

TUPI

Ulises Hernandez

Irving Eduardo Valdez Salazar

Introducción

En este proyecto se solventará una necesidad activa que actualmente los jóvenes y personas dedicadas al ocio necesitan demasiado ya que se creará una aplicación que se caracteriza por tener un servicio de mensajería incluyendo una sección de videos cortos para entretenimiento

Propósito

Ofrecer alternativas mejoradas de mensajería y reels, además de mejorar la privacidad de los usuarios y mejorar los diseños de aplicaciones ya existentes, mejor calidad de video al momento de visualizar los reels

Alcance

Una aplicación completamente gratuita que funcione mediante una conexión a internet, poder chatear entre diferentes plataformas (No es necesario que uses la misma marca de teléfono que la persona que recibirá tu mensaje o que incluso tenga la misma plataforma), mejorar la seguridad de cifrado en los mensajes para que estos sean seguros y no se almacene información personal, así como tener un mayor alcance de usuarios en comparación de otras aplicaciones

Integrantes	Cambio	Versión	Equipo que publica
Irving Eduardo Valdez Salazar	Creación de todo el documento	1.0	Nosotros mismos
Ulises Hernández	Creación de todo el documento	1.0	Nosotros mismos

1. Reporte de investigación preliminar

1.1 Situación actual

Las personas quieren una facilidad en cuanto enviar mensajes y también observar videos pero de una manera que todos se sientan cómodos, es decir que no pasen por la fatídica acción de salir de una aplicación para ir después a otra o no tener que esperar en la aplicación de mensajería a recibir un mensaje y después pasar a otra.

1.2 Solución propuesta

Para ello pensamos en una solución que nos puede brindar distintas soluciones, así que estudiamos el mercado de las interacciones, es decir lo que hacen las empresas para que un usuario se mantenga en la página y que no se le haga tediosa al igual que intimidante

1.3 Motivación

La motivación que nos permite seguir desarrollando la aplicación es poder ver como funciona la red de mensajería, ya que cuando mandas un mensaje a otra persona, esto se hace inmediatamente, sin embargo por detrás tiene varios procesos que nosotros en su mayoría no sabemos cómo funciona y claro también pasar la materia de programación móviles

2. Visión detallada del sistema

2.1 Descripción general del proyecto

Una aplicación que provee un servicio de mensajería, es decir los usuarios registrado podrán mandarse mensaje entre sí, además de contar con visualización de reels (videos cortos)

2.2 Propósito estratégico del sistema

Completamente gratis, además de contar con mejor cifrado de mensajes

2.3 Problemas que este producto resolverá

La seguridad ya que esto es algo que nos preocupa a los usuarios, el diseño ya que al ser diferente este puede agradar a más personas, mejor calidad para poder visualizar los reels y una mejor comunicación con todos los usuarios

2.4 Alcance del sistema

Una aplicación completamente gratuita que funcione mediante una conexión a internet, poder chatear entre diferentes plataformas (No es necesario que uses la misma marca de teléfono que la persona que recibirá tu mensaje o que incluso tenga la misma plataforma), mejorar la seguridad de cifrado en los mensajes para que estos sean seguros y no se almacene información personal, así como tener un mayor alcance de usuarios en comparación de otras aplicaciones

3. Requerimientos funcionales - Funciones del sistema

Funciones básicas

Ref #	Función
R1.1	Login - validar usuario en BD
R1.2	Mensaje de usuario incorrecto - Muestra que los datos no son correctos a los registrados en la BD
R1.3	Tarjetas de usuarios las cuales muestran los usuarios que han enviado mensaje
R1.4	Cuadros de videos en donde se muestran los videos y al igual que la sección de comentarios, likes y shares
R1.5	perfil del usuario para que cada uno de los usuarios pueda configurar su propio perfil
R1.6	Perfil de creador, para que cada usuario pueda ver información sobre cada uno de los creadores de la plataforma

Funciones de...

Ref #	Función
R2.1	Validar usuario en la BD
R2.2	Poder acceder a la pantalla de visualización de reels
R2.3	Poder acceder a tu perfil
R2.4	Lograr publicar videos
R2.4	Mandar mensajes facilmente

4. Artefactos

Aspectos básicos del proyecto (¿Por qué?, ¿Para qué?, ¿Qué será?), así como la especificación de las tablas de la base de datos y los campos que estas tendrán.

Link del documento elaborado y subido a Github:

<https://github.com/Uliseshez10/UYE/blob/main/Documentaci%C3%B3n/Aspectos%20del%20proyecto%20final.pdf>

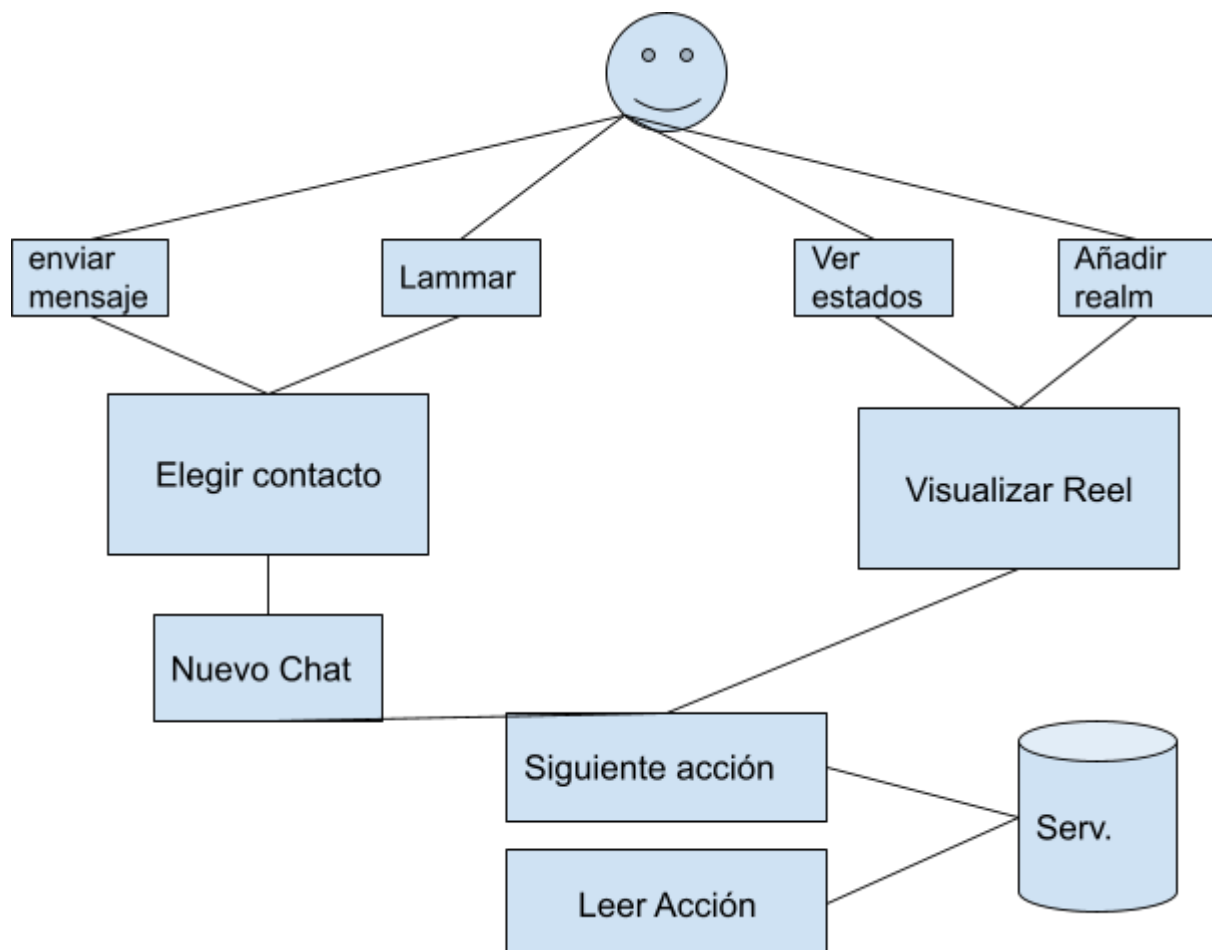
Diseño de las pantallas que se mostrarán en nuestra aplicación, así como las interacciones entre ellas. Link del documento elaborado y subido a Github:

<https://github.com/Uliseshez10/UYE/blob/main/Documentaci%C3%B3n/Pantallas.pdf>

WBS de nuestra aplicación, donde se muestran las diferentes fases del desarrollo y sus respectivas actividades. Link del documento elaborado y subido a Github:

<https://github.com/Uliseshez10/UYE/blob/main/Documentaci%C3%B3n/Hoja%20de%20control%20de%20tareass%20-%20Tareas.pdf>

5. Modelo de caso de uso



6. Requerimientos no funcionales - Atributos del sistema

6.1 Requerimientos de desempeño

Frecuencia: Para mantener el flujo de la aplicación

Velocidad: Esto para poder mandar mensaje al momento sin demoras y ver los reels al momento de su publicación

Tiempo de Respuesta: Debe responder rápido para que los usuarios puedan realizar todo al momento

Capacidad: Para soportar muchos mensajes, videos y usuarios

Número de accesos concurrentes: Los usuarios se conectan a diferente hora y simultáneamente así que la aplicación debe poder soportar

Cantidad de Usuarios: Actuales y crecimiento esperado: Se debe tener una gran base de datos y dominio para que soporte todos los usuarios registrados y por haber

6.2 Requerimientos de interfaces

De hardware: Tener un celular con android 12 ya que este es el SDK utilizado para su desarrollo y donde se harán las pruebas, 6 GB de Ram y almacenamiento libre para poder instalar la app

De software: Interfaz llamativa y diferente para que el usuario pueda enter que hacer y no se complique la utilización de esta

6.3 Requerimientos de usabilidad

Es una aplicación móvil por tal debe ser compatible con el touch de las pantallas, así como derivados, ya sea el doble touch, deslizar a los lados y además, tener buen tiempo de respuesta según la interacción con el celular

6.4 Restricciones estrictas

Se debe tener Android 12 ya que solo funciona en este SDK, memoria libre para que pueda correr la aplicación sin problemas

6.5 Lenguaje y herramientas de desarrollo

La aplicación se desarrollara en Flutter en el IDE de programación visual studio code, con ayuda de android studio que nos permite descargar los SDK y demás frameworks necesarios para el desarrollo, figma se utilizó para la creación de los prototipos

6.6 Requerimientos de documentación

Todos los documentos requeridos para la aplicación se encuentran subidos en el github: <https://github.com/Uliseshez10/UYE/tree/main/Documentaci%C3%B3n>

6.7 Requerimientos de seguridad

Para la base de datos vamos a utilizar Firebase, así que utilizaremos sus protocolos de seguridad

6.8 Requerimientos de de compatibilidad / portabilidad

Sistema Operativo: Android 12

Protocolo de Red: Puede ser cualquiera

Navegadores: Puede ser cualquiera

Manejador de Base de Datos: Firebase

Equipo de Hardware: Con 6 GB de RAM, procesador medio potente

6.9 Características para versiones futuras

Para versiones futuras se podría considerar mejorar el aspecto de búsquedas de los 2 servicios, más variedad de fuentes para los mensajes y mas calidad para los reels, así como funciones para tener interacciones más divertidas entre los usuarios

7. Requerimientos de aceptación

7.1 Criterios de aceptación

7.2 Pruebas requeridas