



B Sitter

Encuentra
a tu canguro
más cercan@



Jesús González
David Arribas

Índice

1. Idea del proyecto	3
2. Objetivos	3
3. Tecnologías a emplear	4
4. Fases del proyecto	5
5. Bibliografía	5

1. Idea del proyecto

Nuestra aplicación, basada en Android, intenta hacer la vida más fácil a los padres que necesitan un cuidador/a para sus hijos. Hay muchos padres que, debido sobretodo al trabajo, no disponen de todo el tiempo que quisieran para poder cuidar a sus hijos y es una tarea muy complicada poder encontrar a alguien de confianza para que los cuide.

De ahí nace nuestra aplicación, donde los padres podrán buscar a su niñera/o más cercana/o. Gracias a un mapa que facilitará, en un vistazo rápido, la búsqueda de todos los candidatos más cercanos a la ubicación de los padres.

Podrán ver los anuncios de los cuidadores/as y disponer de toda la transparencia y confianza ya que implementamos valoraciones de los cuidadores, comentarios y chat directo con el/la niño/a para que los padres estén seguros de elegir el mejor candidato y los niños estén en las mejores manos.

2. Objetivos

El objetivo más importante es hacer la **búsqueda más fácil** a nuestros clientes. Encontrar a un cuidador/a de confianza puede ser muy difícil y por ello creamos esta plataforma para que padres y cuidadores/as puedan comunicarse de manera sencilla y transparente. Gracias a nuestro **mapa de búsqueda** la búsqueda de canguros será más fácil.

Uno de los objetivos primordiales de nuestra aplicación es la **confianza**. Por ello implementamos **valoraciones y comentarios** para que las familias puedan valorar a los cuidadores y así sea más fácil poder elegir.

Y por último, otro objetivo es la **comunicación segura y eficaz** entre familias y cuidadores/as, por ello implementamos un **chat** para que la comunicación sea fluida y rápida.

3. Tecnologías a emplear

IDE y lenguaje de programación

Android Studio 4.0

Software empleado para el desarrollo de nuestra aplicación.

Java

Lenguaje utilizado para la desarrollo lógico de nuestra la app.

XML

Lenguaje de marcas utilizado para el diseño de la interfaz de la app.

JSON

Lenguaje de marcas utilizado para la base de datos.

Diseño y prototipo

Adobe XD

Software de Adobe que permite realizar prototipos tanto de apps como de sitios web.

Adobe Photoshop

Software de Adobe que permite realizar numeroso trabajos de diseño gráfico que usaremos para nuestro proyecto como puede ser diseño de logotipo, iconos, imágenes y más recursos que necesitemos.

Base de datos

Firestore (Google)

Es una plataforma en la nube para el **desarrollo de aplicaciones web y móvil**. Está disponible para distintas plataformas (iOS, Android y web), con lo que es más rápido trabajar en el desarrollo.

Usaremos funciones de Firestore como [Cloud Firestore](#), [Authentication](#), [Realtime Database](#), [Cloud Storage](#).

4. Fases del proyecto

1. Planificación de requisitos de la aplicación.
2. Diseño de la arquitectura de software.
3. Diseño de la base de datos Firebase.
4. Diseño de la aplicación Android.
5. Desarrollo de la aplicación Android.
6. Pruebas de usabilidad.
7. Lanzamiento y testeo de la aplicación.

5. Bibliografía

<https://firebase.google.com/docs/android/setup?hl=es>

<https://cloud.google.com/>

<https://firebase.google.com/>

<https://firebase.google.com/docs/reference/android/packages>

<https://firebase.google.com/products/auth>

<https://firebase.google.com/docs/auth>

<https://developer.android.com/studio>

<https://developer.android.com/studio/intro?hl=es-419>

<https://helpx.adobe.com/es/xd/user-guide.html>

<https://helpx.adobe.com/es/photoshop/user-guide.html>

