



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:

<i>Cutipa Machaca, Arnold Felix</i>	<i>(2019064022)</i>
<i>De La Cruz Choque, Rodrigo Martín</i>	<i>(2019063328)</i>
<i>Villanueva Yucra, Josue</i>	<i>(2018000722)</i>
<i>Perez Vizcarra, JuanJose</i>	<i>(2019063636)</i>
<i>Lira Alvarez, Rodrigo</i>	<i>()</i>

Tacna – Perú

2023

Aplicativo Movil “MangaVerse”

Documento de Visión

Versión 1.0

CONTROL DE VERSIONES					
Versión	Hecha por	Revisada por	Aprobada por	Fecha	Motivo
1.0	RDC, JYV	RDC, JYV	PCQ	16/11/2023	Versión Original

INDICE GENERAL

1.	Introducción	4
1.1.	Propósito	4
1.2.	Alcance	4
1.3.	Definiciones, Siglas y Abreviaturas	4
1.4.	Referencias	4
1.5.	Visión General	4
2.	Posicionamiento	5
2.1.	Oportunidad de negocio	5
2.2.	Definición de problema	5
3.	Descripción de los interesados y usuarios	5
3.1.	Resumen de los interesados	5
3.2.	Resumen de los usuarios	5
3.3.	Entorno de Usuario	5
3.4.	Perfiles de los Interesados	6
3.5.	Perfiles de los Usuarios	6
3.6.	Necesidades de los interesados y usuarios	6
4.	Vista General del Producto	6
4.1.	Perspectiva del producto	6
4.2.	Resumen de capacidades	6
4.3.	Suposiciones y dependencias	7
4.4.	Costos y precios	7
4.5.	Licenciamiento e instalación	7
5.	Características del producto	7
6.	Restricciones	8
7.	Rangos de calidad	8
8.	Precedencia y Prioridad	8
9.	Otros requerimientos del producto	8
10.	Conclusiones	8

Informe de Visionamiento

1. Introducción

1.1. Propósito

El propósito de este documento es recoger, analizar y definir las necesidades de alto nivel y las características del manejo del catálogo de mangas proporcionados por el Proyecto, así como analizar su alcance.

1.2. Alcance

Al momento de acceder a un manga para su lectura, la carga de datos y páginas son muy necesarias, una aplicación ágil permite una buena experiencia al usuario.

Una aplicación multiplataformas es algo muy requerido en cuanto a Disponibilidad; un punto fuerte en este tipo de aplicaciones

1.3. Definiciones, Siglas y Abreviaturas

Aplicación Móvil: es un programa diseñado para un propósito específico que se descarga y se utiliza en ordenadores y dispositivos móviles como smartphones, tabletas, etc.

Base de datos: Una base de datos es una recopilación organizada de información o datos estructurados, que normalmente se almacena de forma electrónica en un sistema informático.

Manga: término que se da a los cómics y novelas gráficas japonesas que contienen una secuencia narrativa.

1.4. Referencias

- RUP
- Diagramas de caso de uso

1.5. Visión General

1.5.1 General

Desarrollar un aplicativo permitiendo la lectura de mangas.

1.5.2 Específicos

- Iniciar Sesión
- Registrar Usuario
- Visualizar Pagina inicio
- Visualizar Pagina perfil

- Visualizar Pagina descubre

2. Posicionamiento

2.1. Oportunidad de negocio

La creación de una aplicación ligera y rápida, con la ventaja de ser multiplataforma le trae ventajas sobre otros productos similares.

2.2. Definición de problema

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.

3. Descripción de los interesados y usuarios

3.1. Resumen de los interesados

NOMBRE	RESPONSABILIDADES
Administrador	Se encarga de administrar el catálogo de mangas.

3.2. Resumen de los usuarios

NOMBRE	RESPONSABILIDADES
Administrador de la aplicación	Se encarga de velar por el correcto funcionamiento de la aplicación.
Cliente	Se encarga de visualizar los mangas en su móvil.

3.3. Entorno de Usuario

- Administrador: Cuenta con una PC Intel Core I5, sistema operativo Windows 10
- Cliente: Móvil con 4GB de RAM.

3.4. Perfiles de los Interesados

- Administrador

Descripción	Administrador
Tipo	Administrador del catálogo de mangas
Responsabilidades	Administrar la colección de mangas disponibles.

3.5. Perfiles de los Usuarios

- Administrador de la aplicación

Descripción	Administrador
Tipo	Administrador del aplicativo móvil
Responsabilidades	Administrar la página web, el contenido del catálogo y demás

- Cliente

Descripción	Entidad externa
Tipo	Usuario del aplicativo móvil.
Responsabilidades	Visualizar los mangas ofrecidos en el catálogo, registrar usuario y buscar mangas en específico.

3.6. Necesidades de los interesados y usuarios

Administrar el catálogo de mangas.

Mantenimiento para el aplicativo.

Tener un registro de los usuarios

Inicio de sesión

Conexión a internet

4. Vista General del Producto

4.1. Perspectiva del producto

- Uso de usuarios.
- Listar un catálogo de mangas.
- Búsqueda de mangas.
- Lectura de mangas.

4.2. Resumen de capacidades

En la siguiente tabla se identifica las principales funcionalidades de la Aplicación.

Beneficio al Cliente	Características de Soporte
Brindar un catálogo de mangas	Se otorgará una lista confiable de magas genuinos de manera digital.
Alta disponibilidad	Conexión continua del Sistema a internet.

4.3. Suposiciones y dependencias

El sistema depende de la conexión a Internet, así como el uso de las API's.

4.4. Costos y precios

A Continuación, se muestran los costes de desarrollo e implementación del sistema.

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
Costo Final	S/. 591.50

4.5. Licenciamiento e instalación

- La instalación del sistema es la descarga de la aplicación.
- La web contará con todos los permisos legales para que pueda ejercer en su ámbito laboral.

5. Características del producto

5.1 Catálogo de Mangas

5.1.1 Registrar Cliente

Permite poder registrar los datos personales de un determinado cliente.

5.1.2 Leer Manga

Le permite al cliente poder buscar Mangas y leerlos al acceder a ellos.

6. Restricciones

- Solicitar una cantidad extra de registros aparte de las ya establecidas, en caso requiera más exactitud en sus percepciones.
- Comprar una cantidad extra de recursos tecnológicos, en caso se implemente más personal para el registro a su base de datos

7. Rangos de calidad

Disponibilidad: El sistema estará disponible todos los días.

Robustez: El sistema tendrá un mínimo de fallas debido a las pruebas a ser realizadas antes de la puesta en producción

Usabilidad: El sistema será fácil de usar, será intuitivo e interactivo.

Mantenible: El sistema debido a la detallada documentación generada en el proceso de elaboración, puede ser mantenido y modificado para generar nuevas versiones del software.

Seguridad: El sistema mostrará las contraseñas encriptadas, en un futuro, añadiendo más seguridad al sistema.

Rendimiento: El sistema no demorará más de 2 segundos en realizar una operación dentro del mismo.

8. Precedencia y Prioridad

Confidencialidad en los datos almacenados, así como la integridad de los mangas digitales.

9. Otros requerimientos del producto

Contar con una contraseña y usuario asignado para ingresar al sistema.

9.1 Estándares Aplicables

- RUP: Es necesario que cada proyecto éste definido por un determinado modelo lo cual permitirá la relación semántica entre los elementos que intervienen en la implementación del sistema de nóminas.

9.2 Requerimientos del Sistema

- Entre los requisitos funcionales están referidos a las consultas, procedimientos y/o actividades necesarias para cumplir con los objetivos de la aplicación.
- Los requisitos funcionales se presentan agrupados de acuerdo a los elementos principales relacionados a la actividad que se va a ejecutar para poder así facilitar los diferentes módulos del sistema a implementar

9.3 Requerimiento de Performance

La extrema sencillez del aplicativo es difícilmente agilizable.

10. Conclusiones

En el trayecto realizado en este documento se pudo observar que cada día los clientes están interesados por el uso de las tecnologías multiplataforma, en este caso implementadas para visualizar los mangas en digital.