**Departamento de Ciencias de la Computación (DCCO) Carrera de Ingeniería en Tecnologías de la Información**

**DISEÑO DE UN SISTEMA PARA LA AYUDA EN ADQUISICION DE EQUIPOS TECNOLOGICOS PARA PERSONAS DE ESCASOS RECURSOS ECONOMICOS.**

**Trabajo del Primer Parcial**

**Presentado por:** Wagner Cuenca, Jhois Cedeño, Kevin Álava

(Grupo 1)

**Director:** Ing. Jenny Ruiz

Quito

22 de Mayo de 2022



**PERFIL DE PROYECTO**

**1. Introducción** 3

|  |  |
| --- | --- |
| **2. Planteamiento del trabajo** | 3 |
| **2.1 Formulación del problema** | 3 |
| **2.2 Justificación** | 3 |
| **3. Sistema de Objetivos** | 3 |
| **3.1. Objetivo General** | 3 |
| **3.2. Objetivos Específicos** | 3 |
| **4. Alcance** | 4 |
| **5. Marco teorico** |  |
| **5.1 Metodología (Marco de trabajo 5W+2H)** | 4 |
| **6. Ideas a Defender** | 4 |
| **7. Resultados Esperados** | 4 |
| **8. Viabilidad(Ej.)** | 4 |
| **8.1 Humana** | 5 |
| **8.1.1 Tutor Empresarial** | 5 |
| **8.1.2 Tutor Académico** | 5 |
| **8.1.3 Estudiantes** | 5 |
| **8.2 Tecnológica** 5 | |
| **8.2.1 Hardware** | 5 |
| **8.2.2 Software** | 5 |
| **9. Cronograma:** | 6 |
| **10. Bibliografía** | 6 |

**1. Introducción**

La presente investigación nos conlleva a tratar sobre el avance de nuevas tecnologías, donde se ha visto la necesidad de alcanzar desarrollos factibles para la sociedad y sus factores básicos.

Alcanzar una productividad que nos genere cambios a futuro siendo así un avance a las nuevas y mejoradas tecnologías, así pasando a ser una herramienta que ayude a miles de personas a gestionar de forma eficiente toda la información que generamos a diario, eso implica a tener información bien detallada y en orden.

Trataremos de identificar los equipos tecnológicos, sus principales cualidades y especificaciones de software y hardware, más usados por las personas para lograr hacer una comparativa calidad-precio para que personas con bajos recursos económicos tengan varias alternativas a la hora de conseguir un aparato tecnológico.

**2. Planteamiento del trabajo**

**2.1 Formulación del problema**

Las personas de escasos recursos económicos tienen dificultades para adquirir dispositivos tecnológicos con el fin de usarlos para sus actividades necesarias en estos momentos, siendo el teletrabajo y los estudios en línea las actividades más representativas. Debido a que la tecnología es relativamente difícil de acceder si no se posee los recursos necesarios se propone identificar los equipos tecnológicos más usados por este conjunto de personas para así solventar sus necesidades.

**2.2 Justificación**

El proceso de identificación de los equipos tecnológicos más usados por las personas de escasos recursos económicos es importante para llevar a cabo los principales objetivos del presente proyecto. El mecanismo de compra y venta que se propone requiere de datos fiables sobre el uso de dispositivos para para la adquisición de los mismos, y así garantizar la eficiencia del proceso (invertir lo necesario, sin excesos ni carencias).

**3. Sistema de Objetivos**

**3.1. Objetivo General**

Crear un sistema que nos ayude a la adquisición de dispositivos tecnológicos, mediante un sistema de información, para solucionar los problemas que tienen las personas de bajos recursos económicos a la hora de conectarse a sus actividades diarias.

**3.2. Objetivos Específicos**

* Registrar los costos y garantías necesarias, dependiendo las especificaciones del equipo y necesidades del cliente.
* Establecer una plataforma que nos ayude a mantener un orden de los diferentes dispositivos que adquieren los usuarios.
* Especificar mediante tablas las necesidades que los usuarios requieran para adquirir dispositivos tecnológicos.

**4. Alcance**

Nuestra herramienta web se encargará de gestionar, analizar y estructurar un software capaz de satisfacer las necesidades de las personas para adquirir equipos tecnológicos y así brindar soporte técnico para la compra de estos equipos tecnológicos. La herramienta estará enfocada a la población de bajos recursos que previa verificación de sus dificultades podrán adquirir estos equipos.

**5. Marco teórico**

Los IDE’s más utilizados en el proceso de programación son los siguientes:

**NetBeans**

NetBeans es otro entorno de desarrollo integrado basado en código abierto. En lo personal adoro este IDE porque gracias a su enfoque podemos desarrollar nuestras aplicaciones como módulos (como un componente de un software). Lo cual resulta sumamente cómodo pues podemos reutilizar nuestro código para diferentes proyectos las veces que queramos sin mayor complicación.

**CODE BLOCKS**

Es una herramienta gratuita para los programadores de C y C ++. Puede configurarse de acuerdo con sus requisitos y sus complementos son muy flexibles. Le permite programar objetos en un enfoque visual orientado a objetos. Se denomina navegador de clases. También admite la finalización automática del código junto con la depuración.

**C++**

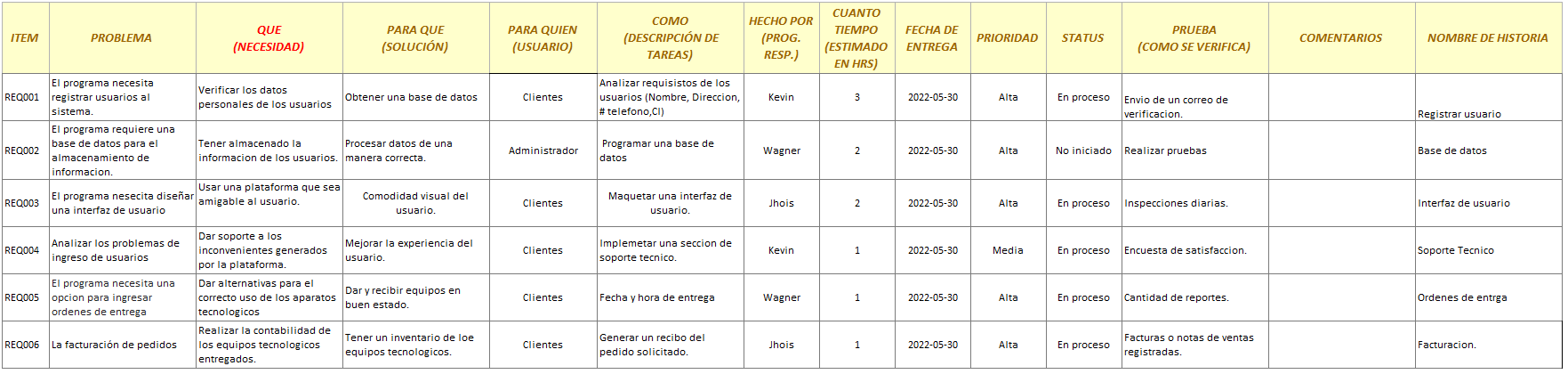
El lenguaje C++ fue creado por Bjarne Stroustrup, en el año 1979. Este programador danés empezó a trabajar en el lenguaje, que lo llamaba C con clases.

Stroustrup comparó varios lenguajes para la creación del predecesor de C++. Por ejemplo, vio que Simula (un lenguaje POO del 1962), tenía buenas características para programar, pero era muy lento, y el lenguaje BCPL era rápido, pero de bajo nivel.

Así que mejoró el lenguaje C con características de Simula. Se decidió por el lenguaje C porque:

* es de uso general.
* es rápido.
* es portable.
* es muy utilizado.

**5.5 Metodología (Marco de trabajo 5W+2H)**



**6. Ideas a defender**

* La herramienta debe permitir acceder fácilmente a los usuarios (personas de escasos recursos), ya que es un sistema complejo y difícil de entender para el usuario no podría conseguir el objetivo deseado.
* La aplicación debe otorgar facilidades para la adquisición de equipos tecnológicos como la entrega a domicilio ya que elevara las posibilidades de que los usuarios usen la herramienta.
* La aplicación debe tomar en cuenta la segmentación de costo de los equipos tecnológicos y su relación proporcional con las necesidades de cada cliente ya que nos permitirá tener sostenibilidad en el tiempo.

**7. Resultados Esperados**

Se espera tener un crecimiento comercial de acuerdo a las ventas que se generen mediante el uso de la aplicación, teniendo en cuenta los implementos necesarios para ayudar a las personas de bajos recursos a tener equipos tecnológicos de primera calidad que satisfacen sus necesidades.

**8. Viabilidad**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Cantidad** | **Descripción** | **Valor Unitario** | **Valor Total** |
| **5**  **3**  **5** | **Equipos de oficina**  Intel Core i5 11va Gen, RAM 8GB, 256 SSD  Impresora Epson WorkForce WF\_2860  **Software**  Sistema operativo Windows 10 | $750.00  $200.00  $16.00 | $3750.00  $600.00  $80.00 |
|  |  | Total | $4430.00 |

**9. Referencias**

* + - *IDE C++*. (2020, septiembre 8). *Lenguajes de Programación*. Archivos Android. ProgramacionWeb.
    - Geekflare. (2022, febrero 2). *13 mejores IDE que todo programador debe conocer*. ProgrammerforIDE.

‌

Link de las reuniones:

<https://drive.google.com/drive/folders/1XGV7qgoD5cgW36HPA3xx46cSHtdCMbsl?usp=sharing>

‌