# C. F. G. S. de DESARROLLO DE APLICACIONES MULTIPLATAFORMA

## Anteproyecto

## Título del proyecto: "WeWiza: El Compañero de Compras Ideal"

## Autor/autores: Angel Maroto Chivite Y JiaCheng Zhang

## Curso 2023/24

## Justificación del proyecto

*La elección de este proyecto se basa en la necesidad creciente de los consumidores de optimizar sus gastos en la compra de alimentos, especialmente en el contexto económico donde la inflación y los cambios en los precios son cada vez más frecuentes.*

*La aplicación que se propone busca ofrecer una solución práctica y conveniente para ayudar a los usuarios a tomar decisiones informadas sobre dónde comprar sus productos alimentarios al mejor precio.*

*El ejemplo del funcionamiento de la aplicación correspondería como un comparador de precios entre distintos supermercados y mercados alimentarios en España añadiendo una pequeña gamificación mediante la participación en verificar si ese producto corresponde con el precio sugerido en la aplicación con el de la vida real, para así darnos “feedback” de si la aplicación tiene un funcionamiento correcto y a la vez generar confianza al usuario.*

*Los usuarios podrán buscar los productos que desean comprar y la aplicación les mostrará dónde pueden encontrar el mejor precio para esos productos. La aplicación podría incluir funcionalidades adicionales, como productos destacados debido a la comparativa en otros mercados, la posibilidad de crear listas de compras donde se sugerirá distintas soluciones para su lista.*

## Objetivos

1. Adquirir conocimientos en el desarrollo de aplicaciones móviles, gestión de bases de datos, despliegue mediante contenedores y comunicación entre servidores.
2. Proporcionar a los usuarios una herramienta eficaz para optimizar sus gastos en la compra de alimentos, permitiéndoles tomar decisiones informadas sobre dónde adquirir los productos al mejor precio.
3. Desarrollar una aplicación intuitiva y fácil de usar que permita a los usuarios buscar y comparar precios de productos alimentarios en diferentes supermercados y mercados en España.
4. Implementar una funcionalidad de gamificación que motive a los usuarios a participar activamente en la verificación de precios de productos, generando un feedback útil para mejorar la precisión y confiabilidad de la aplicación.
5. Facilitar la creación de listas de compras personalizadas, ofreciendo sugerencias y alternativas basadas en los precios.
6. Fomentar la colaboración con los comercios participantes para garantizar la actualización constante de los precios y promociones.

## Alcance / Realizaciones del proyecto

Delimitar el alcance implica especificar hasta donde se pretende llegar y que quedaría fuera del ámbito del proyecto. En el caso del anteproyecto centrarse en las realizaciones, enumeración de las funcionalidades a implementar y tecnologías utilizadas comprometidos para la realización del proyecto (mejor si son genéricas).

El alcance del proyecto se centra en desarrollar una aplicación móvil para dispositivos Android que actúe como un comparador de precios entre distintos supermercados y mercados alimentarios en España.

Las principales funcionalidades para implementar:

1. Desarrollo de una aplicación móvil intuitiva y fácil de usar que permita a los usuarios buscar y comparar precios de productos alimentarios en diferentes establecimientos.
2. Implementación de un sistema de registro y autenticación de usuarios para acceder a las funcionalidades de la aplicación.
3. Desarrollo de una base de datos NoSQL para almacenar la información.
4. Implementación de un algoritmo de comparación de precios que permita a los usuarios encontrar el mejor precio para los productos que desean comprar.
5. Diseño e implementación de una funcionalidad de gamificación que motive a los usuarios a participar activamente en la verificación de precios de productos.
6. Posibilidad de crear listas de compras personalizadas y recibir sugerencias y alternativas basadas en los precios.
7. Despliegue de la aplicación mediante contenedores Docker para facilitar su instalación y actualización en diferentes dispositivos.

Algunas funcionalidades opcionales podrían incluir: tener en cuenta la localización para la sugerencia de listas de compras, la implementación de un sistema de análisis de datos para mejorar la experiencia del usuario y la eficacia del comparador de precios.

Fuera del ámbito planteamos establecer una cadena de negociación con los distintos mercados para que nos faciliten la información de sus comercios y agilizar la comparación, del mismo modo internacionalizar la aplicación para mercados fuera de España.

## Planificación inicial

Planificación de la realización del proyecto (Diagrama de Gantt o similar), partid de la fecha de entrega y retroplanificad hasta la fecha de inicio (fecha de aprobación del anteproyecto), incluid al menos las fases principales de un proyecto de desarrollo de software, en el proyecto final puede estar más detallado.

…

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | Nombre y apellidos | Firma |
| Profesor – coordinador |  |  |
| Equipo de desarrollo | Ángel Maroto Chivite |  |
| JiaCheng Zhang |  |

Departamento de Informática y Comunicaciones,

IES Luis Vives, Leganés,

martes, 12 de marzo de 2024