

Este documento fue creado para lectura exclusiva de *Diego García Cacho*, la información contenida en este documento es confidencial.

This document is intended for *Diego García Cacho*, internal purposes only. The information contained herein is proprietary and confidential. Any use, copying, retention or disclosure by any person other than the intended recipient or the intended recipient's designees is strictly prohibited.

CUMBRE DE NEGOCIOS APP

At'n: Diego García Cacho

ETAPAS DESARROLLO / METODOLOGÍA TRABAJO

1.Arquitectura de información / Experiencia usuario

Creación de diagramas de flujo, condiciones de sistema y experiencia de flujo del usuario.

2.Diseño de interface

Creación visual de la plataforma para aprobación de cliente.

3.Desarrollo

Una vez aprobado el diseño de interface por el cliente, producción del desarrollo en programación.

4.Lanzamiento.

Lanzamiento, publicación en tiendas y pruebas de uso.

TIEMPOS DE PUBLICACIÓN

Una vez contratada la licencia de publicación en las respectivas tiendas en línea de las aplicaciones.

Se contemplan de 10 a 15 días hábiles para ser aprobadas y liberadas por parte de Apple o Google a sus respectivas tiendas.

*El tiempo puede variar si las tiendas devuelven la aplicación.

CUMBRE DE NEGOCIOS APP

At'n: Diego García Cacho

Brief General.

Se desarrollará una aplicación para el sistema operativo: **ANDROID & IOS**

El rubro general de la aplicación es: **CUMBRE DE NEGOCIOS**

La aplicación tendrá uso en:

Dispositivos de asistentes a la cumbre.

Backend de administración general web.

La aplicación cumplirá la función de permitir a los asistentes de la cumbre durante su periodo conocer toda la información relevante así como interactuar con los demás asistentes.

La aplicación podrá ser descargada desde sus respectivas tiendas teniendo modalidad de uso libre en la cual se mostrarán ciertos elementos abiertos al público, y uso cerrado en la cual se mostrará la información completa.

La aplicación descargará la información al momento de iniciar sesión dando la facilidad de tener los materiales pre cargados en uso inmediato.

Los organizadores de la cumbre tendrán un sistema backend para cargar nuevas cumbres y controlar el tiempo en el que los asistentes podrán utilizar la aplicación.

La aplicación será conectada con el sistema actual de registro para continuar con la logística de acceso.

La aplicación contará con los idiomas inglés y español.

Se desarrollará una aplicación que pueda tener un tiempo de vida largo para evitar la contratación del desarrollo de una nueva aplicación.

La aplicación estará diseñada para facilitar el despliegue de votaciones, preguntas en tiempo real entre otros.

CUMBRE DE NEGOCIOS APP

At'n: Diego García Cacho

Consideraciones técnicas.

Se deberá contar con un servidor web que cumpla los requerimientos de la aplicación.

El tipo de desarrollo óptimo para este desarrollo es **NATIVO** considerando las diversas funciones que requieren acceder a elementos internos de los dispositivos como lector de códigos, vincular redes sociales, correcta función de notificaciones y elementos para compartir.

Desarrollo nativo permite facilitar el arreglo de errores en tiempo real y considerar que las tiendas en línea se encuentran en el proceso de eliminar métodos de desarrollo para compilar hacia los dos sistemas como Phonegap o similares.

Se deberán generar reuniones con el personal encargado de la página web actual para llegar a la mejor metodología para conectar los sistemas de registro con la aplicación.

Se deberá determinar la versión de sistemas operativos en las que se desarrollaran las aplicaciones.

CUMBRE DE NEGOCIOS APP

At'n: Diego García Cacho

MÓDULOS APLICACIÓN

Estructura / Características

USUARIOS

A) PERFIL	1. Perfil
B) PAGINA PRINCIPAL	2. Sesión Actual 3. Próximas Sesiones 4. Encuestas
C) BIENVENIDO	5. Bienvenido
D) DAILY SUMMARIES	6. Daily Summaries
E) ORDEN DEL DIA	7. Orden del Día
F) PERSONAS	8. Personas
G) ♦ PONENTES	9. Ponentes
H) COMITÉ ORGANIZADOR	10. Comité Organizador
I) MALETÍN	11. Maletín
J) ESCANEAR	12. Escanear
K) VOTACIONES	13. Votaciones
L) PREGUNTAS	14. Preguntas
M) COMMENT FEED	15. Comment Feed
N) ENCUESTAS	16. Encuestas
O) MENSAJES	17. Mensajes
P) NOTAS	18. Notas
Q) ENVIAR TWEET	19. Enviar Tweet
R) INFORMACIÓN GENERAL	20. Información General

S) MATERIALES RELACIONADOS	21. Materiales Relacionados
T) MAPAS	22. Mapas
U) SINCRONIZADO	23. Sincronizado
V) IDIOMA	24. Idioma

ADMINISTRADORES

W) CUMBRES	25. Cumbres
X) VOTACIONES	26. Sesión Actual
Y) ENCUESTAS	27. Encuestas
Z) MENSAJES	28. Mensajes
AA) PREGUNTAS	29. Preguntas
BB) CONFIGURACION DE TWEET	30. Configuración de Tweet
CC) MATERIALES RELACIONADOS	31. Materiales Relacionados
DD) ADMINISTRADORES	32. Administradores
EE) REGISTRO ADMINS	33. Registro Admins
FF) METODOLOGÍA PROYECCIONES	34. Metodología Proyecciones
GG) INFO GENERAL	35. Bienvenida & Información General

♦ Referente a USO LIBRE

ESTO TERMINAR

CUMBRE DE NEGOCIOS APP

At'n: Diego García Cacho

MÓDULOS APLICACIÓN
Estructura / Características

USUARIOS

A) PERFIL

1. Perfil:

El módulo perfil permitirá al usuario visualizar y editar su información general:

- Foto
- Incorporar datos desde linkedin
- Email
- Teléfono
- Celular

B) PAGINA PRINCIPAL

Mostrará tres botones de acción.

2. Sesión Actual:

Enviará al módulo **Orden del Día (Punto 7)** en el día en el que se encuentren.

3. Próximas Sesiones:

Enviará a **Orden del Día** para visualizar todas.

4. Encuestas:

Mostrará si se cuenta con encuestas activas y enviará al módulo de **Encuestas**.

C) BIENVENIDO

5. Bienvenido:

Mostrará la carta de bienvenida.

D) DAILY SUMMARIES

6. Daily Summaries:

Mostrará el despliegue de los días del evento, al ingresar a uno este mostrara la división de documentos para inglés y español, dentro de este mostrará los documentos PDF cargados.

Se contarán con las herramientas de compartir, zoom y copiar texto a clipboard.

E) ORDEN DEL DIA

7. Orden del Día

Desplegará los días cargados junto con los horarios, estos mostraran:

Buscador

Hora

Tipo

Nombre

Locación

Al hacer click a un registro este mostrará la información correspondiente:

Fecha

Locación ([Al hacer click enviará a Mapas punto 22](#))

Tipo

Ponentes ([Al hacer click a un ponente enviará al perfil dentro de ponentes punto 9](#))

Y acciones para:

Agregar a calendario del teléfono

Agregar a **Maletin** ([Punto 11](#))

Agregar **Nota** ([Punto 18](#))

F) PERSONAS

8. Personas:

Desplegará alfabéticamente el listado de personas (asistentes y ponentes) a la cumbre y buscador.

Estas desplegaran:

Foto

Puesto

Empresa

Al hacer click en una persona se mostrará el perfil que contendrá:

Foto

Empresa

Puesto

Biografía

Información de contacto

Los perfiles contendrán las herramientas para:

Agregar a contactos del teléfono

Agregar a **Maletin** ([Punto 11](#))

Enviar **Mensaje** ([Punto 17](#))

Agregar **Nota** ([Punto 18](#))

G) PONENTES

9. Personas:

Este modulo despliega a todos los asistentes que se encuentren marcados como ponentes en por orden alfabetico y contiene buscador.

Estas desplegaran:

Foto

Nombre

Empresa

Puesto

Al hacer click en una persona se mostrará el perfil que contendrá:

Foto

Empresa

Puesto

Biografia

Información de contacto

Los perfiles contendrán las herramientas para:

Agregar a contactos del teléfono

Agregar a **Maletin** ([Punto 11](#))

Enviar **Mensaje** ([Punto 17](#))

Agregar **Nota** ([Punto 18](#))

H) COMITÉ ORGANIZADOR

10. Comité Organizador

Este modulo despliega a todos los miembros del comité organizador que se encuentren marcados como comité organizador en por orden alfabetico , y su grupo comité organizador o consejo asesor, contendrá buscador.

Estas desplegaran:

Foto

Nombre

Empresa

Puesto

Al hacer click en una persona se mostrará el perfil que contendrá:

Foto

Empresa

Puesto

Biografia

Información de contacto

Los perfiles contendrán las herramientas para:

Agregar a contactos del teléfono

Agregar a **Maletin** ([Punto 11](#))

Enviar **Mensaje** ([Punto 17](#))

Agregar **Nota** ([Punto 18](#))

I) MALETIN

11. Maletín

Este módulo mostrará los grupos de personas agregadas en el maletín bajo sus distintos grupos:

Personas

Sesiones (órdenes del día)

Ponentes

Mostrará un ícono de ayuda en el cual se desplegara la leyenda en la cual se describe la función del maletín.

Al pasa 1-5 días de terminar el evento los contenidos del maletín serán enviados al email del usuario junto con sus notas.

J) ESCANEAR

12. ESCANEAR

Este módulo permitirá escanear códigos QR asignados por el sistema a los participantes del evento, al escanear un código automáticamente forman parte de **maletín (Punto 11)** y agregará a la persona que escaneo al maletín de la persona escaneada.

K) VOTACIONES

13. Votaciones

Este módulo te pedirá la sesión (**Ordenes del dia punto 7**) en la que deseas votar, el sistema detectará la hora para mostrar las sesiones activas en ese momento de este modo el usuario no verá todas.

El administrador cargará así mismo las preguntas en las cuales se podrá hacer la votación.

Una vez cargadas estas deberán ser proyectadas en las pantallas de la sesión. (**Metodología de proyección punto 34**)

L) PREGUNTAS

14. Preguntas

Este módulo te pedirá la sesión ([Ordenes del día punto 7](#)) en la que desees realizar pregunta, el sistema detectará la hora para mostrar las sesiones activas en ese momento de este modo el usuario no verá todas.

Se deberá poder enviar la pregunta como anónimo si se desea.

Una vez cargadas estas deberán ser proyectadas en las pantallas de la sesión. ([Metodología de proyección punto 34](#))

M) COMMENT FEED

15. Comment Feed

Este modulo permitirá a todos los asistentes generar comentarios en cualquier momento del evento este permitirá buscar y escribir una pregunta.

El despliegue de los comentarios mostrará:

Foto

Likes

Titulo del comentario

Al ingresar al comentario este mostrará:

Titulo

Comentario

Boton de like y numero de likes

Fecha

Autor con vinculación a perfil

Personas que dieron like

Comentarios

Agregar comentario

N) ENCUESTAS

16. Encuestas:

Desplegará una encuesta al finalizar cada sesión para dar el rating de la misma.

O) MENSAJES

17. Mensajes:

Desplegará los mensajes recibidos y buscador.

Al recibir un mensaje el dispositivo tendrá una notificación push que al abrirse enviara directamente al mensaje.

Los usuarios podrán mantener una conversación.

Los administradores podrán enviar mensajes en cualquier momento a todos los usuarios, individual a un grupo seleccionado.

P) NOTAS

18. Notas:

Desplegará las notas guardadas por categoría y buscador.

Orden del día

Personas

Ponentes

Comité organizador

Q) ENVIAR TWEET

19. Enviar Tweet:

Mostrará pantalla para aceptar acceder a la cuenta del usuario.

Pedira usuario y contraseña.

Posteriormente dejará enviar un mensaje que tendrá el hashtag o mensaje incrustado que ingrese el administrador.

R) INFORMACIÓN GENERAL

20. Información General

Mostrará información general del evento.

S) MATERIALES RELACIONADOS

21. Materiales Relacionados:

Mostrará las carpetas con documentos pdf creadas por los administradores.

T) MAPAS

22. Mapas:

Mostrará el mapa del evento con marcadores de los diversos salones.

Al hacer click en un marcador este desplegará las sesiones en esa locación.

U) SINCRONIZACIÓN

23. Sincronización:

Tendrá la acción de verificar si el dispositivo se encuentra correctamente sincronizado con la información.

V) IDIOMA

24. Idioma:

Selección de idioma.

ADMINISTRADORES

W) CUMBRES

25. Cumbres

En backend se podrán crear cumbres y finalizar las mismas, esta acción tendrá efecto en que los usuarios ya no podrán ingresar a la aplicación.

X) VOTACIONES

26. Votaciones

Se tendrá la lista de las sesiones al ingresar a estas se podrán generar temas para votaciones antes de las sesiones o en tiempo real.

El administrador seleccionara las votaciones que desea mostrar y dara la acción para proyectarse.

Y) ENCUESTAS

27. Encuestas

Permitira a los administradores generar las encuestas que se enviaron al finalizar las sesiones.

Z) MENSAJES

28. Mensajes

Se permitirá seleccionar uno, varios o un grupo de usuarios a los cuales se les enviará un mensaje de administrador estos mensajes llegarán en notificación push.

AA) PREGUNTAS

29. Preguntas

El administrador podrá acceder a la sesión deseada para visualizar las preguntas enviadas por los usuarios.

El administrador seleccionara las preguntas que desea mostrar y dara la acción para proyectarse.

BB) CONFIGURACIÓN DE TWEET

30. Configuración de Tweet

Se configurara el mensaje default que tendrá incrustado el tweet que envían los usuarios.

CC) MATERIALES RELACIONADOS

31. Materiales Relacionados

Se permitirá cargar carpetas con documentos pdf.

DD) ADMINISTRADORES

32. Administradores

Se podrán crear super usuarios o usuarios que tengan acceso únicamente a los distintos módulos del backend.

EE) REGISTRO ADMIN

33. Registro Admin

Mostrará el registro de todas las acciones de los administradores.

FF) METODOLOGÍA DE PROYECCIONES

34. Metodología de Proyecciones

Las **Preguntas** y **Votaciones** tienen la finalidad de ser proyectadas durante las sesiones.

En el caso de las **pregunta** el administrador (moderador) podrá ingresar a la sesión deseada para visualizar las preguntas que los usuarios han ingresado en esa sesión.

El administrador seleccionará las preguntas que desea mostrar y presionará un botón de acción para abrir una ventana nueva que tendrá las preguntas cargadas en tiempo real por Ajax o podrán controlar el flujo de las mismas con el teclado.

En el caso de las **Votaciones** el administrador (moderador) podrá ingresar a la sesión deseada para ingresar las preguntas que se desplegarán.

El administrador presionará un botón de acción para abrir una ventana nueva que tendrá las preguntas cargadas en tiempo real por Ajax o podrán controlar el flujo de las mismas con el teclado.

*Para esta metodología se debe contemplar que el administrador o moderador deben tener acceso a backend y tener la laptop conectada a proyector.

GG) BIENVENIDA & INFORMACIÓN GENERAL

33. Bienvenida & Información General

Edición de la carta de bienvenida e información general.