

**UNIVERSIDAD PERUANA DE CIENCIAS APLICADAS**

**INGENIERIA DE SOFTWARE**

**TRABAJO PARCIAL DEL CURSO:**

APLICACIONES MOBILES (CC75)

**A CARGO DEL PROFESOR:**

CARRANZA VASQUEZ, DANIEL HUMBERTO

**“INFORME DE TRABAJO PARCIAL”**

**STARTUP: EMPRENDEDORES VILLA**

**PRODUCTO: VER GAS**

**DESARROLLADO POR:**

SANTA CRUZ MIÑANO, ANGEL ANTONIO

ANDRADE CHAMORRO, ARTURO RAUL

VILCAMICHE ALFARO, FRANYO JAVIER

ESPINOZA SAENZ, FREDDY OMAR

TERREL CAPARACHIN, JHOEL JHON

**MAYO, 2018**

Tabla de contenido

[1. Capítulo I: Introducción 3](#_Toc513403408)

[1.1 El Producto 3](#_Toc513403409)

[1.2 Nombre del producto 3](#_Toc513403410)

[1.3 Antecedentes y problemática 3](#_Toc513403411)

[1.4 Objetivo 3](#_Toc513403412)

[1.5 Alcance 3](#_Toc513403413)

[1.6 Características 3](#_Toc513403414)

[2. Capítulo II: Needfinding Segmentos objetivo 3](#_Toc513403415)

[2.1 Entrevistas 3](#_Toc513403416)

[2.2 User Persona por cada Segmento objetivo 3](#_Toc513403417)

[2.3 User Task Matrix 3](#_Toc513403418)

[2.4 User Journey Map por cada User Persona 3](#_Toc513403419)

[3. Capítulo III: Arquitectura 3](#_Toc513403420)

[3.1 User Stories 3](#_Toc513403421)

[3.2 Flujo de navegación entre Wireframes Wireframes de Mobile App (versiones Android y iOS) 3](#_Toc513403422)

[3.3 Diagrama de Base de Datos 3](#_Toc513403423)

[3.4 Resumen de tecnologías aplicadas en el diseño y desarrollo de la solución. 4](#_Toc513403424)

[3.5 Rutas de repositorios de GitHub relacionados a la solución. 4](#_Toc513403425)

[4. Capítulo IV: Backend 4](#_Toc513403426)

[4.1 Diagrama de Clases del Sistema con UML 4](#_Toc513403427)

[4.2 Diccionario de Clases 4](#_Toc513403428)

[4.3 Documentación de RESTful API . 4](#_Toc513403429)

[4.4 Pruebas de Aceptación de RESTful API . 4](#_Toc513403430)

[5. Capítulo IV: Mobile UX 5](#_Toc513403431)

[5.1 Diagrama de representación de flujo de navegación entre screenshots de vistas (Android y iOS). 5](#_Toc513403432)

[5.2 Video de demostración de navegación en aplicación (Android y iOS). 5](#_Toc513403434)

[5.3 Pruebas de Aceptación para Escenarios de interacción (Android y iOS). 5](#_Toc513403435)

[5.4 Video de evidencia de interacciones de usuarios del segmento objetivo con la experiencia móvil. 5](#_Toc513403436)

[6. Informe de Participación: Proyecto del Curso 5](#_Toc513403437)

[6.1 Documento donde el coordinador resume la participación de cada integrante y la asigna a cada uno una calificación entre 0 y 20. 5](#_Toc513403438)

[7. Presentación: Proyecto del Curso 5](#_Toc513403439)

[Archivo de PowerPoint 5](#_Toc513403440)

[Carátula 5](#_Toc513403441)

[Presentación de Miembros de Startup (con Fotos de Perfil, Nombres y Apellidos) 5](#_Toc513403442)

[Antecedentes Acerca del Producto: Nombre, Objetivo, Alcance 5](#_Toc513403443)

[Needfinding 5](#_Toc513403444)

[Segmentos objetivo 5](#_Toc513403445)

[User Personas 5](#_Toc513403446)

[User Task Matrix 5](#_Toc513403447)

[User Stories 5](#_Toc513403448)

[User Journey Maps 5](#_Toc513403449)

[Wireframes 5](#_Toc513403450)

[Resumen de Tecnologías utilizadas 5](#_Toc513403451)

[Diagrama de Base de Datos 5](#_Toc513403452)

[Diagrama de Clases 5](#_Toc513403453)

[Demostración de soporte de backend para escenarios de interacción ofrecidos por la experiencia móvil. 5](#_Toc513403454)

[Demostración de escenarios de interacción utilizando la experiencia móvil. 6](#_Toc513403455)

[Demostración de colaboración en desarrollo según estadísticas de GitHub. 6](#_Toc513403456)

# Capítulo I: Introducción

## El Producto

## Nombre del producto

## Antecedentes y problemática

## Objetivo

## Alcance

## Características

Se revisarán que los requisitos del alcance inicial estén cubiertos por la implementación actual

# **Capítulo II: Needfinding Segmentos objetivo**

## Entrevistas

## User Persona por cada Segmento objetivo

## User Task Matrix

## User Journey Map por cada User Persona

# Capítulo III: Arquitectura

## User Stories

Creación de Board de Gestión ágil de proyecto (Product Backlog), conteniendo listas de gestión de User Stories (To Do, In Process, To Review, To Fix, Done). Cada User Story debe contener un título, una descripción (Description) aplicando el patrón Persona (Como .. deseo .. para ..) y criterios de aceptación (Acceptance Criteria). Los User Stories deben estar categorizados por subproducto (Server Side Service, Android Mobile App, iOS Mobile App, Landing Page), priorizados y distribuidos entre el número de Sprints. Debe crearse un repositorio en Git por cada subproducto del proyecto, considerando como colaboradores a todos los miembros del equipo. Artefactos: Product Backlog, User Stories, Repositorios en Git.

Artefactos: Product Backlog, User Stories, Repositorios en Git

## 

## Flujo de navegación entre Wireframes Wireframes de Mobile App (versiones Android y iOS)

Flujograma, wieframes

## Diagrama de Base de Datos

Creación de base de datos relacional o NoSQL con data de pruebas debidamente relacionada.   
Artefactos: Diagrama de Base de Datos, Scripts de SQL, NoSQL ó YAML.

## Resumen de tecnologías aplicadas en el diseño y desarrollo de la solución.

## Rutas de repositorios de GitHub relacionados a la solución.

# **Capítulo IV: Backend**

## Diagrama de Clases del Sistema con UML

## Diccionario de Clases

## Documentación de RESTful API .

Los servicios web o middleware deben estar implementados y se harán pruebas unitarias usando herramientas específicas como HTTPRequester, RestClient, etc.  
Artefactos: Documentación de RESTFul Service.

## Pruebas de Aceptación de RESTful API .

Durante esta parte se evaluará la aplicación a partir de la base de datos, es decir ingresar información de prueba, seguidamente interactuar con la aplicación web, para revisar los resultados y de ser el caso validar la consistencia de los mismos en la base de datos, tomar en cuenta que debe contar con las validaciones respectivas dado que se probarán ciertos escenarios con la finalidad de estresar y descubrir posibles errores.

Para este punto, la base de datos debe contener datos de prueba, se solicitará generar más datos con la finalidad de sobrecargar la aplicación y verificar su comportamiento  
Artefacto: Modelos y servicios implementados.

# **Capítulo IV: Mobile UX**

## Diagrama de representación de flujo de navegación entre screenshots de vistas (Android y iOS).

## Para esta parte se validará la usabilidad de las interfaces de usuario, no necesitan estar estéticamente terminadas pero si totalmente definidas y funcionales. Artefacto: Wireframes de interfaces web y móvil, Server Side Web App y Landing Page (casi terminadas)

## Video de demostración de navegación en aplicación (Android y iOS).

## Pruebas de Aceptación para Escenarios de interacción (Android y iOS).

## Video de evidencia de interacciones de usuarios del segmento objetivo con la experiencia móvil.

# **Informe de Participación: Proyecto del Curso**

## Documento donde el coordinador resume la participación de cada integrante y la asigna a cada uno una calificación entre 0 y 20.

# **Presentación: Proyecto del Curso**

## Archivo de PowerPoint

## Carátula

## Presentación de Miembros de Startup (con Fotos de Perfil, Nombres y Apellidos)

## Antecedentes Acerca del Producto: Nombre, Objetivo, Alcance

## Needfinding

## Segmentos objetivo

## User Personas

## User Task Matrix

## User Stories

## User Journey Maps

## Wireframes

## Resumen de Tecnologías utilizadas

## Diagrama de Base de Datos

## Diagrama de Clases

## Demostración de soporte de backend para escenarios de interacción ofrecidos por la experiencia móvil.

## Demostración de escenarios de interacción utilizando la experiencia móvil.

## Demostración de colaboración en desarrollo según estadísticas de GitHub.