

# Grúas Gorilas App

## **Cotización y planificación**

22 de noviembre de 2015

## Índice

Planteamiento del proyecto	3
Justificación	3
Objetivo General	3
Objetivo Específicos	3
Requisitos funcionales	4
Requisitos No funcionales	5
Alcances	5
Limitaciones	5
Primera propuesta	6
Segunda propuesta	7
Servicios Adicionales	8
Acuerdos	9

## Planteamiento del proyecto

La empresa grúas gorilas busca una nueva estrategia para poder difundir sus servicios nacionalmente de tal forma que los usuarios de manera más fácil y rápida puedan acceder y solicitar dichos servicios. Por lo cual se ha optado por el desarrollo de una aplicación móvil para los sistemas Android e IOS, con el cual los usuarios mediante la aplicación podrán acceder a los distintos servicios de grúas de la empresa. Además de una CMS web para la administración y control de los servicios aportados en la aplicación móvil.

## Justificación

Dicha aplicación ayudará a realizar un mejor control del servicio de grúas, además de proveer una interfaz agradable hacia los usuarios para que mediante unos cuantos clics puedan acceder a los distintos servicios de la empresa y valoraciones de cada una de ellas.

## Objetivo General

Realizar una aplicación Android e IOS nativa, para ofrecer una nueva manera de solicitar los servicios de grúas gorilas.

## Objetivos Específicos

- Contar con un nuevo sistema de solicitud y reserva de servicios.
- Mejorar el control de nuestros servicios.
- Dar a conocer nuevos tips, promociones y alianzas.

## Requisitos Funcionales

### Usuario:

- Inicio de sesión o registro.
- Solicitar servicio a la grúa de confianza.
- Solicitar servicio a una grúa cercana a mi ubicación.
- Reservar grúa para una fecha y hora solicitada.
- Cotizar una grúa para una fecha, hora, auto y lugar solicitado, visualizar diferentes opciones y ejemplos de ruta.
- Visualización de catálogo de servicios recomendados.
- Visualización de sus reservaciones y peticiones hechas anteriormente.
- Visualización de tips, promociones y alianzas.
- Califica servicio.
- Guía de uso para el usuario en PDF.

### Proveedor:

- Inicio de sesión.
- Recibir solicitudes de algún cliente.
- Disponibilidad para desconectarse de la aplicación, especificando el motivo.
- Visualización de las reservaciones que tiene pendientes.
- Control del catálogo de servicios recomendados.
- Visualización de tips, promociones y alianzas.
- Califica al cliente.
- Guía de uso para el proveedor en PDF.

### Administrador:

- Control total de usuarios y proveedores. (Editar, Crear, Eliminar, Actualizar, Bloquear).
- Control total del catalogo de servicios. (Editar, Crear, Eliminar)
- Envío de tips, promociones y alianzas, tanto para proveedores como usuarios.

- Creación de reportes de los estados de cuenta de los proveedores. (Peticións aceptadas, peticións rechazadas, conexiones, ganancias, etc.)
- Dashboard con un resumen del día, donde se mostrara los usuarios conectados y las peticións hechas.

## Requisitos No Funcionales

- Realización de Mockups mediante Sketch.
- La API y el servidor se realizará mediante NodeJS con Express Framework.
- Se usará mongoDB la cual es una base de datos no relacional, capaz de soportar big data.
- Aplicación Android nativa, desarrollada con la tecnología Android SDK.
- Aplicación IOS nativa, desarrollada con la tecnología Swift.
- El administrador CMS se desarrollara con tecnologías Web como AngularJS, SASS, Javascript, y Html.
- Para monitorear los eventos adentro de la aplicación y tener información de retroalimentación se usara Parse Analytics.
- El servidor de push notifications se registrara con Parse.

## Alcances

- Monitoreo total de los usuarios y proveedores.
- La aplicación servirá en cualquier parte donde halla servicio de internet disponible.

## Limitaciones

- Necesidad de acceso a internet para el uso de la aplicación móvil y el CMS.

## Primer propuesta

### Tiempos

La fecha de inicio de actividades del proyecto se estima para el martes 1 de diciembre del 2015, siendo a partir de esta fecha que se estima lo siguiente:

- Se estima que la realización de la API y el servidor en un tiempo aproximado de 30 días hábiles contando días festivos, teniendo como fecha de inicio el día martes 1 de diciembre del 2015 y una finalización el día lunes 11 de enero del 2016.
- Para la realización de la aplicación Android e IOS únicamente de la parte del proveedor, que contara con todos los requisitos funcionales mencionados anteriormente, se estima un total de 45 días hábiles contando días festivos, con fecha de inicio el martes 1 de diciembre del 2015 y una fecha de finalización el día lunes 1 de febrero del 2016.
- Por otro lado la parte del usuario de la aplicación Android e IOS que contará con todos los requisitos funcionales mencionados anteriormente, se estima un total de 70 días hábiles contando días festivos, con fecha de inicio el día martes 2 de febrero del 2016 y finalizando el día lunes 9 de mayo del 2016.

Se realizará una entrega media del proyecto, la cual se llevaría a cabo el día martes 2 de febrero del 2016, donde se entregarán tanto la parte del administrador como la del proveedor. Y la entrega final se realizará un día posterior al día de finalización, en este caso sería el día martes 10 de mayo del 2016.

### Presupuesto

El costo del proyecto se realizará con base a días trabajados, tomando como precio por día de \$260 (Doscientos sesenta pesos mexicanos) por trabajador, para la realización de dicho proyecto se contará con 2 desarrolladores, un desarrollador Mobile Android y otro IOS. Dicho proyecto se realizara en un total de 115 días por lo siguiente el total del proyecto es de \$59,800 (Cincuenta y nueve mil ochocientos pesos mexicanos).

## Segunda propuesta

### Tiempos

La fecha de inicio de actividades del proyecto se estima para el martes 1 de diciembre del 2015, siendo a partir de esta fecha que se estima lo siguiente:

- Se estima que la realización de la API y el servidor en un tiempo aproximado de 30 días contando días festivos y no hábiles, teniendo como fecha de inicio el día martes 1 de diciembre del 2015 y una finalización el día miércoles 30 de diciembre del 2015.
- Para la realización de la aplicación Android e IOS únicamente de la parte del proveedor, que contara con todos los requisitos funcionales mencionados anteriormente, se estima un total de 45 días contando días festivos y no hábiles, con fecha de inicio el martes 1 de diciembre del 2015 y una fecha de finalización el día jueves 14 de enero del 2016.
- Por otro lado la parte del usuario de la aplicación Android e IOS que contará con todos los requisitos funcionales mencionados anteriormente, se estima un total de 60 días contando días festivos y no hábiles, con fecha de inicio el día martes 15 de enero del 2016 y finalizando el día lunes 14 de marzo del 2016.

Se realizará una entrega media del proyecto, la cual se llevaría a cabo el día viernes 15 de enero del 2016, donde se entregarán tanto la parte del administrador como la del proveedor. Y la entrega final se realizará un día posterior al día de finalización, en este caso sería el día martes 15 de marzo del 2016.

### Presupuesto

El costo del proyecto se realizará con base a días trabajados, tomando como precio por día de \$375 (Trescientos setenta y cinco pesos mexicanos) por trabajador, para la realización de dicho proyecto se contará con 2 desarrolladores, un desarrollador Mobile Android y otro IOS. Dicho proyecto se realizara en un total de 105 días por lo siguiente el total del proyecto es de \$78,750 (Setenta y ocho mil setecientos cincuenta pesos mexicanos).

## Servicios Adicionales

Los servicios adicionales son aquellas dependencias del proyecto que son necesarias para que pueda operar de manera funcional. Son servicios de terceros totalmente ajenos a nosotros, y algunos tienen un costo mensual fijo o anual.

- Cloud Server (Digital Ocean) tiene un costo mensual de \$5 Dlls. Para mas información acerca del paquete o de los paquetes puede consultar el siguiente enlace: <https://www.digitalocean.com/pricing/>
- Licencia De Desarrollo APPLE (Appstore). La licencia necesaria para la publicación de aplicaciones en la tienda de apple, el cual tiene un costo anual de \$99 Dlls. En este caso por ser una empresa registrada se necesitara la licencia de organización: <https://developer.apple.com/support/compare-memberships/>
- Licencia De Desarrollo ANDROID (PlayStore). La licencia necesaria para la publicación de aplicaciones en la tienda de Android, el cual tiene un costo único de \$25 Dlls. Mas información: <http://developer.android.com/intl/es/distribute/googleplay/start.html>
- Google Maps . API para la implementación nativa de mapas en las diferentes plataformas (Android/iOS) tiene un limite de 1,000 peticiones al día con el paquete gratuito. Si se llegara a sobrepasar este limite, se tiene que contratar el paquete premium el cual es ilimitado y el costo del paquete es variable dependiendo las características de la aplicación, google ofrece diferentes cotizaciones. <https://developers.google.com/maps/pricing-and-plans/>
- Push Notifications (PARSE). API para manejar la funcionalidad incluida en las aplicaciones tanto del cliente como del proveedor para las “Push Notifications” o “Notificaciones”. Tiene un costo gratuito hasta 1,000,000 de notificaciones por mes para ambas plataformas. Posteriormente al millón tiene un costo de \$5 Dlls por cada 100,000 notificaciones mas. Mas información: <https://parse.com/plans>
- Analytics (PARSE). API para monitorear las interacciones de la aplicación, así como los usuarios activos, secciones mas usadas, descargas en la tienda, etc. esto nos ayuda a entender el comportamiento del usuario final para ir mejorando la funcionalidad de la aplicación en base a esta información. No tiene costo alguno. Mas Información: <https://parse.com/products/analytics>



## Acuerdos

- El precio total del proyecto corresponde a los requisitos funcionales dictados en el documento y al diseño previamente mostrado, cualquier cambio tanto de diseño como funcionalidad generaría un costo extra al proyecto. Además si el cambio genera un cambio radical al proyecto generaría un tiempo extra al proyecto.
- Para la Primera propuesta por cada día de atraso a la fecha de entrega se restará \$230 (doscientos treinta pesos mexicanos) al total a pagar.
- Para la Segunda propuesta por día de atraso a la fecha de entrega se restará \$340 (trescientos cuarenta pesos mexicanos) al total a pagar.
- Con respecto a los pagos, se realizará en 3 pagos. 30% al inicio del proyecto, 40% en la entrega media del proyecto y 30% en la entrega final.
- Después de la fecha de entrega final se tendrá en prueba el sistema durante un periodo de un mes, para evitar cualquier posible error, donde se corregirán sin costo alguno todos los posibles errores o funcionalidades incompletas.
- El equipo de trabajo está disponible a reuniones durante el proyecto para dialogar sobre avances u otra situación que se requiera. Estas reuniones pueden ser cada semana o 2 semanas, dependiendo el tiempo de cada una de las partes.
- Aproximandose la fecha final de entrega aproximadamente 3 semanas antes, se requiere todos los datos de la empresa para el registro de la misma ante APPLE para que al momento de subir la aplicación quede a nombre de la empresa.
- A la entrega final, se enviará cada aplicación a su respectiva tienda para su aprobación, por lo que el tiempo de dicho proceso ya no depende directamente de nosotros, sino de la tienda en particular, por lo que en dado caso que se llegará a retrasar dicho proceso, no cuenta como días de retraso.
- Una vez enviada la aplicación a las tiendas (Playstore, Appstore) El tiempo aproximado de revisión que se toman cada una, es de 7 a 10 días hábiles. Después de haber concluido el proceso de revisión y si es aprobada por la tienda, la aplicación podrá estar inmediatamente disponible para su descarga.

- A la entrega final del proyecto, se incluirán también los códigos fuentes correspondientes a cada una de las partes de todo el proyecto en general, eso incluye:
  - o Proyecto en Xcode de la aplicación de iOS.
  - o Proyecto en Android SDK de la aplicación de Android.
  - o Archivos fuente del proyecto en NODE del servidor.
  - o Documentación de la API del servidor.
  - o Documentación para el levantamiento del servidor y las bases de datos correspondientes.
  - o Archivos fuente del administrador CMS en (HTML, CSS y Javascript).
  - o Documentación adicional.