



Programación  
Móviles

# Aspectos del proyecto final

Universidad Politécnica de  
durango (Unipoli)



## Integrantes del equipo:

Ulises Hernández

Irving Eduardo Valdez Salazar

8B Ingeniería en software 28 de enero de 2023

Fued Alejandro Majul Ramírez

Unidad 1: Introducción a las tecnologías de  
los móviles

El proyecto a realizar será una aplicación de mensajería y reels

### ¿Por qué?

Para mejorar la calidad de privacidad del usuario y mejorar el diseño de mensajería, así como el de los reels

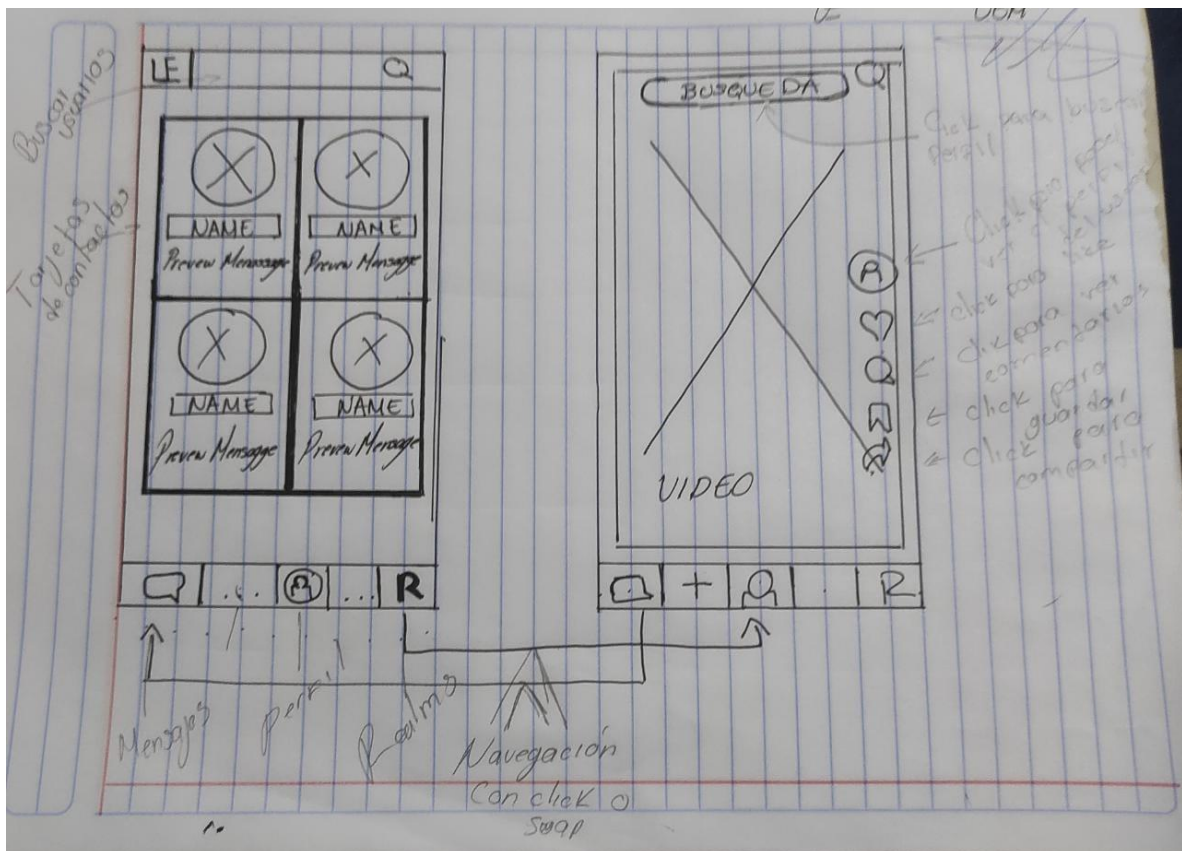
### ¿Para qué?

Para ofrecer alternativas mejoradas de mensajería y entretenimiento

### ¿Qué será?

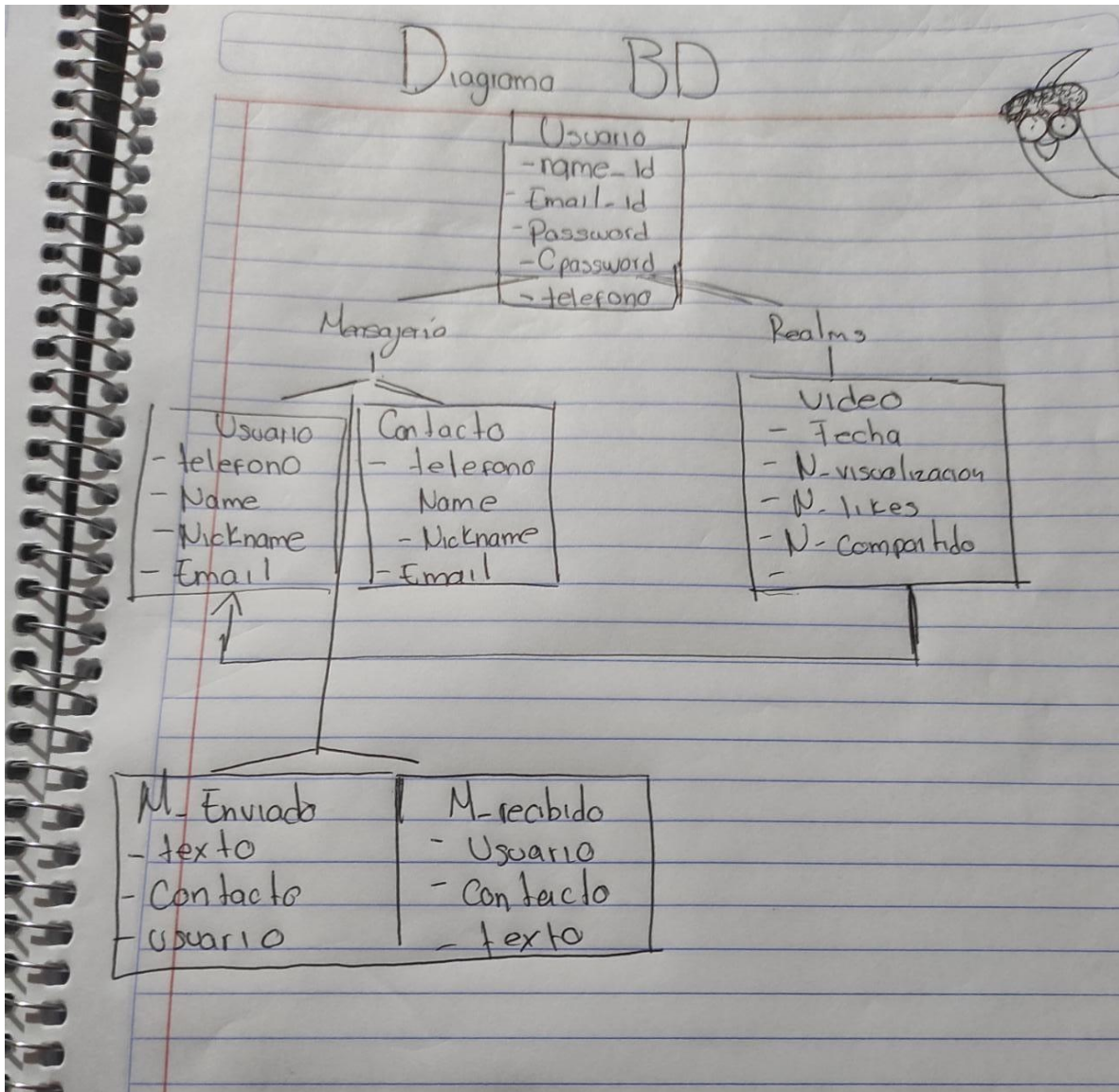
Una aplicación de mensajería y reproducción de reels

## Mockups



El primero de la izquierda es como se vería la pantalla de mensajería con sus diferentes funciones, las cuales son buscar contacto y visualizar a tus contactos, mientras que el de la derecha en la pantalla para ver los reels con sus funciones de buscar, compartir, guardar, comentar, dar me gusta al video, así como visitar el perfil del creador, la parte de abajo nos deja alternar en los mensajes y reels y poder visitar nuestro perfil

# Modelo BD



Aquí esta la base de datos que vamos a utilizar, cuenta con un total de 6 tablas las cuales son usuario, en esta vamos a guardar datos personales de un usuario registrado en la aplicación, la tabla de reels, donde se aloja el video y sus datos de fecha, numero de likes, visualización y compartidas, la tabla de mensajería de usuario y contacto son parecidas ya que aloja los mismo datos, sin embargo es para diferentes personas dependiendo de la perspectiva, ya que uno seria lo que nosotros veríamos y la otra lo que el contacto vería, siguiendo esto las tablas de mensajes enviados seria parecido