



FABULAS PRAERITA

HISTORIAS DEL PASADO



13 DE ABRIL DE 2022

MEMORIA PROYECTO FINAL

INDEX.

1. Portada.
2. Herramientas utilizadas en el proyecto.
 - 2.1. Creaci n del ERP con la herramienta FlexyGo.
 - 2.1.1. Creaci n del objeto Clientes y de un Cliente.
 - 2.1.2. Creaci n del objeto Empleados y de un Empleado.
 - 2.1.3. Creaci n del objeto Socios y de un Socio.
 - 2.2. Creaci n de la Base de Datos con la herramienta MongoDB.
 - 2.2.1. Creaci n de una tabla Clientes y de un Cliente.
 - 2.2.2. Creaci n de una tabla Empleados y de un Empleado.
 - 2.2.3. Creaci n de una tabla Socios y de un Socio.
 - 2.3. Creaci n de la p gina web del proyecto y de sus componentes.
 - 2.3.1. Creaci n de la p gina principal.
 - 2.3.2. Creaci n de la p gina Quienes Somos.
 - 2.3.3. Creaci n de la p gina Viabilidad Econ mica y de Marketing.
 - 2.3.4. Creaci n de la p gina Historia de la Humanidad.
 - 2.3.4.1. Creaci n de la p gina Historia de Egipto.
 - 2.3.4.2. Creaci n de la p gina Historia de Grecia.
 - 2.3.4.3. Creaci n de la p gina Historia de Latinoam rica.
 - 2.3.4.3.1. Creaci n de la p gina Historia de los Aztecas.
 - 2.3.4.3.2. Creaci n de la p gina Historia de los Incas.
 - 2.3.4.3.3. Creaci n de la p gina Historia de los Mayas.
 - 2.3.5. Creaci n de la p gina Historia N rdica.
 - 2.3.6. Creaci n de la p gina Contacto.
3. Resumen del proyecto.
 - 3.1. Que se propone con este proyecto.
 - 3.2. De que consta este proyecto.
4. Justificaci n y objetivos de este proyecto.
 - 4.1. Para quien se propone este proyecto.
 - 4.2. A quien va dirigido este proyecto.
 - 4.3. Que se quiere conseguir con este proyecto.
5. Desarrollo del proyecto.
 - 5.1. An lisis del mercado y del posible modelo de negocio.
 - 5.1.1. Propuestas similares que hay en el mercado actual.
 - 5.1.2. Valor a nadido de este proyecto.
 - 5.1.3. Como se podr  monetizar este proyecto.
6. Conclusiones del proyecto.
7. L neas futuras del trabajo sobre el proyecto.
8. Bibliograf a de todas las fuentes y librer as utilizadas en el proyecto.

MEMORIA PROYECTO FINAL

Abstract.

It is a project about the creation of a company called FABULAS PRAETERITA, which will be dedicated to advise any country, government, organization, faculty and to investigate the stories, legends and myths of ancient civilizations, in search of secrets and treasures about these civilizations and also to investigate and resolve doubts about these secrets and treasures already found of these civilizations and to know a little more about these fascinating civilizations and of which we know very little today.

Se trata de un proyecto sobre la creaci n de una empresa llamada FABULAS PRAETERITA, que se dedicara a asesorar a cualquier pa s, gobierno, organizaci n, facultad y a investigar las historias, leyendas y mitos de las civilizaciones antiguas, en busca de los secretos y tesoros sobre dichas civilizaciones y tambi n a investigar y a resolver las dudas, sobre dichos secretos y tesoros ya encontrados de dichas civilizaciones y a saber un poco m s sobre estas civilizaciones tan fascinantes y de las que sabemos muy poco hoy en d a.

MEMORIA PROYECTO FINAL

2. Herramientas utilizadas en el proyecto.

Las herramientas utilizadas en el proyecto son un ERP con la herramienta FlexyGo, una base de datos con la herramienta MongoDB y una página web con las herramientas de Expo para visualizar dicha página y React Native y Visual Studio Code para hacerla funcional, mediante código, métodos, etc.

2.1. Creación del ERP con la herramienta FlexyGo.

FlexyGO: es una herramienta low-code (creación de aplicaciones software, sin necesidad de mucha programación), que permite crear bases de datos y más cosas y gestionar dichas bases de datos, desde cualquier ordenador o dispositivo.

ERP (Sistemas de Planificación de Recursos Empresariales): es un conjunto de aplicaciones software integradas, que nos permiten automatizar todas las tareas relacionadas con una empresa, como los aspectos operativos o productivos y facilitando y centralizando la información de todas las áreas y no utilizar tantos recursos.

Para instalar y acceder a FlexyGo y crear nuestro ERP, deberemos acceder con un usuario y contraseña en la pantalla de login y después ir a Tools y a Developer Mode y aquí ya podremos empezar a crear todo lo relacionado con nuestra empresa y para hacer todo esto, haremos lo siguiente:

- Primer Video: Instalación SQL Server.

<https://www.youtube.com/watch?v=ttcadOncjAM>

- Segundo Video: Instalación IIS.

<https://www.youtube.com/watch?v=fFKLuk1N4e4>

- Tercer Video: Instalación FlexyGo Academy.

<https://www.youtube.com/watch?v=qWzScOz0CXU&list=PLNXy4eLtYnza8BJWQ-iB5hLAs2-VVpxPP&index=5>

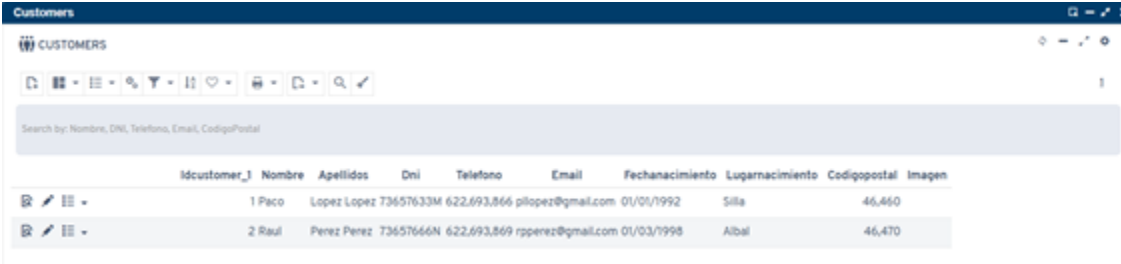
MEMORIA PROYECTO FINAL

2.1.1. Creaci n del objeto Clientes y de un Cliente.

Una vez dentro de Tools y Developer Mode, luego a Admin Work Area y luego iremos a Objetos y ah  clicaremos en new y a partir de ah  y siguiendo todos los pasos, crearemos el Objeto Clientes, donde estar n guardados como en una base de datos, todos los clientes de la empresa.

Una vez creado el Objeto Clientes, vamos a dicho Objeto Clientes y clicaremos en new, para crear un nuevo Cliente y dicho Cliente, estar  en la base de datos del Objeto Clientes y en ese Objeto Clientes, podremos gestionar todo lo relacionado con el Cliente nuevo que acabamos de crear y con todos los clientes que tendr  la empresa.

- Imagen de la base de datos Clientes en el ERP.

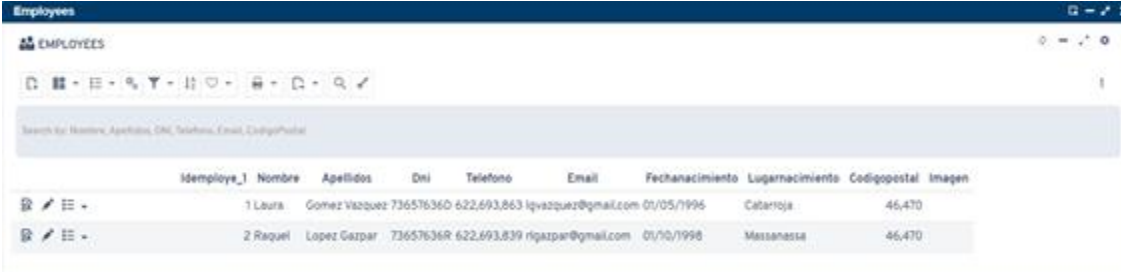


Idcustomer_1	Nombre	Apellidos	Dni	Telefono	Email	Fechanacimiento	Lugarnacimiento	Codigopostal	Imagen
1	Paco	Lopez Lopez	73657633M	622.693.866	plopez@gmail.com	01/01/1992	Silla	46.460	
2	Raul	Perez Perez	73657666N	622.693.869	rperez@gmail.com	01/03/1998	Aibai	46.470	

2.1.2. Creaci n del objeto Empleados y de un Empleado.

Aqu  seguiremos los mismos pasos que el punto anterior, simplemente aqu  crearemos el Objeto Empleados y el nuevo Empleado, donde estar n guardados tambi n en dicha base de datos, todos los Empleados que tendr  la empresa y el Empleado que acabamos de crear.

- Imagen de la base de datos Empleados en el ERP.



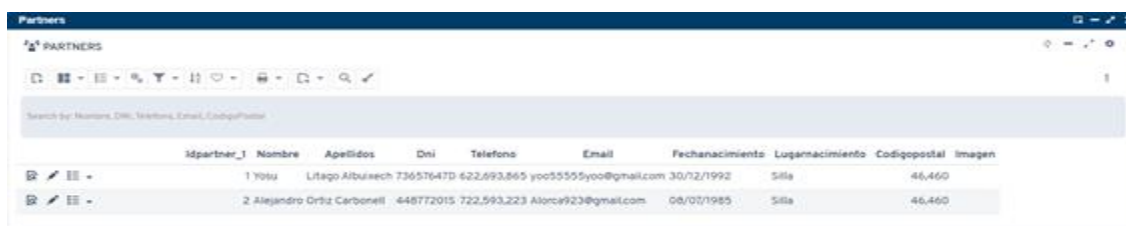
Idemployee_1	Nombre	Apellidos	Dni	Telefono	Email	Fechanacimiento	Lugarnacimiento	Codigopostal	Imagen
1	Laura	Gomez Vasquez	73657636D	622.693.863	lvazquez@gmail.com	01/05/1996	Catarroja	46.470	
2	Raquel	Lopez Gaspar	73657636R	622.693.839	rlgaspar@gmail.com	01/10/1998	Massanassa	46.470	

MEMORIA PROYECTO FINAL

2.1.3. Creación del objeto Socios y de un Socio.

Aquí también seguiremos los mismos pasos que en los dos puntos anteriores, simplemente aquí crearemos el Objeto Socios y el nuevo Socio, donde estarán guardados también en dicha base de datos, todos los Socios que tendrá empresa y el Socio que acabamos de crear.

- Imagen de la base de datos Socios en el ERP.



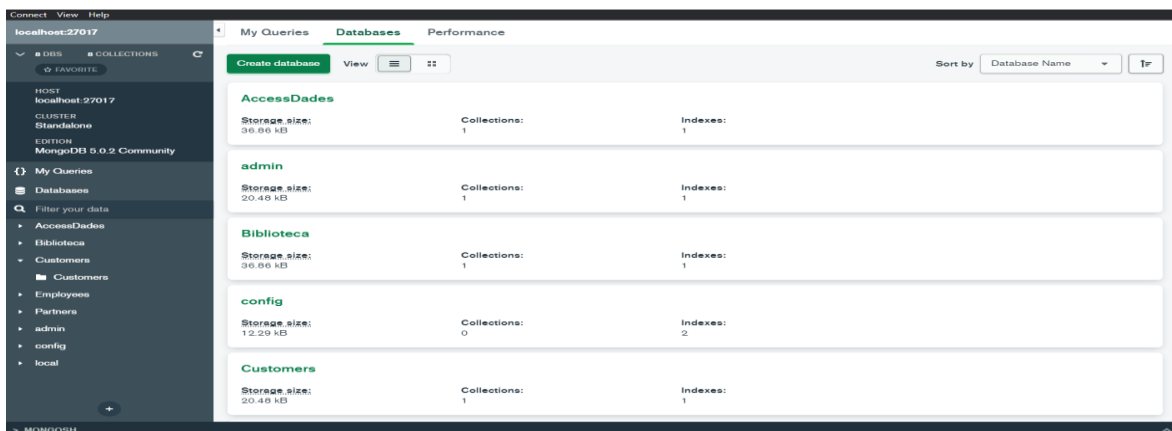
Idpartner_1	Nombre	Apellidos	Dni	Telefono	Email	Fechanacimiento	Lugarnacimiento	Codigopostal	Imagen
1	Yosu	Litago Albuixech	73657647D	622.693.865	yoo5555yoo@gmail.com	30/12/1992	Silla	46,460	
2	Alejandro Ortiz	Carbonell	648772015	722.593.223	Alorca923@gmail.com	08/07/1985	Silla	46,460	

2.2. Creación de la Base de Datos con la herramienta MongoDB.

MongoDB: es un sistema de creación de base de datos NoSQL, orientado a documentos y de código abierto, que permite crear bases de datos relacionales, es decir, creación de bases de datos dinámicas, haciendo que la integración de los datos, en las aplicaciones, sea más fácil y rápida.

Para acceder a MongoDB, debemos tener descargada dicha aplicación y entrar como localhost y una vez dentro podremos crear la base de datos que tendrá nuestra empresa, clicando en la opción Create DataBase.

- Imagen de las bases de datos creadas en MongoDB.



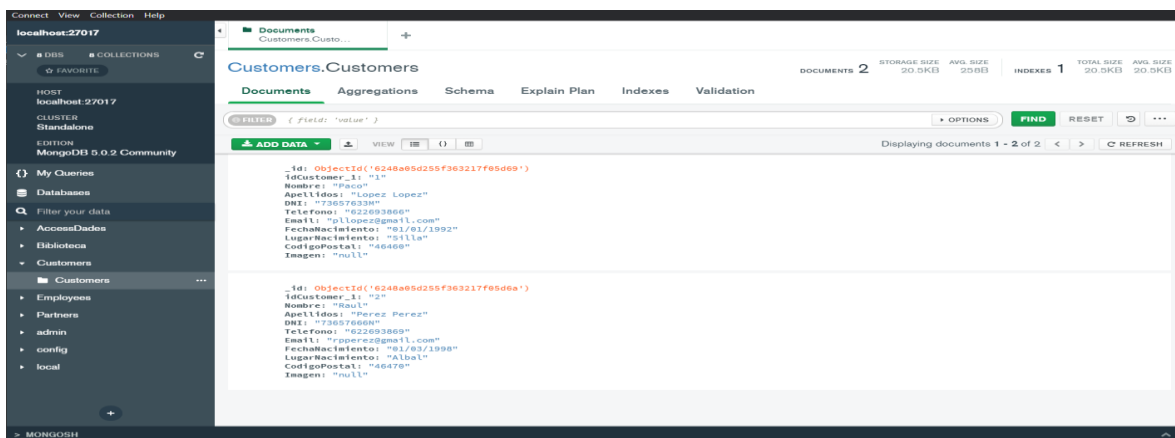
Database Name	Storage size	Collections	Indexes
AccessDades	36.66 kB	1	1
admin	20.48 kB	1	1
Biblioteca	36.66 kB	1	1
config	12.29 kB	0	2
Customers	20.48 kB	1	1

MEMORIA PROYECTO FINAL

2.2.1. Creación de una tabla Clientes y de un Cliente.

Una vez dentro de MongoDB, localhost y la base de datos Clientes, clicaremos en la opción Add Data y como si fuera un documento JSON, crearemos todos los elementos que tendrá el Cliente y dicho Cliente se guardara en la base de datos Clientes.

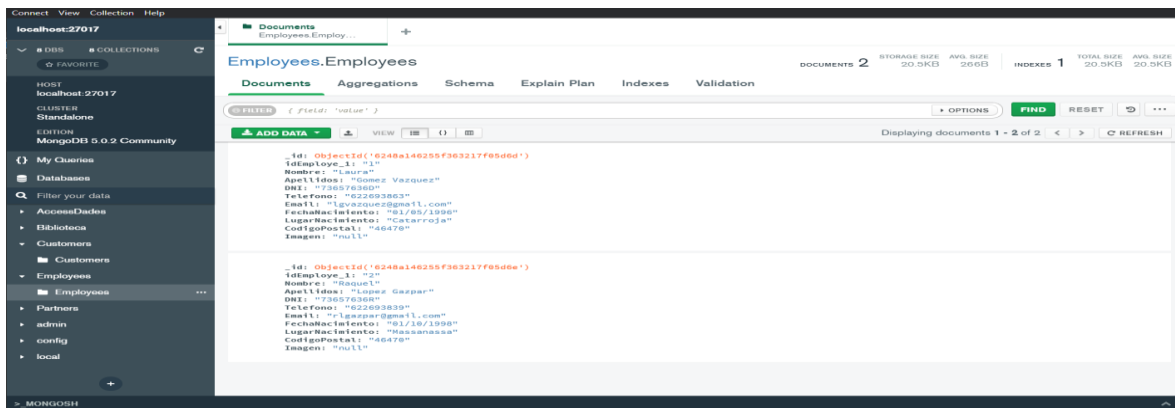
- Imagen de la base de datos Clientes en MongoDB.



2.2.2. Creación de una tabla Empleados y de un Empleado.

Aquí seguiremos los mismos pasos que el punto anterior, simplemente aquí crearemos la base de datos Empleados y el nuevo Empleado, donde estarán guardados también en dicha base de datos, todos los Empleados que tendrá la empresa y el Empleado que acabamos de crear.

- Imagen de la base de datos Empleados en MongoDB.

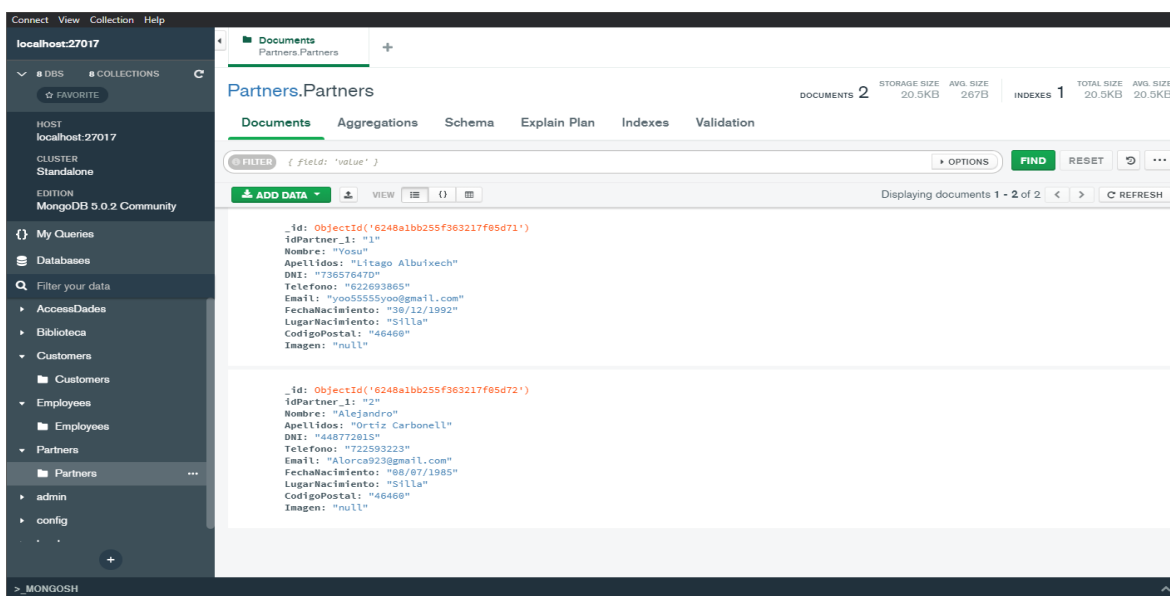


MEMORIA PROYECTO FINAL

2.2.3. Creación de una tabla Socios y de un Socio.

Aquí también seguiremos los mismos pasos que en los dos puntos anteriores, simplemente aquí crearemos la base de datos Socios y el nuevo Socio, donde estarán guardados también en dicha base de datos, todos los Socios que tendrá la empresa y el Socio que acabamos de crear.

- Imagen de la base de datos Socios en MongoDB.



2.3. Creación de la página web del proyecto y de sus componentes.

Visual Studio Code: es una aplicación de código fuente desarrollado por Microsoft y que utiliza los lenguajes de programación JavaScript, Java, HTML y CSS.

JavaScript: es un lenguaje de programación y dicho lenguaje está orientado a objetos (POO) y está basado en prototipos, imperativos y es débilmente tipado y dinámico.

React / React Native: es un framework de código abierto que se utiliza para crear aplicaciones para todos los dispositivos móviles, como Android, iOS, etc y permite utilizar para crear dichas aplicaciones, sus propias características nativas.

MEMORIA PROYECTO FINAL

Expo: es una plataforma de c digo abierto que se utiliza para crear aplicaciones para todos los dispositivos m viles, como Android, iOS, etc y para que las aplicaciones funcionen correctamente, utilizamos los lenguajes de programaci n de JavaScript y React / React Native.

Para empezar a trabajar en la p gina web crearemos una carpeta, luego escribiremos en el buscador de Windows (cmd), luego tendremos que coger la direcci n de la carpeta que hab amos creado y ya pondremos las siguientes instrucciones que nos abrir n el proyecto y en el que podremos empezar a trabajar en el:

- cd y la direcci n de la carpeta que hab amos cogido.
- dir para saber las carpetas que tenemos y donde estamos actualmente.
- npm install -g expo-cli
- expo init y el nombre que queramos que tenga nuestro proyecto.
- dir para saber las carpetas que tenemos y donde estamos actualmente.
- cd y el nombre de dicho proyecto.
- npm start

MEMORIA PROYECTO FINAL

2.3.1. Creaci n de la p gina principal.

Lo que habr  en la P gina Principal ser  todos los componentes de dicha p gina web y en Visual Studio Code, el c digo utilizado para visualizar y que funcione dicha p gina.

- Imagen de la pantalla P gina Principal de la p gina web.



2.3.2. Creaci n de la p gina Quienes Somos.

Lo que habr  en la p gina Quienes Somos ser  todos los componentes de dicha p gina y en Visual Studio Code, el c digo utilizado para visualizar y que funcione dicha p gina.

- Imagen de la pantalla Quienes Somos de la p gina web.



MEMORIA PROYECTO FINAL

2.3.3. Creaci n de la p gina Viabilidad Econ mica y Marketing.

Lo que habr  en la p gina Viabilidad Econ mica y Marketing, ser  todos los componentes de dicha p gina y en Visual Studio Code, el c digo utilizado para visualizar y que funcione dicha p gina.

- Imagen de la pantalla Viabilidad y Marketing de la p gina web.



2.3.4. Creaci n de la p gina Historia de la Humanidad.

Lo que habr  en la p gina Historia de la Humanidad ser  todos los componentes de dicha p gina y en Visual Studio Code, el c digo utilizado para visualizar y que funcione dicha p gina.

- Imagen de la pantalla Historia de la Humanidad de la p gina web.



MEMORIA PROYECTO FINAL

2.3.4.1. Creación de la página Historia de Egipto.

Lo que habrá en la página Historia de Egipto será todos los componentes de dicha página y en Visual Studio Code, el código utilizado para visualizar y que funcione dicha página.

- Imagen de la pantalla Historia de Egipto de la página web.



2.3.4.2. Creación de la página Historia de Grecia.

Lo que habrá en la página Historia de Grecia será todos los componentes de dicha página y en Visual Studio Code, el código utilizado para visualizar y que funcione dicha página.

- Imagen de la pantalla Historia de Grecia de la página web.



MEMORIA PROYECTO FINAL

2.3.4.3. Creación de la página Historia de Latinoamérica.

Lo que habrá en la página Historia de Latinoamérica será todos los componentes de dicha página y en Visual Studio Code, el código utilizado para visualizar y que funcione dicha página.

- Imagen de la pantalla Historia de Latinoamérica de la página web.



2.3.4.3.1. Creación de la página Historia de los Aztecas.

Lo que habrá en la página Historia de los Aztecas será todos los componentes de dicha página y en Visual Studio Code, el código utilizado para visualizar y que funcione dicha página.

- Imagen de la pantalla Historia Azteca de la página web.



MEMORIA PROYECTO FINAL

2.3.4.3.2. Creación de la página Historia de los Incas.

Lo que habrá en la página Historia de los Incas será todos los componentes de dicha página y en Visual Studio Code, el código utilizado para visualizar y que funcione dicha página.

- Imagen de la pantalla Historia Inca de la página web.



2.3.4.3.3. Creación de la página Historia de los Mayas.

Lo que habrá en la página Historia de los Mayas será todos los componentes de dicha página y en Visual Studio Code, el código utilizado para visualizar y que funcione dicha página.

- Imagen de la pantalla Historia Maya de la página web.



MEMORIA PROYECTO FINAL

2.3.5. Creación de la página Historia Nórdica.

Lo mismo que antes, lo que habrá en la página Historia Nórdica será todos los componentes de dicha página y en Visual Studio Code, el código utilizado para visualizar y que funcione dicha página.

- Imagen de la pantalla Historia Nórdica de la página web.



2.3.6. Creación de la página Contacto.

Lo que habrá en la página Contacto será todos los componentes de dicha página y en Visual Studio Code, el código utilizado para visualizar y que funcione dicha página.

- Imagen de la pantalla Contacto de la página web.



Alumno: Yosu Litago Albuixech

Grado Superior: 2ºDesarrollo de Aplicaciones Multiplataforma

MEMORIA PROYECTO FINAL

3. Resumen del proyecto.

Se trata de un proyecto sobre la creaci n de una empresa llamada FABULAS PRAETERITA, que se dedicara a asesorar a cualquier pa s, gobierno, organizaci n, facultad y a investigar las historias, leyendas y mitos de las civilizaciones antiguas, en busca de los secretos y tesoros sobre dichas civilizaciones y tambi n a investigar y a resolver las dudas, sobre dichos secretos y tesoros ya encontrados de dichas civilizaciones y a saber un poco m s sobre estas civilizaciones tan fascinantes y de las que sabemos muy poco hoy en d a.

3.1. Que se propone con este proyecto.

Lo que se propone con este proyecto es la creaci n de una empresa que se dedique a asesorar y a investigar las historias, leyendas y mitos de las civilizaciones antiguas, en busca de los secretos y tesoros en dichas civilizaciones y tambi n a investigar y a resolver las dudas, sobre los secretos y tesoros ya encontrados de dichas civilizaciones y tambi n a asesorar y a prestar sus productos y servicios a todo aquel pa s, gobierno, organizaci n, facultad, etc, que quieran saber m s sobre dichas civilizaciones, ya que en el sector terciario, servicios, no hay muchas empresas que se dediquen a lo que se dedicara la empresa.

3.2. De que consta este proyecto.

Este proyecto constar  de la creaci n de una empresa, en la que tendr  entre 25 y 50 trabajadores y a trav s de sus herramientas (tecnolog a y maquinaria), de un ERP (Sistemas de Planificaci n de Recursos Empresariales), de una BD (Base de Datos) y de una p gina web, prestaran dichos productos y servicios, a asesorar y ayudar a todo aquel que est  interesado en investigar las historias, las leyendas, los mitos y los secretos y tesoros de las civilizaciones antiguas y a resolver las dudas, sobre dichos secretos y tesoros ya encontrados de dichas civilizaciones y a saber un poco m s sobre estas civilizaciones tan fascinantes y de las que sabemos muy poco hoy en d a y de porque utilizaban una tecnolog a y unas herramientas tan avanzadas para su  poca.

MEMORIA PROYECTO FINAL

3. Project summary.

It is a project about the creation of a company called FABULAS PRAETERITA, which will be dedicated to advise any country, government, organization, faculty and to investigate the stories, legends and myths of ancient civilizations, in search of secrets and treasures about these civilizations and also to investigate and resolve doubts about these secrets and treasures already found of these civilizations and to know a little more about these fascinating civilizations and of which we know very little today.

3.1. What is proposed with this project.

What is proposed in this project is the creation of a company that is dedicated to advising and investigating the stories, legends and myths of ancient civilizations, in search the secrets and treasures in these civilizations and also to investigate and resolve doubts, about the secrets and treasures found of these civilizations and also to advise and provide their products and services to all countries, governments, organizations, faculties, etc, want to know more about these civilizations, because in the tertiary, services sector, there aren't many companies are dedicated to what the company will do.

3.2. What is this project about.

This project will consist in the creation of a company, in which it will have between 25 and 50 workers and experts and through his tools (technology and machinery), an ERP (Enterprise Resource Planning), a BD (Database) and a website, provide such products and services, to advise and assist anyone interested in investigating the stories, legends, myths and secrets and treasures about ancient civilizations and to resolve doubts, about these secrets and treasures found about these civilizations and to know a little more about these civilizations so fascinating and which we know very little today and why they used such advanced technology and tools for their time.

MEMORIA PROYECTO FINAL

4. Justificaci n y objetivos de este proyecto.

Este proyecto surge con la idea de crear una empresa, para que cualquier persona, cliente o empresa que est  interesada en investigar y saber m s cosas sobre las historias de las civilizaciones antiguas, puedan a trav s de nuestros productos y servicios, descubrir y saber m s cosas, sobre dichas civilizaciones antiguas y las historias, leyendas, mitos y secretos y tesoros de dichas civilizaciones antiguas y porque hoy en d a son tan fascinantes y utilizaban una tecnolog a y unas herramientas tan avanzadas para su  poca.

4.1. Para quien se propone este proyecto.

Este proyecto se propone para todo aquel que quiera crear una empresa dedicada a la investigaci n, al asesoramiento y a saber m s cosas sobre las historias / leyendas, mitos y secretos y tesoros de dichas civilizaciones antiguas y para cualquier persona que le guste saber m s cosas de nuestra historia y de los acontecimientos que han ocurrido en el universo.

4.2. A quien va dirigido este proyecto.

Este proyecto va dirigido para cualquier persona, cliente o empresa, ya sea de cualquier poder adquisitivo, que est  interesada en investigar y saber m s cosas sobre las historias de las civilizaciones antiguas, puedan a trav s de nuestros productos y servicios, descubrir y saber m s cosas, sobre dichas civilizaciones antiguas y las historias, leyendas, mitos y secretos y tesoros de dichas civilizaciones antiguas y para cualquier persona, que le guste saber m s cosas de nuestra historia y de los acontecimientos que han ocurrido en el universo.

4.3. Que se quiere conseguir con este proyecto.

Lo que se quiere conseguir con este proyecto es que cualquier persona, cliente o empresa que est  interesado en las historias, leyendas, mitos y secretos y tesoros, sepan que gracias a nuestra empresa y gracias a nuestros trabajadores y expertos, junto con nuestra tecnolog a especializada y nuestros productos y servicios, tendr n a disposici n una empresa que se dedicara a lo que ellos est n buscando y que estaremos encantados de ayudarles y a asesorarles, en todo lo que ellos deseen y quieran.

MEMORIA PROYECTO FINAL

5. Desarrollo del proyecto.

El proyecto se ha desarrollado en base a una idea, al an lisis del mercado y del sector terciario, servicios, sobre las empresas que existen en dicho mercado y sector y que se dedicaran a lo mismo que la del proyecto y a las metodolog as y a las tecnolog as y herramientas empleadas, para la creaci n de dicho proyecto.

5.1. An lisis del mercado y del posible modelo de negocio.

Despu s de realizar un an lisis del mercado y del sector terciario, servicios, pensamos que nuestra idea de proyecto encaja perfectamente en dicho mercado y en dicho sector, ya que no hay muchas empresas que se dediquen a lo mismo que se dedicara la nuestra y que utilice las mismas tecnolog as y herramientas que la nuestra.

5.1.1. Propuestas similares que hay en el mercado actual.

Despu s de realizar un an lisis del mercado y del sector terciario, servicios, llegamos a la conclusi n de que no hay muchas empresas en dicho mercado y en dicho sector, que tengan una propuesta similar a la desarrollada por nuestro proyecto y por lo tanto nos ser  m s f cil hacernos un hueco en dicho mercado y sector.

5.1.2. Valor a adido de este proyecto.

Lo que va a hacer destacar a nuestro proyecto por encima del resto en el mercado y en el sector terciario, servicios, que es el sector al que estar  destinado dicho proyecto, es que en dicho mercado y en dicho sector hay muy pocas empresas por no decir ninguna, que ofrezca los productos y servicios que nosotros ofreceremos y eso nos da cierta ventaja en el mercado y el sector, para establecernos y tener una clientela inmediata y obtener beneficios y asentarnos en dicho mercado y en dicho sector.

MEMORIA PROYECTO FINAL

5.1.3. Como se podr  monetizar este proyecto.

Este proyecto al principio estar  financiado por el due o y los socios y tambi n contar  con varias fuentes de financiaci n de distintos bancos y dicho proyecto se podr  monetizar a trav s de los pagos de nuestros clientes, de las donaciones que recibiremos de ONG (Organizaciones No Gubernamentales), de ser contratados por pa ses, gobiernos, organizaciones, facultades, etc.

5.2. Metodolog as y herramientas empleadas.

Las metodolog as y herramientas empleadas en la creaci n del proyecto han sido las siguientes:

- Metodolog as ágiles: estas metodolog as las hemos empleado principalmente, porque a la hora de desarrollar un proyecto, podemos trabajar en varias partes de dicho proyecto, de forma r pida y flexible.
- Trello: esta herramienta la hemos empleado principalmente para hacer un seguimiento de que tareas vamos a realizar, que tareas est n por realizar y que tareas est n realizadas en el proyecto y el enlace estar  en el punto 8 (Bibliograf a), de este manual.



- GitHub: esta herramienta la hemos empleado principalmente para tener guardado en la nube, todos los pasos realizados en el proyecto, ya sea la documentaci n del proyecto, el manual sobre todo lo realizado en el proyecto, la p gina web con todo el c digo utilizado en el proyecto, etc y el enlace estar  en el punto 8 (Bibliograf a), de este manual.



MEMORIA PROYECTO FINAL

- **FlexyGo:** esta herramienta la hemos empleado principalmente para crear varias bases de datos, donde estar n almacenados todos los datos de nuestros clientes, trabajadores y socios y donde podr n conectarse a dichas bases de datos, a trav s de un usuario y contrase a, en la p gina de login de FlexyGo, y el enlace estar  en el punto 8 (Bibliograf a), de este manual.



- **MongoDB:** esta herramienta la hemos empleado principalmente para crear varias bases de datos de manera din mica, es decir, guardar dichas bases de datos de manera m s f cil y r pida y donde tambi n estar n almacenados todos los datos de nuestros clientes, trabajadores y socios y donde podr n conectarse a dichas bases de datos y el enlace estar  en el punto 8 (Bibliograf a), de este manual.



- **Axure 10:** esta herramienta la hemos empleado principalmente para crear el mockup y el prototipo sobre c mo ser  o como podr a ser, la p gina web del proyecto y el enlace estar  en el punto 8 (Bibliograf a), de este manual.

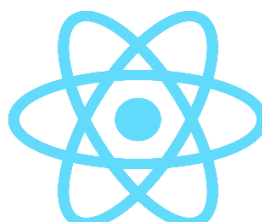
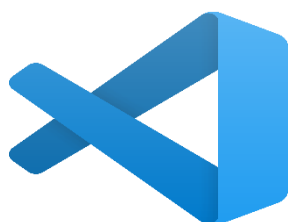


MEMORIA PROYECTO FINAL

- **Word:** esta herramienta la hemos empleado para realizar una documentaci n de todos los pasos realizados y de todas las herramientas y metodolog as utilizadas en el proyecto y el enlace estar  en el punto 8 (Bibliograf a), de este manual.



- **Visual Studio Code con JavaScript y React Native con Expo:** estas herramientas las hemos empleado para desarrollar la p gina web del proyecto y tambi n para visualizar dicha p gina web y para que puedan visualizar dicha p gina web y ver el c digo de dicha p gina web y el enlace estar  en el punto 8 (Bibliograf a), de este manual.



MEMORIA PROYECTO FINAL

5.3. Descripci n de los componentes de la empresa.

Los componentes empleados en la creaci n del proyecto han sido las siguientes:

5.3.1. Mockup y Prototipo.

El mockup y el prototipo utilizados en el proyecto han sido dise os en la aplicaci n Axure 10, que nos permite dise ar y visualizar como ser  o como podr a ser, la p gina web del proyecto.

5.3.2. Arquitectura.

No hemos utilizado ninguna arquitectura, ya que el proyecto consiste en la creaci n de una empresa, no en la creaci n de una aplicaci n, en la que si se necesitara una arquitectura.

5.3.3. Backend.

El backend utilizado en el proyecto han sido con las herramientas Visual Studio Code con JavaScript y React Native con Expo, en las que, en dichas herramientas, hemos utilizado c digo para hacer la p gina web de proyecto, visual, interactiva y funcional.

5.3.4. Tecnolog as y herramientas utilizadas.

Las tecnolog as y herramientas utilizadas en el proyecto han sido las siguientes:

- Trello: esta tecnolog a o herramienta la hemos empleado principalmente para hacer un seguimiento de que tareas vamos a realizar, que tareas est n por realizar y que tareas est n realizadas en el proyecto y el enlace estar  en el punto 8 (Bibliograf a), de este manual.



MEMORIA PROYECTO FINAL

GitHub: esta tecnolog a, herramienta la hemos empleado principalmente para tener guardado en la nube, todos los pasos realizados en el proyecto, ya sea la documentaci n del proyecto, el manual sobre todo lo realizado en el proyecto, la p gina web con todo el c digo utilizado en el proyecto, etc y el enlace estar  en el punto 8 (Bibliograf a), de este manual.



FlexyGo: esta tecnolog a, herramienta la hemos empleado principalmente para crear varias bases de datos, donde estar n almacenados todos los datos de nuestros clientes, trabajadores y socios y donde podr n conectarse a dichas bases de datos, a trav s de un usuario y contrase a, en la p gina de login de FlexyGo y el enlace estar  en el punto 8 (Bibliograf a), de este manual.



MongoDB: esta tecnolog a, herramienta la hemos empleado principalmente para crear varias bases de datos de manera din mica, es decir, guardar dichas bases de datos de manera m s f cil y r pida y donde tambi n estar n almacenados todos los datos de nuestros clientes, empleados y socios y donde podr n conectarse a dichas bases de datos y el enlace estar  en el punto 8 (Bibliograf a), de este manual.



MEMORIA PROYECTO FINAL

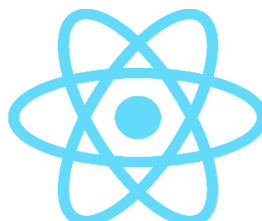
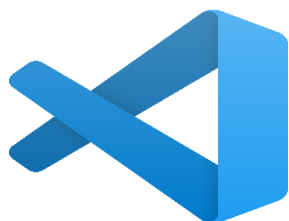
Axure 10: esta tecnolog a, herramienta la hemos empleado principalmente para crear el mockup y el prototipo sobre c mo ser  o como podr a ser, la p gina web del proyecto y el enlace estar  en el punto 8 (Bibliograf a), de este manual.



Word: esta tecnolog a, herramienta la hemos empleado para realizar una documentaci n de todos los pasos realizados y de todas las herramientas y metodolog as utilizadas en el proyecto y el enlace estar  en el punto 8 (Bibliograf a), de este manual.



Visual Studio Code con JavaScript y React Native con Expo: estas tecnolog as, herramientas las hemos empleado para desarrollar la p gina web del proyecto y tambi n para visualizar dicha p gina web y para que puedan visualizar dicha p gina web y ver el c digo de dicha p gina web y el enlace estar  en el punto 8 (Bibliograf a), de este manual.



5.3.5. Resultados obtenidos.

Los resultados obtenidos han sido satisfactorios, ya que se han creado con  xito todas las bases de datos de todos los clientes, trabajadores y socios que tendr  la empresa con el ERP de FlexyGo y con MongoDB exactamente igual, tambi n se ha creado con  xito la p gina web con Visual Studio Code con JavaScript y React Native con Expo y toda la documentaci n y el manual del proyecto y todo lo realizado en el proyecto con GitHub.

P gina 25 de 30

Alumno: Yos  Litago Albuixech

Grado Superior: 2 Desarrollo de Aplicaciones Multiplataforma

MEMORIA PROYECTO FINAL

6. Conclusiones del proyecto.

Las conclusiones del proyecto han sido que la creaci n de la empresa FABULAS PRAETERITA no va a ser f cil, ya que se requiere de una gran inversi n inicial y de una gran fuente de financiaci n y va ser muy dif cil que dicha empresa obtenga beneficios a corto / medio plazo, ya que no hay muchas empresas en el mercado y en el sector terciario, servicios, que se dediquen a lo que se quiere dedicar la nuestra, que es investigar las historias, leyendas, mitos, secretos y tesoros de las civilizaciones antiguas y asesorar a cualquier cliente que est  interesado en dichas civilizaciones antiguas y sus historias y secretos y tampoco hay una gran clientela establecida en dicho mercado y en dicho, que est  interesada en los productos y servicios que ofrecer  la empresa, ya que no son productos y servicios muy comunes hoy en d a y por lo tanto va a ser muy dif cil la creaci n y  xito de esta empresa.

MEMORIA PROYECTO FINAL

7. L neas futuras del trabajo sobre el proyecto.

Las l neas futuras del trabajo sobre el proyecto son las siguientes:

- Seguir mejorando todos los aspectos relacionados con el proyecto, es decir, las bases de datos, la p gina web y toda la documentaci n de todos los pasos realizados en el proyecto y el manual sobre todo lo hecho en el proyecto.
- Seguir haciendo que la p gina web sea m s bonita visualmente e interactiva y funcional a trav s de funcionalidades, m todos, validaciones, etc.

Rese a: la intenci n de todas las personas implicadas en el proyecto es que en el futuro se pueda crear dicha empresa y hacer nuestro sue o realidad, ya que siempre nos ha gustado poder investigar de primera mano todas esas historias, leyendas, mitos y secretos y tesoros de las civilizaciones antiguas y esa fascinaci n por lo desconocido de dichas civilizaciones antiguas y si no fuera posible crear por nosotros mismos la empresa, al no tener suficientes recursos econ micos, estar amos encantados de que si a alguna empresa, pa s, gobierno, etc, le gustan las civilizaciones antiguas y quiere comprarnos la idea, poder contar tambi n con nosotros, para poder aportar nuestros conocimientos y ganas, a que esa empresa triunfe y pueda ser una empresa de referencia en el mercado y en sector terciario, servicios.

MEMORIA PROYECTO FINAL

Fuentes.

Informaci n sobre la Historia y Cronolog a de Egipto.

Historia.

<https://spain.memphistours.com/Egipto/sobre-egipto/informacion-sobre-egipto/wiki/historia-de-egipto-antiquo-y-sus-dinastias>

Cronolog a.

<https://www.arteehistoriaviajandoporelmundo.com/cronologia-basica-para-viajeros-antiquo-egipto/>

Informaci n sobre la Historia y Cronolog a de Grecia.

Historia.

<https://enciclopediadehistoria.com/antigua-grecia/>

Cronolog a.

<https://historiaeweb.com/2016/05/24/cronologia-antigua-grecia/>

Informaci n sobre la Historia y Cronolog a de Latinoam rica.

Informaci n sobre la Historia y Cronolog a Azteca.

Historia.

http://clio.rediris.es/fichas/otras_aztecas.htm

Cronolog a.

<https://blogs.ua.es/aztecasml/cronologia/>

Informaci n sobre la Historia y Cronolog a Inca.

Historia.

<https://www.biografiasyvidas.com/biografia/i/incas.htm>

Cronolog a.

<https://blogs.ua.es/incas/cronologia-historica-de-la-civilizacion-inca/>

Informaci n sobre la Historia y Cronolog a Maya.

Historia.

http://clio.rediris.es/fichas/otras_mayas.htm

Cronolog a.

<https://mundochapin.com/2019/01/cronologia-de-la-cultura-maya/>

Informaci n sobre la Historia y Cronolog a N rdica.

Historia.

<https://www.gtush.com/cultura-nordica/>

Cronolog a.

<http://artenordico.blogspot.com/2013/03/cronologia-de-la-epoca-vikinga.html>

MEMORIA PROYECTO FINAL

Herramientas.

Herramientas utilizadas en el proyecto.

Trello: <https://trello.com/es>

GitHub: <https://github.com/>

FlexyGo: <https://www.flexygo.com/>

MongoDB: <https://www.mongodb.com/es>

Axure 10: <https://www.axure.com/>

Microsoft Office 365: <https://www.office.com/>

Visual Studio Code: <https://code.visualstudio.com/>

React Native con Expo.

```
cd y la direcci n de la carpeta que hab amos cogido  
dir para saber las carpetas que tenemos y donde estamos  
npm install -g expo-cli  
expo init y el nombre que pongamos a nuestro proyecto  
dir para saber las carpetas que tenemos y donde estamos  
cd y el nombre de dicho proyecto  
npm start
```

Librer as.

Librer as utilizadas en la p gina web: npm install y la librer a a instalar.

react-navigation/bottom-tabs

react-navigation/native

react-navigation/stack

expo

expo-status-bar

i18next

native-base

react

react-dom

react-i18next

react-native

react-native-paper

react-native-web