



Cel: 321 8245662  
E-Mail: vivian\_padilla@bancopopular.com.co

# Presupuesto

Fecha: 03/02/2023

A quien corresponda:

	Descripción	Dias	Precio/dia	Importe total
1.	Diseño	3	\$305.245	\$917.880
2.	Desarrollo	11	\$305.245	\$3.365.60
3.	Despliegue	2	\$305.245	\$611.920

---

Subtotal sin IVA \$4.895.400

**IVA 21 % \$1.028.034**

**TOTAL (\$5.923.434)**

Este presupuesto es válido hasta el 28/02/2023.

Quedaran reflejadas la fecha de entrega parcial y final en donde el cliente va a poder brindar feedback al respecto para realizar modificaciones. Validado el diseño final, se pasara un nuevo presupuesto dejando el valor aceptado a la fecha.

Precio por hora

---

LOGO

Cel:-----  
E-Mail: -----@gmail.com



Cel: 321 8245662  
E-Mail: vivian\_padilla@bancopopular.com.co

<b>Gastos fijos</b>			
<b>Gastos estructurales</b>			
	Alquiler		\$ 1.000.000
	Plan celular		\$ 47.000
	Internet		\$ 90.000
	Alimentación		\$ 500.000
	Ropa		\$ 300.000
	Salud e higiene		\$ 200.000
	Salario		\$ 1.500.000
<b>Gastos impositivos</b>			
	pension y cesantias		\$ 150.000
<b>Gastos previsionales</b>			
	Caja Chica		\$ 300.000
	Transporte		\$ 200.000
	Insumos		\$ 100.000
<b>Gastos de amortización</b>			
	Computadora	\$ 4.200.000 / 36 meses	\$ 116.666
	Celular	\$ 1.100.000 / 36 meses	\$ 91.666
<b>Total 1: G. Fijos</b>			<b>\$ 4.595.332</b>
<b>Gastos variables</b>			
	Ingresos brutos		\$ 300.000
<b>Total 2: G. Variables</b>			<b>\$ 300.000</b>
<b>Total 3: gastos fijos + variables</b>			<b>\$ 4.895.332</b>
<b>Ganancia (25% del Total 3)</b>			<b>\$ 1.223.833</b>
<b>TOTAL</b>			<b>\$ 6.119.165</b>
<b>(Gastos fijos + Gastos variables + Ganancia) / 160 horas por mes =</b>			<b>\$ 38.245</b>
<b>(8 horas por día - Lunes a Viernes)</b>			

## Problema

Colombia tiene una enfermedad de carácter cultural, que impacta directamente el desarrollo del país. La enfermedad se llama desconocimiento financiero. La falta de educación financiera es una dolencia de la que son responsables los ciudadanos, las instituciones educativas, el Gobierno y las instituciones financieras. [1]

Muchas personas no recibieron este tipo de educación. Es por eso que, cuando empiezan a generar ingresos, no saben cómo manejar de manera responsable e inteligente su dinero. Además, en Colombia existe una aversión hacia las finanzas, inversiones y temas económicos, y lo que no conocemos nos genera desconfianza. [1]

¿Cómo fomentar la cultura financiera a jóvenes y adultos mediante una aplicación móvil?



Cel: 321 8245662  
E-Mail: vivian\_padilla@bancopopular.com.co

## Descripción

La cultura de la educación financiera es un aspecto muy relevante en la sociedad y en la vida de cualquier persona, puesto que es aprender a manejar el dinero y controlar las finanzas personales eficientemente. Es uno de los principales temas que ayudara a identificar la forma de administrar y destinar el dinero.

El principal objetivo es fomentar la importancia de la educación financiera mediante una aplicación móvil por medio Cuentas de Ahorro de Trámite Simplificado (CATS) ofreciendo un servicio completamente digital mostrándole al usuario en que gasta el dinero mediante estadísticas. Sera totalmente gratis, y solo se necesitará el documento de identidad para crear una nueva cuenta. Se puede abrir directamente desde el celular y sin necesidad de desplazarse hacia una sucursal.

La aplicación está destinada para el público en general jóvenes y adultos.

## Objetivos

### Objetivo general

Elaborar una aplicación móvil, que permita fomentar la educación financiera mediante una Cuenta de Ahorro de Trámite Simplificado (CATS).

### Objetivos específicos

- Investigar sobre la educación financiera
- Análisis de la competencia
- Diseñar arquitectura de la aplicación
- Crear bocetos de la aplicación debe ser intuitiva y fácil de usar
- Programar la aplicación usando buenas prácticas de programación
- Probar la aplicación



Cel: 321 8245662  
E-Mail: vivian\_padilla@bancopopular.com.co

## Plataformas y herramientas de desarrollo

Item	Plataforma	Costo
1	Visual studio code	Licencia libre
2	Firebase	Licencia libre
3	GitHub	Licencia libre

## Etapas

El desarrollo de este proyecto se distribuye en las siguientes etapas:

- Kickoff
- Investigación
- Construcción de la aplicación
- Pruebas

## Product backlog

### Kickoff

1. Investigar sobre la educación financiera,
  - Elaborar un documento que responda las siguientes preguntas y dar ejemplos ¿Qué es? ¿Por qué es importante? ¿Qué hacer para tener buena educación financiera? ¿Cuál es el propósito de la educación financiera?
2. Estudio de cuentas CATS
  - Investigación de aspectos legales
3. Elaborar un plan de como implementar la educación financiera con cuentas CATS por medio de una aplicación móvil **Hito**
  - Documento con propuestas de como enseñar educación financiera de manera interactiva mediante cuentas CATS, definir las secciones que tendrá la aplicación, los temas a tratar

### Investigación

4. Análisis de la competencia
  - Documento con el análisis el cual contendrá, ¿Que están haciendo los otros bancos respecto a la educación financiera? Imágenes, links, detalle y comparación de bancos.
5. Comparar las mecánicas de las aplicaciones más utilizadas



Cel: 321 8245662

E-Mail: [vivian\\_padilla@bancopopular.com.co](mailto:vivian_padilla@bancopopular.com.co)

- Documento con las apps más utilizadas y rangos de edad, detallar características, mecánica con imágenes y links
- 6. Análisis de requerimientos (casos de uso funcionales y no funcionales)
- 7. Primera propuesta detallada de las secciones que contendrá aplicación y mecánica de la aplicación (modo de uso) **Hito y MVP**

#### Construcción de la aplicación

1. Diseñar mockups de la aplicación, debe ser intuitiva y fácil de utilizar **Hito y MVP**
  - Wireframes de las vistas
  - Interfaces de la aplicación con colores, fuentes, todo el sistema de diseño
2. Realizar arquitectura de la aplicación **Hito**
  - Definir lenguajes de programación, documento con las tecnologías a usar y el estándar de desarrollo
  - Definir la base de datos, tipo, entidades y diagrama relacional
3. Programar la aplicación **MVP**
  - Base de datos
  - Backend
  - Frontend

#### Pruebas

4. Testear la aplicación
  - Pruebas de humo
  - Pruebas de rendimiento
  - Caja negra
  - Caja blanca

Tablero [Tablero POLAR: tablero ágil - Jira \(atlassian.net\)](#)