

Universidad Don Bosco



Desarrollo de Software para Móviles DSM104 G02T

Proyecto de cátedra - Primer Avance

Catedrático:

Alexander Alberto Sigüenza Campos

Integrantes:

Sigüenza Rodríguez, Fernando José	SR161939
Flores Montiagudo, Daniel Edgardo	FM150663
Flores Rivas, Xenia Guadalupe	FR180414
José Alfredo Aguilar Lara	AL170536
Tobar Beltrán, Marvin Wilfredo	TB181979

Índice

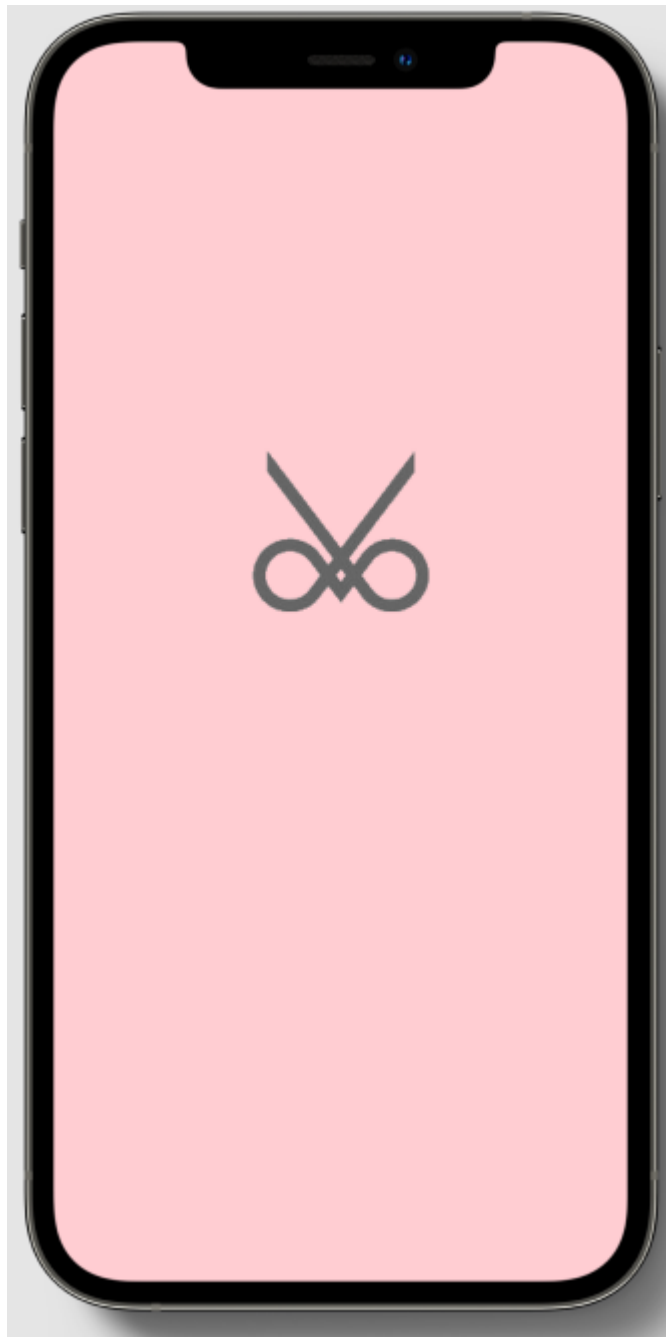
Introducción	1
Mockups	2
Diagramas	6
Herramientas a utilizar	7
Presupuesto	9
Enlaces	10

Introducción

El uso de los dispositivos móviles ha ido evolucionando con el tiempo, ya no cumplen solo un objetivo como instrumento de comunicación, actualmente han surgido diversas funcionalidades que permiten a los usuarios navegar por internet, multimedia y entretenimiento; Incluso ha influido en el modo de hacer negocios y relacionarse con las personas, lo cual permite que las tiendas a través de sus aplicaciones móviles puedan tener clientes potenciales los cuales pueden estar en cualquier ubicación ya sea procesando las compras o conociendo sobre el producto que se ofrece y es que casi el 64% de la población a nivel mundial tienen acceso a un celular con internet y el 28.1% ha realizado compras por internet.

Las aplicaciones en dispositivos móviles otorgan una gran ventaja en accesibilidad y comodidad no solo para los comerciantes sino para los clientes. Es por eso que se estará desarrollando una aplicación para una corporación que ofrece servicios estéticos, con el fin de garantizar un control más organizado y una mejor experiencia para los clientes evitando las aglomeraciones en los locales.

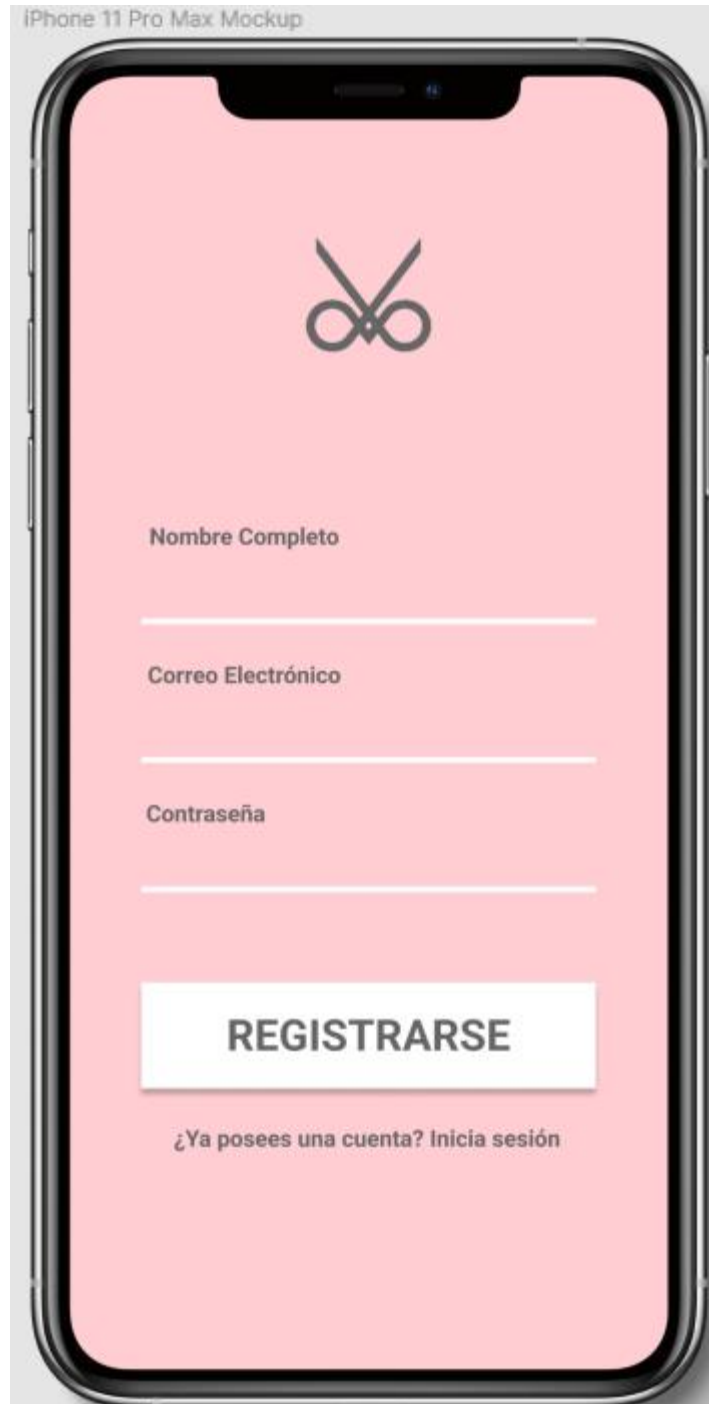
Mockups



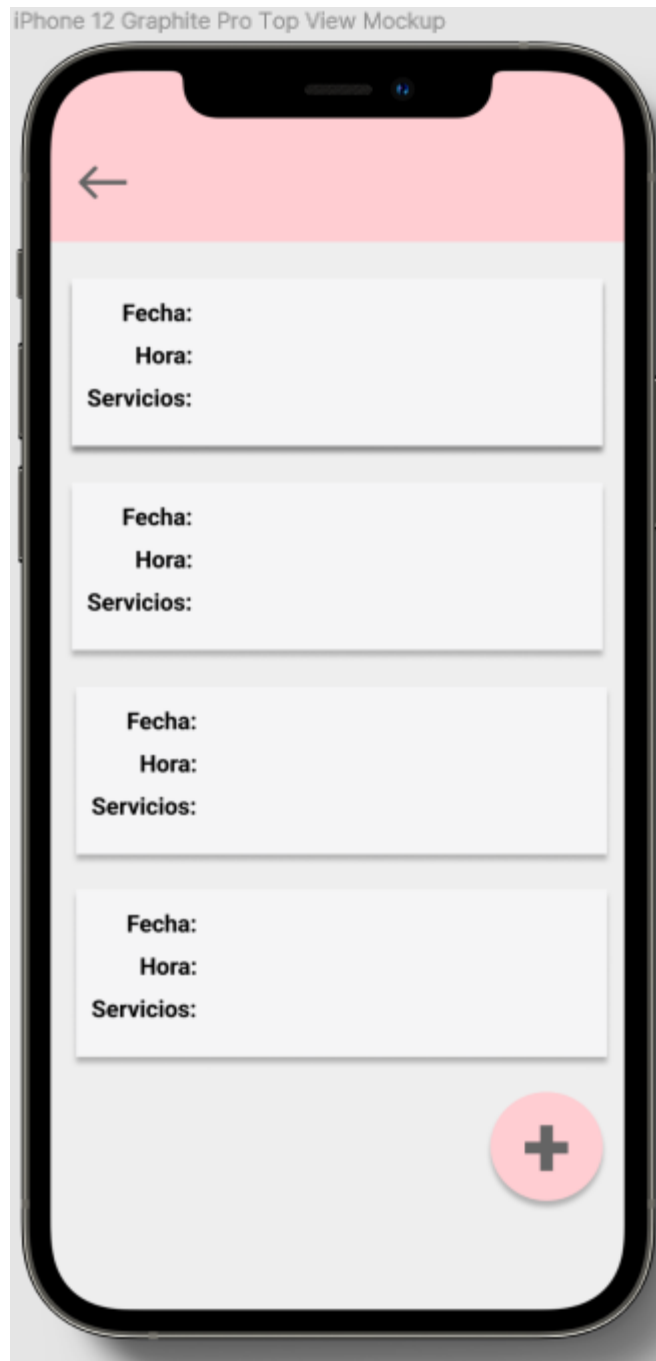
Splash



Inicio de Sesión

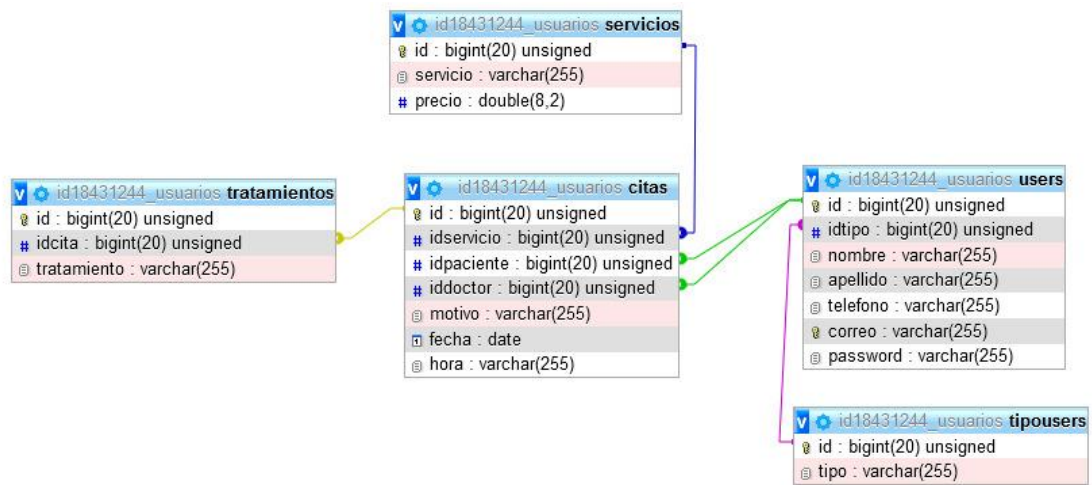


Creación de cuenta



Historial de Citas

Diagramas



Diseño de la base de datos

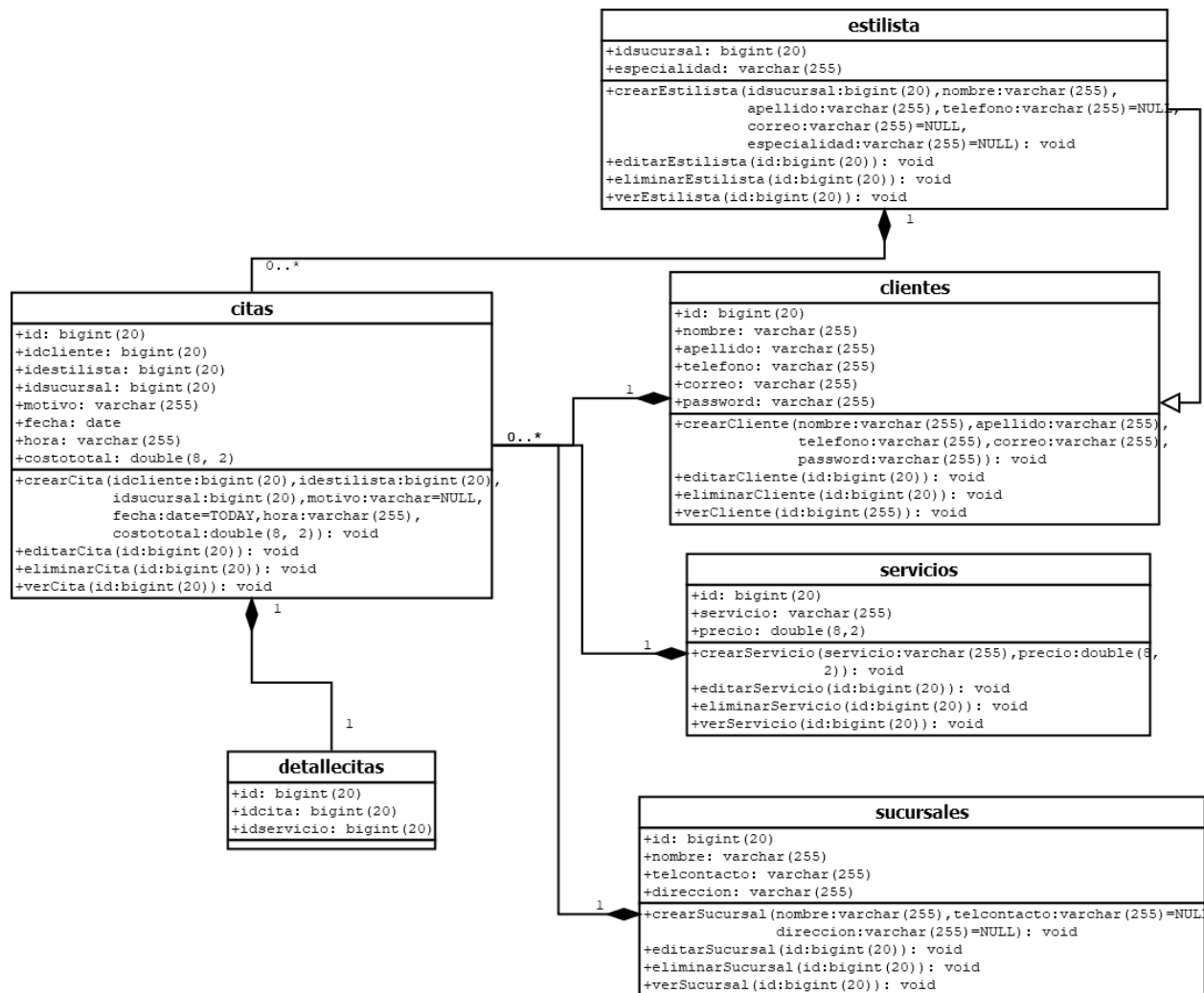


Diagrama UML

Herramientas a utilizar

Herramientas de planeación y organización

- Trello: Software de gestión de avance de un proyecto

Permite llevar el seguimiento y el orden de las tareas como grupo, y analizar el avance del proyecto general en forma de tarjetas

- Figma: Software para el diseño de mockup

Herramienta con la cual se efectuaron los diseños de visualización para los usuarios, puede estar sujeto a cambios, pero con una idea bastante clara del objetivo que se desea alcanzar

Herramientas para el desarrollo de la aplicación

- Git: Sistema de control de versiones

Nos permite una manera de gestionar las versiones del proyecto respeto al avance de la aplicación

- GitHub: Plataforma de desarrollo colaborativo para alojar proyectos utilizando git

Con esta plataforma podremos trabajar de manera organizada entre el grupo de desarrollo, de forma cómoda y sin pérdidas de tiempo en la transferencia de archivos de manera tradicional, puesto que se encuentra centralizada.

- Android Studio: Es el entorno de desarrollo integrado oficial para la plataforma Android.

Utilizaremos Android Studio para el desarrollo de la aplicación nativa de Android, la aplicación será desarrollada utilizando el lenguaje de JAVA, para el cual Android Studio cuenta con soporte.

- Laravel: es un framework de código abierto para desarrollar aplicaciones y servicios web con PHP

Para la parte de backend utilizaremos Laravel para la creación de una API, la cual consumirá nuestra aplicación.

Presupuesto

Presupuesto de desarrollo

Actividad	Precio unitario	Cantidad	Total
Costo de operaciones (entrevistas, planificaciones)	\$5 x hora	4	\$20
Desarrollo Módulo de sucursales y estilistas	\$10 x hora	15	\$150
Desarrollo Módulo servicios	\$10 x hora	10	\$100
Desarrollo Módulo usuarios	\$10 x hora	10	\$100
Desarrollo Módulo de citas	\$10 x hora	15	\$150
Subtotal			\$520
Internet, electricidad, depreciación de equipos	5%	1	\$26
Impuesto sobre la renta (10%)	10%	1	\$52
Total			\$598

Enlaces

Trello:

<https://trello.com/b/rgBUJQAA/tareas>

Mockups: <https://www.figma.com/file/2JHRuQyh5bdsmi4vIRwlyw/Mockups-DSM?node-id=0%3A1>

Repositorio:

<https://github.com/siquenza98/CatedraDSM>

Referencias

- Anónimo. (s/f). UML, lenguaje de modelado gráfico. Febrero 20, 2022, de IONOS Sitio web: <https://www.ionos.mx/digitalguide/paginas-web/desarrollo-web/uml-lenguaje-unificado-de-modelado-orientado-a-objetos/>
- Riera, A. (2020). La importancia de las aplicaciones móviles en el mundo de hoy. Febrero 20, 2022, de La Republica.es Sitio web: <https://larepublica.es/2020/08/04/la-importancia-de-las-aplicaciones-moviles-en-el-mundo-de-hoy/>