



**GOBIERNO DEL ESTADO DE MÉXICO**  
**TECNOLÓGICO DE ESTUDIOS SUPERIORES DE SAN FELIPE DEL**  
**PROGRESO**

---

**ALUMNO:**

VERÓNICA LARA TREJO  
LUIS ALBERTO TAPIA CABALLERO

**DOCENTE:**

ING. JOSÉ DAVID LÓPEZ RODRÍGUEZ

**ASIGNATURA:**

TOPICOS AVANZADOS DE BASE DE DATOS DISTRIBUIDA

**UNIDAD I**

**ANTEPROYECTO**

**LICENCIATURA EN INFORMÁTICA**

**L.I 801**

**SAN FELIPE DEL PROGRESO ESTADO DE MÉXICO 29 DE MARZO DEL 2012**

## **Objetivo general**

Desarrollar e implementar una aplicación móvil para consultar libros en una biblioteca.

## **Objetivo Específicos**

- Analizar la tecnología Windows Mobile para el desarrollo de aplicaciones móviles.
- Desarrollar un sistema en plataforma Visual Studio 2008.
- Desarrollar una base de datos para móvil.
- Diseñar buenas interfaces de usuario
- Terminar en tiempo y forma la aplicación.

## METODOLOGIA

### Mobile-D: un enfoque ágil para el desarrollo de aplicaciones móviles

Mobile Application Development Methodology V3



Mobile-D <sup>TM</sup> es la metodología de bicicleta de montaña para el desarrollo ágil de software. Además del desarrollo de software para móviles, es conveniente para varios contextos, por ejemplo, la seguridad, financiera, logística y aplicaciones de productos de simulación.

El objetivo de este método es conseguir ciclos de desarrollo muy rápidos en equipos muy pequeños. Fue creado en un proyecto finlandés en 2005, pero sigue estando vigente. Basado en metodologías conocidas pero aplicadas de forma estricta como: extreme programming, Crystal Methodologies y Rational Unified Process.

Se compone de distintas fases: exploración, inicialización, fase de producto, fase de estabilización y la fase de pruebas. Cada una tiene un día de planificación y otro de entrega.

En la fase de exploración se centra la atención en la planificación y a los conceptos básicos del proyecto. Aquí es donde hacemos una definición del alcance del proyecto y su establecimiento con las funcionalidades donde queremos llegar.

En la iniciación configuramos el proyecto identificando y preparando todos los recursos necesarios como hemos comentado anteriormente en esta fase la dedicaremos un día a la planificación y el resto al trabajo y publicación.

En la fase de producto se repiten interactivamente las sub fases. Se usa el desarrollo dirigido por pruebas (TDD), antes de iniciar el desarrollo de una funcionalidad debe existir una prueba que verifique su funcionamiento. En esta fase podemos decir que se lleva a acabo toda la implementación.

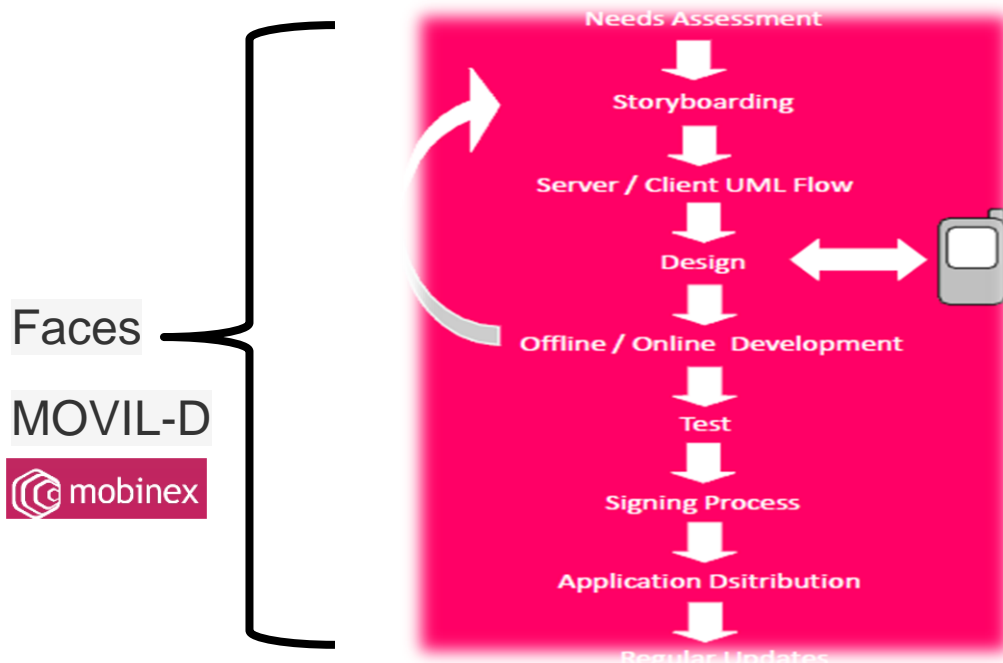
Después de la fase de producto llega la fase de estabilización en la que se realizan las acciones de integración para enganchar los posibles módulos separados en una única aplicación.

Fase de pruebas. Una vez parado totalmente el desarrollo se pasa una fase de testeo hasta llegar a una versión estable según lo establecido en las primeras fases por el cliente. Si es necesario se reparan los errores, pero no se desarrolla nada nuevo.

Una vez acabada todas las fases deberíamos tener una aplicación publicable y entregable al cliente.

Mobile-D se basa en Extreme Programming (prácticas), Metodologías de cristal (escalabilidad) y Rational Unified Process (cobertura). Se basa en los siguientes nueve elementos principales:

- **La eliminación gradual y la estimulación**  
de los proyectos se llevan a cabo en las iteraciones de los cuales cada uno comienza con un día de Planificación
- **Línea de Arquitectura**  
Arquitectura enfoque de la línea se utiliza junto con los patrones de arquitectura y modelado ágil
- **Prueba Móvil Desarrollo impulsado por la**  
prueba de primer enfoque se utiliza junto con los casos de pruebas automatizadas
- **Integración continua**  
las prácticas efectivas de SCM se aplican a través de medios múltiples
- **Par de programación de**  
codificación, pruebas y refactoring se llevan a cabo en parejas
- **Métricas**  
esenciales pocas medidas se recogen con rigor y se utilizan para fines de retroalimentación y mejora de procesos
- **Agile Software de mejora de procesos**  
de iteración post-talleres se utilizan para mejorar continuamente el proceso de desarrollo
- **Fuera del sitio del cliente**  
del cliente participa en las Jornadas de Planificación y Liberación
- **Enfoque centrado en el usuario**  
hace hincapié en la identificación y el cumplimiento de necesidades del usuario final



## Evaluación de las Necesidades

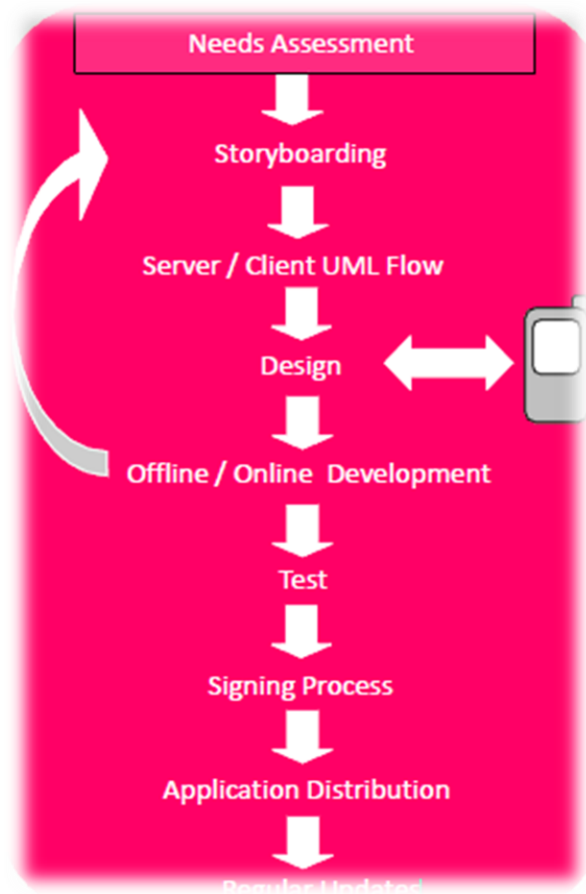
En esta fase las siguientes preguntas tiene que ser respondidas:

- ¿Qué características de uso, las funciones se desarrollarán de qué segmento?
- ¿Qué servicios se integrarán a la aplicación?
- ¿Cómo los usuarios segmentados utilizar la aplicación en tiempo real?
- ¿Cuáles son los escenarios de usabilidad de la aplicación? (Durante la marcha, en el coche, el medio ambiente ocupado, trabajando medio ambiente, etc)
- Definir fuera de línea / en línea la información
- ¿Qué plataformas contará con el apoyo?
- Decida el método de aplicación de distribución
- Decidir las características específicas dispositivo que va a ser utilizado (SSL, etc Accelerator)
- Decida qué resoluciones van a ser apoyados.

Recursos:

- Project Manager (Cliente)
- Mercadeo y Ventas (Cliente)

Esta fase se presentó los escenarios sobre cómo el aplicación se utiliza en la vida real.



## Guion Gráfico

En esta fase las siguientes preguntas tiene que ser respondi :

- C mo ser  el diagrama de flujo de la aplicaci n?
-  Qu  tipo de informaci n se incluir  en el que p gina?
-  Qu  modelo se utilizar  para la presentaci n de contenidos?
-  En qu  p gina, que el contenido, los botones se utilizan?
-  Datos ser configurado como din mico o est tico?

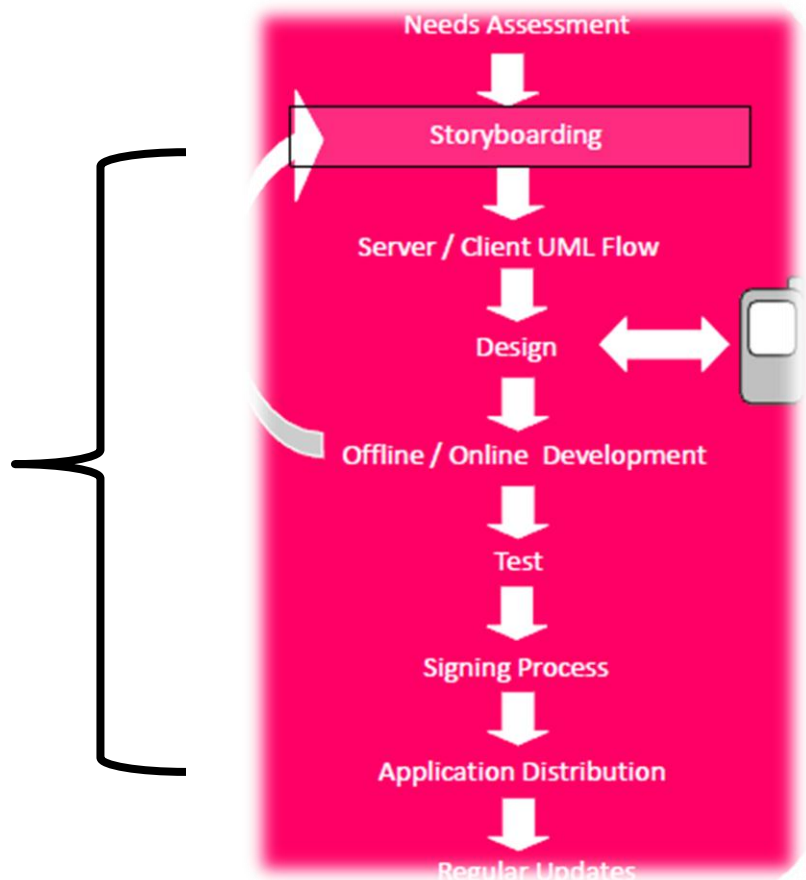
En esta fase, los siguientes elementos tienen que ser determina:

- Las estructuras de las p ginas de la aplicaci n
- Las navegaciones de los botones y las p ginas
- Flujo de las p ginas en el  mbito de aplicaci n
- Experiencias de usuarios en diferentes plataformas

Recursos:

- Gerente de Proyecto (Cliente)
- Mercadeo y Ventas (Cliente)
- Experto en usabilidad (Mobinex)

Se utiliza para determinar la interfaz y estructurales otro caracter sticas y las flujo de trabajo de la aplicaci n.



## Servidor / Cliente UML de flujo

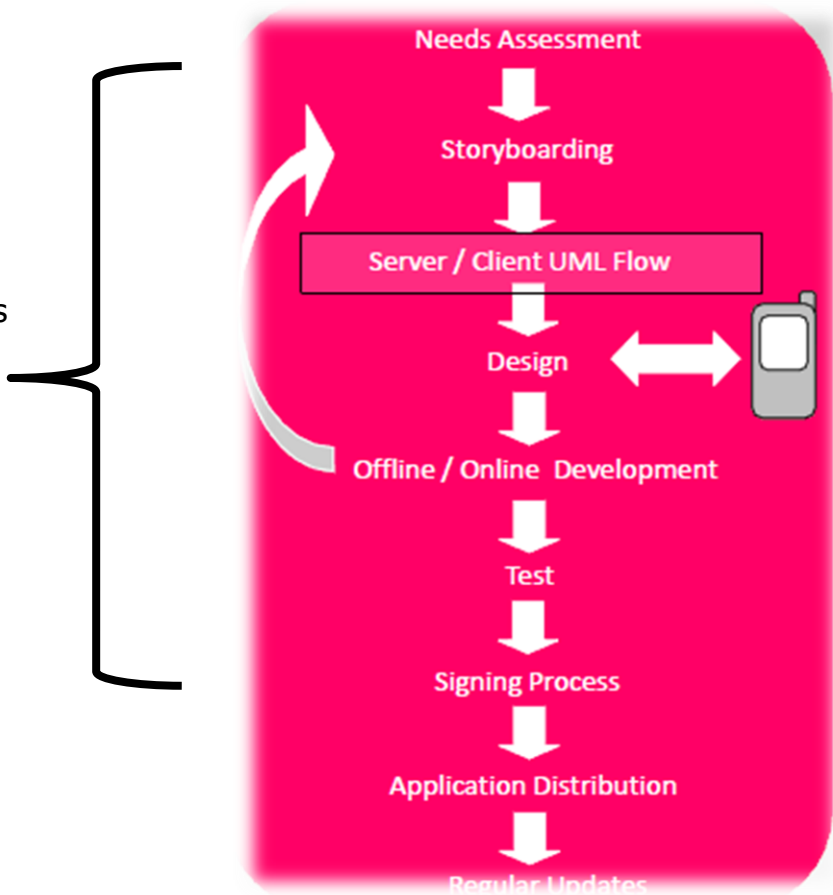
En esta fase las siguientes preguntas tiene que ser respondi :

- Definici n de los recursos que le proporcionan los datos din micos.
- La firma de servicios tales como servicios web, RSS,json que se utilizar  en la aplicaci n
- Decidir los mensajes de error (error de c digo de red basada en c digos, etc).

Recursos:

- Analista T cnico (Cliente)
- Application Developer (Mobinex)

Las operaciones sobre los datos recursos y su uso



## Diseño

En esta fase las siguientes preguntas tiene una respuesta:

- ¿Cuál será la "marca" para la aplicación?  
(Nombre de la aplicación, nombre de marca, imagen de marca, etc)
- Si hay un documento sobre la marca de la empresa, se debe tomar en consideración a
- ¿Cómo los segmentos serán diseñados?
- ¿Cuáles son los medios de comunicación visuales y de audio que se utilizarán en la aplicación?
- ¿Qué tipo de móvil será utilizado para esta aplicación?
- También experiencias de usuario diferentes para diferentes plataformas deben ser considerados.

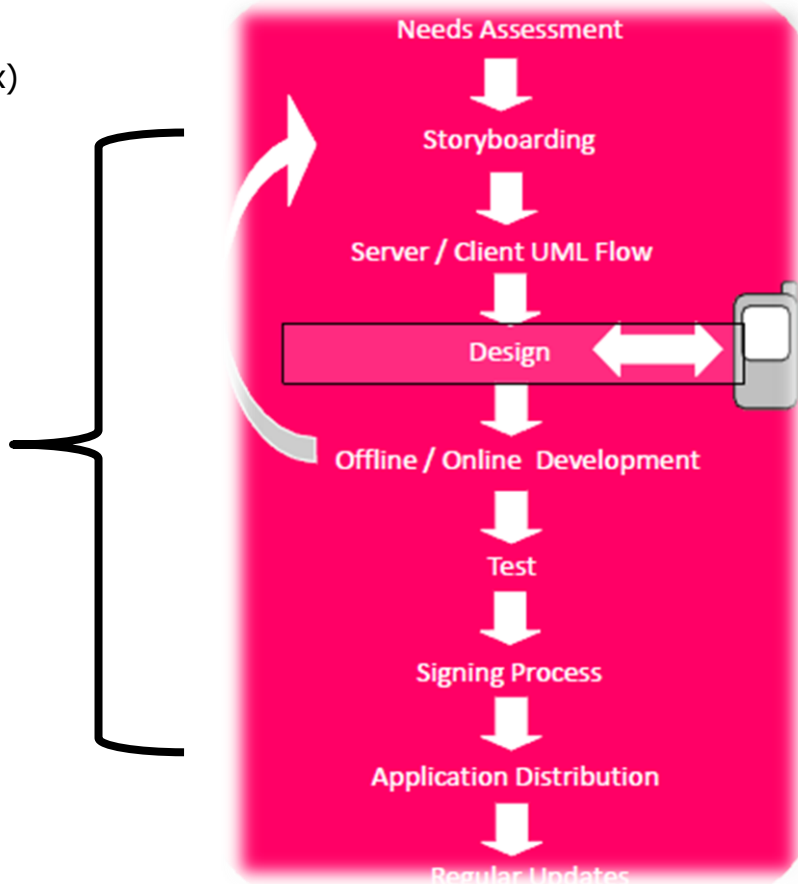
En esta fase, los siguientes elementos que se determinarán:

- Diseño de los objetos bajo los criterios de la pantalla táctil
  - El uso del teclado
- El diseño puede requerir, si que va a apoyar tanto Pantalla táctil y otros.
- Soporte para la Resolución de múltiples

Recursos:

- Visual Designer (Mobinex)
- experto en usabilidad (Mobinex)

En el diseño visual de la aplicación de la interfaz.





## Fuera de línea / en línea para el Desarrollo

En esta fase las siguientes preguntas tienen que ser respondidas:

- ¿Cuáles son los criterios de éxito para su aplicación el rendimiento?
- ¿Qué método de entrega se utilizará para este aplicación? (WAP Push, SMS, descarga ..)

En esta fase, los siguientes elementos que se determinará:

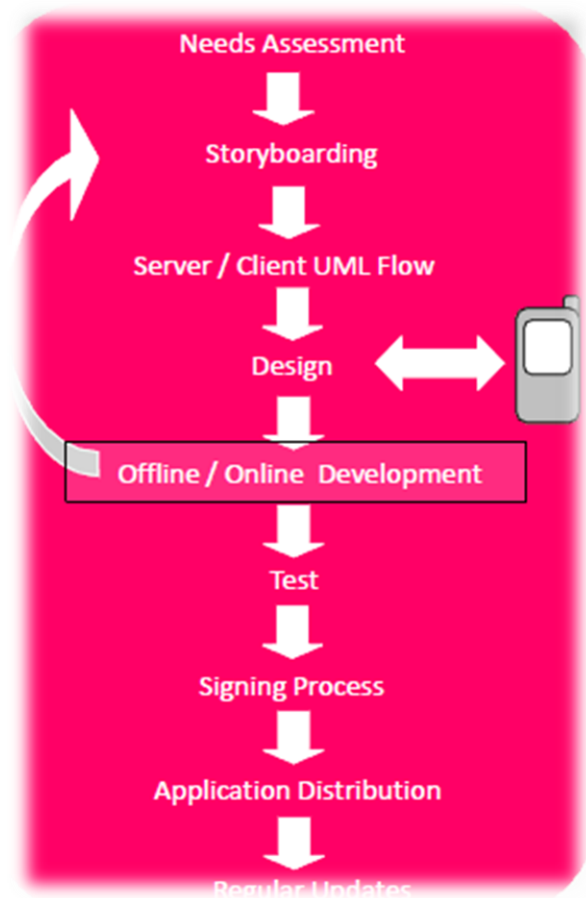
- Diseño de los objetos bajo los criterios de Touch pantalla - teclado de uso
- Soporte para la Resolución de múltiples
- Para no perder tiempo de servicios web pueden ser muy necesario.

Recursos:

- Application Developer (Mobinex)

Fuera de línea / en línea para el  
DesarrolloFlujo de fase de línea  
aplicación a la versión en línea

Por integrar la dinámica  
datos.



## Prueba

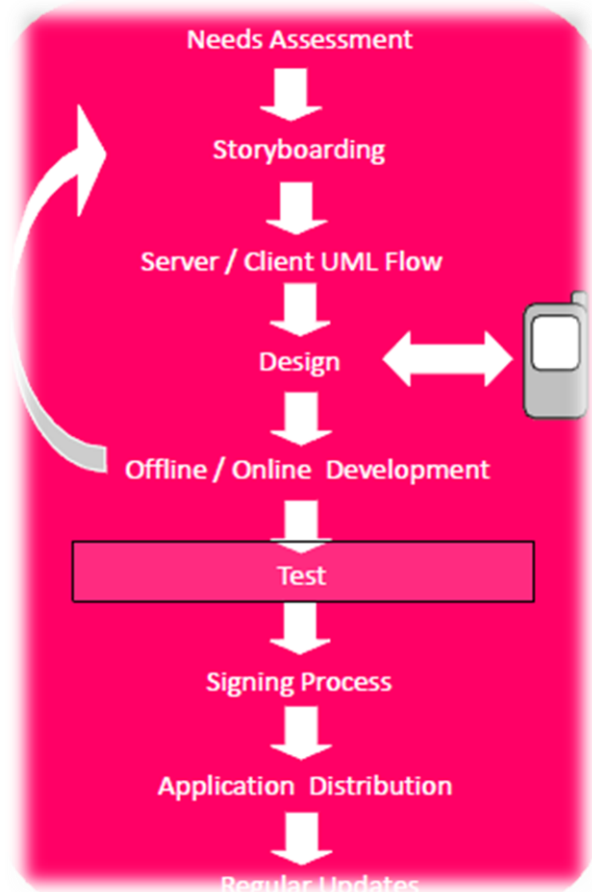
En esta fase las siguientes preguntas tienen que ser respondidas:

- ¿Cuáles serán los casos de prueba (Escrito casos de prueba deben comenzar en el comienzo del desarrollo y se evolucionando en cada paso.)
- ¿La aplicación cumplir con la establecida requisitos de desempeño?
- ¿Qué problemas ha tenido lugar durante la prueba?
- ¿Qué problemas pueden ocurrir durante la aplicación entrega?
- ¿Cuáles serán las pruebas de Compatibilidad hacia atrás? consideraciones:
- Los departamentos que se va a desarrollar la aplicación y la prueba debe ser diferente
- ¿Cuáles serán los criterios de las pruebas.
- Por ejemplo, ¿Va a ser probado con herramientas de prueba en línea o con dispositivos reales.

Recursos:

- Prueba de Grupo (cliente)
- Administrador de Sistemas (Mobinex)
- Prueba de Grupo (Mobinex)

Prueba de la fase  
desarrollado aplicación.



## El proceso de firma

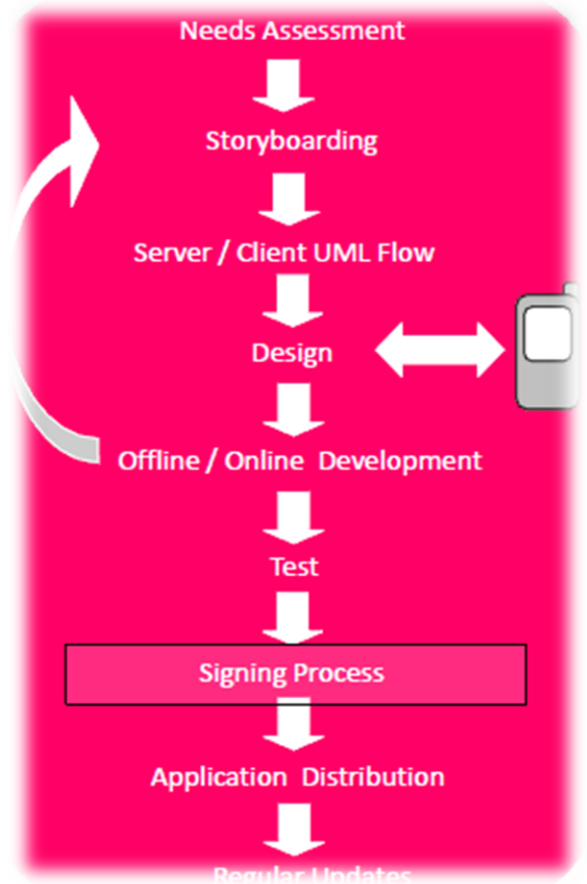
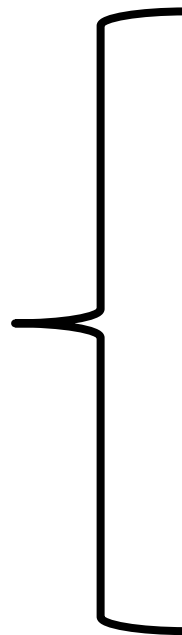
En esta fase las siguientes preguntas tienen que ser respondidas:

- ¿La aplicación cumple con los criterios determinados, tales como la funcionalidad, la visualidad y / o la usabilidad?
- ¿En qué plataforma móvil, el proceso de firma será operado?
- ¿Tiene algún cambio en la funcionalidad, la visualidad y / o la usabilidad de la aplicación, después de que el proceso de firma?

Recursos:

- Prueba de Grupo (cliente)
- Application Developer (Mobinex)
- Prueba de Grupo (Mobinex)

El proceso de codificación de un certificado digital en la aplicación.



## Distribución de aplicaciones

En esta fase las preguntas siguientes tienen que ser respondidas:

- ¿Cómo va a ser entregado a la aplicación? (WAP Push, SMS de extracción, descarga wap, etc)
- ¿Cómo evitar las dificultades durante la aplicación entrega?
- Cómo obtener los informes de la hora de distribuir la aplicación en canales de distribución alternativos.

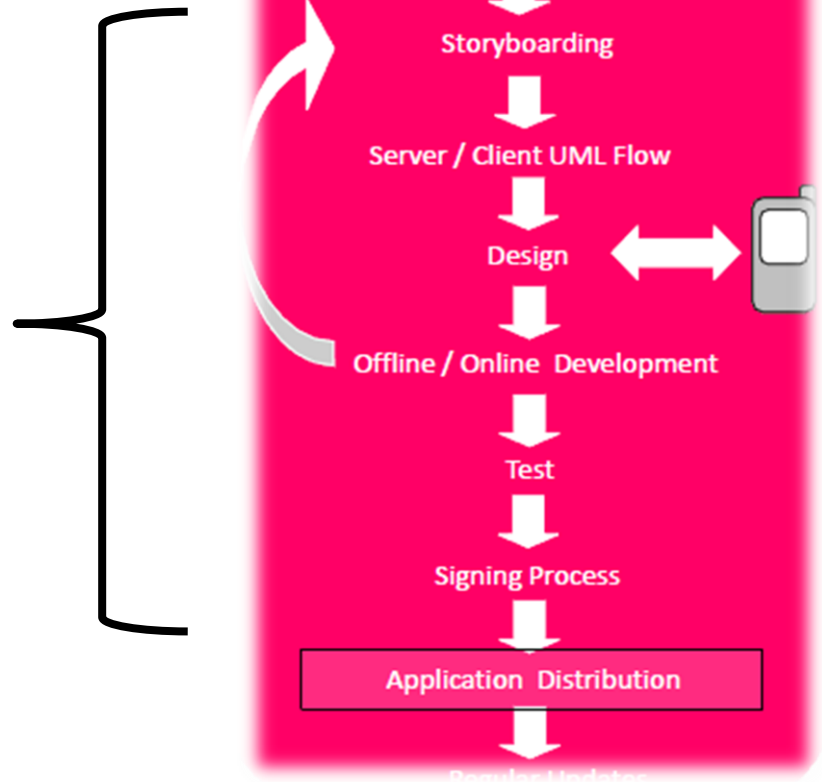
En esta fase, los siguientes elementos tienen que ser determina:

- Canales de distribución y procesos acerca de cómo obtener la aplicación por los abonados
- La integración con la interfaz del Centro de Contacto debe lo han hecho, si es necesario.

Recursos:

- Prueba de Grupo (cliente)
- Application Developer (Mobinex)
- Prueba de Grupo (Mobinex)
- Apoyo de Personas (Mobinex)

De entrega de aplicaciones a la usuarios segmentados.



## Actualizaciones regulares

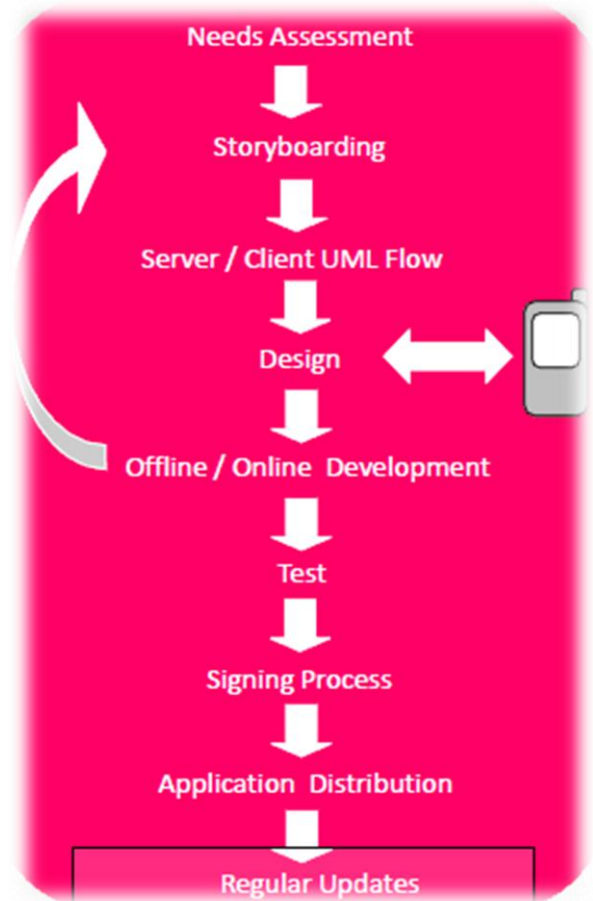
En esta fase las siguientes preguntas tiene que ser respondidas:

- ¿Cuál será el período de actualización de la aplicación?
- ¿Quién será responsable de las actualizaciones?
- ¿Qué se necesita para la actualización de la aplicación?

Recursos:

- Mercadeo y Ventas (Cliente)
- Apoyo de Personas (Mobinex)

La estructura de la organización  
obligado a hacer el periódico  
actualizaciones de contenido de la  
aplicación



## Términos y Condiciones

## **Acerca de Mobinex**

Mobinex, como el proveedor líder de aplicaciones y soluciones móviles en el dispositivo, se dedica a aumentar los ingresos de los operadores móviles, proveedores de contenido, compañías de medios y empresas con experiencias de usuario atractivas.

## **Acerca de la Plataforma Smartface**

Nuestro producto estrella Plataforma Smartface permite la publicación rápida de las aplicaciones móviles que combina teléfono la funcionalidad, la red y el contenido, características y la interfaz de usuario rica. Plataforma Smartface ayuda al ecosistema móvil potenciar los servicios de datos móviles y permitir la experiencia del usuario para personalizar a través del aire.

## **Actualizado 05 2010**

Copyright © 2009 Mobinex, Inc. Todos los derechos reservados. Este documento y el software que describe están amueblados bajo licencia y sólo podrá ser utilizado de acuerdo con los términos de dicha licencia. El contenido de esta guía es para uso informativo y no debe interpretarse como un compromiso por Mobinex.

Mobinex no asume ninguna responsabilidad por los errores o imprecisiones que puedan aparecer en esta publicación. Ninguna parte de este manual puede ser copiado, fotocopiado, reproducido, traducido convertido a cualquier medio electrónico o machinereadable forma sin el permiso previo por escrito de Mobinex.

## **REFERENCIAS ELECTRONICAS**

<http://www.mobinex.biz>

<http://agile.vtt.fi/mobiled.html>