

QR Social Tag App

Cotización y planificación

25 de enero de 2016

Índice

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

Objetivo General

Realizar una aplicación para las plataformas iOS/Android/WindowsPhone, para ofrecer una solución de intercambio de información personal a través de la implementación de un scanner de código QR a manera de red social.

Objetivos Específicos

- Crear cuenta de usuario o ligar con redes sociales.
- Contar con un scanner y generador de códigos QR.
- Mostrar la lista completa de usuarios registrados o guardados.
- Acciones sobre lista de contactos como (editar/eliminar/notas)

Requisitos Funcionales

Usuario:

- Inicio de sesión o registro.
- Recuperación de contraseña.
- Código de verificación via email.
- Crear Perfil de usuario.
- Editar perfil de usuario.
- Generar código QR a partir de la información del perfil.
- Escanear códigos Perfiles QR.
- Guardar perfiles mediante el scanner QR de perfiles.
- Lista de contactos guardados.
- Guardar notas del contacto.
- Guardar contacto en la aplicación nativa de contactos.
- Eliminar contactos.
- Exportar lista de contactos via email.
- Guía de uso para el usuario en PDF.

Administrador (Cloud):

- Control total de usuarios. (Editar, Crear, Eliminar, Actualizar, Bloquear).
- Control total sobre la información agregada por los usuarios.

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, desarrollada con la tecnología de IONIC Framework.
- Aplicación IOS, desarrollada con la tecnología de IONIC Framework.
- 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.

Alcances

- La lista de contactos podrá visualizarse sin conexión.
- 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, En caso de requerir los últimos datos actualizados.

Primer propuesta

Tiempos

La fecha de inicio de actividades del proyecto se estima para el Lunes 1 de febrero del 2016, siendo a partir de esta fecha que se estima lo siguiente:

- El tiempo de planeación y desarrollo de mock up's (diseño gráfico e interfaz de usuario) se estima alrededor de 7 días hábiles, teniendo las versiones finales el día 9 de febrero del 2016.
- Se estima que la realización de la API (Cloud) y el servidor en un tiempo aproximado de 10 días hábiles, teniendo como fecha de inicio el día martes 9 de febrero del 2016 y una finalización el día lunes 22 de febrero del 2016.
- Para la realización de la aplicación multi-plataforma que contara con todos los requisitos funcionales mencionados anteriormente, se estima un total de 20 días hábiles con fecha de inicio el lunes 22 de febrero del 2016 y una fecha de finalización el día viernes 18 de marzo del 2016.
- Terminado el desarrollo se estima un periodo de pruebas y pequeños cambios que pudieran presentarse (diseño, fuentes, pequeñas funcionalidades) de 5 días finalizando el día jueves 24 de marzo del 2016.

Se realizará una entrega media del proyecto, la cual se llevaría a cabo el día lunes 22 de febrero del 2016, donde se entregarán tanto la parte del administrador como la API funcional. Y la entrega final se realizará un día posterior al día de finalización, en este caso sería el día viernes 25 de marzo del 2016.

Presupuesto

El costo del proyecto se realizará con base a días trabajados, tomando como precio por día de \$550 (Quinientos Cincuenta pesos mexicanos). El proyecto se realizara en un total de 37 días hábiles por lo siguiente el total del proyecto es de \$20,350 (Veinte mil trescientos cincuenta pesos mexicanos).

Segunda propuesta

Tiempos

La fecha de inicio de actividades del proyecto se estima para el Lunes 1 de febrero del 2016, siendo a partir de esta fecha que se estima lo siguiente:

- El tiempo de planeación y desarrollo de mock up's (diseño gráfico e interfaz de usuario) se estima alrededor de 10 días hábiles, teniendo las versiones finales el día viernes 12 de febrero del 2016.
- Se estima que la realización de la API (Cloud) y el servidor en un tiempo aproximado de 18 días hábiles, teniendo como fecha de inicio el día viernes 12 de febrero del 2016 y una finalización el día martes 8 de marzo del 2016.
- Para la realización de la aplicación multi-plataforma que contara con todos los requisitos funcionales mencionados anteriormente, se estima un total de 30 días hábiles con fecha de inicio el martes 8 de marzo del 2016 y una fecha de finalización el día viernes 18 de abril del 2016.
- Terminado el desarrollo se estima un periodo de pruebas y pequeños cambios que pudieran presentarse (diseño, fuentes, pequeñas funcionalidades) de 8 días finalizando el día miércoles 27 de abril del 2016.

Se realizará una entrega media del proyecto, la cual se llevaría a cabo el día lunes 8 de marzo del 2016, donde se entregarán tanto la parte del administrador como la API funcional. Y la entrega final se realizará un día posterior al día de finalización, en este caso sería el día jueves 28 de abril del 2016.

Presupuesto

El costo del proyecto se realizará con base a días trabajados, tomando como precio por día de \$230 (Doscientos treinta pesos mexicanos). El proyecto se realizara en un total de 66 días hábiles por lo siguiente el total del proyecto es de \$15,180 (Quince mil ciento ochenta 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>
- Licencia De Desarrollo Windows (MicrosoftStore). La licencia necesaria para la publicación de aplicaciones en la tienda de Microsoft, el cual tiene un costo único de \$247MXN. Mas información: <https://msdn.microsoft.com/en-us/library/windows/apps/jj863494.aspx>
- 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.
- Con respecto a los pagos, se tiene la posibilidad de manejar dos pagos, el primero del 50% al iniciar el proyecto y el segundo del 50% a la entrega del mismo.
- 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 del cliente para el registro de la misma ante las tiendas para que al momento de subir la aplicación quede a nombre del cliente.
- 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.
- Una vez enviada la aplicación a las tiendas, 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 Proyecto en Visual Studio de la aplicación de WindowsPhone.
 - 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.