

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



**PROYECTO DE CÁTEDRA
FASE I**

**DESARROLLO DE SOFTWARE PARA MÓVILES.
G03T**

PRESENTADO POR:

- | | |
|-----------------------------------|----------|
| - Alex Roberto Mata Cerritos | MC150475 |
| - Edgardo Amílcar Nieves Kamada | NK130207 |
| - Hector Daniel Mejia Martinez | MM180153 |
| - Manuel Alejandro Hurtado Pineda | HP150470 |
| - Salvador Armando Pérez Pinto | PP130189 |

CATEDRÁTICO:

Ing. Alexander Alberto Siguenza Campos.

Marzo 05, 2021

Índice

1. Objetivos.	2
2. Introducción.	3
3. Diseño UX/UI.	4
4. Explicación sobre la lógica a utilizar.	7
5. Herramientas a utilizar.	8
6. Presupuesto del costo de la aplicación.	9
7. Fuentes de consulta.	11

Objetivos.

General:

Diseñar una aplicación que ayude a restaurantes locales de comida rápida a tener una mejor relación con los clientes que les consumen, saber la opinión que estos tienen sobre ellos y que tanto les gusta su servicio. Además darle la oportunidad a otras personas de que sepan datos sobre sus negocios, tales como: Ubicación, Menú, Calificación de otras personas, etc.

Específicos:

- Categorizar los restaurantes o negocios de comida rápida basándose en la calificación que sus clientes les proporcionan luego de visitarlos.
- Sugerir los establecimientos de comida a nuevas personas que tengan contacto con la aplicación, para que se vuelvan futuros consumidores de estos.
- Mostrar de forma eficiente a las personas el lugar exacto donde se encuentran los establecimientos que sean de su interés, que estén listados en la aplicación.

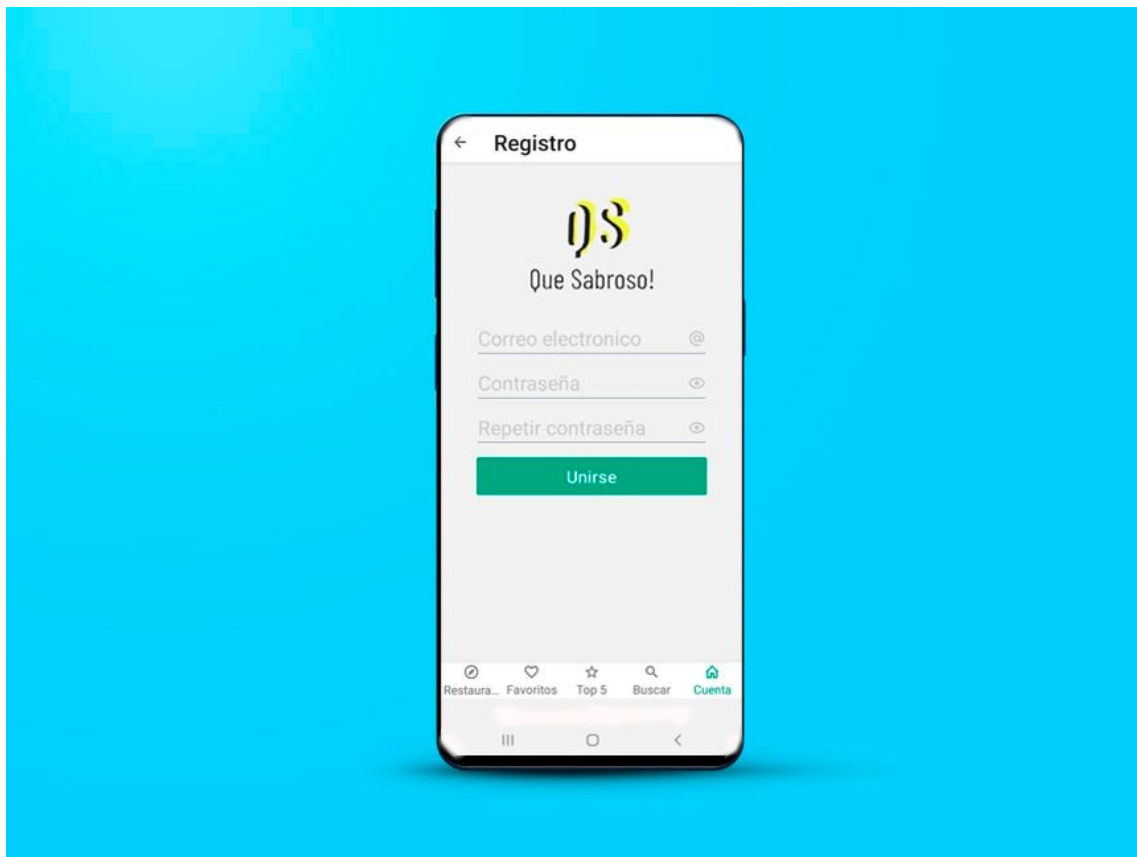
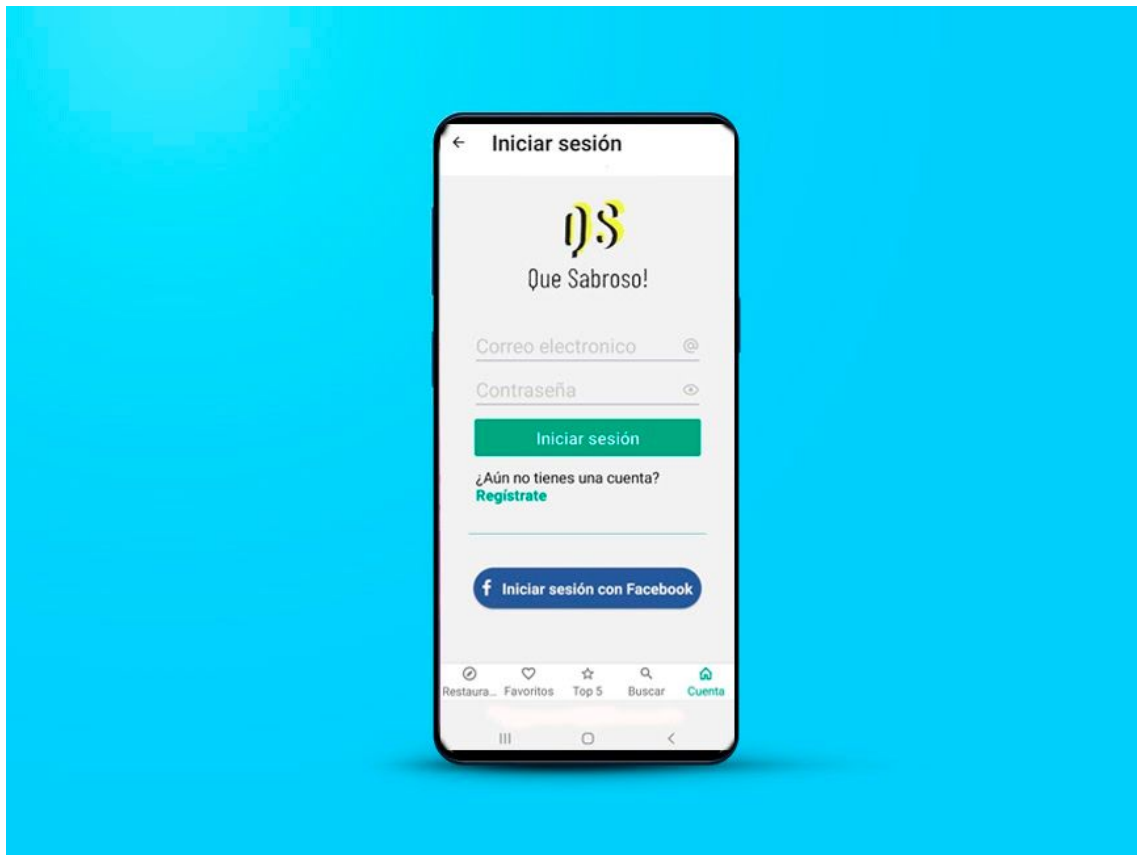
Introducción.

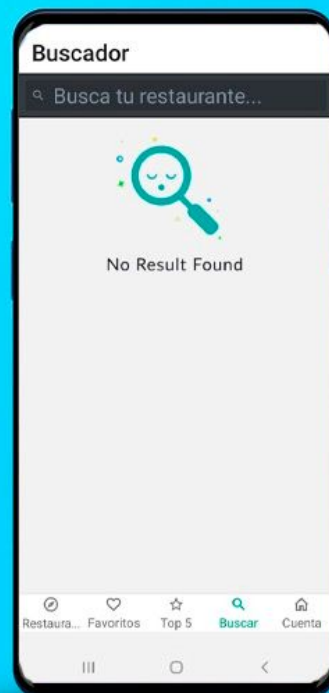
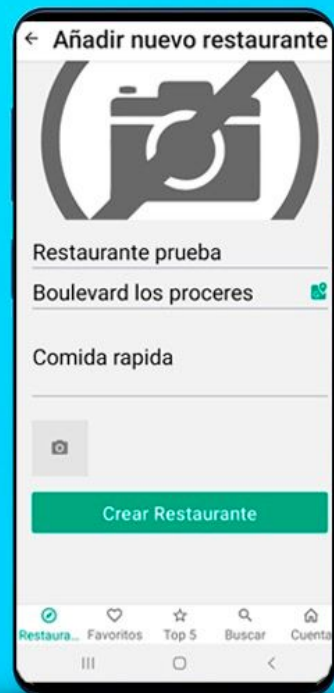
Los avances en el campo de la informática están en continuo desarrollo, el mundo gira a pasos agigantados en busca de soluciones a los problemas que se presentan en diferentes ámbitos organizacionales, donde se requiere del apoyo de las tecnologías a fin de darle soluciones reales.

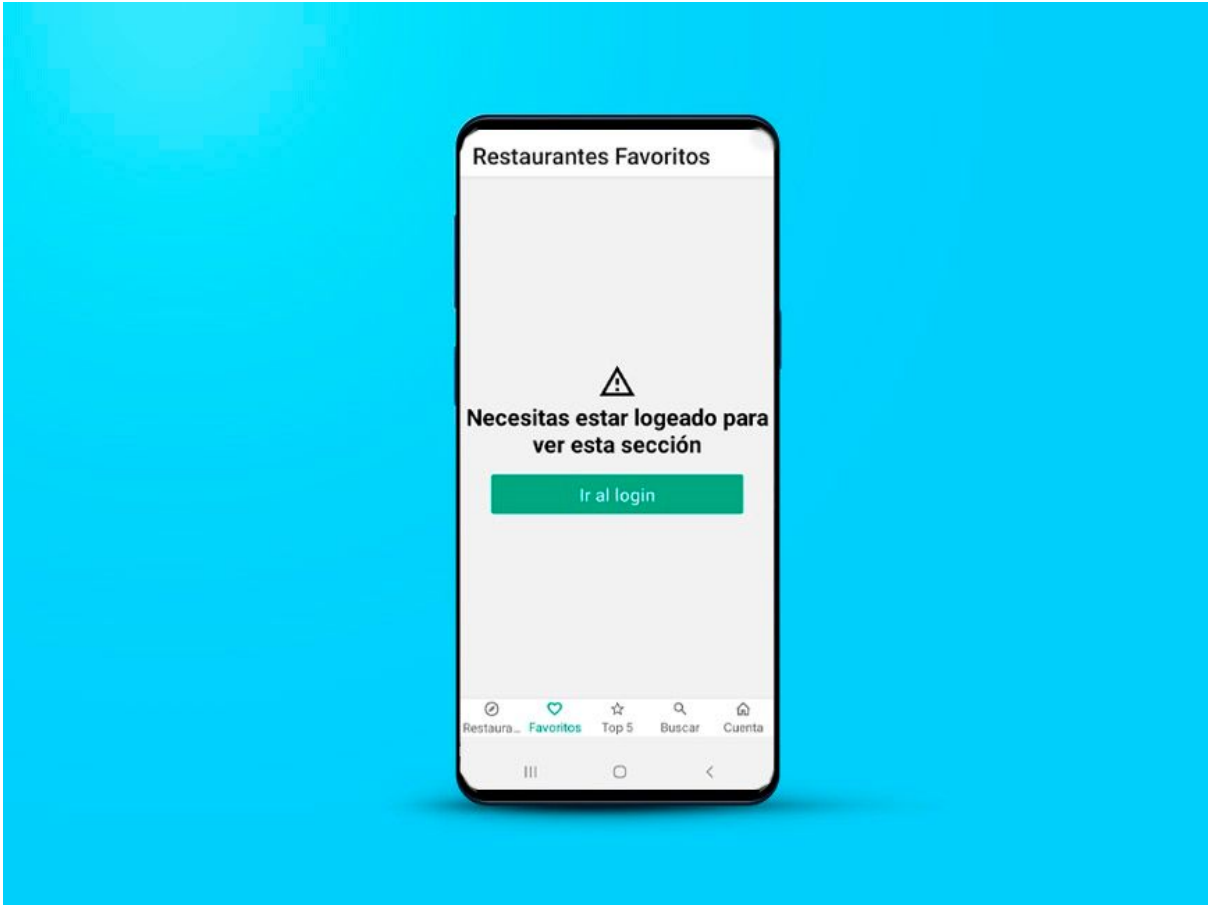
Actualmente los teléfonos inteligentes, tablets y demás dispositivos móviles se usan con más frecuencia para actividades de entretenimiento, comunicación, consultas de información, entre otros usos, sin embargo, en la actualidad son muy utilizadas gracias a las facilidades de acceso a internet existentes.

Al realizar un análisis de los beneficios que ofrece la tecnología se propuso desarrollar de una aplicación móvil que nos permita brindar un acercamiento más ameno sobre los restaurantes locales de comida rápida esto nos permitirá tener una mejor relación con los clientes que consumen , ya que al tener una información certera y actualizada nos brindara una opinión que los clientes tienen acerca sobre ellos generando miles de puntos de vistas acerca de estos , además esta herramienta permitirá generar una oportunidad a otras personas de que sepan datos sobre sus negocios . todos los aspectos mencionados estarán debidamente estructurados para que sea de fácil entendimiento y manejo por parte de los usuarios.

Diseños UX/UI.







Explicación detallada de la lógica a utilizar para resolver el problema seleccionado.

Primeramente se ha pensado que la aplicación tendrá dos maneras de visualización, la primera con una sesión iniciada dónde se podrá realizar múltiples acciones como el agregar restaurantes o locales de comida rápida con información esencial que le sea de utilidad a los clientes para conocerlos un poco antes de visitarlos (momentáneamente la aplicación se trabajará para locales de comida rápida pero esta se puede utilizar también para restaurantes en un futuro), tal como su ubicación, menú, algunas fotografías de referencia de los productos que ofrecen, una breve descripción sobre el establecimiento. Además de poder ver las calificaciones de los clientes que ya consumieron sus productos, los comentarios que estos les han dejado como reseña y así saber en que se puede mejorar para el bien del negocio. Al momento de agregar un nuevo negocio este se actualizará en tiempo real en una lista donde se encontrarán todos los establecimientos disponibles en la aplicación, de esta manera hacer la aplicación eficiente y que no presente problemas a la hora que el cliente esté observando las opciones que tendrá para poder escoger.

La segunda manera será de forma que el usuario que esté utilizando la aplicación solamente pueda observar los distintos restaurantes o locales de comida rápida que están disponibles, y así sepa información esencial, como: **ubicación del establecimiento, puntuación, comentarios de otros usuarios, menú, fotografías de algunos productos que puede encontrar en ese negocio, también podrá dejar su opinión del lugar una vez lo visite.** Todas las opciones de restaurantes o locales se le presentarán en forma de lista para que pueda observar todos los que están disponibles en la aplicación, al momento de seleccionar uno se le presentará toda la información antes mencionada y así el cliente podrá decidir de una mejor manera si es un buen lugar para ir a comer.

Herramientas a utilizar.

Las herramientas a utilizar en este proyecto son:

- Visual Studio Code.

Utilizaremos visual studio code como un editor de texto para la escritura de nuestro código.

- NodeJs

Usaremos nodejs porque es el motor del lenguaje que utilizaremos y el cual necesitamos el servicio de node.

- JavaScript

Utilizaremos el lenguaje javascript para el back-end de nuestra aplicación.

- React Native

Utilizaremos React native para concretar nuestra app dado a que se realiza con menos recursos y se realizan apps para distintas plataformas.

- Firebase

Usaremos firebase para gestionar los inicios de sesión, y base de datos.

Presupuesto del costo de la aplicación.

Presupuesto						
Componente	Mes 1	Mes 2	Mes 3	Cantidad	Costo Unitario	Costo Total
MANO DE OBRA						
Desarrollador de Software	20h	20h	20h	60h	\$0.00	\$0.00
Desarrollador de Software	20h	20h	20h	60h	\$0.00	\$0.00
Desarrollador de Software	20h	20h	20h	60h	\$0.00	\$0.00
Desarrollador de Software	20h	20h	20h	60h	\$0.00	\$0.00
Desarrollador de Software	20h	20h	20h	60h	\$0.00	\$0.00
HARDWARE						
Depreciación o uso informático de computadora de los desarrolladores	100h	100h	100h	300h	\$0.50	\$150.00
Servidor Web	0	0	0	1	\$0.00	\$0.00
SOFTWARE						
Visual Studio Code	0	0	0	5	\$0.00	\$0.00
Firebase	0	0	0	1	\$0.00	\$0.00
Android Studio	0	0	0	5	\$0.00	\$0.00
SERVICIOS						
Energía Eléctrica	1.25 kw/h	1.25 kw/h	1.25 kw/h	3.75 kw/h	\$0.13	\$0.49
Internet	5 planes	5 planes	5 planes	15 planes	\$29.99	\$149.95
					Sub Total	\$300.44
					15% imprevistos	\$45.07
					Total	\$345.50

El presupuesto se realizó en base a horas trabajadas y número de elementos necesarios para llevar a cabo el proyecto. Se tomó como base el trabajo de 5 horas a la semana por cada uno de los cinco desarrolladores por un total de 3 meses, esto se refleja solamente como referencia en el presupuesto ya que por tratarse de un proyecto universitario, no tendríamos honorarios de ningún tipo.

En cuanto a hardware consideramos la depreciación de los equipos de cada desarrollador a un costo aproximado de \$0.50 por hora trabajada, en el caso del servidor web, se utilizará una plataforma sin costo para alojar el sitio web.

Las herramientas a utilizar para el desarrollo serían Visual Code Studio para la parte de programación, Android Studio para la parte de emulación y Firebase para almacenamiento y consultas, las tres herramientas carecen de costo monetario.

Por el lado de servicios se tiene el internet y el gasto kwh que se tendría por cada una de las computadoras de los desarrolladores, tomando como referencia el consumo de 0.0625 kwh por cada 5 horas trabajadas. El internet es un plan básico de 20 mbps por desarrollador con un costo de mercado de \$29.99.

Fuentes de consulta.

React and React Native: A complete hands-on guide to modern web and mobile development with React.js, 3rd Edition

React Native Cookbook: Recipes for Solving Common React Native Development Problems, 2nd Edition

FreeCodeCamp React Course

React Native Official Documentation