

# Proyecto de Catedra fase :1



## Integrantes

- Katherine Lissette Sánchez Villa SV161855
- Gerson Ernesto López Chévez LC151886
- Edwin Josué Olmedo López OL15010
- Melissa Estefany Viana Rodríguez VR150473
- Eduardo Alexander Tejada Herrador TH161111



# Índice

Introducción	03
Diseños UX/UI	04-10
Descripción del proyecto / Lógica a Utilizar	11-13
Licencias Creative Commons	14
Presupuesto del costo de la aplicación	15-16
Herramientas a utilizar	17-18
Fuentes de Consulta	19
Anexos	20



# Introducción



Pizzería y pastas "don marcelino " es una empresa con alta demanda de consumo, al inicio empezó por un local pequeño conforme paso los años se extendieron y abrieron su propio restaurante .El éxito de sus pizzas y pastas ha crecido tanto que ahora quieren entregar su servicio a sus clientes a las puertas de su casa.contratando personal capacitado en el ámbito de domicilio. Con una persona encargada de tomar las ordenes por medio de una llamada telefónico se toma el pedido anotándolo en una libreta para dárselo al chef y finalizando dárselo al personal del área de repartidores.

Esta problemática ha sido en un año y han tenido muchos problemas y dificultades con sus pedidos, se les pierde las ordenes, se confunden en orden de llegada, el tiempo en realizarlo en forma de papel y lápiz es mucho. Ellos solicitan una herramienta moderna y optimizándola al momento de la interacción con los clientes y mejorar el servicio con ellos.

# Diseños UX/UI

## LOGIN

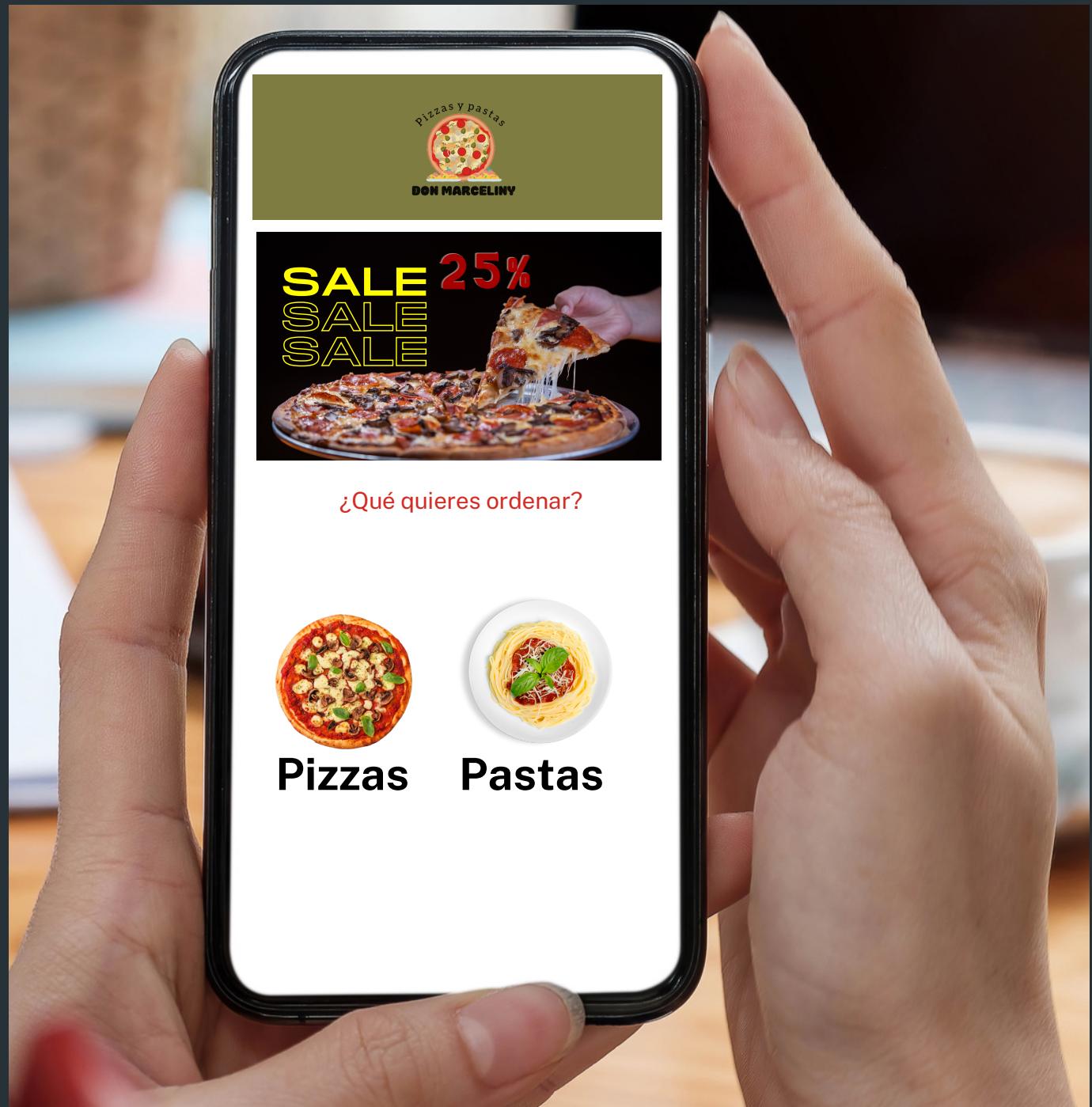
Como toda aplicación tendrá un login . de esta forma podrán acceder a la aplicación de forma más segura los usuarios y gracias a esto podrán tener un control y orden. Los usuarios beneficiarios en el login serán:

- Administrador
- Proveedor/repartidor
- Cliente

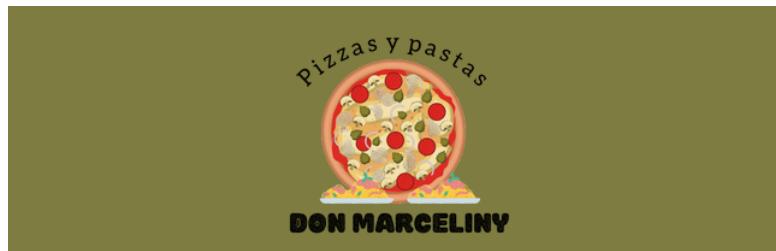


# Diseños UX/UI

## HOME



# VENTANA DE PIZZAS



Pepperoni  
**\$10.00-15.00**



Cheese deli  
**\$10.00-15.00**

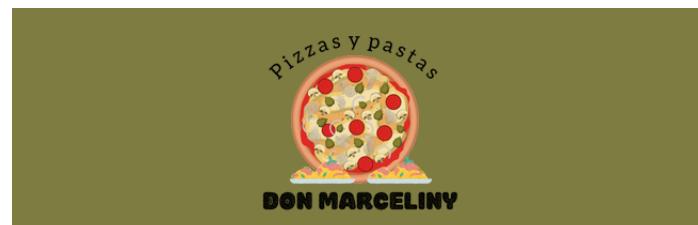


Carnival  
**\$15.00-\$20.00**



la clasica  
**\$10.00-15.00**

# VENTANA DE PASTAS



Vegani  
\$10.00



Chilitini  
\$15.00



Alfredo  
\$15.00



La carne chili  
\$15.00

# CARRITO



Producto: Pizza  
Precio: \$15.00  
Cantidad: 1 +  
Subtotal: \$15.00

**ACTUALIZAR CARRITO**

## TOTAL DEL CARRITO

Subtotal: \$15.00  
Envio: \$4.00

**REALIZAR PEDIDO**

# FACTURACION Y ENVIO



## FACTURACION Y ENVIO

Nombre: **David**  
Apellido **Lopez**  
Direccion: **Gloria**  
Departamento: **Mejicanos**  
Telefono: **777-777**  
E-Mail: **d.lopez@gmail.com**

## TOTAL DEL CARRITO

Subtotal: **\$15.00**  
Envio: **\$4.00**

**PAGA AQUI**

# FINALIZACION



## TU PEDIDO

Nombre:	David
Apellido	Lopez
Direccion:	Gloria
Producto	Pizza
Subtotal:	\$15.00
Envio:	\$4.00
Total:	\$19.00

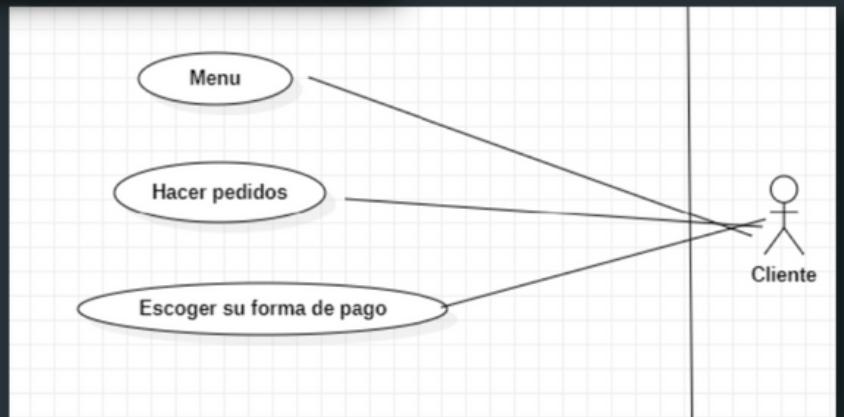
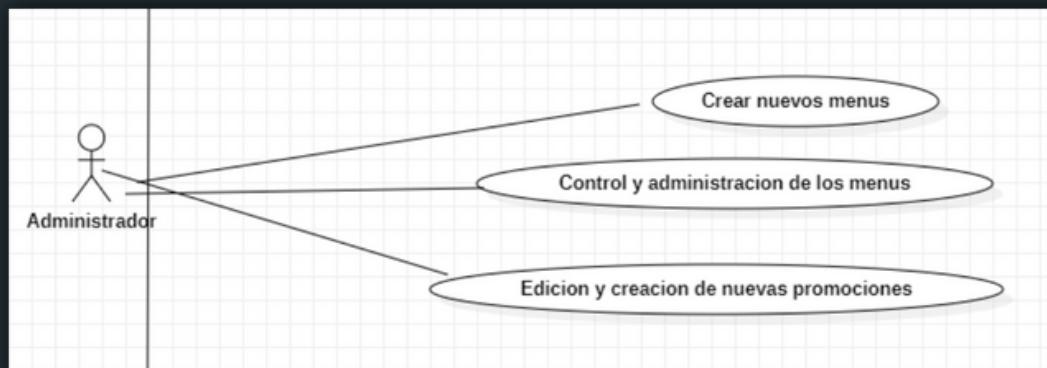
- Pago en efectivo
- Tarjeta Credito-Debito

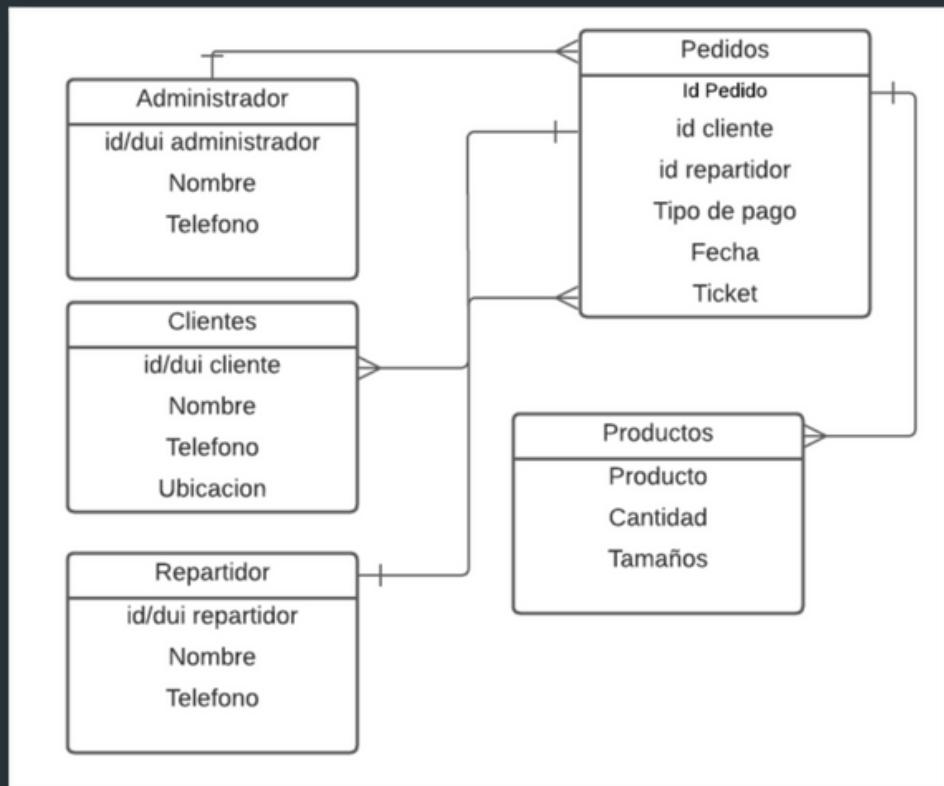
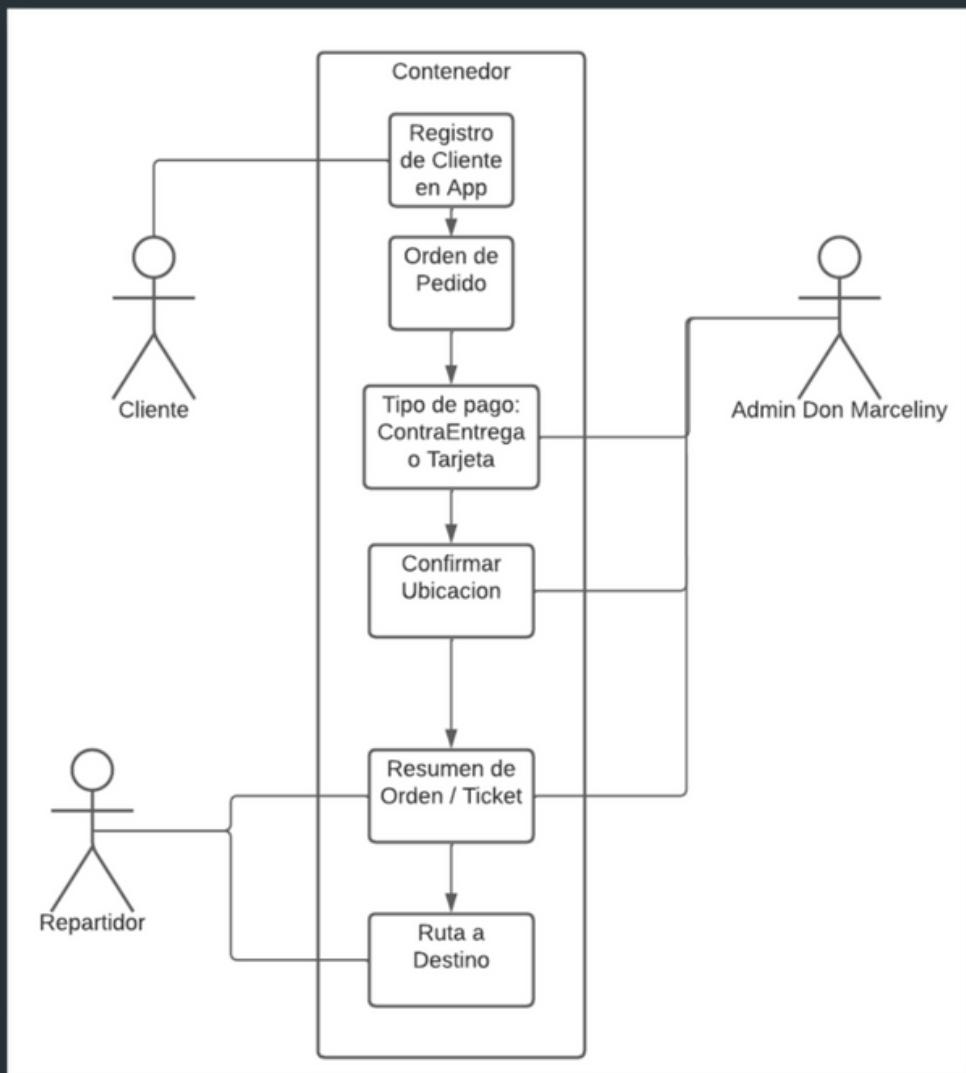
**FINALIZAR COMPRA**

# Descripción del proyecto / Lógica a Utilizar

En este proyecto se hará la creación de una aplicación móvil para la pizzería don marceliny, para ayudar le a los dueños para que sea mas fácil recibir pedidos y que los clientes puedan hacer sus pedidos de una manera mas rápida, donde escojan su pizza o pasta con ver imágenes y decir sin necesidad de estar hablando con un encargado y si en algún momento no les contestan por la fluctuación de clientes, con la app sera mas facil y le entregaran su pedido en un tiempo estipulado, ya que seria por ordenes de pedido, teniendo la opcion de pagar con tarjeta o en efectivo para su mayor comodidad.

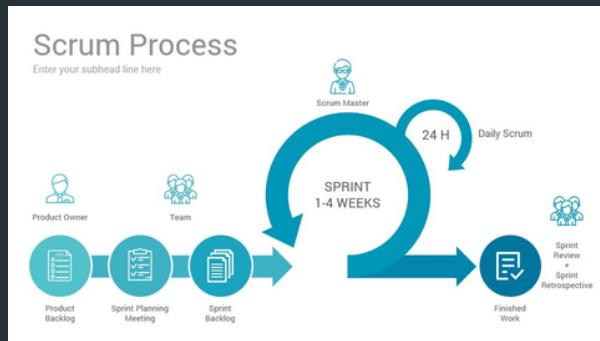
La aplicación como ya se ha dicho beneficiara a ambas partes en una porque se le facilitara el trabajo y ha los clientes la factibilidad del servicio hacia ellos, teniendo la opción de ver como va el proceso de su pedido; la app será una creación innovadora y vanguardista, tratando de que su interfaz sea amigable con el usuario, que la presentación sea llamativa y atractiva, a tal forma que los clientes, solo con ver su presentación se sientan atraídos; eso se logrará usando creatividad, haciendo lo de la mejor manera que se le ocurra a los diseñadores.





# Metodología de trabajo

## SCRUM

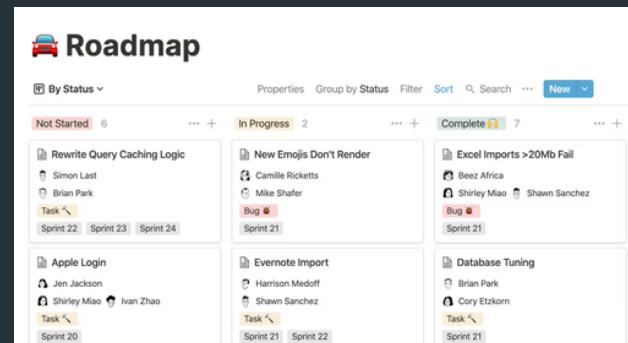


Para este proyecto decimos como equipo guiarnos por la metodología de scrum para el desarrollo de nuestra aplicación ya que por la forma de trabajar de metodología nos ayudara a poder llevar los tiempo del desarrollo de forma ordenada, así como también un orden de las actividades que tiene que realizar cada uno de los involucrados en el desarrollo.

## Notion

Como complemento para la metodología usaremos la herramienta de Notion que nos permitirá de manera mas fácil poder aplicar la metodología antes mencionada ya que la herramienta nos permite poder llevar un control de de todas las actividades que están asignadas, en proceso y finalizadas.

También nos ayuda a dejar asignado a quien petenera la actividad y desde cuando fue creada la actividad



## Roles

- Product Owner:**  
Katherine Lissette Sánchez Villa
- Scrum Master:**  
Gerson Ernesto López Chévez
- Equipo de desarrollo:**  
Melissa Estefany Viana Rodríguez  
Eduardo Alexander Tejada Herrador  
Edwin Josué Olmedo López

# Licencias Creative Commons

Las licencias Creative Commons (CC) son una herramienta legal de carácter gratuito que permite a los usuarios (licenciatarios) usar obras protegidas por derecho de autor sin solicitar el permiso del autor de la obra.

En nuestro caso haremos uso de estas licencias para poder proteger la aplicación que estamos por crear a lo largo de toda la materia DPS, existen tipos de licencias que se pueden aplicar a los proyecto dependiendo de que tipo de restricciones quieras poner en tu proyecto que detallaremos a continuación.



**Atribución:** El beneficiario de la licencia tiene el derecho de copiar, distribuir, exhibir y representar la obra y hacer obras derivadas siempre y cuando reconozca y cite la obra de la forma especificada por el autor o el licenciante.



**No Comercial:** El beneficiario de la licencia tiene el derecho de copiar, distribuir, exhibir y representar la obra y hacer obras derivadas para fines no comerciales.



**No Derivadas:** El beneficiario de la licencia tiene el derecho de copiar, distribuir, exhibir y representar la obra y hacer obras derivadas siempre y cuando reconozca y cite la obra de la forma especificada por el autor o el licenciante.



**Compartir Igual:** El beneficiario de la licencia tiene el derecho de distribuir obras derivadas bajo una licencia idéntica a la licencia que regula la obra original.



Atribución-No Comercial-Compartir Igual

Estas serán las licencias seleccionadas por el grupo que serán implementadas en nuestro proyecto este conjunto de licencias permite:

Compartir - copiar y redistribuir el material en cualquier medio o formato, bajo los términos que cada uno del tipo de licencias descritas anteriormente permite.

# Presupuesto del costo de la aplicación

Nº	Descripción de Recurso	Cantidad	Costo Unitario	Costo Total
1	Computadoras	5	\$0.00	\$0.00
2	Visual Studio Code	5	\$0.00	\$0.00
3	Android Studio	5	\$0.00	\$0.00
4	GibHub	5	\$0.00	\$0.00
5	Gastos de electricidad	5	\$20.0	\$100
6	Internet	5	\$35.00	\$175.00
7	Servidor Firebase (Hosting, Cloud Storage)	1	\$169	\$169

# Presupuesto del costo de la aplicación

Nº	Descripción de Recurso	Cantidad	Costo Unitario	Costo Total
8	Mano de obra del código <ul style="list-style-type: none"> <li>• Katherine Lissette Sánchez Villa</li> <li>• Gerson Ernesto López Chévez</li> <li>• Edwin Josué Olmedo López OL</li> <li>• Melissa Estefany Viana Rodríguez</li> <li>• Eduardo Alexander Tejada Herrador</li> </ul>	50 Horas trabajadas 64 Horas trabajadas 80 Horas trabajadas 60 Horas trabajadas 66 Horas trabajadas	\$5.00 hora	\$1,600
9	Base de Datos Encargados <ul style="list-style-type: none"> <li>• Edwin Josué Olmedo López OL</li> <li>• Melissa Estefany Viana Rodríguez</li> <li>• Eduardo Alexander Tejada Herrador</li> </ul>	6 Horas trabajadas 5 Horas trabajadas 5 Horas trabajadas	\$12.5 hora	\$200.00
10	Mantenimiento posterior al sistema Encargados <ul style="list-style-type: none"> <li>• Katherine Lissette Sánchez Villa</li> <li>• Gerson Ernesto López Chévez</li> <li>• Eduardo Alexander Tejada Herrador</li> </ul>	5 Horas trabajadas 6 Horas trabajadas 5 Horas de trabajo	\$15.00	\$240.00
11	<b>Reserva del 10% por imprevistos sobre el total del presupuesto</b>			
	<b>Total</b>			<b>2732,40</b>

# Herramientas a utilizar



- **Firebase**

Es un conjunto de herramientas que nos facilitan el desarrollo de aplicaciones orientadas a diversas plataformas (IOS, Android y Web), cuenta con un catálogo amplio de herramientas de fácil uso que nos permite simplificar tareas de gestión de nuestra plataforma. La finalidad de estas se puede dividir en cuatro grupos: desarrollo, crecimiento, monetización y análisis.

## Herramientas de Firebase

- Base de datos Realtime Nos permite guardar datos que nuestra aplicación necesite. Tiene una buena implementación con React, los datos se almacenan en un formato JSON y se pueden generar reglas para permitir requests.
- Autenticación Este servicio nos hace más fácil el inicio de sesión a nuestra ampliación, más si utilizamos el proveedor de Google, aunque de igual manera cuenta con una amplia lista de proveedores para facilitar el inicio de sesión.
- Almacenamiento Nos proporciona un servicio para poder guardar archivos del usuario.
- Hosting Podemos subir una aplicación y esta automáticamente contara con SSL y HTTP2.

- **GitHub**

Es un sistema que nos permite gestionar nuestros proyectos y de esta manera tener un control de las versiones de nuestro código, también es una plataforma social diseñada para desarrolladores. Además, nos permite trabajar proyectos en colaboración con otros desarrolladores de cualquier parte del mundo. Cuenta con una amplia línea de comandos que nos permiten realizar acciones en nuestros repositorios, como la creación y administración de distintas branch para distintos usuarios, commit para poder dejar una pequeña descripción de cambios, pull para poder subir nuestras actualizaciones al repositorio de GitHub, pull para traer información del repositorio de GitHub, merge para poder pasar código de una rama a otra, etc.

- **Visual Studio Code**

Es una herramienta que nos permite trabajar código de alto nivel y lenguaje de marcado (Java, Go, C, C++, Ruby, Python, PHP, Perl, JavaScript, Groovy, Swift, PowerShell, Rust, DockerFile, CSS, HTML, XML, JSON, Lua, F#, Batch, SQL, Objective-C, ect.). Tiene presencia en distintos sistemas operativos como Windows, Linux y macOS, además cuenta con una gran cantidad de plugin's que nos facilitan distintas tareas al momento de trabajar en VS Code.

- **Android Studio**

Es una herramienta que nos permitirá poder emular un dispositivo móvil Android en donde se podrán hacer todas las pruebas del código que estamos escribiendo así como también nos permite poder trabajar junto a VS Code

# Anexos

- **Repositorio de GitHub**

<https://github.com/EdwinJosue0124/pizzeria-pastas-don-marcelino.git>

- **Cotización Firebase**

<https://drive.google.com/file/d/1BWSPlkYfwuEKE6m95Nxrc7b6K1JQ5ljR/view?usp=sharing>

- **Notion**

<https://opaque-megaraptor-69b.notion.site/DPS-Proyecto-de-Catedra-b152d78aa6694732a898a20dde1e44d2>

# Fuentes de Consulta



Las licencias Creative Commons | UNESCO  
Sitio web

<https://es.unesco.org/open-access/las-licencias-creative-commons#:~:text=Las%20licencias%20Creative%20Commons%20son,utilizar%20y%20distribuir%20un%20contenido.>



Cómo las aplicaciones móviles han transformado el sector de la restauración y la entrega a domicilio  
Sitio web·2019·Shastri

<https://www.bbvaopenmind.com/economia/empresa/como-las-aplicaciones-moviles-han-transformado-el-sector-de-la-restauracion-y-la-entrega-a-domicilio/>



¿Qué es un Mockup y para qué sirve?  
Sitio web·2021·Baena

<https://www.appandweb.es/blog/que-es-un-mockup-y-para-que-sirve/>



Proceso y Roles de Scrum  
Sitio web·2021·Softeng

<https://www.softeng.es/es-es/empresa/metodologias-de-trabajo/metodologia-scrum/proceso-roles-de-scrum.html>