



**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:

<b><i>Cutipa Machaca, Arnold Felix</i></b>	<b><i>(2019064022)</i></b>
<b><i>De La Cruz Choque, Rodrigo Martín</i></b>	<b><i>(2019063328)</i></b>
<b><i>Villanueva Yucra, Josue</i></b>	<b><i>(2018000722)</i></b>
<b><i>Lira Alvarez, Rodrigo</i></b>	<b><i>()</i></b>
<b><i>Perez Vizcarra, JuanJose</i></b>	<b><i>()</i></b>

**Tacna – Perú**  
**2023**

# **Aplicativo Movil “MangaVerse” Documento Informe de Factibilidad**

**Versión 1.0**

CONTROL DE VERSIONES					
Versión	Hecha por	Revisada por	Aprobada por	Fecha	Motivo
1.0	RDC	PCQ	PCQ	15/11/2023	Versión inicial

INDICE GENERAL

1.	Descripción del Proyecto.....	4
2.	Riesgos.....	4
3.	Análisis de la Situación actual .....	5
4.	Estudio de Factibilidad .....	5
4.1	Factibilidad Técnica .....	6
4.2	Factibilidad Económica.....	6
4.3	Factibilidad Operativa .....	8
4.4	Factibilidad Legal.....	8
4.5	Factibilidad Social.....	8
4.6	Factibilidad Ambiental .....	8
5.	Análisis Financiero.....	9
6.	Conclusiones.....	10

Informe de Factibilidad

## 1. Descripción del Proyecto

### 1.1 Nombre del proyecto

Proyecto Aplicativo Movil “MangaVerse”

### 1.2 Duración del proyecto

La duración estimada del proyecto es de 3 meses.

Inicio de proyecto: 01/09/2023

Finalización del proyecto: 09/12/2023

### 1.3 Descripción

La Aplicación permite el acceso a un amplio catálogo de manga a través de internet.

### 1.4 Objetivos

#### 1.4.1 Objetivo general

Este aplicativo está diseñado para brindar a los amantes de los mangas una experiencia excepcional al explorar, leer y disfrutar de una amplia variedad de títulos. A través del análisis exhaustivo de su arquitectura técnica, funcionalidades únicas, diseño de interfaz de usuario. Además, se busca proporcionar una base sólida para la toma de decisiones informadas sobre su desarrollo continuo, mantenimiento y mejora

#### 1.4.2 Objetivos Específicos

- Permitir Iniciar Sesión con un usuario.
- Registrar al Usuario.
- Visualizar los catálogos, así como las páginas del manga a leer.

## 2. Riesgos

- Los datos en el Sistema pueden sufrir corromperse por cortes inesperados de energía.
- El proyecto que se está realizando pueda verse afectado económicamente o retrasado por imprevistos.

### 3. Análisis de la Situación actual

#### 3.1 Planteamiento del problema

Existen diversas aplicaciones móviles para la visualización de mangas, pero pocas son multiplataformas. Por lo que se desarrollará una app móvil que sea multiplataforma con diversas herramientas que permita acceder a un catálogo de mangas.

#### 3.2 Consideraciones de hardware y software

COMPUTADORA 04	
Hardware	Descripción
Monitor	Asus
Procesador	Intel Core i5-7200 - 4.19GHz
Sistema Operativo	Windows 10 Professional 64 bits
RAM	12GB
Almacenamiento	1TB
Impresora	HP Deskjet All-in-One

COMPUTADORA 01-02-03-04	
Software	Descripción
Software	Google Chrome. IBM Rational Rose Enterprise Edition. Microsoft Office 365 Empresa Estándar. Visual Studio Code, con las extensiones .NET MAUI, C#, C# Dev Kit, C# Extensions, C# Snippets instaladas. Powershell versión 7.x Net 7.X y Workloads de Maui instalados.

### 4. Estudio de Factibilidad

El estudio de Factibilidad busca analizar los beneficios generales obtenidos con la implementación de la aplicación móvil.

#### 4.1 Factibilidad Técnica

Requerimientos del servidor	
Hardware	Software
Monitor: 24 pulgadas	
Procesador: Intel Core i5 3.2ghz	
Memoria: RAM 4 GB	
Disco Duro: 200 GB HDD	

Requerimientos del equipo	
Hardware	Software
Velocidad CÚ: Quad Core 1.0GHz	
Memoria RAM: 4GB	
Almacenamiento libre: 1GB	

Características de Software:

Software	Licencia
Google Chrome	Gratuita
Microsoft 365 Empresa Estándar	S/. 50.00 mensual
Visual Studio	Gratuita

#### 4.2 Factibilidad Económica

Este estudio tiene como finalidad evaluar la viabilidad del proyecto en el área económica, es decir, si existen los recursos para que el cliente pueda invertir en el desarrollo e implementación del aplicativo.

##### 4.2.1 Costos Generales

Materiales de escritorio	Tiempo/Coste		
	Mes 1	Mes 2	Mes 3
Papel bond	S/. 4.00	S/. 4.00	S/. 4.00
Lapiceros	S/. 2.00	S/. 2.00	S/. 2.00
Correctores	S/. 3.00	S/. 0.00	S/. 0.00
Engrapador	S/. 10.00	S/. 0.00	S/. 0.00

Grapas	S/. 3.00	S/. 3.00	S/. 3.00
Clips	S/. 1.50	S/. 1.50	S/. 1.50
Tinta de impresora	S/. 10.00	S/. 0.00	S/. 0.00
<b>Sub Total</b>	<b>S/ 43.50</b>	<b>S/ 10.50</b>	<b>S/ 10.50</b>

El costo de general será un total de s/. 64.50.

#### 4.2.2 Costos operativos durante el desarrollo

Servicio	Tiempo/Coste		
	Mes 1	Mes 2	Mes 3
Oficina	S/. 0.00	S/. 0.00	S/. 0.00
Servicio Eléctrico	S/. 30.00	S/. 30.00	S/. 30.00
Servicio de Agua	S/. 30.00	S/. 30.00	S/. 30.00
Paquete de Empresa Office 365 Estándar	S/. 50.00	S/. 50.00	S/. 50.00
Hosting	S/. 21.00	S/. 21.00	S/. 21.00
<b>Sub Total</b>	<b>S/. 131.00</b>	<b>S/. 131.00</b>	<b>S/. 131.00</b>

El costo operativo por 3 meses es un total de s/. 393.00

#### 4.2.3 Costos del ambiente

Costos Operativos	Tiempo/Costo		
	Mes 1	Mes 2	Mes 3
Servicio de Internet	S/. 20.00	S/. 20.00	S/. 20.00
<b>Sub Total</b>	<b>S/. 60.00</b>		

El Coste Total del ambiente por tres meses es de: S/. 60.00

#### 4.2.4 Costos de personal

Rol	Horario (L a V)	Mes 1	Mes 2	Mes 3
Gerente de proyecto (Analista)	8:00 -10:00	S/. 5.00	S/. 5.00	S/. 5.00
Programador	8:00 -10:00	S/. 4.00	S/. 4.00	S/. 4.00
DBA	8:00 -10:00	S/. 3.00	S/. 3.00	S/. 3.00
Testers	8:00 -10:00	S/. 6.00	S/. 6.00	S/. 6.00
<b>Sub Total</b>		<b>S/. 18.00</b>	<b>S/. 18.00</b>	<b>S/. 18.00</b>

Costo total del personal por tres meses es de: S/. 54.00

#### 4.2.5 Costos totales del desarrollo del sistema

A continuación, un resumen de todos los costos totales del proyecto final.

Costo Total de Costo General	S/. 64.50
Costo Total del Ambiente	S/. 393.00
Costo Total del Personal	S/. 60.00
Costo Total de los Operativos	S/. 54.00
<b>Costo Final</b>	<b>S/. 591.50</b>

#### 4.3 Factibilidad Operativa

La instrucción de los usuarios para el manejo de la aplicación es casi nula, ya que es muy fácil de manejar; además de desarrollarla, con bajos costos.

#### 4.4 Factibilidad Legal

No habrá conflictos de mayor o menor gravedad con las leyes, ya que respetamos toda la información que podríamos obtener a través de internet y de las entrevistas a encargados de ciertas áreas del cual pedimos los permisos correspondientes con cierto tiempo de anticipación.

Tampoco habrá conflictos con licencias, ya que todas han sido mencionadas con su respectivo costo en este presente documento para la compra de estas.

#### 4.5 Factibilidad Social

No se encontraron obstáculos con el ámbito social, ya que el rubro es el del entretenimiento basado en lectura.

#### 4.6 Factibilidad Ambiental

Durante el desarrollo del proyecto se utilizarán recursos de hardware y materiales de escritorio como el uso de marcadores, plumones, lápices, papel para el manejo



de ciertos informes del proyecto que pueden contribuir una parte a la contaminación.

## 5. Análisis Financiero

El plan financiero se ocupa del análisis de ingresos y gastos asociados a cada proyecto, desde el punto de vista del instante temporal en que se producen. Su misión fundamental es detectar situaciones financieramente inadecuadas.

Para demostrar que este proyecto es rentable, utilizamos una TEA (Tasa de interés) = 8% y el VAN, B/C y TIR.

### 5.1 Justificación de la Inversión

#### 5.1.1 Beneficios del Proyecto

Beneficios tangibles:

- Catálogo de revistas manga en digital.
- Lector de mangas.

Beneficios intangibles:

- Aplicación fácil de usar y veloz.
- Pocos recursos para su rendimiento eficiente.

#### 5.1.2 Criterios de Inversión

##### 5.1.2.1 Relación Beneficio/Costo (B/C)

FLUJO DE CAJA			
PERIODO ANUAL	INGRESOS	EGRESOS	EFFECTIVO NETO ANUAL
0	-591.5		-591.5
1	300	30	270
2	300	30	270
3	300	30	270
B/C			1.135164899

##### 5.1.2.2 Valor Actual Neto (VAN)

INVERSION	591.5
TASA DE DESCUENTO	10%
VNA	671.45

### 5.1.2.3 Tasa Interna de Retorno (TIR)

INVERSION	591.5
TASA DE DESCUENTO	10%
TIR	18%

## 6. Conclusiones

Con unos ligeros ingresos producto de la publicidad, podemos concluir que una aplicación móvil para la lectura de mangas es ligeramente factible.