

Universidad Don Bosco.



Integrantes:

Marco Gerardo Serrano López SL182556

Eduardo Andrés Canales Fernández CF200391

Fernando Eriberto Cerón López CL172231

Néstor Javier Artiga Larion AL150682

Edgar Ernesto Hernández Villanueva HV191966

Docente:

Karens Medrano

Grupo Teórico:

G02T

Proyecto:

Aplicación de Compras- Optica NewVison.

INDICE

INTRODUCCION.	1
Mock Ups.....	2
Diagrama UML.	3
Licencias Creative Commons.	4
Licencia que se implementara al proyecto.....	6
Programa de Actividades.	6
Metodología de trabajo.....	7
Roles del equipo de trabajo.....	8
Herramientas de Desarrollo.	8
Presupuesto.....	8
Rango de precio	9
Bibliografía	10

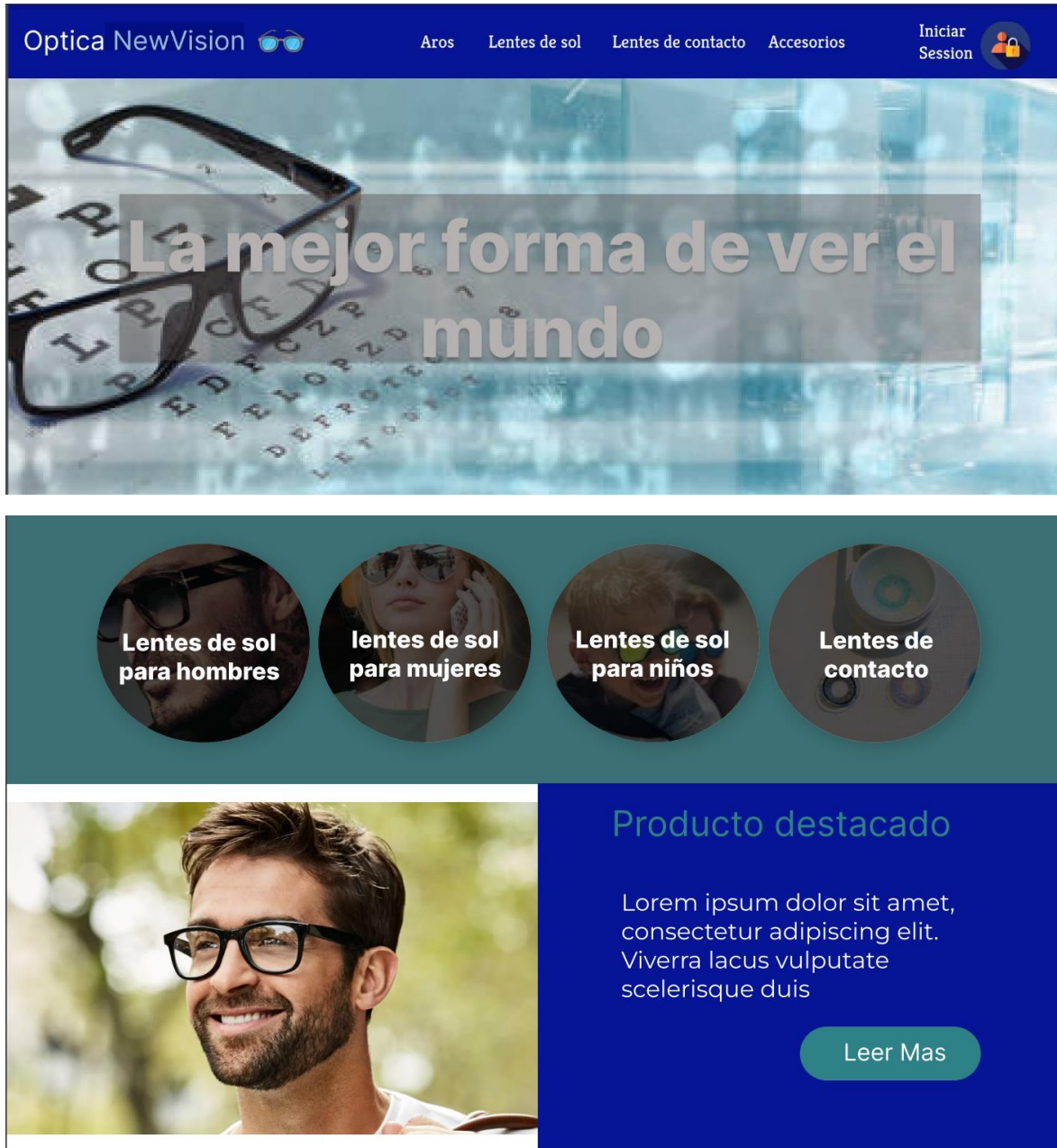
INTRODUCCION.


Las aplicaciones móviles se han convertido en un importante recurso para la promoción de distintos servicios en los últimos años, debido a que abren un mundo de posibilidades en cuanto a la transmisión de información se refiere, de tal manera que es una herramienta útil para compartir de manera eficaz y atractiva la información sin importar el tipo que sea. En este caso, se pretende desarrollar una aplicación capaz de generar una interacción entre el usuario y la tienda que muestre la información de los distintos productos en el catálogo de la óptica “New Vision”, y que, además, permita la compra de los mismos, permitiendo realizar distintos tipos de transacciones, y solicitudes para el desarrollo de la tienda.

Para lograr el desarrollo del proyecto se optó por la metodología Kanban que nos proporciona de organización y el poder realizar tareas de manera eficaz obteniendo resultados de alta calidad a la hora de completarlas. Kanban es una metodología fácil de implementar y de asumir por parte de los integrantes del proyecto, ya que otorga roles y tareas específicas en un prolongado tiempo para cumplirlas, siendo esta una técnica adecuada para saber en qué estado estará el proyecto.

Mock Ups.

Realizados en Figma.





Aros para hombres



Aros para mujeres



Aros para Niños

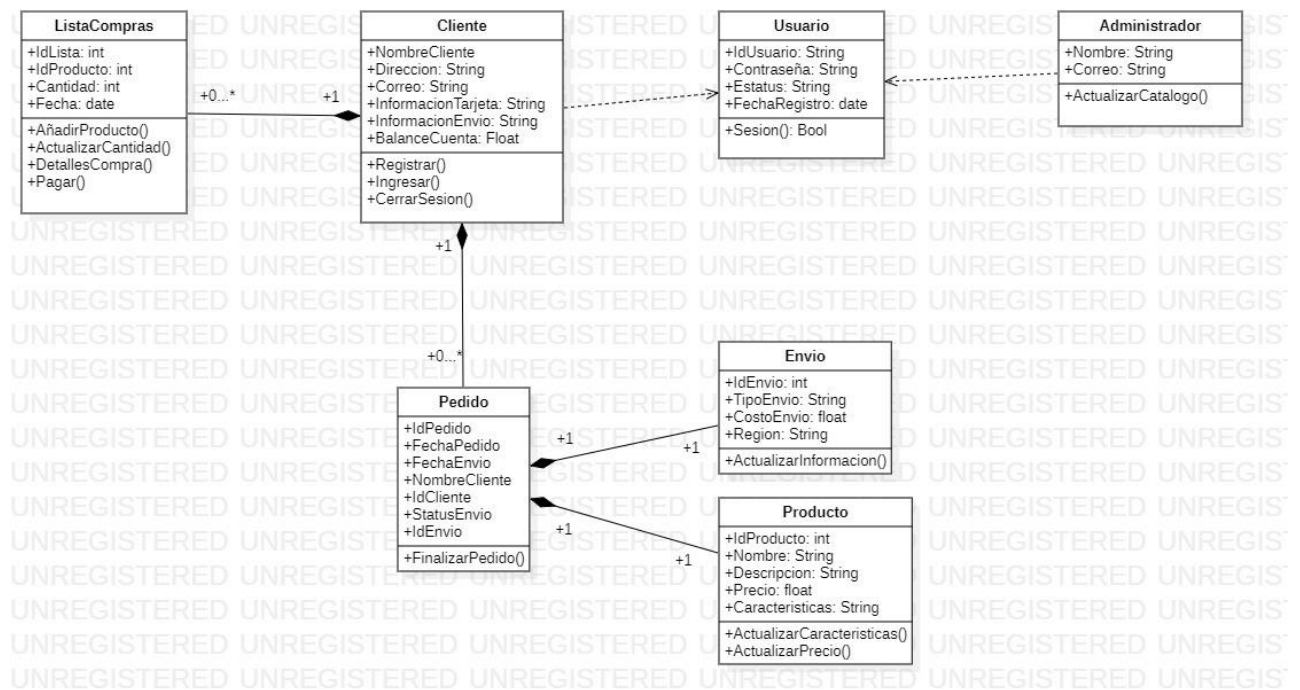
Nuevo Producto!!

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Viverra lacus vulputate scelerisque duis

Leer Mas



Diagrama UML.



La funcionalidad del aplicativo consiste en que el usuario pueda observar la amplia variedad de productos e información de estos mismo en la aplicación, teniendo la opción de registrarse en la pagina para llevar registro de la información del usuario a la hora de tratar de realizar una consulta o una compra de un producto como lentes, accesorios, etc.

A la hora de que el usuario procesa a realizar una compra, los pedidos se manejarán de acuerdo con los datos que serán otorgados por parte del usuario y del sistema como el tipo de producto, la cantidad de este mismo, la fecha en la cual se le realiza la compra, una fecha estimada de entrega de su pedido y la ubicación que proporcione el usuario a la hora de registrarse en la aplicación.

Licencias Creative Commons.

Las licencias creative commnos son utilizadas para poder compartir y otorgar de manera pública los derechos de una obra, publicación, foto, software, etc. Entre menos restricciones posea una licencia, mayor beneficio de utilizar y distribuir un determinado contenido. (Serrano-Fernández, Hornero-Méndez, & Sánchez-Leria, s.f.)

Tipos de Licencias:

- **Reconocimiento (by)** Esta licencia permite cualquier explotación de la obra, incluyendo una finalidad comercial, así como la creación de obras derivadas, la distribución de las cuales también está permitida sin ninguna restricción, con la única condición de que se haga referencia expresa al autor, es decir, que aparezca su nombre en cualquier uso o acto de explotación que se haga de la obra.



- **Reconocimiento - No Comercial (by-nc)** Esta licencia permite la generación de obras derivadas siempre que no se haga un uso comercial de las mismas. Tampoco se puede utilizar la obra original con finalidades comerciales.



- **Reconocimiento - No Comercial - Compartir Igual (by-nc-sa)** Esta licencia no permite un uso comercial de la obra original ni de las posibles obras derivadas. Además, la distribución de estas obras derivadas se debe hacer con una licencia igual a la que regula la obra original.



- **Reconocimiento - No Comercial - Sin Obra Derivada (by-nc-nd)** Esta licencia no permite la generación de obras derivadas ni hacer un uso comercial de la obra original, es decir, sólo son posibles los usos y finalidades que no tengan carácter comercial. Esta es la licencia Creative Commons más restrictiva.



- **Reconocimiento - Compartir Igual (by-sa)** Esta licencia permite el uso comercial de la obra y de las posibles obras derivadas, pero la distribución de éstas se debe hacer con una licencia igual a la que regula la obra original, es decir, la obra derivada que se lleve a cabo a partir de la obra original deberá ser explotada bajo la misma licencia.



- **Reconocimiento - Sin Obra Derivada (by-nd)** Esta licencia permite el uso comercial de la obra, pero no la generación de obras derivadas, es decir, que la obra sólo puede ser usada en su formato original, no cabe su transformación.



Licencia que se implementara al proyecto.

Características de la licencia

Sus selecciones en este cuadro actualizarán el resto de cuadros de la página.

¿Quiere permitir que se compartan las adaptaciones de su obra?

☒ Sí ☐ No ☐ Sí, mientras se comparta de la misma manera

¿Quiere permitir usos comerciales de su obra?

☐ Sí ☒ No

Licencia seleccionada

Reconocimiento-NoComercial 4.0 Internacional

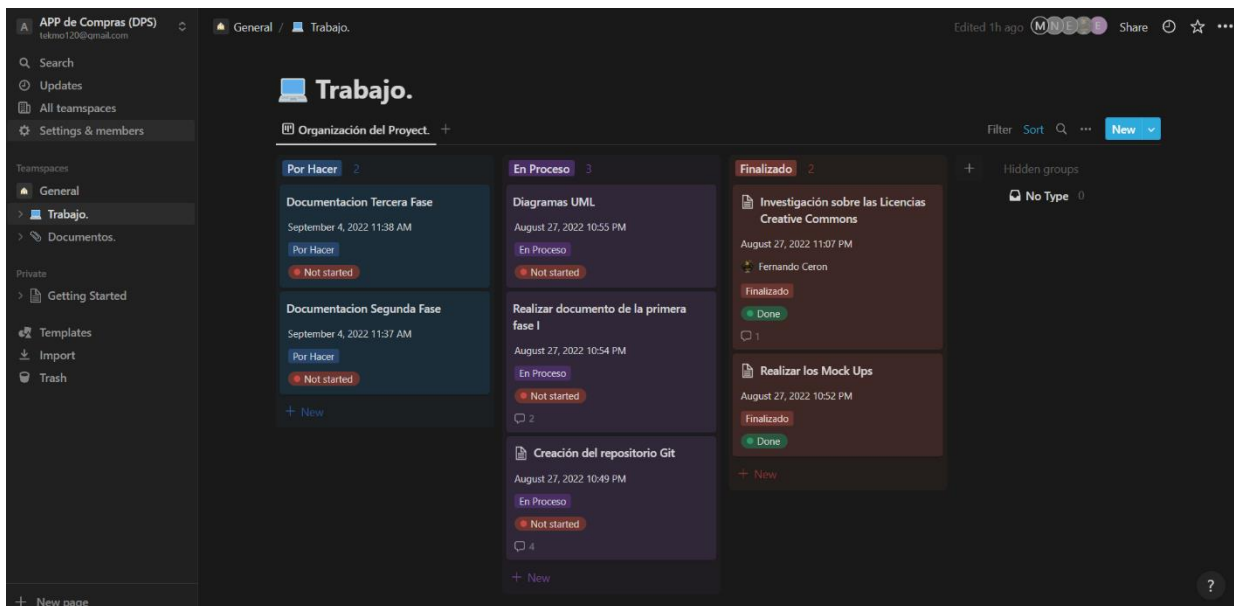
Esta no es una licencia de Cultura Libre.

(Creative Commons, s.f.)

Programa de Actividades.

Link de Notion:

<https://www.notion.so/invite/f231e42909cf433746495fa1c7a699da12ed898f>



Link de GitHub:

<https://github.com/nestorcode97/ProyectoDPS2022>

Metodología de trabajo

Kanban: Es una metodología ágil la cual esta destinada a gestionar de manera general como se realizarán ciertas tareas. La palabra Kanban es de origen japonés significando “Tarjetas visuales”.

Una de las principales ventajas es lo fácil de implementar y utilizar en la gestión de proyectos y la asignación de roles a los integrantes del equipo de desarrollo. Kanban destaca por tener una técnica de gestión de tareas muy visual, permitiendo observar los estados de las tareas y del proyecto en general, desglosando el desarrollo de un proyecto de manera eficaz. (GILIBETS, 2020)

Algunas cualidades de la metodología:

- **Garantiza la calidad:** A la hora de realizar las actividades programadas, se esperan resultados al primer intento, ya que no prioriza la rapidez en la que se hace una tarea si no en la calidad final de la tarea.
- **Reducción del desperdicio:** Kanban se basa en hacer solamente lo justo y necesario, pero hacerlo bien.
- **Mejora continua:** Kanban no es simplemente un método de gestión, sino también un sistema de mejora en el desarrollo de proyectos, según los objetivos a alcanzar.
- **Flexibilidad:** Lo siguiente a realizar se decide del backlog (o tareas pendientes acumuladas), pudiéndose priorizar aquellas tareas entrantes según las necesidades del momento (capacidad de dar respuesta a tareas imprevistas).



Roles del equipo de trabajo.

- Diseñador: Edgar Ernesto Hernández Villanueva
- Programador: Marco Gerardo Serrano Lopez
- Tester: Néstor Javier Artiga Larion
- Desarrollador Movil: Eduardo Andrés Canales Fernández
- Analista Programador: Néstor Javier Artiga Larion
- Programador Web: Fernando Eriberto Cerón López
- Programador de base de datos: Eduardo Andrés Canales Fernández

Herramientas de Desarrollo.

Backend:

- JavaScript
- Firebase

Frontend:

- React Native

Presupuesto.

En la actualidad se encuentran muchas aplicaciones móviles para facilitar el trabajo en diversos sectores. Esto ha creado un gran mercado de APPS móviles, dependiendo de la idea que se desea implementar puede determinar en un gran éxito o suponer un fracaso. (Porrás, 2022)

Variables a tomar en cuenta para el desarrollo de una App:

- Coste de desarrollo por hora. Es un factor de vital importancia, los costos pueden variar desde los \$30 hasta un valor de \$120 por hora.
- Acceso de datos de la App. Dependiendo de la aplicación, será necesario conectarse a servicios para realizar búsquedas, mostrar información en tiempo real.
- Geoposicionamiento para la aplicación. Un factor para tomar en cuenta es la localidad de los usuarios de la app para mostrar información de acuerdo a su ubicación
- Complejidad de la aplicación. Dependiendo de la logica de la app, existirán apps sencillas para un uso sencillo y apps complejas como el desarrollo de un video juego, red social, que requieren muchas horas de trabajo y el tiempo es dinero.

- Pasarela de pago para la App. La aplicación en muchos casos puede requerir de una pasarela pago para vender productos a través de la App. Esto dependerá de las diversas opciones de pago que ofrezca la aplicación, si necesita integrar el pago a través de las tiendas App u otras pasarelas de pago, etc.
- Registro de usuarios. Si la app requiere de un manejo de usuarios, esto será un costo extra por el manejo de datos que será necesario realizar, dependiendo de bases de datos bien estructuradas.
- Diseño grafico de la app. Es de tomar en cuenta el diseño que se implementará ya que un diseño sencillo es menos llamativo que una app con menús y opciones más avanzadas y complejas, que también tienen un costo adicional.

Rango de precio

Tomando en cuenta los puntos mencionados, se podría hacer una estimación sobre el costo que tomaría el desarrollo de nuestra app.

- App híbrida o nativa: entre \$600-\$6000
La app estará desarrollada de manera nativa para una plataforma o sistema operativo concreto. Por este motivo, este tipo de aplicaciones ofrecen mayor calidad, prestaciones y rendimiento, pero claro está, a un mayor coste por la cantidad de horas que se aproximan a 300h de desarrollo.

Si la app se desarrolla de manera híbrida estará diseñada y desarrollada para ser compatible con distintas plataformas y sistemas operativos para dispositivos móviles. Ofrecen menor calidad, prestaciones y rendimiento que las aplicaciones nativas, y el coste es notablemente inferior. Por lo general, el precio para el desarrollo de una aplicación híbrida suele oscilar entre un 65% y un 80% menos del coste de desarrollo de una aplicación nativa para Android o iOS.

Bibliografía

Creative Commons. (s.f.). Recuperado el 11 de Septiembre de 2022, de Creative Commons: Creative Commons

GILIBETS, L. (11 de Noviembre de 2020). *IEBS*. Obtenido de IEBS: <https://www.iebschool.com/blog/metodologia-kanban-agile-scrum/#:~:text=La%20metodolog%C3%ADa%20Kanban%20se%20basa,final%20de%20las%20tareas%20realizadas>.

Porras, M. (9 de Mayo de 2022). *AULA CM*. Obtenido de AULA CM: <https://aulacm.com/precio-desarrollar-app-aplicacion-movil/#>

Ribas, E. (18 de Octubre de 2018). *M4C ACADEMY*. Obtenido de M4C ACADEMY: <https://marketing4ecommerce.net/que-son-licencias-creative-commons/>

Serrano-Fernández, M., Hornero-Méndez, C., & Sánchez-Leria, R. y.-P. (s.f.). *Universidad Pablo de Olavide*. Recuperado el 11 de 09 de 2022, de Universidad Pablo de Olavide: https://www.upo.es/biblioteca/servicios/pubdig/propiedadintelectual/tutoriales/derechos_autor/htm_12.htm