



**UNIVERSIDAD PRIVADA DE TACNA**

**FACULTAD DE INGENIERIA**

**Escuela Profesional de Ingeniería de Sistemas**

**Proyecto “Aplicativo Movil “MangaVerse”**

**Curso: Soluciones Móviles**

**Docente: Ing. Patrick Cuadros Quiroga**

**Integrantes:**

**Josue Villanueva Yucra  
Arnold Cutipa Machaca  
Rodrigo Lira Alvarez  
Rodrigo De La Cruz Choque**

**Tacna – Perú  
2023**

# **Proyecto: Aplicativo Movil “MangaVerse”**

## **Documento de Visión**

**Versión 3.0**

CONTROL DE VERSIONES					
Versión	Hecha por	Revisada por	Aprobada por	Fecha	Motivo
3.0	ACM	ACM	ACM		Versión Original

## INDICE GENERAL

1.	Introducción	4
1.1.	Propósito	4
1.2.	Alcance	4
1.3.	Definiciones, Siglas y Abreviaturas	4
1.4.	Referencias	5
1.5.	Visión General	5
2.	Posicionamiento	5
2.1.	Oportunidad de negocio	5
2.2.	Definición de problema	5
3.	Descripción de los interesados y usuarios	5
3.1.	Resumen de los interesados	5
3.2.	Resumen de los usuarios	5
3.3.	Entorno de Usuario	6
3.4.	Perfiles de los Interesados	6
3.5.	Perfiles de los Usuarios	6
3.6.	Necesidades de los interesados y usuarios	6
4.	Vista General del Producto	7
4.1.	Perspectiva del producto	7
4.2.	Resumen de capacidades	7
4.3.	Suposiciones y dependencias	7
4.4.	Costos y precios	7
4.5.	Licenciamiento e instalación	8
5.	Características del producto	8
6.	Restricciones	8
7.	Rangos de calidad	8
8.	Precedencia y Prioridad	9
9.	Otros requerimientos del producto	9
10.	Conclusiones	9

## **Informe de Visionamiento**

### **1. Introducción**

#### **1.1. Propósito**

El propósito de este documento es recoger, analizar y definir las necesidades de alto nivel y las características del manejo de información para el aplicativo móvil de MangaVerse con respecto a la visualización de mangas. La documentación se centrará en las funciones que realizan los usuarios con el sistema.

Desarrollar e implementar un aplicativo móvil que se pueda visualizar mangas ofrecidos por la aplicación

Los detalles de cómo la aplicación se realizará y cubrirá los requerimientos se pueden observar en la especificación de los casos de uso y otros documentos adicionales que avalan nuestro planeamiento y desarrollo.

#### **1.2. Alcance**

El alcance del proyecto es contar con una elaborada interfaz. A continuación, se detallan los principales aspectos que se abordarán:

- **Funcionalidades Clave:** Se describirán en detalle las características y funcionalidades principales que ofrece la aplicación a los usuarios.
- **Tecnologías Utilizadas:** Se detallarán las tecnologías, herramientas y recursos técnicos empleados en el desarrollo de la aplicación.
- **Arquitectura de la Aplicación:** Se presentará una visión general de la estructura y organización de los componentes que componen la aplicación.

#### **1.3. Definiciones, Siglas y Abreviaturas**

**APP:** El término app significa aplicación. De hecho, es la abreviatura de la palabra application en inglés. Las apps son herramientas de software escritas en distintos lenguajes de programación para teléfonos inteligentes o smartphones y tablets. Se caracterizan por ser útiles, dinámicas y fáciles de instalar y manejar.

Normalmente, estas aplicaciones se suelen descargar en las grandes tiendas de aplicaciones proporcionadas por los gestores de los sistemas operativos instalados en los dispositivos. Los más usados son Android e iOS.

**Base de datos:** Una base de datos es una recopilación organizada de información o datos estructurados, que normalmente se almacena de forma electrónica en un sistema informático.

#### 1.4. Referencias

- Glosario
- RUP
- Diagramas de caso de uso

#### 1.5. Visión General

##### 1.5.1 General

Desarrollar una pagina web para la empresa Inmobiliaria Thiago

##### 1.5.2 Específicos

- Inicio de sesión.
- Registro de usuario de la aplicación.
- Visualización de contenido del catálogo.
- Visualizar página de inicio, perfil, genero etc.

### 2. Posicionamiento

#### 2.1. Oportunidad de negocio

Al implantar esta aplicación tendrá la oportunidad visualizar los distintos mangas para distintas plataformas catalogados con sus distintos géneros, fecha de publicación, etc. asiendo que este servicio será mucho más eficiente.

#### 2.2. Definición de problema

Existen diversas aplicaciones móviles para la visualización de mangas, pero pocas son multiplataformas

### 3. Descripción de los interesados y usuarios

#### 3.1. Resumen de los interesados

NOMBRE	RESPONSABILIDADES
Administrador	Se encarga de administrar el catálogo de los distintos mangas y realizar reportes respectivos.

#### 3.2. Resumen de los usuarios

NOMBRE	RESPONSABILIDADES
--------	-------------------

Administrador	Se encarga de administrar el catálogo de los distintos mangas y realizar reportes respectivos
Cliente	Se encarga de visualizar los distintos mangas ofrecidos por la aplicación, además poder guardar sus favoritos

### 3.3. Entorno de Usuario

- Administrador: Cuenta con una PC Intel Core I5, sistema operativo Windows 10

### 3.4. Perfiles de los Interesados

- Administrador de la aplicación móvil

Descripción	Administrador
Tipo	Administrador de la aplicación móvil
Responsabilidades	Administrar la aplicación móvil, el contenido del catálogo y demás

### 3.5. Perfiles de los Usuarios

- Administrador de la aplicación móvil

Descripción	Administrador
Tipo	Administrador de la aplicación móvil
Responsabilidades	Administrar la aplicación móvil, el contenido del catálogo y demás

- Usuario

Descripción	Entidad externa
Tipo	Usuario de la aplicación.
Responsabilidades	Se encarga de visualizar los distintos mangas ofrecidos por la aplicación, además poder guardar sus favoritos

### 3.6. Necesidades de los interesados y usuarios

Administrar los distintos mangas y el catálogo respectivo.

Tener un registro de control de todas las visitas de los usuarios.

Tener un registro de cuentas de los usuarios

Loguear a la aplicación móvil

Conexión a internet

#### 4. Vista General del Producto

##### 4.1. Perspectiva del producto

- Mostrar los distintos mangas ofrecidos por la aplicación.
- Registrar el usuario.
- Administrar la cantidad de visitas de los usuarios.
- Permitir al Administrador realizar reportes.

##### 4.2. Resumen de capacidades

En la siguiente tabla se identifica las principales funcionalidades de la Aplicación.

Beneficio al Cliente	Características de Soporte
Brindar un catálogo de los distintos mangas ofrecidos por la aplicación móvil	Se otorgará una interfaz amigable para el usuario para que este pueda visualizar el contenido deseado
Alta disponibilidad	Conexión continua del Sistema a internet.

##### 4.3. Suposiciones y dependencias

El sistema depende de la estabilidad del servidor, así como de la concurrencia de los usuarios. Sin embargo, esto no es un problema por ahora.

##### 4.4. Costos y precios

A Continuación, se muestran los costes de desarrollo e implementación del sistema.

Costo Total de Costo General	S/. 128.50
Costo Total del Ambiente	S/. 225.00
Costo Total del Personal	S/. 8,900.00
Costo Total de los Operativos	S/. 5,690.00

Costo Final	S/. 14,940.50
-------------	---------------

#### 4.5. Licenciamiento e instalación

- La instalación del sistema va a constar de la creación de la aplicación móvil.
- la aplicación móvil contará con todos los permisos legales para que pueda ejercer en su ámbito laboral.
- No habrá conflictos con licencias, ya que se contará con el paquete de Empresa Office 365 Estándar

### 5. Características del producto

#### 5.1 Aplicación móvil

##### 5.1.1 Registrar usuario

Permite poder registrar los datos del usuario.

##### 5.1.2 Gestión y control

Le permite al administrador agregar, cambiar o eliminar algún contenido del catálogo, al igual que los detalles de este.

### 6. Restricciones

- Comprar una cantidad extra de recursos tecnológicos, en caso se implemente más personal para el registro a su base de datos
- Solicitar varias visitas para llegar aún sistema adecuado y sin complejidades

### 7. Rangos de calidad

Disponibilidad: La aplicación estará disponible todos los días.

Robustez: La aplicación tendrá un mínimo de fallas debido a las pruebas a ser realizadas antes de la puesta en producción

Usabilidad: La aplicación será fácil de usar, será intuitivo e interactivo.

Mantenible: la aplicación puede ser mantenido y modificado para generar nuevas versiones de este.

Seguridad: La aplicación mostrará las contraseñas encriptadas, en un futuro, añadiendo más seguridad al sistema.



Rendimiento: La aplicación no demorará más de 2 segundos en realizar una operación dentro del mismo.

8. Precedencia y Prioridad

Confidencialidad en la data de la aplicación, a la vez la creación de un backup que respalde la información guardada en la base de datos

9. Otros requerimientos del producto

Contar con una contraseña y usuario asignado para ingresar al sistema.

9.1 Estándares Aplicables

- RUP: Es necesario que cada proyecto éste definido por un determinado modelo lo cual permitirá la relación semántica entre los elementos que intervienen en la implementación del sistema de nóminas.

9.2 Requerimientos del Sistema

- Entre los requisitos funcionales están referidos a las consultas, procedimientos y/o actividades necesarias para cumplir con los objetivos de la aplicación.
- Los requisitos funcionales se presentan agrupados de acuerdo a los elementos principales relacionados a la actividad que se va ejecutar para poder así facilitar los diferentes módulos de la aplicación a implementar

10. Conclusiones

En el trayecto realizado en este documento se pudo observar que cada día los usuarios están interesados por el uso de las nuevas tecnologías, en este caso implementadas para visualizar el contenido ofrecidos por la aplicación móvil, proporcionando al usuario esa sensación de comodidad y ambiente digital.