



**UNIVERSIDAD DON BOSCO
FACULTAD DE INGENIERÍA
ESCUELA DE COMPUTACIÓN**

**Desarrollo de Software para Móviles
Proyecto de Catedra - Fase 1**

Docente:

Alexander Alberto Siguenza

Grupo:

01T

Presentado por:

Alvarez Flores, Gabriela Michelle	AF160428
Gomez Efigenio, Manuel de Jesus	GE141684
Godoy Ramírez, Braulia Lisbeth	GR160766
Gomez Alfaro, Benjamin Eleazar	GA162760
Jerez Elias, Gerardo Arturo	JE171459

Contenido

Objetivos	3
Introducción	4
Herramientas a utilizar	5
Diseño UI/UX	6
Lógica de la aplicación	8
Presupuesto	10
Bibliografía	12

Objetivo General

Desarrollar una aplicación móvil interactiva y amigable para los usuarios de android que deseen vender o adquirir productos haciendo uso de la misma.

Objetivos Específicos

- Desarrollar una aplicación móvil de e-commerce, haciendo uso del lenguaje de programación Java, el entorno de desarrollo android studio y otras herramientas relevantes para el desarrollo.
- Cumplir con los lineamientos establecidos para el desarrollo de la aplicación, respetando los principios de Interfaz y Experiencia de Usuario.

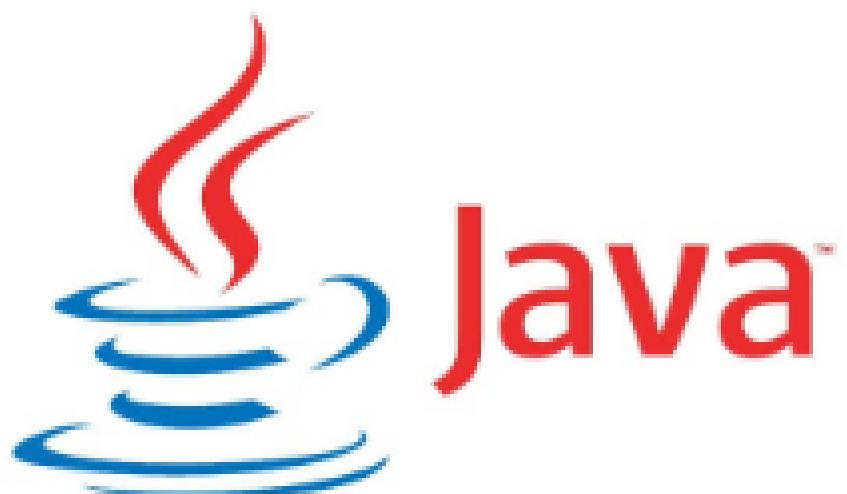
Introducción

El internet y las aplicaciones móviles han ido evolucionando a lo largo del tiempo, de manera que han modificado la forma que tienen las empresas de llegar a sus potenciales clientes; traduciéndose en una mayor necesidad de poseer aplicaciones móviles que les permitan llamar la atención y de esta manera hacer crecer su negocio.

En el presente documento, se plantean las bases para la creación de una aplicación móvil que será capaz de brindar un servicio de comercio electrónico; el cual, podrá ser utilizado por empresas y personas dedicadas a la venta de productos, además de todos los usuarios que utilicen la aplicación para adquirirlos.

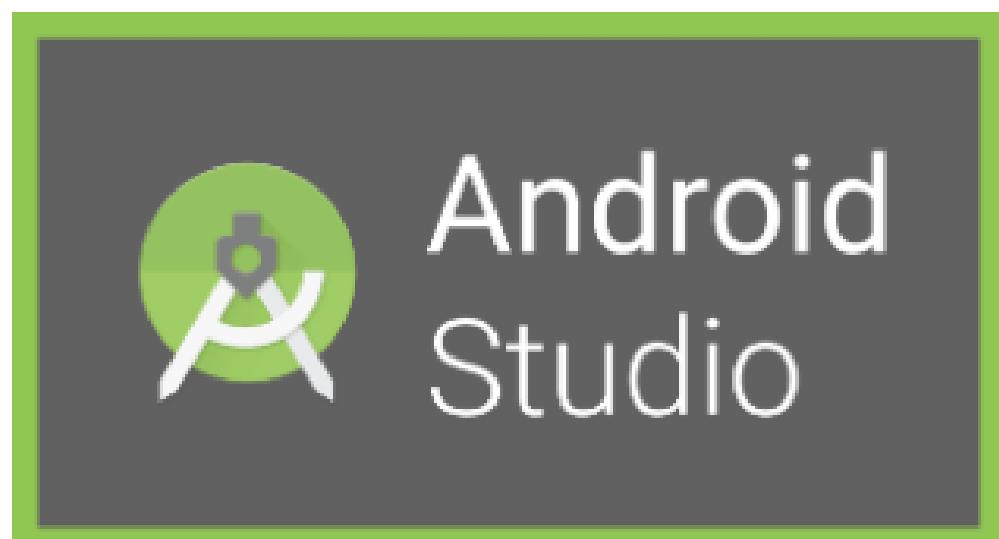
Se presentan las herramientas necesarias para el desarrollo y gestión de la aplicación, así como la lógica que se utilizará para desarrollar cada uno de los módulos y sus respectivos diseños; a la vez, se presenta el presupuesto de todos los gastos que implica el desarrollo de la aplicación.

Herramientas a utilizar



Como lenguaje de programación utilizaremos Java. Es uno de los lenguajes de programación más populares del mundo; orientado a objetos, potente, versátil y multiplataforma.

Para la organización de tareas nos apoyaremos de la herramienta online Trello.

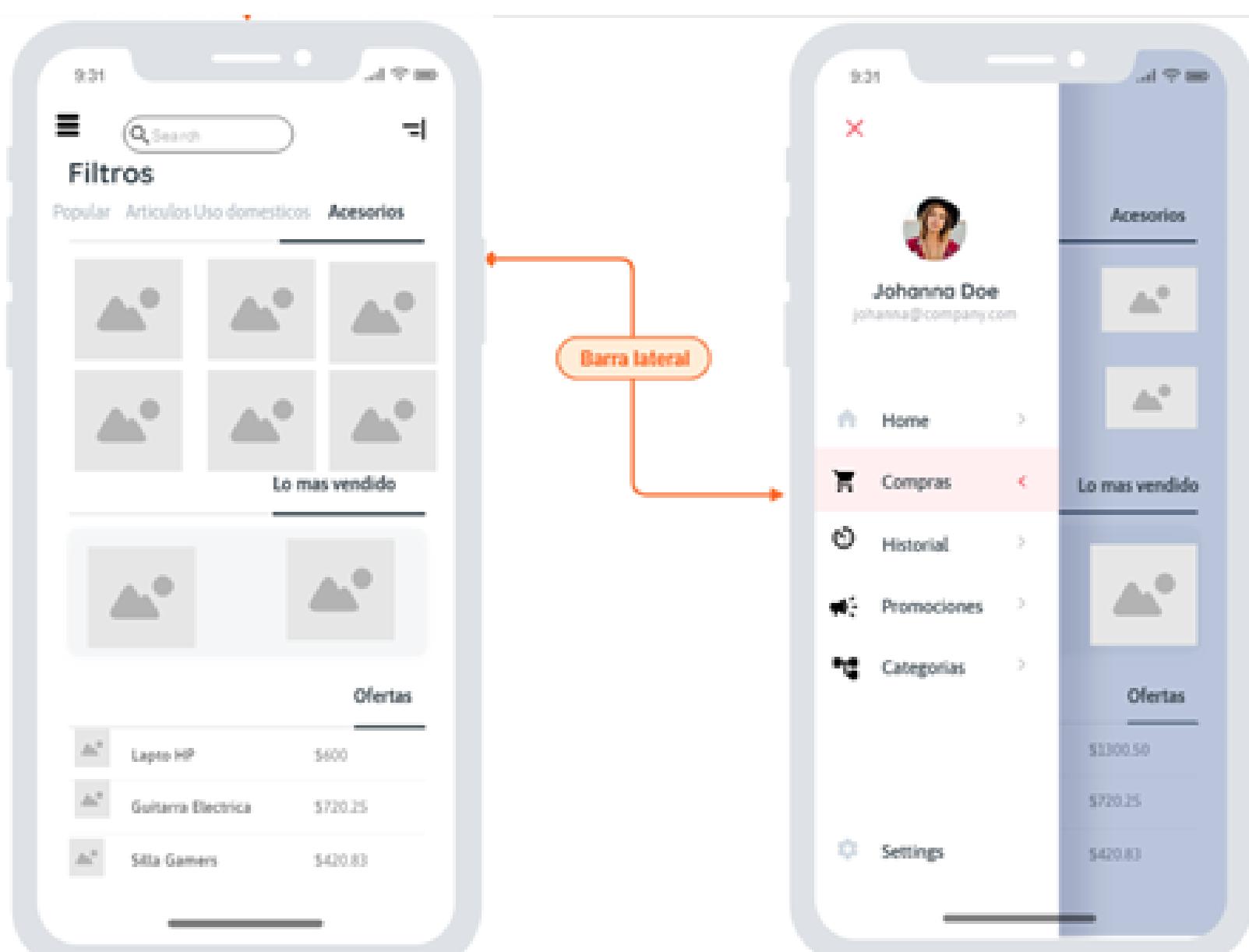
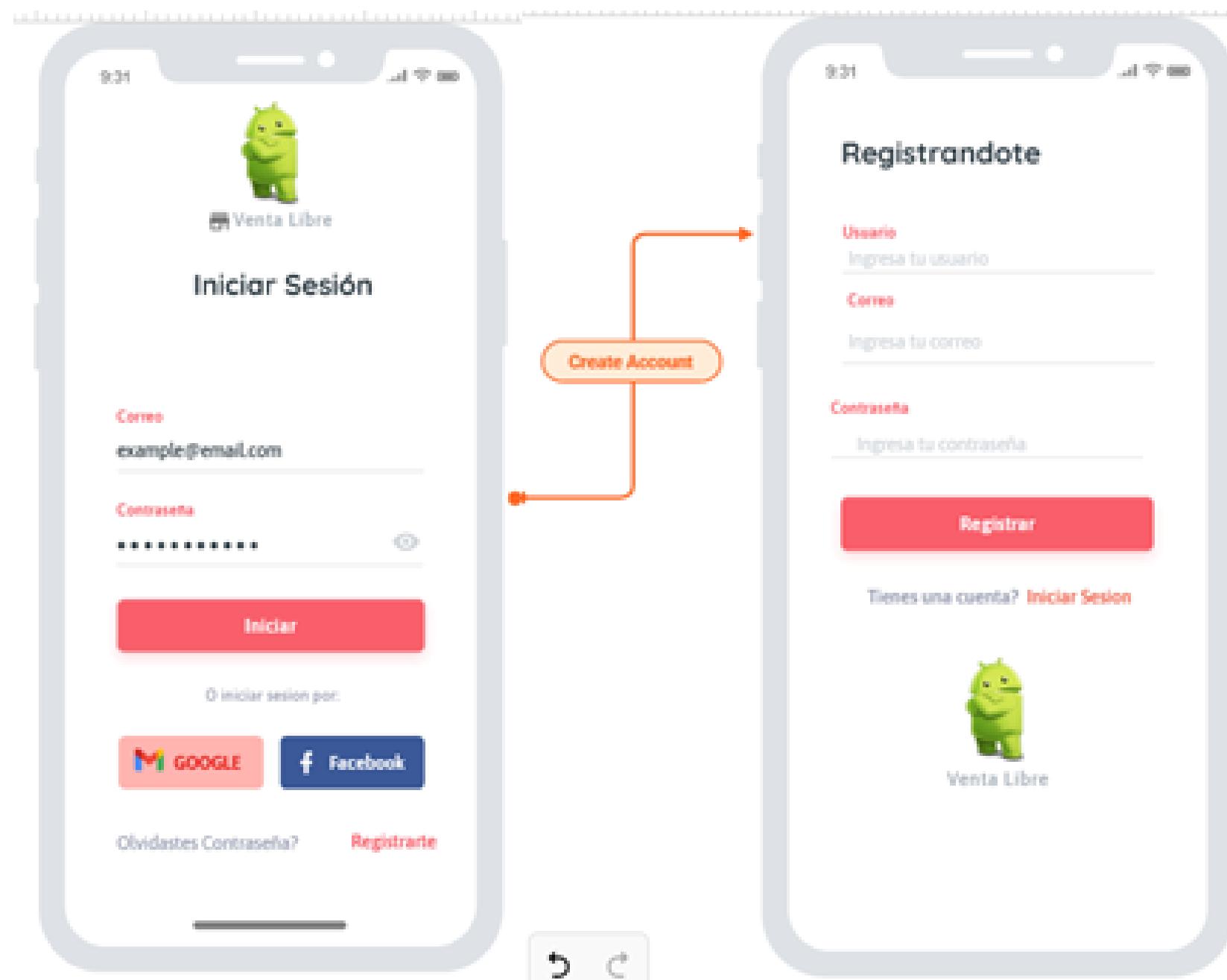


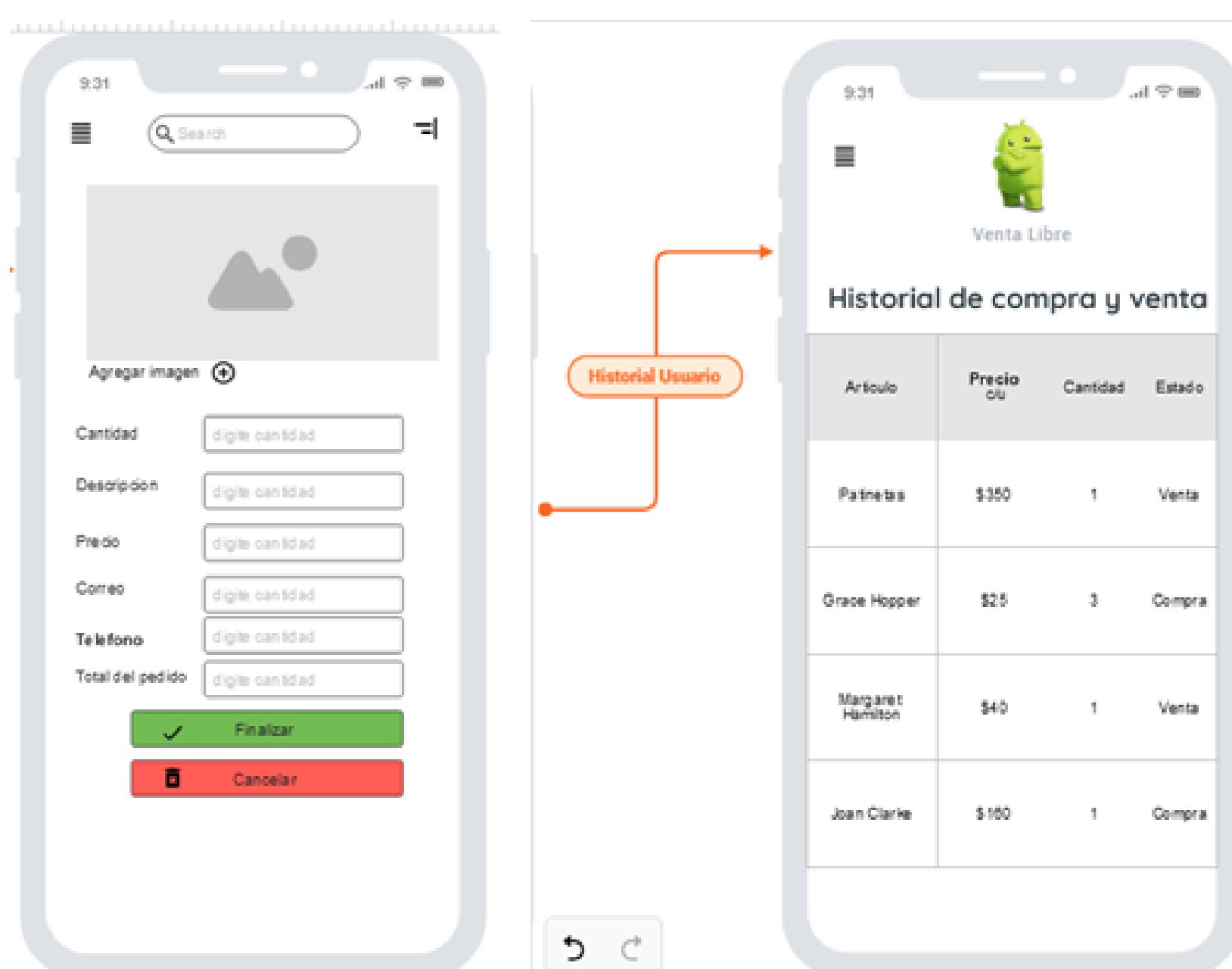
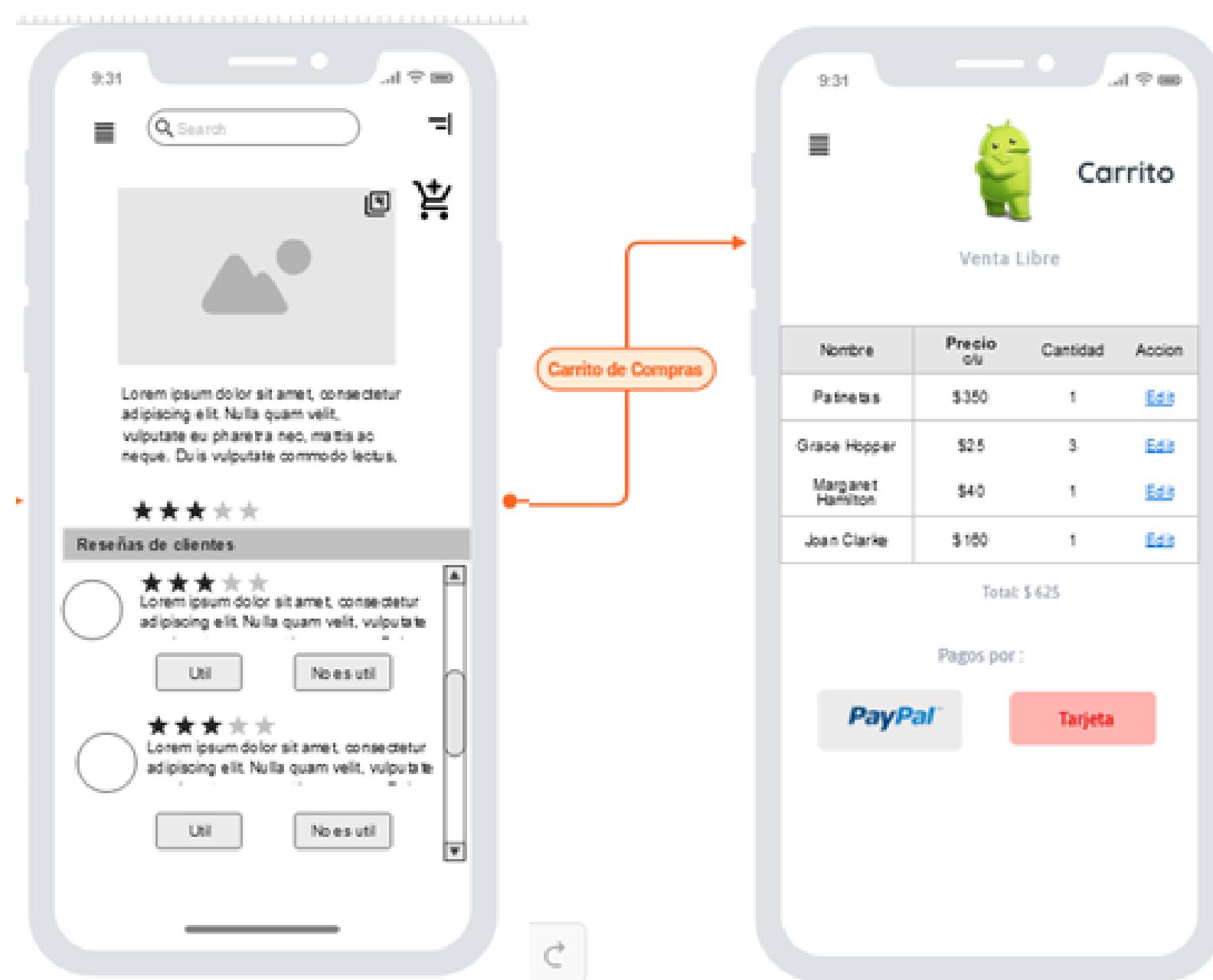
Como ambiente de desarrollo utilizaremos Android Studio, el cual es el ambiente de desarrollo oficial para la plataforma Android.

IFirebase es una plataforma móvil creada por Google, cuya principal función es desarrollar y facilitar la creación de apps de elevada calidad de una forma rápida, con el fin de que se pueda aumentar la base de usuarios y ganar más dinero. En nuestro caso, utilizaremos una de sus herramientas integradas como gestor de base de datos.



Diseño UI/UX



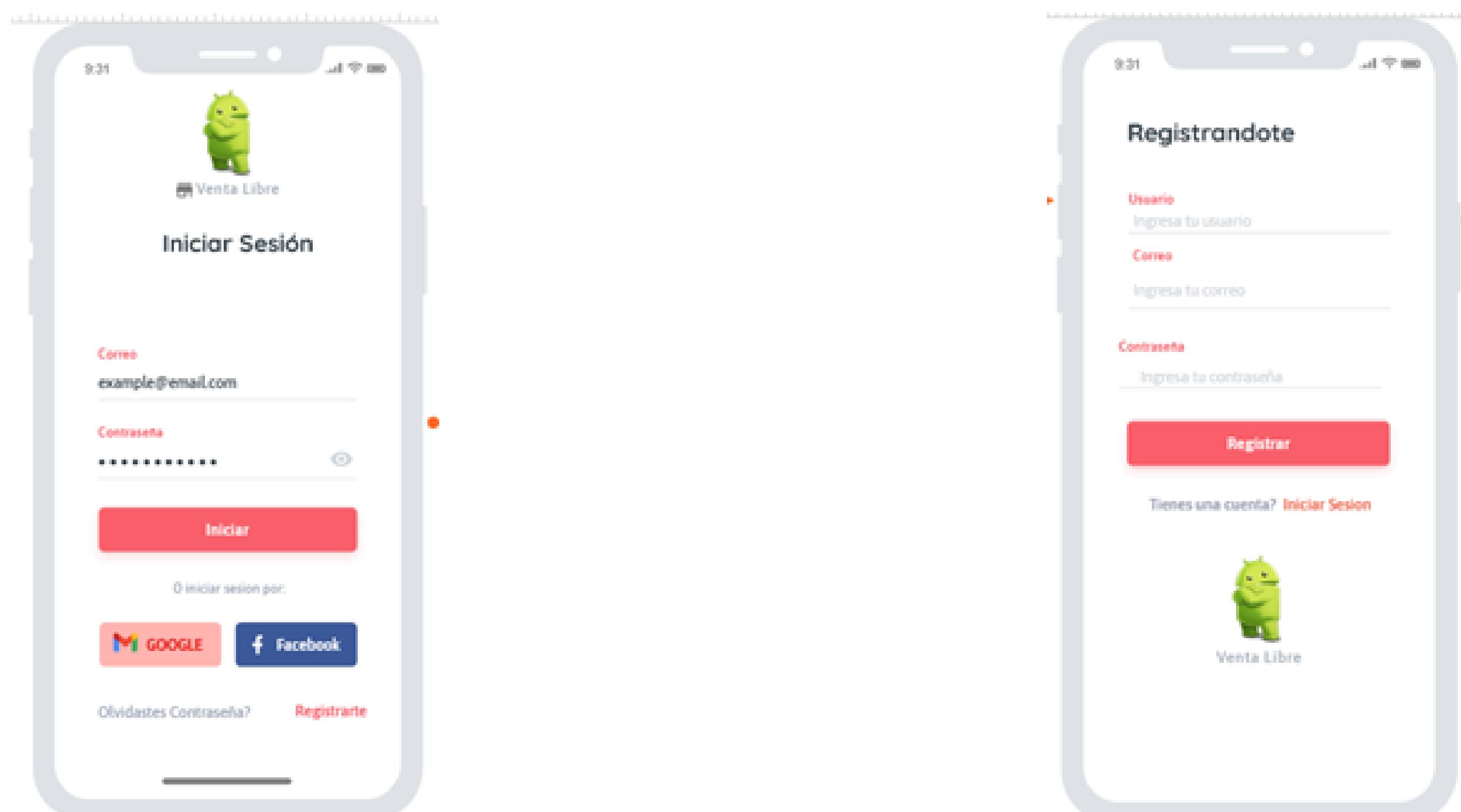


Lógica de la aplicación.

La importancia del comercio electrónico ha venido creciendo y evolucionando desde los inicios del internet cuando las empresas utilizaban páginas web donde ofrecían sus productos y servicios de manera muy sencilla que constaban de puro texto y algunas ocasiones de una o dos imágenes, la evolución de las internet como la dispositivos móviles han sido de suma importancia para las grandes, pequeñas y medianas empresas.

Nuestra aplicación consta en brindar un servicio de comercio electrónico para empresas, negocios o individuos que necesiten una plataforma fácil y rápida donde poder ofrecer sus productos, servicios o adquisición de bienes.

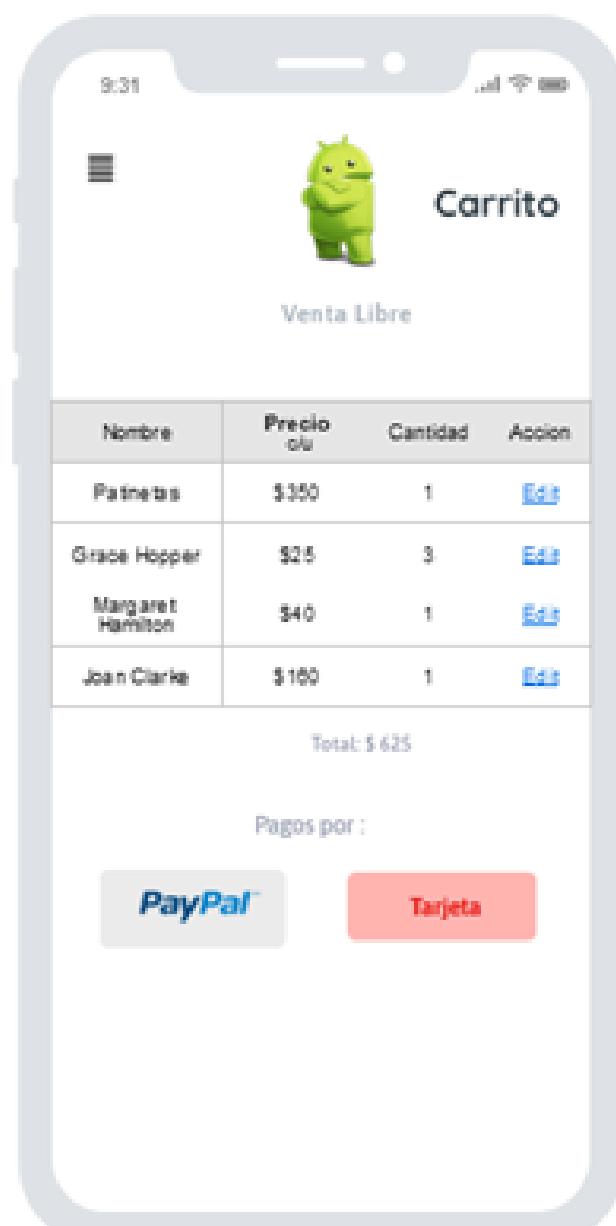
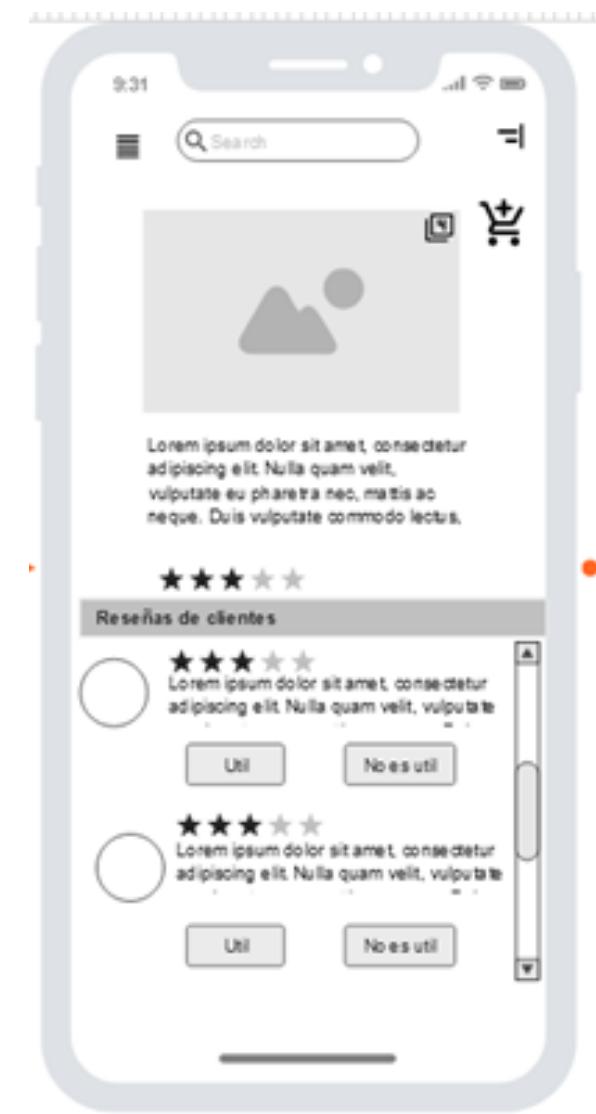
La aplicación consta de una pantalla de login mediante la cual los usuarios pueden ingresar mediante su correo electrónico de gmail, o una cuenta de facebook se le brinda al usuario también la posibilidad de crear un usuario y contraseña personalizada llenando un pequeño formulario.





Una vez el usuario esté registrado en nuestra aplicación móvil, nuestro servicio de comercio electrónico le brindará las opciones de compra y venta de productos a cada usuario, una vez iniciado puede visualizar los productos y servicios de los demás usuarios registrados mediante filtros que van desde los más importante, las ofertas del día, lo más buscado, entre otros.

La aplicación otorga un historial de nuestros artículos vendidos como los adquiridos; esto brinda a cada usuario llevar un control de los movimientos de sus compras y ventas que se han realizado. El usuario podrá valorar artículos que se hayan adquirido para futuros compradores lo cual ayudará a la comunidad a tomar buenas decisiones de proveedores a quienes adquirir ciertos servicios.



Nuestra aplicación móvil brinda a cada usuario métodos de pago mediante paypal, tarjetas de crédito y débito por medio de las cuales puede ser efectuado el pago.

Cada artículo presenta una breve descripción, precio unitario, cantidad total y opciones para editar ya sea la cantidad como la eliminación de algún producto agregado.

Presupuesto de la Aplicación

COMPONENTE	64	65	66	67	68	69	610	611	612	613	614	615	616	CANTIDAD	COSTO UNITARIO	COSTO TOTAL	
	MANO DE OBRA																
Entrevistas y gestión de requerimientos	5													20	\$ 5.00	\$ 100.00	
Gestión del Alcance		2												2	\$ 5.00	\$ 10.00	
Gestión de Costos		3												3	\$ 5.00	\$ 15.00	
Gestión de Horarios		2												2	\$ 5.00	\$ 10.00	
Reunión de consolidado fase de planificación		2												2	\$ 5.00	\$ 10.00	
Reunión de acuerdos diseño		5												5	\$ 5.00	\$ 25.00	
Desarrollo base de datos			6											12	\$ 5.00	\$ 60.00	
Desarrollo pantalla principal				8										8	\$ 5.00	\$ 40.00	
Desarrollo pantalla de ventas			4	4										16	\$ 5.00	\$ 80.00	
Desarrollo buscador de la app					5									10	\$ 5.00	\$ 50.00	
Desarrollo pantalla nuevo usuario		5	5											10	\$ 5.00	\$ 50.00	
Testeo 1					8									8	\$ 5.00	\$ 40.00	
Corrección de errores 1						3								6	\$ 5.00	\$ 30.00	
Desarrollo login de app						4								8	\$ 5.00	\$ 40.00	
Restringir acceso por usuarios							5							10	\$ 5.00	\$ 50.00	
Testeo 2							3							3	\$ 5.00	\$ 15.00	
Corrección de errores 2								8						8	\$ 5.00	\$ 40.00	
Enlace de pantallas de app								3	5					8	\$ 5.00	\$ 40.00	
Enlace final de base de datos									4	4				16	\$ 5.00	\$ 80.00	
Implementación de complementos 1										6				6	\$ 5.00	\$ 30.00	
Testeo 3											3			3	\$ 5.00	\$ 15.00	
Corrección de errores 3											8			8	\$ 5.00	\$ 40.00	
Implementación de complementos 2											6	6		12	\$ 5.00	\$ 60.00	
Reunión de consolidación del software												4		4	\$ 5.00	\$ 20.00	
Mejoras finales (estética y pulido de app)												2		8	\$ 5.00	\$ 40.00	
Subir app a Google Playstore												1		1	\$ 5.00	\$ 5.00	
Entrega de app														1	\$ 4.00	\$ 20.00	
Total horas semanales	5	14	15	17	13	7	8	11	9	10	17	13	1	203	\$ 5.00	\$ 1,015.00	
HARDWARE (Depreciación del equipo informático)																	
Manuel de Jesús Gámez Eligenio	5	11	6	4	0	3	0	8	5	6	6	12	1	67	\$ 0.69	\$ 46.23	
Gómez Alfaro, Benjamín Eleazar	5	9	10	8	5	4	0	3	5	0	8	6	1	64	\$ 0.69	\$ 44.16	
Jerez Ellas, Gerardo Arturo	5	12	10	4	8	3	3	0	4	4	3	7	1	64	\$ 0.69	\$ 44.16	
Álvarez Flores, Gabriela Michelle	5	9	6	5	5	3	4	3	4	4	6	12	1	67	\$ 0.69	\$ 46.23	
Godoy Ramírez, Braulia Lisbeth	5	9	4	8	0	4	4	8	0	6	6	12	1	67	\$ 0.69	\$ 46.23	
SOFTWARE																	
Android Studio	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	5	\$ -	\$ -	
SERVICIOS																	
Energía eléctrica (Horas)																	
Manuel de Jesús Gámez Eligenio	5	11	6	4	0	3	0	8	5	6	6	12	1	67	(Nº\$0.18) + \$12+\$12.62	\$ 85.92	
Gómez Alfaro, Benjamín Eleazar	5	9	10	8	5	4	0	3	5	0	8	6	1	64	(Nº\$0.18) + \$12+\$12.62	\$ 85.38	
Álvarez Flores, Gabriela Michelle	5	12	10	4	8	3	3	0	4	4	3	7	1	64	(Nº\$0.18) + \$12+\$12.62	\$ 85.38	
Jerez Ellas, Gerardo Arturo	5	9	6	5	5	3	4	3	4	4	6	12	1	67	(Nº\$0.18) + \$12+\$12.62	\$ 85.92	
Godoy Ramírez, Braulia Lisbeth	5	9	4	8	0	4	4	8	0	6	6	12	1	67	(Nº\$0.18) + \$12+\$12.62	\$ 85.92	
Internet (Plan Individual)																	
Manuel de Jesús Gámez Eligenio	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	3	\$ 36.00	\$ 108.00	
Gómez Alfaro, Benjamín Eleazar	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	3	\$ 36.00	\$ 108.00	
Álvarez Flores, Gabriela Michelle	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	3	\$ 36.00	\$ 108.00	
Jerez Ellas, Gerardo Arturo	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	3	\$ 42.00	\$ 126.00	
Godoy Ramírez, Braulia Lisbeth	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	3	\$ 42.00	\$ 126.00	
														Sub total	\$ 2,146.53		
														15% imprevisto	\$ 321.98		
														TOTAL	\$ 2,468.51		

Anotaciones

Anotaciones de precios	Observaciones
* Precio de gasolina por galón: \$ 3.20	Precio promedio proyectado de los 4 meses del proyecto.
* Galones de gasolina usados por semana	Consumo de reuniones con equipo y beneficiarios
* Depreciación del equipo de computo:	Cada 5 años un 30% del precio de compra.
	Depreciación calculada con un promedio de \$600 cada equipo del personal de desarrollo
* Precio Kilowatt/Hora: \$0.18 aprox.	Precio calculado de factura en el mes de Julio
* Precio alcaldía (Electricidad): \$10 al mes	Impuesto de alcaldía por casa sumado al recibo de CAESS
* Cargo de Distribución CAESS: \$12.62 al mes	Cargo de CAESS por casa por distribucion de energia electrica
* Precio plan de internet	Plan personal de cada miembro del equipo de desarrollo

Aclaraciones

- Las horas de trabajo por semana de cada integrante son promediadas y valoradas a \$5 la hora
- Las horas de las semanas que aún no han pasado son proyecciones basadas en las semanas ya trabajadas
- Algunas actividades se desarrollarán en pareja o por todo el equipo, estas horas "extras" a pagar son reflejadas en cantidad por lo que no necesariamente cuadran con las horas de mano de obra en la tabla.
- La energía eléctrica y la depreciación van de la mano con las horas de trabajo semanales
- El desarrollo de la aplicación se hizo en 5 computadoras

Bibliografía

- S.C Evercoder Software S.R.L.. (2012). Moqups. 2021/15/02, de S.C Evercoder Software S.R.L. Sitio web: <https://app.moqups.com/>