# Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Occidente



|  |  |
| --- | --- |
| Materia | Programación de Aplicaciones Móviles |
| Maestro | Oscar Daniel Vargas Rodríguez |
|  | |
| **PromoMe** | |
|  |  |
| Fecha | 13 de Mayo, 2015 |
| Alumno | García Castellanos Nadia Paola |

## Introducción

PromoMe nace de una idea de Tesis que consiste en diseñar una base de datos capaz de registrar los gustos de los usuarios, para posteriormente hacerle llegar ofertas relacionadas únicamente con los productos y servicios que estos desean; tomando en cuenta de que es necesario guardar las características de todos los productos y servicios.

PromoMe también sería capaz de ofrecer información sobre la población que gusta de un producto o de un servicio; de cuáles productos son los más solicitados y qué tipo de población está relacionada, entre otro tipo de información útil para quien hace estudios de mercado.

## Objetivo

El objetivo de la aplicación, que se presenta como proyecto final de clase, es hacer una prueba de concepto para identificar a los dispositivos móviles como una interface con el usuario final.

## Alcance

La aplicación deberá de proveer al usuario final la capacidad de:

1. Crear un perfil de usuario; los perfiles de usuario son únicos e irrepetibles
2. Ver productos que están dados de alta en la plataforma
3. Dar de alta productos en la plataforma
4. Usar los servicios expuestos para consumir y proveer información

El desarrollo de la aplicación tiene las siguientes dependencias:

1. Infraestructura para hospedar los servicios
2. Existencia de los servicios para hacer todas las operaciones
   1. Entrada de usuarios
   2. Creación de perfil de usuarios
      1. Obtención de la posición geográfica del usuario
   3. Obtención de productos
   4. Inserción de productos

Funciones que no son parte esencial de la aplicación pero que sería bueno tener:

1. Actualizar el perfil del usuario
2. Compartir con otras personas por medio de Facebook/Whatsapp/Twitter

## Justificación

Tener la base de datos no es suficiente para generar la información que se desea. Para poder obtener información hay que generar datos. Realmente los que generan los datos son los usuarios de la aplicación que con sus acciones retro alimentan al producto.

La aplicación le dará a los usuarios finales una forma de poder interactuar con el sistema, y al mismo tiempo generar datos que proveerán de información a las personas que están estudiando el mercado de algún producto o servicio.

## Objetivos Específicos

1. Probar la dificultad que representa hacer una aplicación que se alimenta 100% de información que proviene de servicios en la nube
2. Identificar posibles formas de representar características generales y específicas de productos y servicios
3. Probar la dificultad de generar información en el móvil que puede ser interpretada y procesada

## Módulos

La aplicación consta de dos áreas diferentes, cada una con diferentes módulos.

### Usuarios

Este módulo consta de la forma para ingresar a la aplicación. El servicio que usa para identificar a un usuario responde si el usuario existe en la base de datos o no.

Si el usuario no existe en la base de datos, la aplicación le pide al usuario crear su perfil. Su perfil consta de:

1. Sexo
2. Año de nacimiento
3. Ubicación geográfica (País, Región, Ciudad)

La geografía es obtenida usando los sensores de localización del dispositivo. Actualmente se asumo que el dispositivo tiene el sensor de necesario. Se usa un servicio público *Latitude/Longitude to Place* provisto por geoplugin.com que a partir de una coordenada geográfica calcula los tres atributos requeridos.

El mismo proveedor tiene un servicio para calcular la posición geográfica a partir de una IP. En caso de que el dispositivo no cuente con el sensor de localización, puede obtenerse la IP y usar el servicio basado en la IP para obtener los atributos requeridos.

### Productos/Servicios

Una vez que el usuario es registrado, o el usuario de la aplicación es un usuario que ya fue registrado en el dispositivo y no ha cerrado sesión, puede interactuar con los productos y servicios de dos formas: para ver los productos/servicios existentes en una categoría específica o agregar productos/servicios en una categoría.

Con el fin de facilitar la búsqueda de un producto o servicio se usan la categorización estandarizada UNSPC (United Nations Service and Products Code, por sus siglas en inglés). De manera que el usuario de primera instancia debe localizar el código UNSPC de la categoría del producto/servicio con el que quiere interactuar.

El UNSPC separa el código de los productos jerárquicamente: Segmento-Clase-Familia-Producto; de manera que si quieres llegar al código de un producto, es necesario identificar su jerarquía.

Para proveer el UNSPC, se crearon servicios propios.

Una vez que se ha identificado el código UNSPC, si se quieren ver los productos en esa categoría, se presenta un listado de nombres de productos/servicios y marcas. Es necesario seleccionar el producto para ver los detalles: características, proveedor, entre otras.

Si se quiere agregar un producto, primero se muestran las características que ya han sido usadas para otros productos de la misma categoría. El usuario puede elegir todas, ninguna o todas ellas; después se le piden datos del producto/servicio como el nombre, la marca y el valor de las características que eligió. El usuario es capaz de agregar otras características.