

**Universidad Nacional Autónoma de México**

**Facultad de Ingeniería**

**Asignatura: Fundamentos de programación**

**Tarea: Actividad asíncrona 6**

**Nombre: Valdez Hernandez Alan Josue**

**Fecha: a 24 de octubre del 2020**

**¿Cuánto estarías dispuesto a pagar por que alguien desarrolle tu proyecto?**

R= si cumple todas las necesidades del proyecto pagaría entre 10000 y 15000 pesos.

**¿Cuánto cobrarías si tú lo hicieras?**

R= seria injusto que yo pidiera más de lo que yo pagaría por hacer un trabajo y eso por ello que cobraría entre 10000 y 15000 pesos.

**¿Cuánto tiempo te tomaría desarrollarlo si lo comenzaras a desarrollar hoy, con los conocimientos que posees hasta ahora (inclusive pueden ser nulos)?**

R= cálculo que, de tres a cuatro meses, es decir, que estaría listo para enero o febrero.

**¿Cuál sería tu plan de acción para el desarrollo de tu proyecto, si sólo te dedicaras al 100% a realizarlo? Realiza un diagrama de Gantt con tiempos y etapas del proyecto**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Actividad | Inicio | Fin | 26-27/10/20 | 27/10/20  a  26/10/20 | 28/10/20  a  14/11/20 | | 15/11/20  a  28/11/20 | 29/11/20  a  29/12/20 | 30/12/20  a  30/01/21 | 31/01/21  a  12/02/21 |
| Definir datos de entrada | 26/10/20 | 26/10/20 |  |  | |  |  |  |  |  |
| Definir datos de salida | 27/10/20 | 26/10/20 |  |  | |  |  |  |  |  |
| *Crear algoritmo* | 28/10/20 | 14/11/20 |  |  | |  |  |  |  |  |
| Diagrama de flujo | 15/11/20 | 28/11/20 |  |  | |  |  |  |  |  |
| Codificar | 29/11/20 | 29/12/20 |  |  | |  |  |  |  |  |
| Diseño de la app | 30/12/20 | 30/01/21 |  |  | |  |  |  |  |  |
| Revisión y detalles. | 31/01/21 | 12/02/21 |  |  | |  |  |  |  |  |

R=

**¿Qué necesitarías para realizar tu proyecto (materiales, equipo de cómputo, licencias de software, cursos, asesorías, etc.)?**

Materiales para diseño de app:

Equipo de cómputo.

Lenguaje de programación: Java

Asesoría: para el desarrollo de código, para el diseño de la app.

siguientes ocho puntos:

1. permisos, licencia y condiciones de uso

Hay que ser claros y explícitos a la hora de solicitar permisos al usuario para acceder a contactos de su dispositivo, realizar pagos o ceder datos. Además, es obligatorio desarrollar licencias y condiciones de uso. En todos los casos no basta con informar al usuario, sino que este tiene que aceptar, puesto que en caso de reclamación tendremos una mejor defensa.

2. Derechos propios y de terceros

Es obligatorio disponer de licencias de los recursos que se utilizarán. Para lo cual, hay que leer detenidamente las condiciones, puesto que hay casos en los cuales los recursos excluyen el uso comercial, no pudiéndose ejecutar en aplicaciones. Además, conviene proteger el contenido para evitar plagios y copias.

3. Menores

En caso de aplicaciones dirigidas a menores de 14 años, se tienen que consultar las leyes correspondientes y las obligaciones impuestas. El motivo es que existe una regulación especial en materia de consumidores y usuarios, protección de datos, derechos de imagen, etc.

4. Funcionalidades lícitas

Igual que en el marketing tradicional, el que es ilícito al offline a la app también lo es. Por ejemplo, estimular un ámbito de vida poco saludable, como el consumo excesivo de alcohol u otras sustancias.

5. Privacidad y geolocalització

La recogida de información del usuario tiene que ser la indispensable para el funcionamiento de la app, y este tiene que tener la posibilidad de configurar la privacidad. Además, si nuestra aplicación dispone de geolocalització, se tiene que contar con la aceptación del usuario para poder acceder a ella.

6. Información y cookies.

Es fundamental informar el usuario de los aspectos regulados en la ley y mostrar los datos sobre los creadores y sobre quienes hay detrás de la aplicación. También es necesario que el usuario acepte las cookies mediante un aviso informativo con la información básica y precisa sobre las mismas, así como los aspectos exigidos por la ley.

7. Markets

Tienen condiciones muy estrictas porque se puedan publicar las aplicaciones. Por lo tanto, hay que cumplir siempre el que piden. De hecho, incluso cumpliendo las condiciones al colgar la app, estas pueden cambiar y hacer que la aplicación no esté disponible para usuarios nuevos. Un ejemplo que suelen alegar los markets para rechazar una app es que su interfaz de usuario es compleja o inferior al que catalogan como "muy buena".

8. Publicidad

Si monetizan una aplicación a través de publicidad, esta tiene que identificarse siempre como tal.