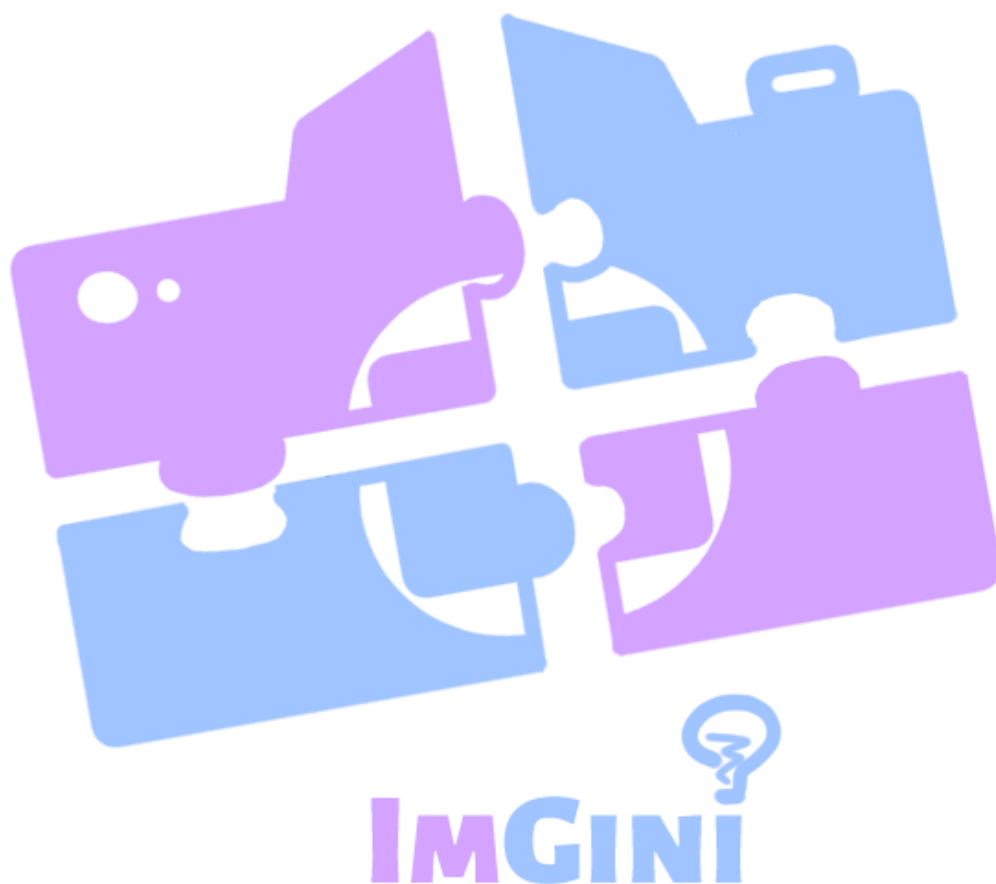


PROYECTO INTEGRADO 2025



2º DESARROLLO DE APLICACIONES MULTIPLATAFORMA

- [Izan Navarro Lujan - iznalu@alumnatflorida.es](mailto:iznalu@alumnatflorida.es)
- [Ausias Mart nez Bernal – aumabe@alumnatflorida.es](mailto:aumabe@alumnatflorida.es)
- [Javier Arellano Alvarez – jaaral@alumnatflorida.es](mailto:jaaral@alumnatflorida.es)
- [Didac Arnau Nicola – diarni@alumnatflorida.es](mailto:diarni@alumnatflorida.es)

Mockup del proyecto	3
Estudio de viabilidad del proyecto	3
Metodologías SCRUM y Flexigo	5
Web API y base de datos	3
Tecnologías utilizadas	8
Ley de protección de datos	10
Diario de sesiones.....	10

Descripción del proyecto

Ingini is a mobile app designed to be fun and interactive. The app consists on a guessing game with pictures, where you have to try writing the name of the image on display with a small handicap, the image starts hidden and reveals itself with each wrong guess until you guess the image or fail once its fully revealed.

With Ingini you can play the way you want since there are no fixed objectives:

- * You can play the daily game once a day to keep increasing your streak.
- * Play the endless mode for something more casual and long.
- * Compete with others on the rankings to see who has the longest streak.

Ingini also has a premium subscription for once every three months to help you mantain your streak and block adds. (The adds will be implemented in the near future for add revenue).

Estudio de viabilidad del proyecto

1 - Viabilidad Económica

Estimación de Costos

El coste principal del desarrollo sería el salario de cuatro programadores durante un mes. El equipo no solo se encargará de la programación de la aplicación y la base de datos, sino también del diseño de la interfaz y el testeo.

En cuanto a infraestructura, se requerirá la contratación de servicios de servidores externos, además de la adquisición y mantenimiento de los dispositivos necesarios para el desarrollo.

Análisis de Financiación

El financiamiento del proyecto podría provenir de un inversor dispuesto a apoyar la iniciativa. En caso de no conseguir inversión externa, el equipo asumiría los costos con recursos propios.

Actualmente, no contamos con una cifra exacta de presupuesto disponible, pero nos ajustaremos a un plan financiero optimizado para garantizar la viabilidad del proyecto.

Estimación de Ingresos

La aplicación se monetizará mediante publicidad y un modelo de suscripción premium. Los usuarios que opten por la versión de pago podrán eliminar los anuncios y acceder a funciones exclusivas, asegurando un flujo de ingresos constante.

Retorno de Inversión

Gracias a nuestro modelo de monetización, estimamos que podremos recuperar la inversión en un corto plazo, comenzando a generar beneficios poco después del lanzamiento.

2. Viabilidad Humana

Análisis de Recursos Humanos

El equipo de desarrollo está conformado por cuatro personas, quienes cubrirán todas las áreas del proyecto. Consideramos que esta cantidad de personal es suficiente para completar el desarrollo sin necesidad de contrataciones adicionales o extensiones en el plazo de entrega.

Evaluación de Habilidades Técnicas

Todos los miembros del equipo poseen las habilidades necesarias para implementar el proyecto con eficiencia. Contamos con experiencia en las tecnologías requeridas, lo que nos permite abordar el desarrollo con confianza.

Carga de Trabajo y Plazos

Si bien el plazo de dos semanas es ajustado, confiamos en que nuestro equipo puede completar el proyecto dentro del tiempo estipulado, ya que nos dedicaremos exclusivamente a este desarrollo sin otras distracciones.

3. Viabilidad Técnica

Análisis de Requisitos Tecnológicos

El proyecto requiere el uso de bases de datos, servidores y entornos de desarrollo adecuados para programación en React Native. Actualmente, contamos con todos los recursos tecnológicos necesarios para el desarrollo exitoso de la aplicación.

Infraestructura y Compatibilidad

La aplicación se integrará con una API desarrollada internamente y será compatible con dispositivos móviles y tabletas, asegurando una amplia accesibilidad.

Evaluación de Riesgos Técnicos

No se han identificado riesgos técnicos significativos que puedan comprometer el desarrollo del proyecto. Sin embargo, realizaremos un seguimiento constante para mitigar posibles inconvenientes.

Conclusión

Tras analizar los aspectos económicos, humanos y técnicos, concluimos que el proyecto es completamente viable y cuenta con los recursos necesarios para su ejecución exitosa.

Metodologías SCRUM y Flexygo

Scrum

La metodología SCRUM se basa en llevar a cabo un conjunto de tareas de forma regular con el objetivo de trabajar de manera colaborativa y eficiente en proyectos de cierta complejidad.

Nosotros hemos aplicado el SCRUM a nuestro proyecto de distintas formas:

- Estableciendo desde un inicio nuestros objetivos y estableciendo cuales de ellos son prioritarios y cuales son a largo plazo
- Repartiendo nuestro trabajo en sprints relativamente cortos por el tiempo limitado de nuestro proyecto.
- Realizando controles diarios antes y después de terminar el día y cada sprint para tener claros los objetivos del sprint y que podemos mejorar
- Repartiendo el trabajo entre los miembros del grupo según sus capacidades y rol en el equipo:
 - Product Owner – Ausias Martinez
 - Scrum Master – Izan Navarro
 - Development Team – Javier Arellano y Didac Arnau (Todos participamos en el desarrollo realmente)

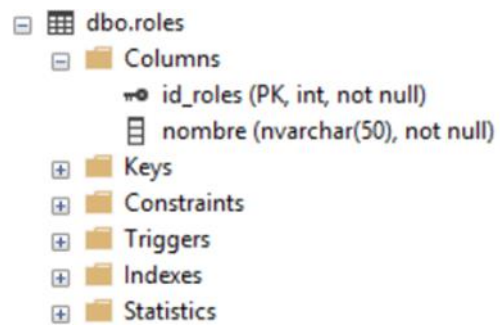
Flexygo

FORMULARIO TABLA EMPLEADO; Asignación de Rol, Proyecto y Tarea como función principal.

FORMULARIO TABLA TAREA; Asignación de Rol, Proyecto y Tarea como función principal.

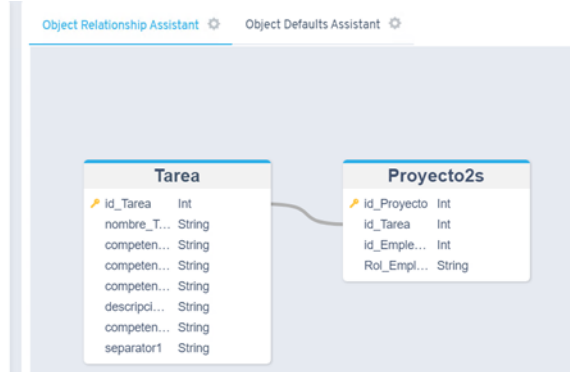
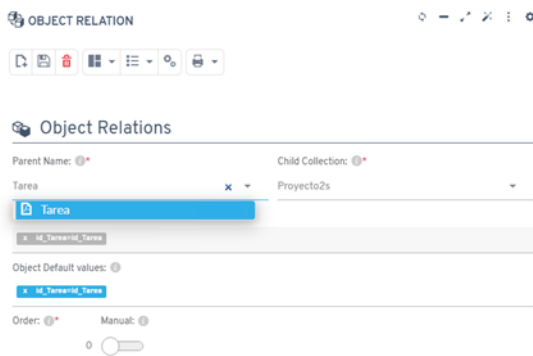
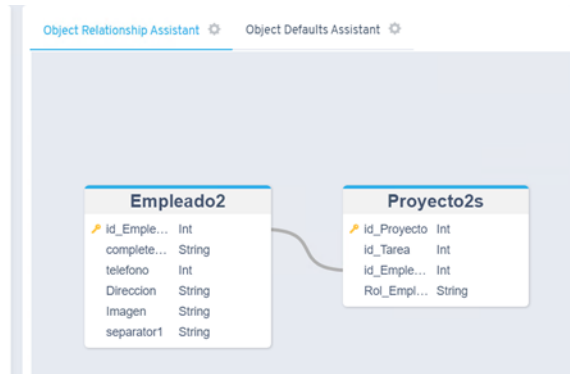
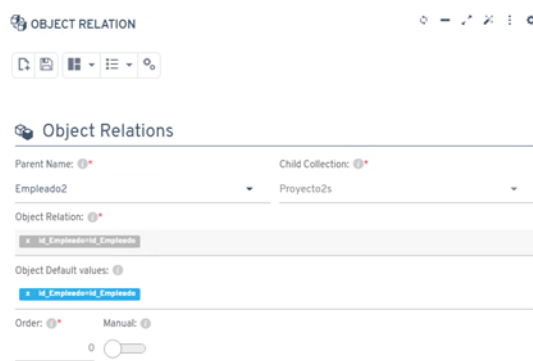
FORMULARIO TABLA PROYECTO; Asignación de Rol, Proyecto y Tarea como función principal.
TABLA ROLES;

Tabla de roles



```
-- Insertar roles predefinidos
INSERT INTO roles (nombre) VALUES
(N'Scrum Master'),
(N'Developer'),
(N'StakeHolder'),
(N'Project Manager');
```

3. Relaciones Entre tablas:



4. Listas de las tablas con Datos guardados:

EMPLEADO2S

JUAN CUESTA

465468464

ODWQIWDQD

VICTOR PEREZ

124142124

CALLE JUAN CISCAR

PROYECTO2S

	Id_proyecto_1	Id_tarea	Id_empleado	Rol_empleado ^
	1	1	2	Project Manager

TAREAS

	Id	Nombre_tarea	Competencia1	Competencia2	Descripcion_tarea ^
	1	EJEMPLO123	Astucia	Trabajo en Equipo	esto es un ejemplo
	2	EJEMPLO567	lalal	lolo	qdqwdqw

Tecnologías utilizadas

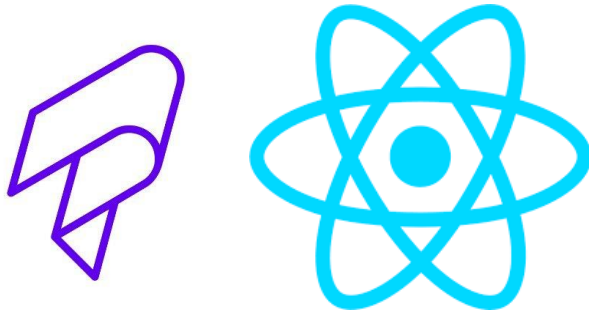
En cuanto a lenguajes de programación hemos utilizado JavaScript para la gran mayoría de la programación de la aplicación, utilizando también un poco de JSON para los contenidos de la API y Markdown para la estructura del README

El resto de tecnologías que hemos utilizado para la creación y desarrollo de nuestra aplicación son:

- Expo react native para el desarrollo del frontend de la aplicación ya que Android Studio nos daba problemas

The logo for Expo, featuring a dark blue stylized 'A' shape followed by the word 'Expo' in a bold, sans-serif font.

- React native y react native paper como librerías para todas las funciones necesarias del frontend



- Spring boot para enviar peticiones a la base de datos sin necesidad de SQL



- MongoDB también se utiliza para conectar e interactuar con la base de datos



- Amazon Web Services como host para nuestra base de datos para poder acceder a esta de forma remota



- Como herramienta de gestión del capital humano hemos utilizado flexygo



Ley de protección de datos

Imgini se ciñe a las leyes de protección de datos de España. Asegurándose de mantener segura la información de nuestros usuarios.

Todo lo relacionado con el uso que se demos a la información de los usuarios se muestra en los terminos y condiciones de la aplicación, justo antes de poder registrar un nuevo usuario y siendo necesario leerlas antes de registrarse

Diario de sesiones