**Universidad Don Bosco**



**Desarrollo de Software para Móviles**

**Perfil del Proyecto**

**Nombre Del Docente:**

**Nombre:** **N° de carnet:** **Grupo teórico**

* Santamaría Rivas Eduardo Antonio SR171317 02T
* Rolando Enrique Orellana Portillo OP182020 02T

**Año 2021**

Contenido

[Introducción 3](#_Toc65830428)

[Objetivo General 4](#_Toc65830429)

[Objetivo Especifico 4](#_Toc65830430)

[Diseño UX/UI 5](#_Toc65830431)

[Explicación detallada de la lógica a utilizar para resolver el problema seleccionado. 7](#_Toc65830432)

[Herramientas a utilizar durante el desarrollo 8](#_Toc65830433)

[Costos de producción de aplicación 9](#_Toc65830434)

[Fuentes de consulta 10](#_Toc65830435)

# Introducción

En el presente Trabajo se detallan las partes a desarrollar en el transcurso de las diferentes fases del desarrollo de nuestra aplicación, así como la lógica aplicar, las ideas de diseño que pensamos implementar, los costos y las herramientas a utilizar, la aplicación se realizara utilizando java como lenguaje de programación

# Objetivo General

Diseñas una aplicación que sea agradable y fácil de utilizar a la hora de realizar una compra y que facilite la compra y la visualización de los productos disponibles

# Objetivo Especifico

- Examinar las diferentes características necesarias en una aplicación para facilitar la compra de los productos

- Interpretar una aplicación capas de guardar la información de las clientes

- Demostrar los beneficios de tener una aplicación para un negocio

# Diseño UX/UI

La aplicación contaría con un login para poder guardar las compras realizadas

**Interfaz de usuario gráfica, Aplicación

Descripción generada automáticamente**

Un menú que mostraría la información de inicio de sesión al igual que la información de La compra realizada

**Interfaz de usuario gráfica, Aplicación

Descripción generada automáticamente**

La pantalla de inicio mostraría los diferentes productos y el nombre de este

**Interfaz de usuario gráfica, Aplicación

Descripción generada automáticamente**

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

Un e-commerce se trata de un comercio que gestiona cobros y pagos por medios electrónicos.

Las dinámicas que se utilizara para la resolución del problema serán las siguientes:

* Crear cuentas de usuario para diferentes tipos de roles de usuario
* Una pantalla de inicio de sesión según el usuario digitado.
* La creación de un menú lateral que muestre la información del usuario que ha iniciado sesión, y muestre la compras realizadas
* Una pantalla principal que muestre los productos disponibles.
* También una que muestre toda los detalles del producto como su precio e información.
* Y pantalla de compra que mostrar los productos elegidos y el total de ellos
* Realizar los diseños según los mock ups vistos anteriormente
* Todos los datos serán almacenados en una base de datos como firebase ya que así tendremos la información en el momento.
* Validación de campos necesarios para no mostrar conflictos en la app.

# Herramientas a utilizar durante el desarrollo

**Android Studio:** Android Studio es el entorno de desarrollo integrado oficial para la plataforma Android.

Y será la herramienta principal para el desarrollo de nuestra aplicación ya que con ella desarrollaremos todo lo necesario para tener una aplicación funcional al 100% ya lista para implementarla en cualquier dispositivo compatible con la misma

**Java:** Java fue elegido como el lenguaje para el entorno de desarrollo de Android, por lo tanto, será el lenguaje de programación que utilizaremos para realizar la aplicación implementando los conocimientos adquiridos en clases además de la información que investiguemos por nuestra cuenta para tener una idea mas amplia de cómo utilizar java en el trascurso del desarrollo de la aplicación

**Trello:** utilizaremos trello para gestionar el proyecto y asignar las diferentes partes que le tocaran a cada integrante para tener un mayor control en ala hora de estar trabajando de manera individual alguna parte del proyecto así no habrá choque entre las actividades realizadas por cada integrante

**Enlace trello**

**https://trello.com/b/4Ug8SJCh/proyecto-dsm**

**GitHub:** GitHub es un sistema de gestión de proyectos y control de versiones de código es un sitio web y un servicio en la nube que ayuda a los desarrolladores a almacenar y administrar su código, al igual que llevar un registro y control de cualquier cambio sobre este código.

En nuestro proyecto nos ayudara llevar mejor control sobre las diferentes etapas a desarrollar en el proyecto para tener un mayor control de los cambios realizados en el mismo además de facilitar el proceso de unir las diferentes partes que trabajen los integrantes del grupo

**Firebase:** Utilizaremos firebase como base de datos para guardar la información de inicio de sesión del usuario además de las compras realizadas

# Costos de producción de aplicación

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Costos de producción de aplicación | | | |
| Costos Fijos | $ | Costos variables | $ |
| Salarios | 800$ | Aplicación | 8400$ |
| Luz Eléctrica | 479.02$ | Servidores | 1532.86$ |
| Mantenimiento | 250$ | Diseños de App | 1600$ |
| Subir a Play Store | 25$ | Computadoras | 3880.04$ |
|  |  | Cableado y equipo de instalación | 143.71$ |
| Costo total: | | | 17,110.06$ |

# Fuentes de consulta

*🥇 ¿Cuánto cuesta crear una app? Precios por tipo, tecnología etc.*. Yeeply. (2021). Retrieved 5 March 2021, from <https://www.yeeply.com/blog/cuanto-cuesta-crear-una-app/>.

Cuánto cuesta una App móvil y cómo desarrollarla. Precio y tipos. (2021). Retrieved 5 March 2021, from <https://aulacm.com/precio-desarrollar-app-aplicacion-movil/>

**Bibliografía:**Cuantocuestamiapp.com. (2021). Retrieved 5 March 2021, from <https://www.cuantocuestamiapp.com/>.