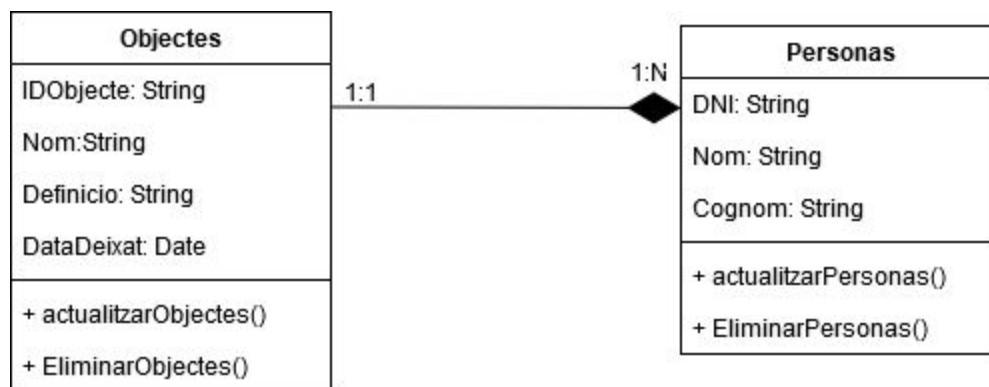


Aquesta és el warframe per afegir objectes o persones.



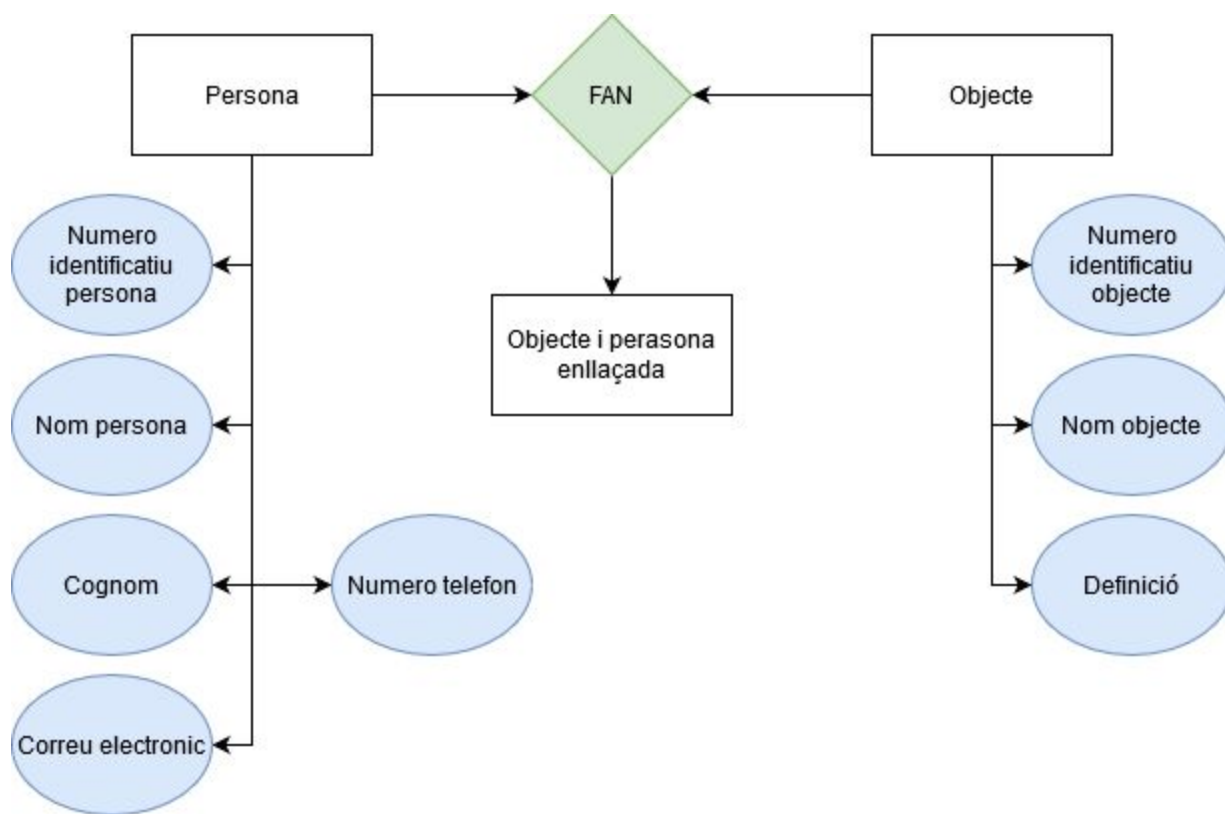
5.5. Diagrama del sistema de fitxers -classes- lliberies

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.

