

UNIVERSIDAD DON BOSCO



Proyecto Cátedra Fase 1

Asignatura:

Diseño y Programación de Software Multiplataforma

Grupo de teoría:

G02T

Docente:

Karens Medrano

Presentado por:

Gabriel Alejandro Díaz Valencia DV201086

Brandon Denilson azahar rojas AR172433

Joel Alexander Flores Hernández FH190646

Romeo Alejandro Teos Arévalo TA191376

Carlos Ricardo López López LL192148

Link Repositorio:

<https://github.com/carlosricardolopez/Quick-Appetite.git>

Índice

Proyecto Cátedra Fase 1	1
Introducción	3
Diseño UX/UI ->Mock Ups	4
Diagramas UML	9
Herramientas a usar	10
Visual Studio Code:	10
React-Native:	11
Expo Snack:	11
Metodología de trabajo	12
Presupuesto	15
Licencias	16

Introducción

Apetitoso es una app que facilitará el manejo interno de los clientes y órdenes dentro de tu local o restaurante ya que permite consultar de manera rápida las mesas disponibles, los menús del día, así como llevar un control de las ordenes registradas por cada uno de los clientes, todo esto gracias a nuestra interfaz intuitiva y fácil de usar, desde la cual se podrá seleccionar cualquiera de los menús disponibles o si lo prefieres podrás crear uno nuevo a tu gusto.

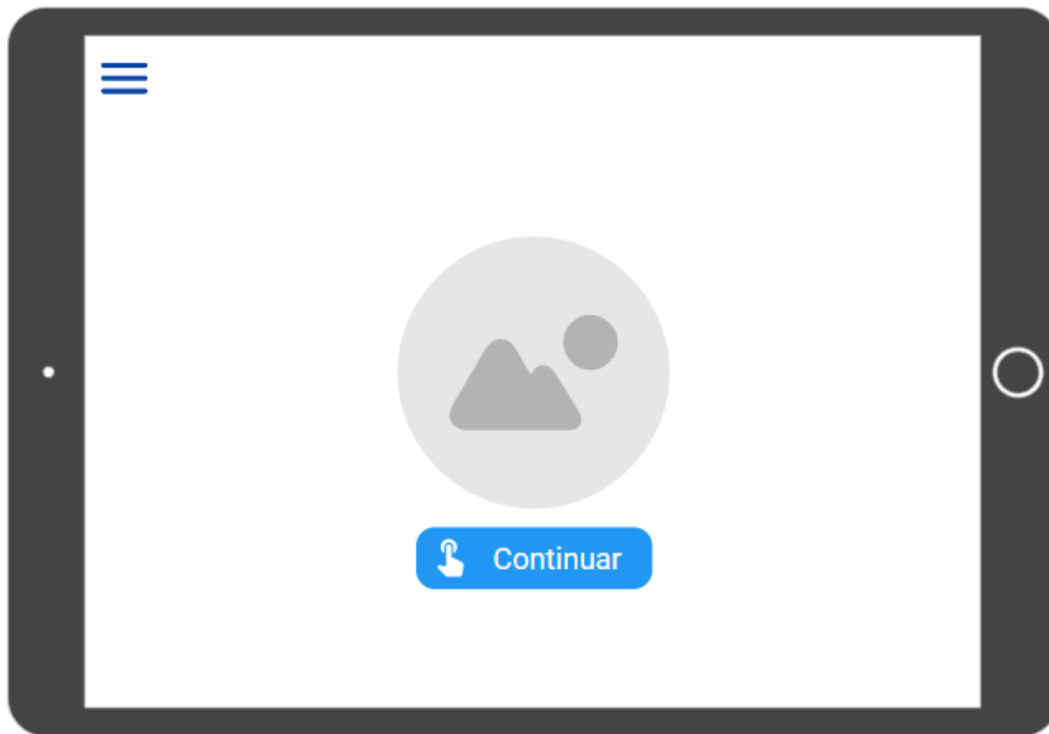
Para nosotros es muy importante la comodidad de todos nuestros clientes y que mejor manera que facilitándoles su pedido y sus compras hacia nuestro restaurante con nuestra app móvil con tan solo un clic.

Por consiguiente, esta es una app moderna, de tal modo que cuando sea tu turno o estés listo para ordenar lo puedas hacer de la forma más eficiente y rápida posible, por lo cual la app cuenta con las siguientes funcionalidades y características:

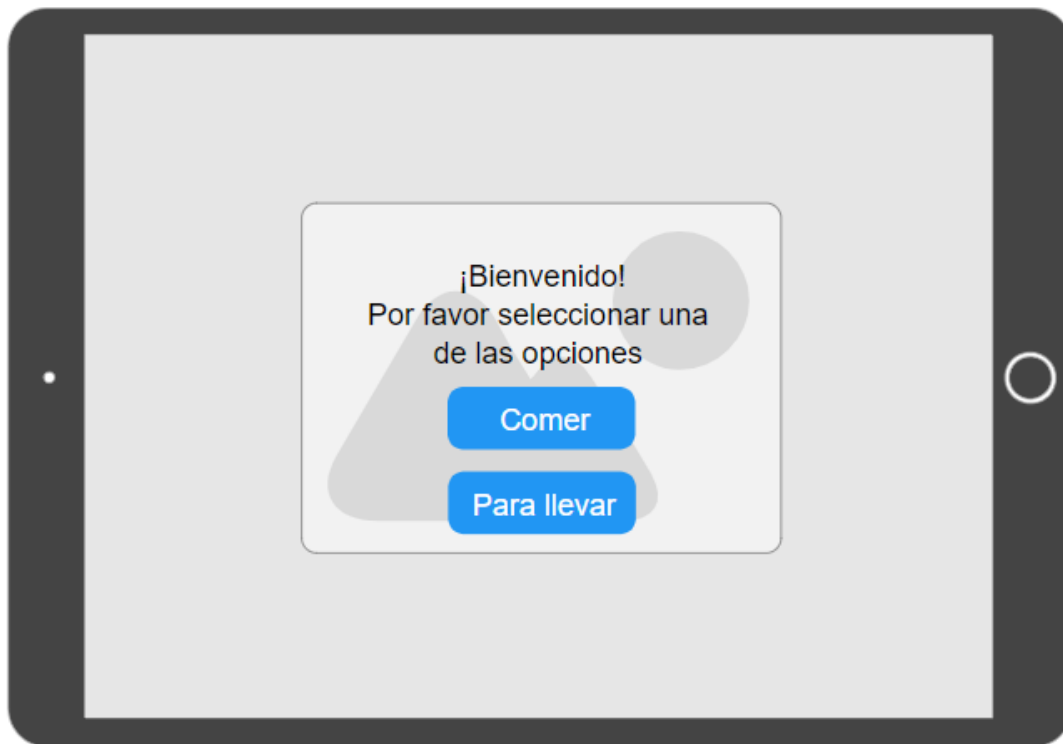
- ✓ Consulta rápida de mesas disponibles en nuestros locales.
- ✓ Reservar su mesa de manera fácil.
- ✓ Manejo de órdenes para llevar y comer acá.
- ✓ Posibilidad de ordenar un menú o crear uno nuevo.
- ✓ Pagos con tarjeta de crédito, débito o de manera contra entrega en efectivo.
- ✓ Mostrar orden con los productos preseleccionados

Diseño UX/UI ->Mock Ups

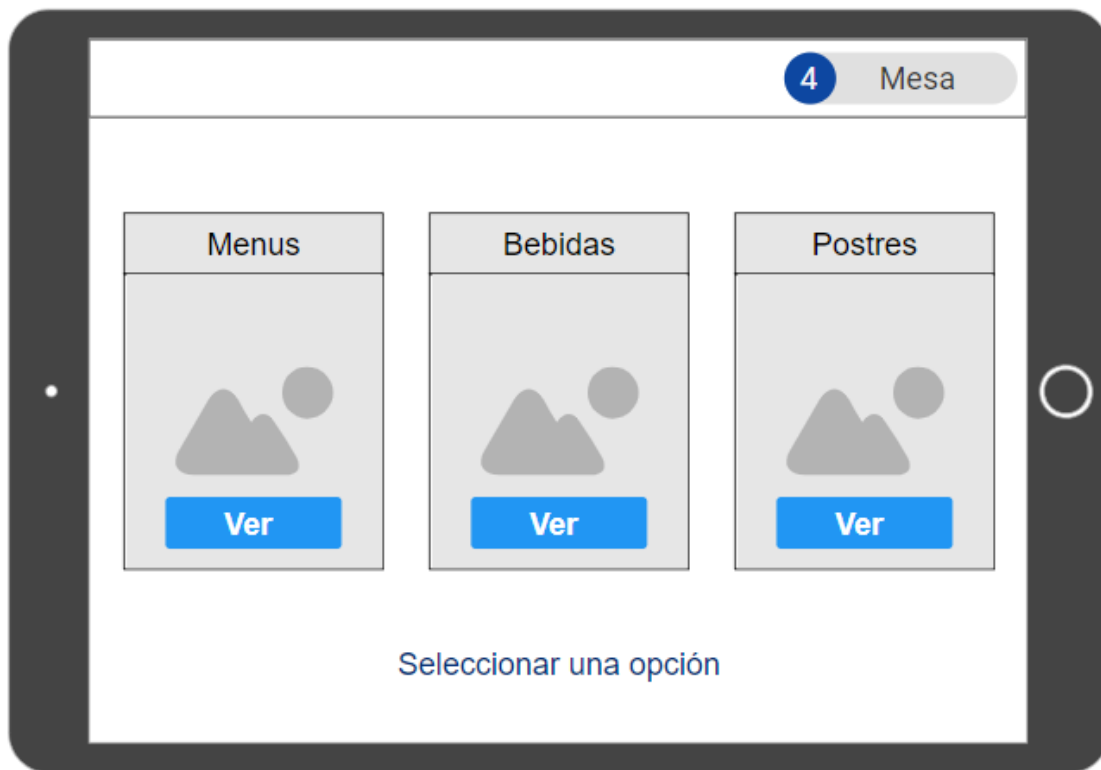
Ventana 1 - Inicio



Ventana 2 – Tipo de orden



Ventana 3 – Menú General



Ventana 4 – Menú



Ventana 5 – Menú Bebidas



Ventana 6 – Menú Postres



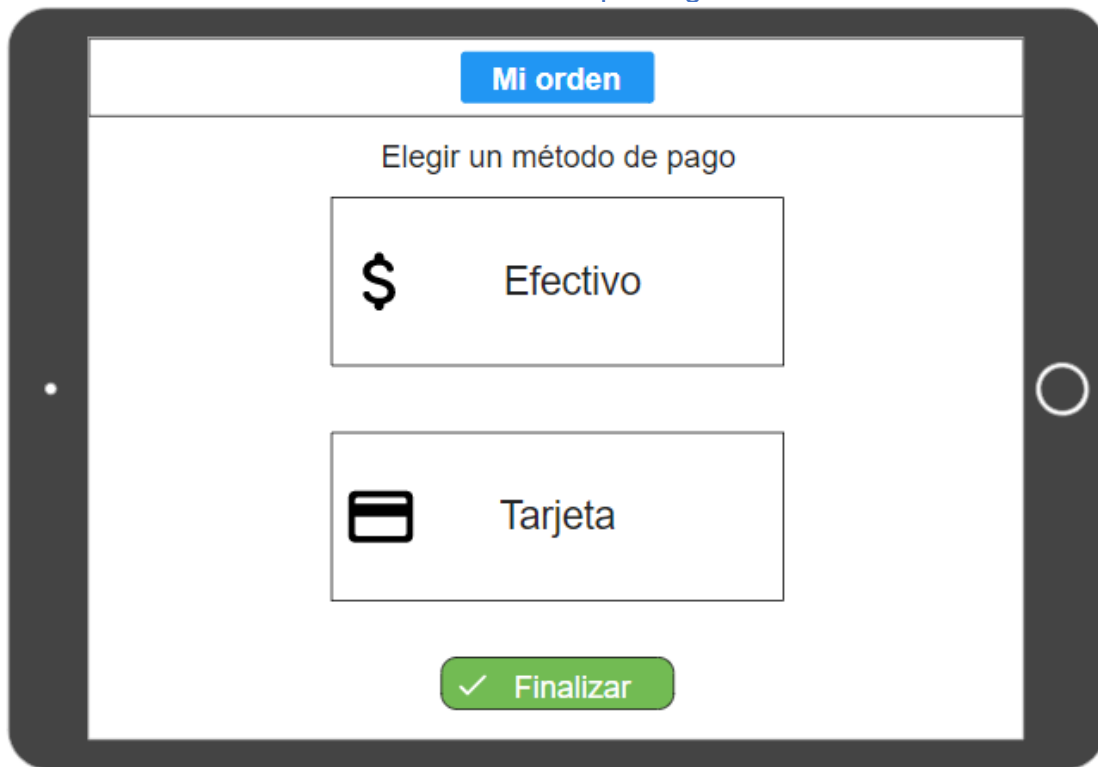
Ventana 7 – Menú llevar



Ventana 8 – Orden



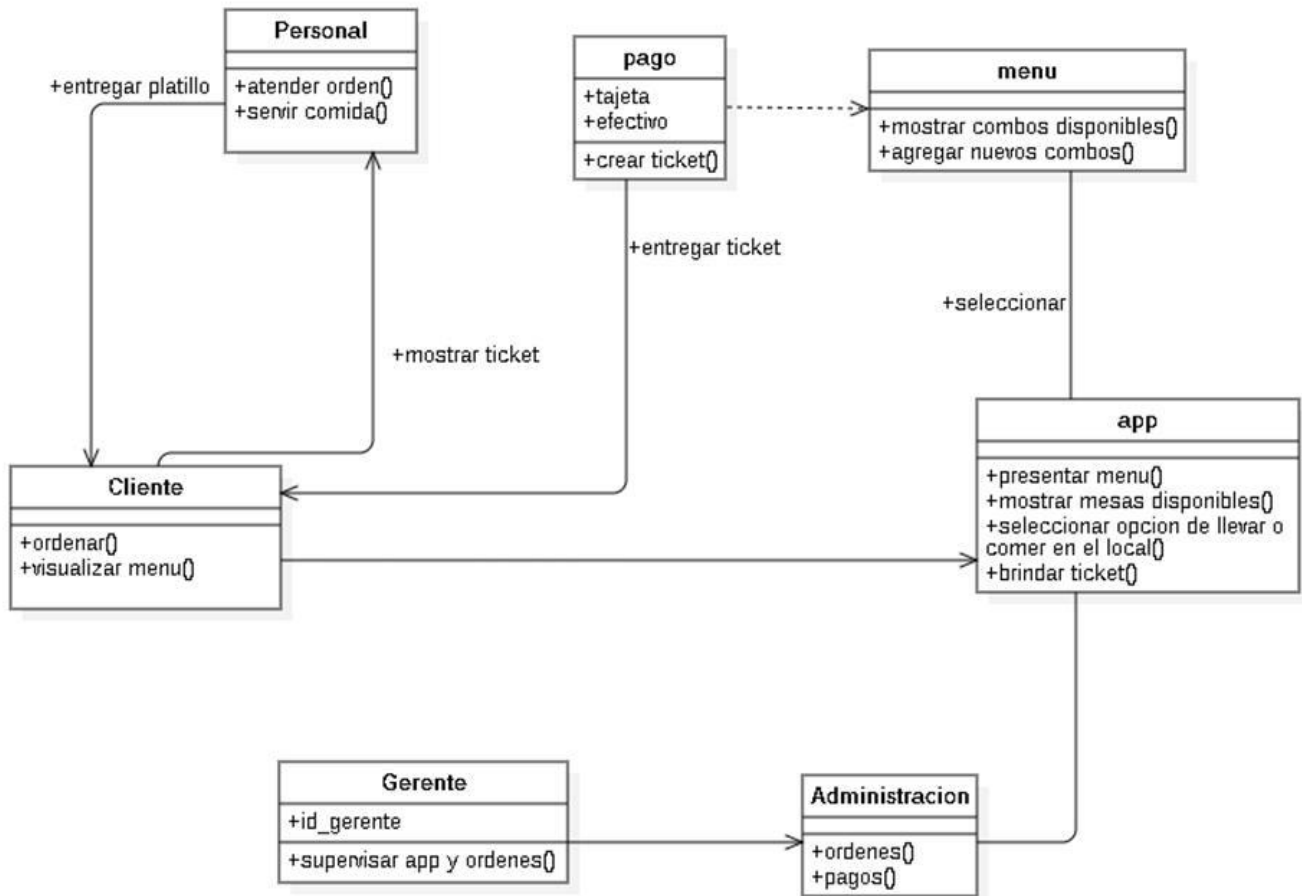
Ventana 9 – Tipo Pago

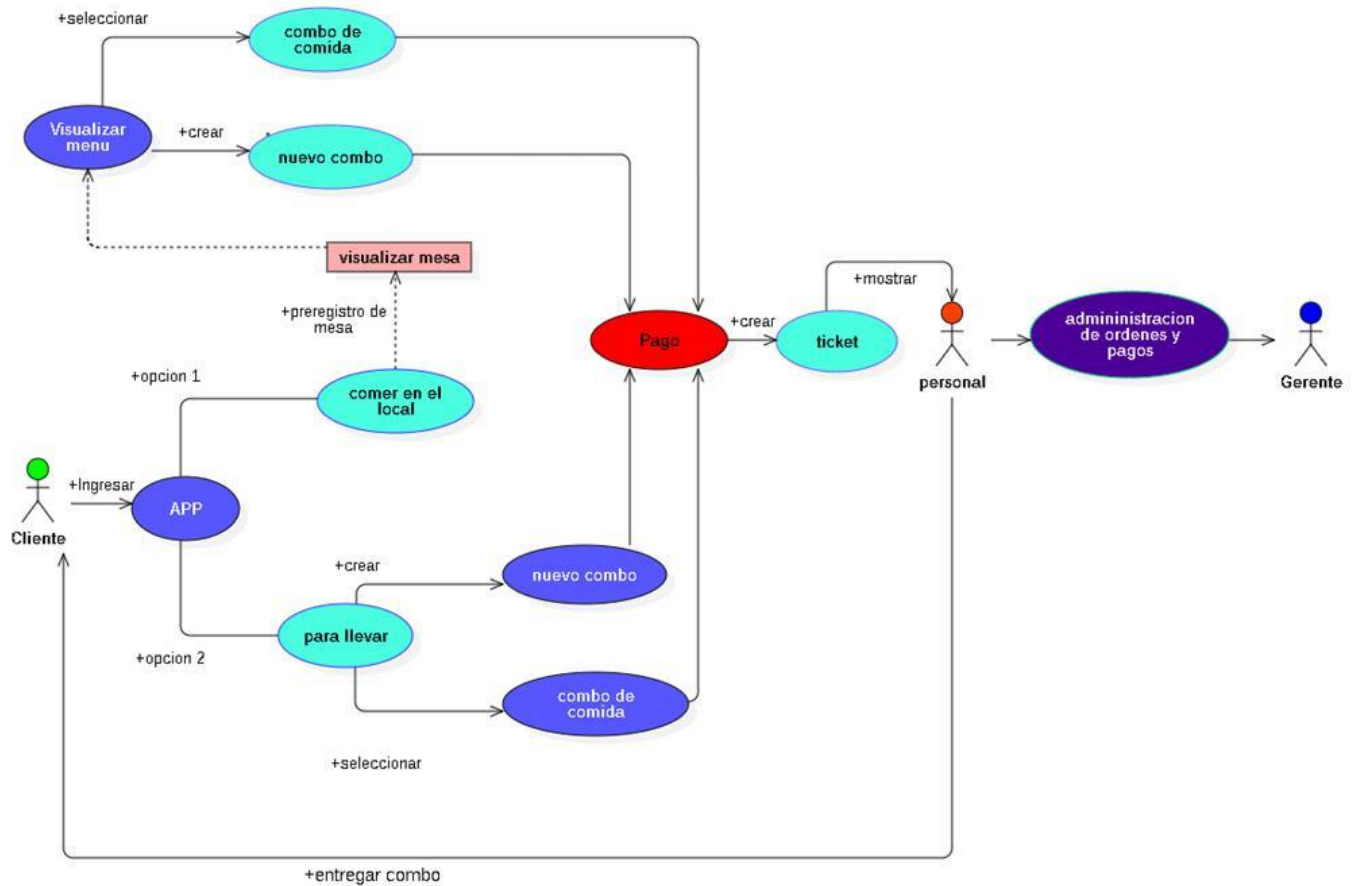


Ventana 10 – Orden registrada



Diagramas UML



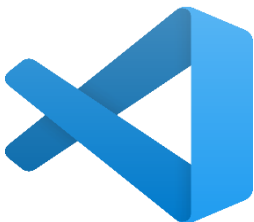


Herramientas a usar

Entre las herramientas para desarrollo en multiplataforma que como equipo hemos investigado y considerado utilizar.

Teniendo en cuenta los pro y contra de cada una vamos a listarlas en este documento paso seguido a elegir cuales vamos a utilizar para realizar este proyecto.

Visual Studio Code:

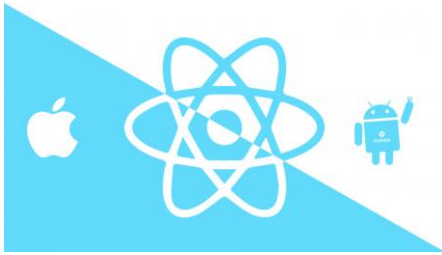


Visual Studio Code es un programa que nos permitirá escribir el código necesario para la realización de este proyecto dado a su versatilidad y facilidad de uso llevado de la mano con una amplia librería de extensiones que se pueden instalar

Y su integración con otros servicios como el controlador de versiones GitHub

Es por eso que Visual Studio Code será nuestro editor de código seleccionado para el desarrollo del proyecto.

React-Native:



React native es una herramienta bastante solida para desarrollo web como desarrollo móvil nos permite usando el mismo código desarrollar la aplicación web y la aplicación para dispositivos móviles.

A parte de tener una muy buena cantidad de recursos, bibliotecas, APIs abonado a ser compatible con la siguiente herramienta que mencionaremos a continuación.

Expo Snack:



Expo Snack

Es una herramienta de desarrollo multiplataforma que puede usarse tanto localmente como en un navegador en caso de no tener los recursos para usarlo localmente y esa es su principal ventaja, que al no necesitar una instalación directa lo vuelve una alternativa muy factible en nuestro proyecto.

Firestore:



Para el caso del Backend consideramos usar FireBase este servicio de Google que nos puede facilitar el trabajo dado que con FireBase podemos implementar APIs, base de datos y poder alojar nuestra aplicación y al contar con el soporte de Google lo vuelve una opción muy segura.

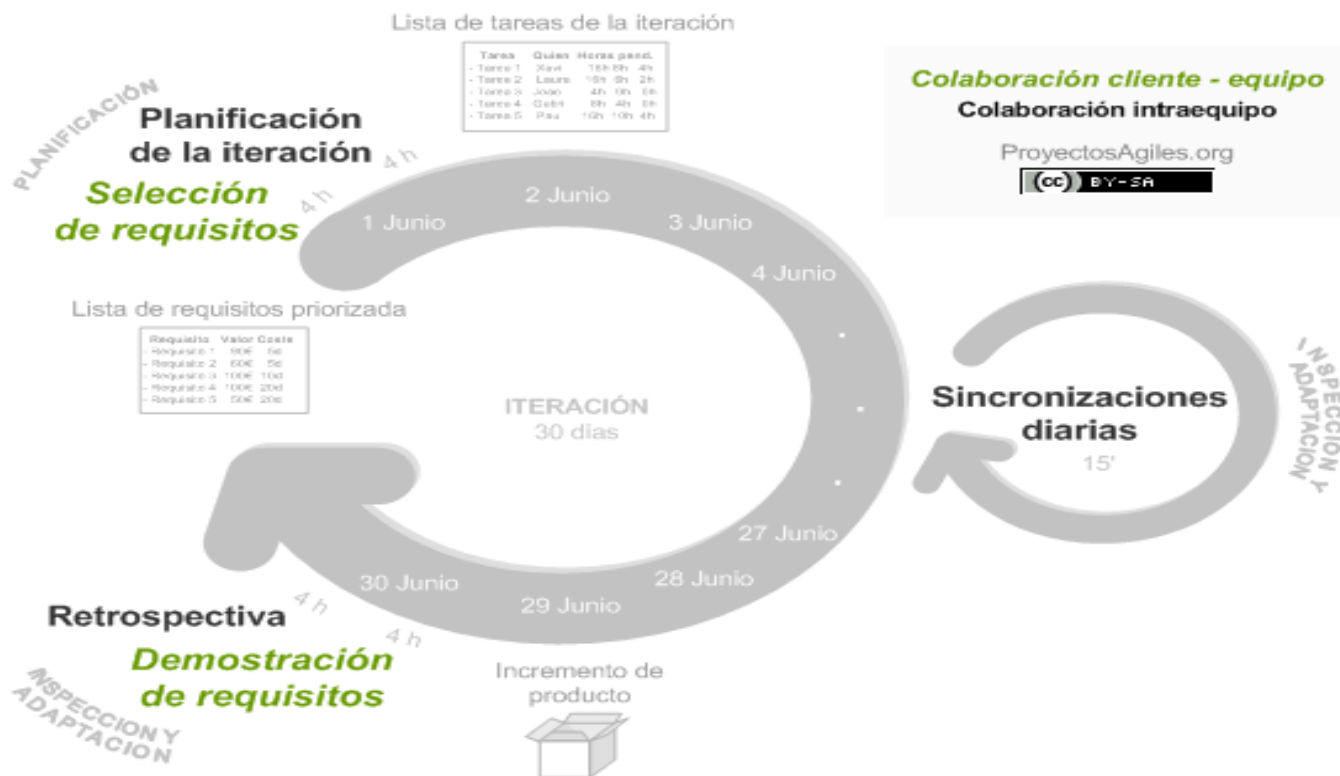
Metodología de trabajo

Metodologia scrum

Scrum es un marco que permite el trabajo colaborativo entre equipos. Al igual que un equipo de rugby (de donde proviene su nombre) cuando entrena para un gran partido, scrum anima a los equipos a aprender a través de las experiencias, a auto organizarse mientras aborda un problema y a reflexionar sobre sus victorias y derrotas para mejorar continuamente.

Aunque son los equipos de desarrollo de software los que utilizan con mayor frecuencia este tipo de scrum, sus principios y lecciones se pueden aplicar a todo tipo de trabajo en equipo. Esta es una de las razones por las que es tan popular. Aunque se considera a menudo un marco de gestión de proyectos ágil, scrum incluye un conjunto de reuniones, herramientas y funciones que, de forma coordinada, ayudan a los equipos a estructurar y gestionar su trabajo.

El proceso: En Scrum un proyecto se ejecuta en ciclos temporales cortos y de duración fija (iteraciones que normalmente son de 2 semanas, aunque en algunos equipos son de 3 y hasta 4 semanas, límite máximo de feedback de producto real y reflexión). Cada iteración tiene que proporcionar un resultado completo, un incremento de producto final que sea susceptible de ser entregado con el mínimo esfuerzo al cliente cuando lo solicite.



El proceso parte de la lista de objetivos/requisitos priorizada del producto, que actúa como plan del proyecto. En esta lista el cliente (ProductOwner) prioriza los objetivos balanceando el valor que le aportan respecto a su coste (que el equipo estima considerando la Definición de Hecho) y quedan repartidos en iteraciones y entregas.

Las actividades que se llevan a cabo en Scrum son las siguientes (los tiempos indicados son para iteraciones de 2 semanas):

Planificación de la iteración

El primer día de la iteración se realiza la reunión de planificación de la iteración. Tiene dos partes:

Selección de requisitos (2 horas). El cliente presenta al equipo la lista de requisitos priorizada del producto o proyecto. El equipo pregunta al cliente las dudas que surgen y selecciona los requisitos más prioritarios que prevé que podrá completar en la iteración, de manera que puedan ser entregados si el cliente lo solicita.

Planificación de la iteración (2 horas). El equipo elabora la lista de tareas de la iteración necesarias para desarrollar los requisitos seleccionados. La estimación de esfuerzo se hace de manera conjunta y los miembros del equipo se auto asignan las tareas, se auto organizan para trabajar incluso en parejas (o grupos mayores) con el fin de compartir conocimiento

(creando un equipo más resiliente) o para resolver juntos objetivos especialmente complejos.

Beneficios de Scrum

Los principales beneficios que proporciona Scrum son:

- Entrega mensual (o quincenal) de resultados (los requisitos más prioritarios en ese momento, ya completados) lo cual proporciona las siguientes ventajas:
- Gestión regular de las expectativas del cliente y basada en resultados tangibles.
- Resultados anticipados (*time to market*).
- Flexibilidad y adaptación respecto a las necesidades del cliente, cambios en el mercado, etc.
- Gestión sistemática del Retorno de Inversión (ROI).
- Mitigación sistemática de los riesgos del proyecto.
- Productividad y calidad.
- Alineamiento entre el cliente y el equipo de desarrollo.
- Equipo motivado.

Fundamentos de Scrum

Scrum se basa en:

- El desarrollo incremental de los requisitos del proyecto en bloques temporales cortos y fijos (iteraciones de un mes natural y hasta de dos semanas, si así se necesita).
- La priorización de los requisitos por valor para el cliente y coste de desarrollo en cada iteración.
- El control empírico del proyecto. Por un lado, al final de cada iteración se demuestra al cliente el resultado real obtenido, de manera que pueda tomar las decisiones necesarias en función de lo que observa y del contexto del proyecto en ese momento. Por otro lado, el equipo se sincroniza diariamente y realiza las adaptaciones necesarias.
- La potenciación del equipo, que se compromete a entregar unos requisitos y para ello se le otorga la autoridad necesaria para organizar su trabajo.

- La sistematización de la colaboración y la comunicación tanto entre el equipo y como con el cliente.
- El timeboxing de las actividades del proyecto, para ayudar a la toma de decisiones y conseguir resultados.

Presupuesto

Presupuesto para Creación de App Movil.

Cliente: Apetitoso

La aplicación constara de 10 ventanas en su totalidad.

Diseño y Desarrollo

Descripción	Total
Elaboración de flujo y diseño de vistas	\$950.00
Diseño de logo	\$100.00
Honorarios de Desarrolladores	\$1,500
Implementación de PHP	\$600.00
Implementación de React-Native	\$600
Implementación de Base de Datos	\$150
Total	\$3900.00

Soporte y Mantenimiento

Concepto	Alcance
Gestión de Hosting	Incluido
Soporte ante incidencias	Incluido
Mantenimiento de la Base de Datos	Incluido
Revisión periódica	Incluido
Mantenimiento de cuentas de correo	Incluido
Configuración de protocolos seguros para evitar ataques	Incluido
Gestión de copias de seguridad	Incluido
Total	\$200.00

Licencias

- **Reconocimiento - No Comercial (by-nc)**



Esta licencia permite la generación de obras derivadas siempre que no se haga un uso comercial de las mismas. Tampoco se puede utilizar la obra original con finalidades comerciales.

- **Reconocimiento - No Comercial - Compartir Igual (by-nc-sa)**



Esta licencia no permite un uso comercial de la obra original ni de las posibles obras derivadas. Además, la distribución de estas obras derivadas se debe hacer con una licencia igual a la que regula la obra original.