

Universidad del Valle de Guatemala
Facultad de ingeniería
Programación de plataformas móviles



Fase 1 - Proyecto

Nelson Eduardo García Bravatti 22434
Oscar Andres Fuentes Dubón 22763
Joaquín Puente Grajeda 22296

High Level Result

Al finalizar el proyecto se busca tener una aplicación que le permita al usuario llevar control sobre sus gastos. Esto le permitirá al usuario analizar y reflexionar sobre sus gastos mensuales. Analizar qué gastos son realmente necesarios y cuáles no lo son para poder eficientar su presupuesto mensual y pasar de números rojos a números verdes.

Descripción:

La aplicación consiste en un programa en el que los usuarios pueden ingresar cada ingreso y egreso que tienen con una descripción y asignarles una categoría las cuales ellos pueden predefinir. Se lleva un tipo de “Estado de cuenta” donde se monitorea el saldo total y el saldo por cada operación. En una pestaña, el usuario puede ver un gráfico de pie el cual le muestra qué porcentaje de sus gastos fue para cada una de las categorías definidas por el usuario. Además, el usuario puede configurar “Wallets” para llevar control por separado de sus diferentes cuentas, ya sea cuenta de ahorro, monetaria o su propio efectivo.

Además habrá una pestaña donde el usuario podrá configurar un presupuesto donde ingresa sus gastos fijos y variables y sus ingresos mensuales. De ese modo, esa información ya se agrega de por defecto en las estadísticas y además le muestra al usuario cuánto puede gastar para sus gastos personales ya sean salidas o lujos sin pasarse de su presupuesto.

Y una última pestaña la cual le permite configurar un fondo monetario al usuario para definir una meta, agregar el aporte mensual como gasto fijo a su presupuesto y avisarle el momento en el que ha alcanzado su meta para realizar el gasto que este desea como una nueva TV de 80’ o una nueva lavadora.

La privacidad de los datos del usuario es de suma importancia por lo que la información debe ser encriptada con una llave que el usuario posea. Además el usuario puede elegir si su información es almacenada de forma local en su dispositivo o sincronizada a su cuenta en una base de datos en la nube.

En ambos casos, el usuario deberá autenticarse para poder acceder a la información. Una autenticación para acceder a la aplicación tal como una aplicación bancaria. Y una segunda autenticación únicamente para enlazar su cuenta a la nube en caso de que el usuario así lo desee, esta segunda autenticación solo deberá hacerse una vez, no cada vez que el usuario desee ingresar.

La aplicación se basa en la honestidad del usuario y si el usuario se miente a sí mismo, no se puede cumplir el objetivo de la aplicación.

Justificación

El propósito de crear esta aplicación es brindar a los usuarios una herramienta que les permita reflexionar sobre su manejo de gastos. Para que ellos tomen conciencia de su manejo de gastos y tomen la decisión de planificar un presupuesto y seguirlo más a más para mantenerse siempre en números verdes. Esta aplicación está pensada para todas las personas que no tienen un presupuesto ya definido en sus vidas, pero principalmente para los estudiantes universitarios. Esto ya que en la época donde uno es un estudiante universitario TODO parece ser caro y pierden el control de su dinero hasta que se quedan sin él.

Planificación

Actividad a desarrollar	Tiempo esperado
Diseño de la aplicación	7 Días
Creación de la interfaz de la aplicación	15 Días
Diseño de la arquitectura de la aplicación	5 Días
Programación de la aplicación y Conexión con servicios	38 Días
Testing con posibles usuarios	7 Días