

UNIVERSIDAD DON BOSCO



FACULTA DE INGENIERIA

ESCUELA DE COMPUTACIÓN

CICLO 1 - 2022

DESARROLLO DE SOFTWARE PARA MÓVILES

GRUPO: 03T

PROYECTO DE CÁTEDRA: TO GO UDB

DOCENTE: ING. MARIO ALVARADO

CARNET	APELLIDOS/NOMBRES
PR180654	PINEDA RAMOS, JONATHAN EDGARDO
MV140138	MELGAR VÁSQUEZ, HAYDEE MARGARITA
VM132140	VELÁSQUEZ MENDOZA, GIOVANNY JOSUÉ
RM140115	RODRÍGUEZ MADRID, JOSUÉ ADALBERTO

Objetivos generales y específicos:

Objetivos generales:

Crear un software de aplicación móvil que ayude a gestionar de manera mas factible nuestra vida cotidiana.

Dentro de nuestros objetivos generales tenemos el desarrollar una aplicación móvil para un restaurante.

Objetivos específicos:

Recopilar la información necesaria para los requerimientos de nuestro software para el desarrollo de nuestra aplicación para el buen funcionamiento de este.

Diseñar una interfaz interactiva para una aplicación móvil que facilite el uso en la vida cotidiana en el manejo de el tiempo y el cuidado de la salud de las personar facilitando la forma de realizar sus pedidos u ordenes en un restaurante.

Codificar nuestra aplicación haciendo uso de buenas prácticas, utilizando las herramientas en los lenguajes de programación haciendo uso de Apis y base de datos, adaptándolas a las necesidades solicitadas de nuestro usuario.

Alcances y limitaciones:

Alcances:

El proyecto pretende alcanzar:

Obtener un beneficio en el cuidado de la salud de los usuarios tanto del cliente como administrador.

Mejorar de una manera más optimizada los consumos en el tiempo y haciendo uso de los recursos tecnológicos que posee el restaurante para facilitar el control de los pedidos.

Conocer sobre el uso de Apis y la utilización de un nuevo lenguaje de programación.

Limitaciones:

Dentro de las limitaciones que tendremos serán:

No poder recopilar a través de investigaciones la debida información necesaria.

El tener poco conocimiento en el lenguaje de programación que se utilizara o sobre el manejo de las Apis.

El tiempo establecido en la entrega del proyecto o los muy pocos fondos económicos que se poseen para la creación de la aplicación.

Índice

Introducción	5
Descripción	6
Diseño (Mockups)	7
Estudio de Factibilidad (técnica, económica y operativa)	13
Enlaces	15

Introducción

En la actualidad debido a la crisis generada por la pandemia de COVID-19, se han creado en mayor número las aplicaciones orientadas a los establecimientos de comida y compra de alimentos en línea. Impulsados por estas circunstancias, hemos decidido orientar nuestro proyecto al ámbito de un restaurante en la realización de sus pedidos u órdenes.

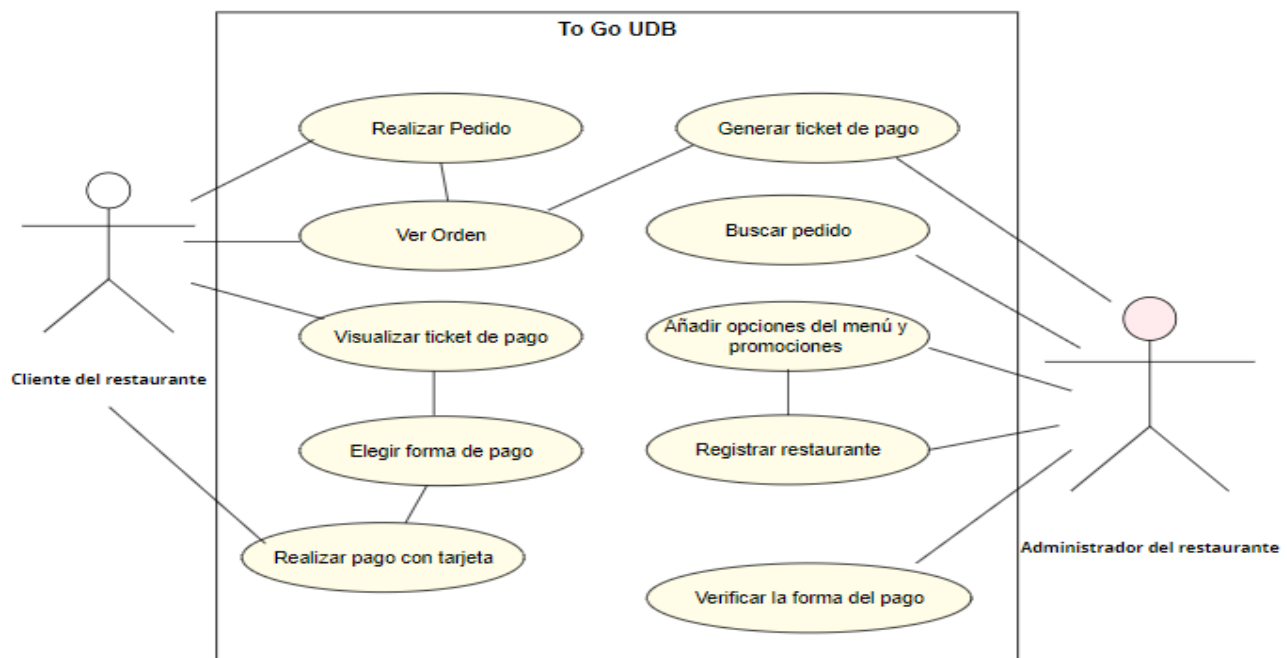
La aplicación To Go UDB permitirá a sus usuarios realizar ordenes o pedidos a un restaurante y a la vez realizar de una manera más fácil el pago. Elevando así la experiencia del usuario al facilitar grandemente el proceso y contribuir a la bioseguridad evitando el contacto innecesario entre las personas a la hora de realizar un pedido.

To Go UDB será una aplicación para móviles. La tecnología que permitirá dicho desarrollo serán el uso de APIS para el frontend y para el backend utilizaremos el lenguaje de Java, mientras utilizaremos Firebase para nuestra base de datos. Además, se hará uso de distintas herramientas como GitHub para ayudar a organizar el proyecto, el desarrollo e implementación de todas sus fases.

Descripción del proyecto:

Esta aplicación estará orientada a un restaurante que tenga un sistema digital de órdenes o pedidos que haga uso de una maravillosa experiencia interactiva de los usuarios al poder visualizar los menús digitales, realizar sus órdenes y además poder realizar sus pagos en línea.

Se tiene 2 tipos de usuario: Administrador del restaurante y el Cliente, estos tienen diferentes formas de manejo de la aplicación:



El usuario (administrador) podrá registrar su restaurante con su ubicación, añadir los diferentes platillos que ofrece su menú, así como también añadir promociones que tengan. Llevará un control de las ordenes o pedidos que se han realizado y la verificación de si ya se ha despachado o aun está en proceso de cocina, además de contar con un control de su base de datos para llevar un control de las ventas realizadas y la generación del ticket a los clientes.

El usuario (cliente) puede registrarse en la aplicación a través del login que se almacenará en nuestra base de datos, que nos servirá para tener los datos del cliente de quien nos realiza el pedido, tendrá una apreciación del menú que se le ofrece con ciertas promociones, podrá realizar una orden o pedido y posteriormente verificar su orden, y luego elegir su forma de pago si será a través de tarjeta de crédito o pago en efectivo al momento de la entrega.

HERRAMIENTAS A UTILIZAR:

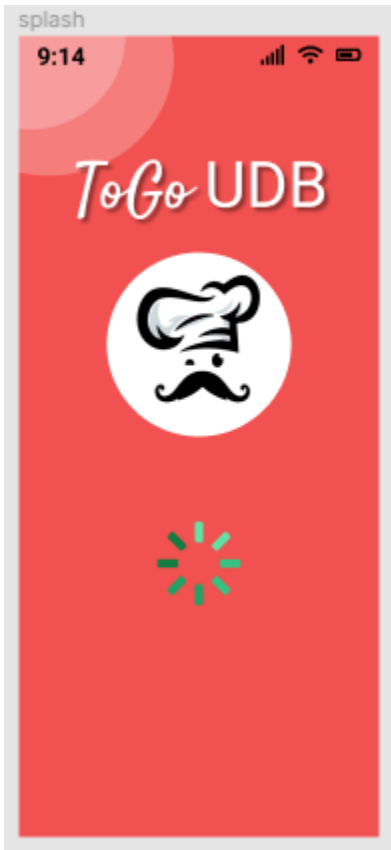
BACKEND Y FRONTEND: JAVA Y APIS

VERSIONADOR: GITHUB

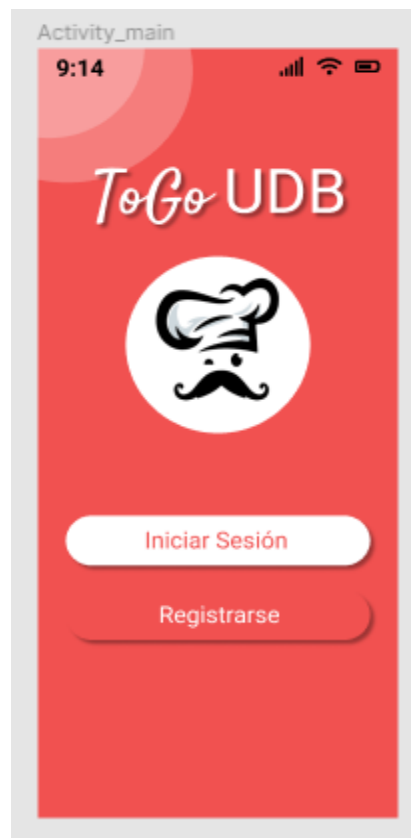
IDE Y SIMULADORES: ANDROID STUDIO

MOCKUPS: FIGMA

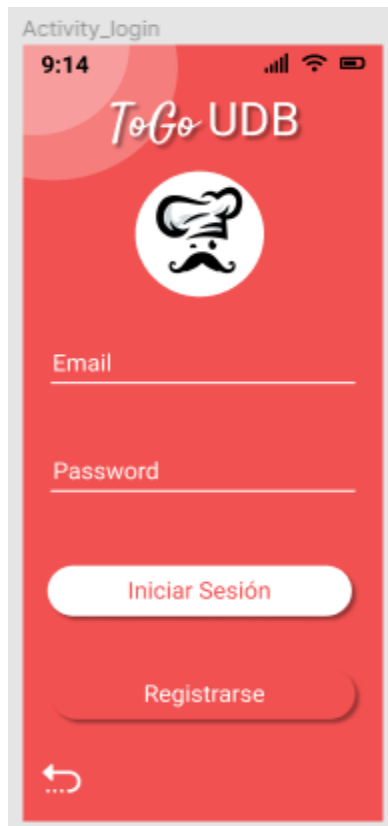
Diseño (Mockups):



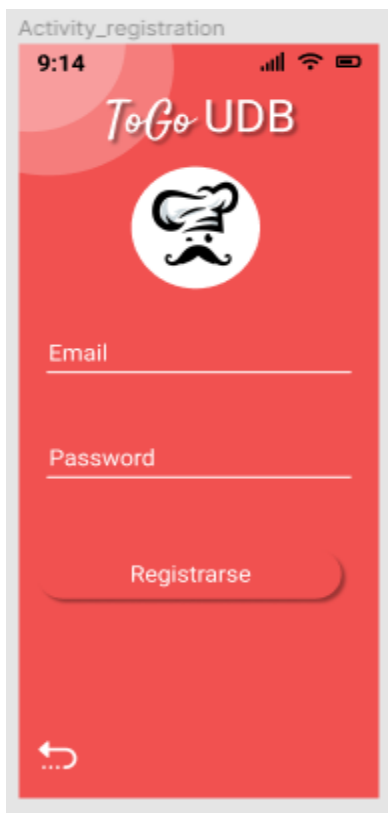
Pantalla de carga de nuestra aplicación.



Pantalla de Inicio, mostrando el logo y nombre del restaurante que se presentara.



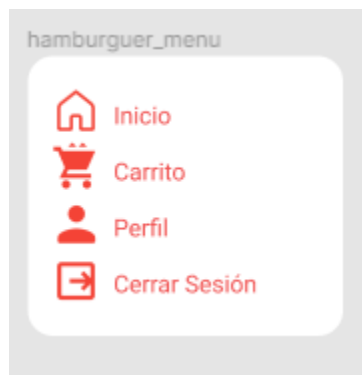
Pantalla de Login, en la cual el usuario (Cliente) podrá ingresar con su cuenta.



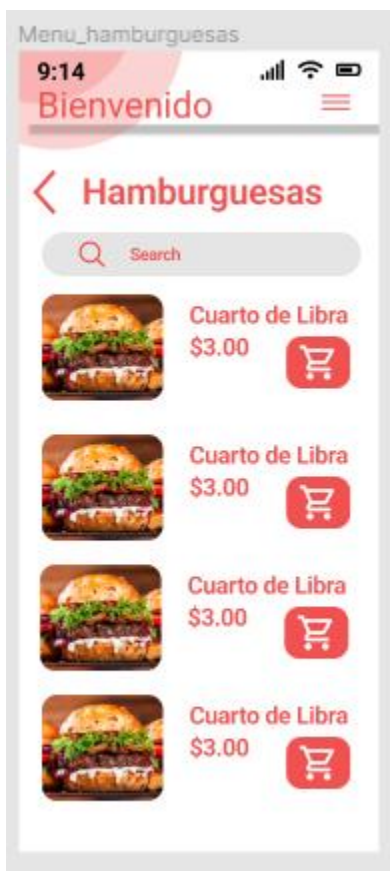
Pantalla de registro, en la cual el usuario podrá ingresar con su cuenta de correo electrónico.

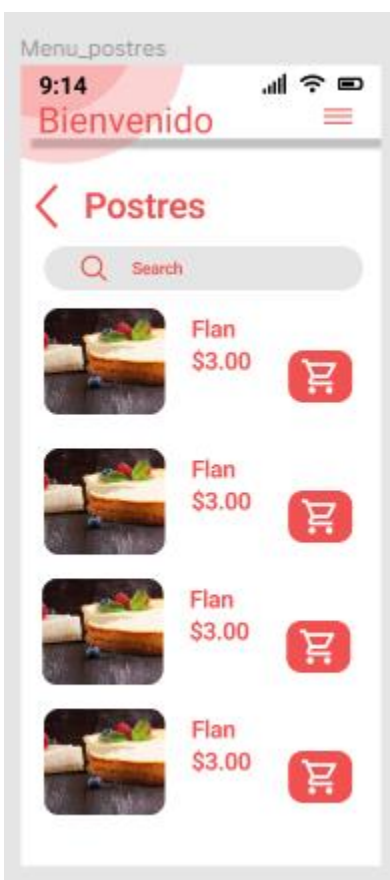
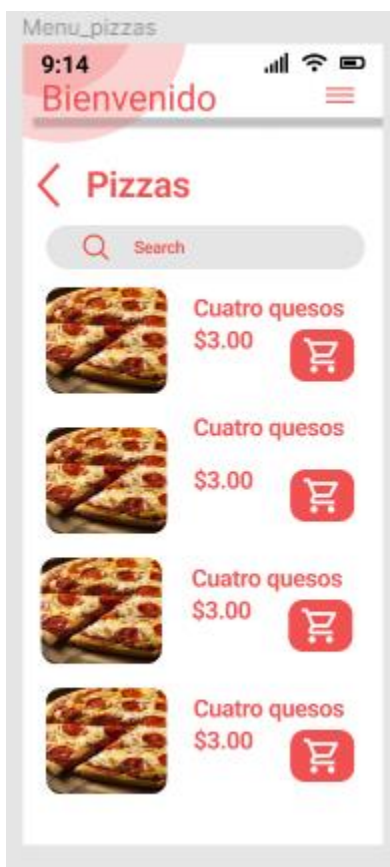


Pantalla de Bienvenida Principal donde se mostrará al ingresar con su cuenta y muestra el menú y promociones que ofrece el restaurante.



En el menú desplegable podremos ver nuestros ítems a elegir si deseamos, volver a la pantalla principal, registrar una compra en el carrito que esto nos llevaría a realizar una orden o pedido, también tendrá la opción de perfil donde podrá añadir sus datos personales el usuario(cliente) y el cerrar sesión para salir.





Pantallas de visualización del menú como se ofrecerá con su título y precio.



Visualización de cómo se podrá ver al seleccionar del menú un platillo nos muestra la imagen del platillo, su nombre o titulo del platillo, el precio y una breve descripción de él.



Pantalla de las ordenes o pedidos realizados por el usuario.

Estudio de factibilidad (técnica, económica y operativa):

Estudio de factibilidad

Factibilidad técnica

El Equipo con el que se desarrollara el proyecto tiene las siguientes características:

Intel® Core™ i7-1250U 4.70 GHz

Velocidad 2.3GHz.

Memoria 8.00GB RAM.

Capacidad libre en disco +100 GB.

Software con el que se cuenta:

Windows 10

Android Studio

GitHub

Factibilidad operativa.

Para el desarrollo del presente proyecto, se cuenta con los conocimientos necesarios en materia del desarrollo de aplicaciones móviles, así como en el lenguaje de Java dirigido a desarrollo móvil que involucra la medición de las pulsaciones. De forma complementaria y no menos importante, se cuenta con el aporte y apoyo del ingeniero Mario Alvarado.

Factibilidad económica.

A) Determinación del Costo del sistema

1. Costos de Personal:

Los costos de apoyo serán calculados teniendo en cuenta dos tipos de involucrados en el proyecto los cuales son el personal encargado del desarrollo de la APP(jefe de proyecto, analista, programador, teste-ador, entre otros) y personal de apoyo(Asesoría de terceros y apoyo logístico si se da el caso).a) Personal de desarrollo participa en todas las etapas del proyecto dado que estos involucrados desarrollaran todas las funciones las cuales son:

Analista

Programador

Persona encargada de Pruebas

Todos los roles citados anteriormente al ser desarrollados por el equipo y el líder del proyecto. el propio investigador tendrá coste cero y probablemente en una versión posterior se considerará el coste correspondiente de los roles citados b) Personal de Apoyo. Una parte integral del proyecto está en la evaluación de asesorías adicionales las cuales tendrían un costo de S/.480.

Personal	Nº de Personal	Nº de Meses	Tarifa Mensual	Total Mensual
Desarrolladores	4	3	\$600	\$2400
Total Por Proyecto				\$7200

Costos de Equipo:

En cuanto a costos de equipos podemos mencionar los costos relacionados con el desarrollo del proyecto o aplicativo y otro relacionado con el equipamiento básico para el funcionamiento operativo del sistema.

Equipo	Cantidad	Costo Unitario	Total
Computador	4	\$700	2800
Monitor	4	\$80	320
Periféricos (Teclados, mouse y cámara)	4	\$120	480
		Total	\$3600

Costos de Software:

En cuanto al coste de software, es tan igual como el coste del equipo o hardware, el cual es, para la implementación del sistema y costo de software para el funcionamiento del mismo.

Software	Cantidad	Costo de licencia	Total
Windows 10	4	\$119	119
Android Studio	1	Gratis	--
GitHub	1	Gratis	--
		Total	\$476

Resumen de costos:

Criterio	Costo Inicial	Mes 1	Mes 2	Mes 3
Personal	\$2400	\$2400	\$2400	\$2400
Equipo	\$3600	--	--	--
Software	\$476	--	--	--
Total	\$6476	\$2400	\$2400	11276

Enlaces:

GitHub:

<https://github.com/josue231011/TogoUDB2022>

Diagrama:

<https://app.moqups.com/AObaTMUVVgoUQ5rYVugOqE8io8evBmu4/view/page/acf519a16>

Figma:

<https://www.figma.com/file/P7TL3bXRtaCr2XjqmYaRR/ToGoUDB?node-id=0%3A1>