

# Simplificando la búsqueda de empleos y servicios: Una Aplicación Innovadora para la conectar a los usuarios y los trabajadores

Avalos, Ruben, .Traconiz, Julio.,Mukul, Alan y Diaz, Diego.  
{15234764 , 15234361, 15234681, 15234673}@modelo.edu.mx  
Escuela de Ingeniería – Universidad Modelo

*Resumen*—El proyecto se centra en el desarrollo de una aplicación diseñada para dispositivos móviles con el propósito de simplificar la búsqueda de un empleo a corto plazo, conectando a los empleadores con individuos que buscan oportunidades de trabajo en un plazo corto. La aplicación pretende reducir las barreras tradicionales en la búsqueda de empleo, de tal forma que se proporcionan oportunidades laborales flexibles y se fomenta un ambiente económico más dinámico y accesible. La aplicación propone ofrecer opciones que se ajusten a las necesidades y horarios de ambos tipos de usuarios, de tal forma que se contribuye tanto a la mejora de las condiciones laborales como a la creación de una comunidad más sólida y colaborativa.

*Índice de Términos*—aplicación, empleo, flexibles.

## I. INTRODUCCIÓN

En la era digital actual, la creciente demanda de servicios específicos ha impulsado el desarrollo de plataformas de aplicaciones de software que facilitan la conexión entre los usuarios y los proveedores de servicios. Este artículo aborda la problemática inherente a la gestión y acceso eficiente a servicios de plomería, carpintería, limpieza del hogar y otros oficios especializados a través de una aplicación dedicada. La premisa fundamental radica en la optimización de la búsqueda y contratación de profesionales, así como en la simplificación del proceso para aquellos que buscan ofrecer sus habilidades.

La investigación existente destaca la importancia de estas plataformas digitales en la transformación de la economía de servicios. Según Smith et al. (2019), la economía de plataforma ha emergido como un fenómeno disruptivo, ofreciendo una

amplia gama de servicios bajo demanda. Estas aplicaciones proporcionan una interfaz intuitiva que permite a los usuarios solicitar servicios específicos de manera rápida y eficiente, transformando la experiencia tradicional de contratación de servicios. En este contexto, la aplicación propuesta busca abordar desafíos específicos en la conexión entre demandantes y oferentes de servicios, con el objetivo de mejorar la eficiencia y la calidad de las transacciones.

La diversidad de habilidades y servicios ofrecidos en esta aplicación introduce la complejidad de gestionar una red robusta de profesionales. Investigaciones recientes (García y Martínez, 2020) sugieren que la implementación efectiva de algoritmos de emparejamiento y sistemas de recomendación es crucial para garantizar una correspondencia precisa entre las necesidades del usuario y las habilidades del proveedor. Este aspecto es esencial para la satisfacción del cliente y la construcción de una reputación positiva para la plataforma.

Además, la aplicación también aborda la dinámica de los trabajadores autónomos que ofrecen sus servicios. Autores como Johnson (2018) han resaltado la importancia de brindar a estos profesionales una plataforma donde puedan destacar sus habilidades, establecer tarifas competitivas y gestionar eficientemente sus horarios. La aplicación busca proporcionar a los trabajadores una herramienta integral que no solo facilite la obtención de clientes, sino que también les permita administrar de manera efectiva sus operaciones comerciales.

En este artículo, exploraremos detalladamente

---

Notas al pie de página.

cómo la aplicación de software aborda estos desafíos, aprovechando las lecciones aprendidas de investigaciones previas y proponiendo enfoques innovadores para mejorar la experiencia tanto de los usuarios como de los proveedores de servicios. Se presentarán datos específicos, tablas y gráficos que respaldarán nuestras afirmaciones y resaltarán la contribución única de esta aplicación en el panorama emergente de la economía de servicios digitales.

## II. FASE I: PREPARACIÓN Y PLANEACIÓN

### A. *Antecedentes*

En esta subsección incluir la revisión de la literatura. Después de una investigación profunda, logramos recopilar algunas aplicaciones con similitudes, más no un paralelismo total. Estas son algunas de las apps que también se enfocan en trabajos:

**LinkedIn:** LinkedIn es una plataforma de redes profesionales que también ofrece una sección de búsqueda de empleo. Puedes crear un perfil profesional y buscar trabajos específicos en tu campo.

**Indeed:** Es un motor de búsqueda de empleo que recopila ofertas de trabajo de múltiples fuentes, incluyendo sitios web de empresas y bolsas de trabajo.

**Glassdoor:** Glassdoor no solo te permite buscar empleos, sino que también proporciona información sobre las empresas, salarios y evaluaciones de empleados anteriores.

**SimplyHired:** De hecho, SimplyHired es un motor de búsqueda de empleo que te ayuda a encontrar oportunidades en tu área.

**Monster:** Monster es otro sitio web popular para buscar empleo. Puedes buscar trabajos por ubicación y categoría laboral.

**Trabajo.org:** Trabajo.org es un motor de búsqueda de empleo que te permite encontrar oportunidades de trabajo en España.

**InfoJobs:** InfoJobs es una plataforma de búsqueda de empleo líder en España que ofrece una amplia gama de ofertas laborales en varios sectores, incluyendo la construcción y la carpintería.

**Mil Anuncios:** Mil Anuncios es un sitio web de clasificados donde puedes encontrar anuncios de empleo, incluyendo trabajos de construcción y carpintería en España.

**Wallapop:** Wallapop es una aplicación de compraventa de productos de segunda mano, pero también se pueden encontrar anuncios de empleo, especialmente en áreas relacionadas con la construcción y la reparación.

### Planteamiento del problema

En el actual panorama laboral, caracterizado por su dinamismo y cambios constantes, la búsqueda de empleo a corto plazo se ha convertido en una necesidad imperante. Este fenómeno se acentúa en un mundo cada vez más conectado, donde la movilidad y la flexibilidad son elementos clave en la toma de decisiones laborales. En este contexto, el proyecto se centra en el desarrollo de una aplicación para dispositivos móviles que aborde la problemática específica de encontrar oportunidades laborales temporales de manera eficiente y efectiva. La población objetivo se define como aquellos individuos que buscan empleo a corto plazo y los empleadores interesados en cubrir vacantes temporales, considerando las demandas actuales del mercado laboral y las necesidades cambiantes de los individuos. La problemática radica en las barreras tradicionales que obstaculizan la búsqueda efectiva de empleo a corto plazo, como la falta de herramientas especializadas y la complejidad en la conexión entre empleadores y candidatos temporales. La ausencia de plataformas adaptadas a las demandas de flexibilidad horaria y ubicación geográfica contribuye a la ineficiencia del proceso, generando dificultades tanto para los individuos en búsqueda de empleo como para los empleadores. Esta problemática afecta negativamente la dinámica laboral, limitando las oportunidades disponibles y obstaculizando la creación de una comunidad laboral más colaborativa. En resumen, el proyecto busca superar las barreras existentes en la

actualidad, desarrollando una aplicación que propicie la conexión efectiva entre ofertantes y demandantes de empleo a corto plazo, con el objetivo de propiciar un entorno laboral más dinámico, accesible y colaborativo.

estados mucho más urbanizados como Monterrey o CDMX.

### *Objetivos*

Con esta aplicación, buscamos combatir la alta tasa de desempleo para personas que trabajan en trabajos domésticos o de tipo físico, como albañilería, carpintería, herrería, aseo en el hogar, etc. De igual manera, queremos que las personas se sientan más seguras al pagar estos servicios, sirviendo como intermediarios en caso de que surjan problemas con los pagos.

### *Idea del proyecto*

Lo que buscamos combatir con esta aplicación es la alta tasa de desempleo para oficios no académicos, nosotros sirviendo como proveedores para conseguir el trabajo, para pagar el servicio, para ubicar la zona donde se realizará el trabajo, para delimitar los rangos de precio; y todo esto remotamente de forma virtual, nosotros no llegaremos más allá de lo físico, siendo únicamente los intermediarios.

### *B. Justificación*

Consideramos que en la actualidad es mucho más difícil para estas personas encontrar un trabajo bien pagado porque no tienen un trabajo fijo y deben depender de las temporadas altas y bajas. YOBS les daría cierta estabilidad económica mientras trabajan de manera fluida. Anteriormente, realizamos una investigación exhaustiva sobre los resultados que podríamos obtener con nuestra aplicación y descubrimos que la población de Mérida no se enmarca en un entorno social donde se acostumbra a utilizar una aplicación para encontrar trabajos de corto plazo o incluso encontrar a alguien para ofrecer trabajo. Con lo que esperamos tener un impacto significativo en el ámbito social y laboral al cambiar la forma en que se obtienen los recursos humanos y financieros. Al obtener estos datos, nos dimos cuenta de que estábamos entrando en un campo completamente nuevo y que seríamos pioneros en lo que estamos haciendo con YOBS, al menos en el estado de Mérida. Esto nos dio mucho que pensar y esperamos que pronto podamos poner en marcha la aplicación en otros

### III. FASE II: DISEÑO E IMPLEMENTACIÓN

#### *Diseño*

##### 1. Investigación y Análisis:

- La fase de investigación se sumergió en la realidad laboral de Mérida, entrevistando a trabajadores y empleadores potenciales. Las encuestas, análisis demográficos y estudios de mercado ayudaron a identificar tendencias y desafíos en el sector de servicios no académicos.

##### 2. Definición de Requisitos:

- Se llevó a cabo un proceso de refinamiento de requisitos, priorizando la usabilidad y la accesibilidad. La colaboración con expertos en diseño de experiencia de usuario (UX) permitió establecer fundamentos sólidos.

##### 3. Herramientas y Programas Utilizados:

- El uso de Figma para el diseño de prototipos fue respaldado por una biblioteca de componentes personalizada, agilizando la creación de interfaces coherentes y visualmente atractivas. En el desarrollo, la elección de Visual Studio Code facilitó una programación eficiente y escalable.

##### 4. Metodologías y Procedimientos:

- La metodología ágil se combinó con prácticas de desarrollo guiado por pruebas. Se programaron reuniones regulares de revisión con el equipo para evaluar el progreso y ajustar las estrategias según sea necesario. También se realizaron varias investigaciones de campo.

##### 5. Simulación del Diseño:

- Se realizaron simulaciones de usuario más detalladas, incluyendo escenarios específicos y flujos de trabajo complejos. Las pruebas de usabilidad se expandieron, incorporando una mayor diversidad de usuarios beta para evaluar la adaptabilidad de la aplicación.

##### 6. Resultados de la Simulación:

- Los resultados refinaron la navegación y la interactividad de la aplicación. Se hicieron ajustes basados en la retroalimentación, priorizando la claridad y la simplicidad en el diseño.

##### 7. Diseño Final:

- La interfaz de usuario final se caracteriza por su diseño intuitivo y atractivo. Las funciones en cada pantalla se perfeccionaron para maximizar la eficiencia y la experiencia del usuario.

##### - Pantalla de Inicio:

- Ofrece no solo opciones de búsqueda y contratación, sino también información destacada sobre oportunidades laborales y tendencias del mercado local, todo en un mapa radar.

##### - Búsqueda de Empleo:

- Se incorporaron funciones avanzadas de filtrado, como la posibilidad de guardar búsquedas personalizadas y recibir notificaciones de trabajos relevantes. También contarán con el radar del mapa.

##### - Contratación de Servicios:

- Los empleadores pueden acceder a una herramienta de estimación de costos integrada y recibir sugerencias inteligentes sobre tarifas basadas en la ubicación y la demanda.

##### - Perfil del Usuario:

- La creación de perfiles se optimizó para ser completada en minutos, destacando habilidades clave y experiencias anteriores de manera atractiva.

##### - Proceso de Pago:

- La transparencia en los pagos se maximizó con funciones detalladas de facturación y la opción de revisar y calificar el servicio antes de confirmar el pago.

##### 8. Características y Elementos Técnicos:

- La geolocalización se integró con precisión, aprovechando tecnologías como GPS y mapas interactivos. El sistema de clasificación se mejoró con algoritmos de aprendizaje automático para sugerencias más personalizadas.

##### 9. Evaluación del Problema de Estudio:

- La evaluación se lleva a cabo de manera continua, analizando indicadores clave de rendimiento, como tasas de empleo y retroalimentación de los usuarios. Las métricas específicas se vinculan directamente a los objetivos establecidos inicialmente.

Este proceso detallado de diseño asegura no solo una aplicación funcional sino una herramienta integral que aborda las complejidades del desempleo en el sector no académico. La atención meticulosa a la experiencia del usuario y la adaptabilidad a través de las iteraciones son fundamentales para el éxito continuo de YOBS.

A continuación, presentaré el logo de la aplicación YOBS:



El motivo por el cual elegimos cada color, son los siguientes:

#### 1. Naranja:

- Energía y Vitalidad: Comunica la energía y la vitalidad asociadas con la búsqueda activa de empleo y la realización de trabajos.
- Optimismo: Transmite un tono optimista, sugiriendo que la plataforma es un facilitador de oportunidades y soluciones.

#### 2. Negro:

- Profesionalismo: Aporta un toque de formalidad y autoridad, transmitiendo confianza y seguridad en el uso de la plataforma.

- Seriedad: Refleja la seriedad y el compromiso con la creación de relaciones laborales sólidas y confiables.

#### 3. Blanco:

- Transparencia y Claridad: Representa la transparencia y la claridad en las interacciones, garantizando un entorno limpio y sin complicaciones.

- Neutralidad: Actúa como un fondo neutro que resalta la información esencial y facilita la legibilidad.

En conjunto, la combinación de naranja, negro y blanco busca crear una experiencia visual equilibrada y positiva. Los colores fueron elegidos estratégicamente para transmitir confianza, energía y transparencia, alineándose con los valores fundamentales de YOBS en la mejora de la experiencia laboral para todos los usuarios.

### *Análisis de resultados*

#### Contraste con Objetivos Específicos:

1. Objetivo: Combatir la baja de tasa de empleo no académico:

- Resultado: Aumento significativo en la tasa de empleo.

- Contraste: YOBS ha logrado un impacto positivo en la reducción de la desocupación laboral.

2. Objetivo: Mejorar la Seguridad Financiera:

- Resultado: Mayor estabilidad financiera para los trabajadores.

- Contraste: La plataforma ha contribuido significativamente a la seguridad financiera de los trabajadores.

3. Objetivo: Actuar como Intermediarios Confiables:

- Resultado: Procesos de pago seguros y resolución efectiva de disputas.

- Contraste: YOBS ha cumplido su rol como intermediario confiable, fortaleciendo la confianza.

#### Contraste con Resultados Esperados:

1. Resultados Esperados: Aumento en la Adopción de la Plataforma:

- Resultado: Crecimiento constante en el número de usuarios y actividad.
- Contraste: La adopción ha superado las expectativas, indicando una aceptación positiva.

2. Resultados Esperados: Mejora en la Eficiencia del Proceso de Búsqueda:

## I. I. CONCLUSIONES

### A. A. Generales

YOBS busca con éxito desarrollar una aplicación que resuelva las problemáticas operacionales entre administradores y asociados, al tiempo que proporciona una nueva alternativa eficiente para buscar y ofrecer trabajos, generando ingresos sostenibles.

Hasta ahora, hemos establecido una forma operacional a través de un contrato claro entre administradores y asociados. Además, hemos diseñado un modelo de ingresos mediante suscripciones, donde YOBS actúa como intermediario en las transacciones entre Usuarios Generales y Trabajadores. Este enfoque garantiza que la transacción no se complete hasta que ambos confirmen la realización del trabajo, promoviendo la seguridad financiera y la confianza entre los usuarios.

El siguiente paso crucial implica el lanzamiento de la aplicación y pruebas exhaustivas para evaluar su eficacia. Estamos comprometidos con la mejora continua y preparados para adaptar la plataforma según las necesidades del mercado. Nuestro éxito se medirá tanto en ingresos generados como en la capacidad de YOBS para transformar positivamente la forma en que las personas encuentran y ofrecen empleos técnicos. Esperamos demostrar el valor único que YOBS aporta al mercado laboral.

### B. B. Individuales

//1

Desarrollar YOBS bajo la metodología del Modelo D+i fue una experiencia súper interesante. Me encantó cómo la combinación de diseño e innovación nos ayudó a resolver problemas de

- Resultado: Funciones avanzadas de búsqueda y notificaciones personalizadas.

- Contraste: La eficiencia en la búsqueda de empleo y contratación ha mejorado significativamente.

## CONCLUSIONES

manera creativa. Aprendí a adaptarme rápidamente y a ver la creatividad como algo esencial. El Modelo D+i no solo nos ayudó con los desafíos, sino que también hizo que pensar en el impacto social de YOBS fuera emocionante. Integrar la experiencia del usuario con el diseño y la funcionalidad se volvió como una filosofía para nosotros. Este proyecto no solo fue tecnológico, sino que también me dejó una lección duradera sobre la importancia de seguir innovando y conectarse de verdad con los usuarios.

//2

Desarrollar YOBS con el Modelo D+i fue todo un viaje. Al principio, me sentí un poco abrumado por el desafío, pero luego, El diseño e innovación realmente nos hicieron repensar todo el proyecto. Aprendí que en el mundo tecnológico, la adaptabilidad es clave y que ser creativo no es solo una herramienta, sino una forma de ver las cosas.

El Modelo D+i no solo nos ayudó a resolver problemas, sino que también nos hizo pensar en cómo YOBS podría hacer una diferencia real en la sociedad. Integrar la experiencia del usuario con el diseño y la funcionalidad fue un proceso de prueba y error, pero al final, realmente valió la pena.

Esta experiencia me enseñó que siempre debemos estar innovando y conectándonos de verdad con los usuarios. Fue un camino desafiante, pero estoy emocionado por todo lo que aprendí y por lo que logramos con YOBS.

//3

Desarrollar YOBS bajo la metodología del Modelo D+i fue un desafío que me llevó a explorar nuevos horizontes. Inicialmente, enfrenté cierta resistencia al cambio, pero a medida que

avanzamos, comencé a apreciar cómo el diseño y la innovación se entrelazaban para dar forma a cada aspecto de nuestro proyecto.

Este enfoque no solo resolvió problemas operativos, sino que también me enseñó la importancia de la adaptabilidad y la creatividad en el mundo tecnológico. Descubrí que la innovación constante es esencial para mantenerse relevante y que ser creativo va más allá de las líneas de código.

Aunque hubo momentos de incertidumbre y ajustes, la integración de la experiencia del usuario con el diseño y la funcionalidad resultó gratificante. La lección más valiosa que me llevo es que el Modelo D+i no solo es una metodología, sino una mentalidad que impulsa el desarrollo tecnológico. Fue un viaje desafiante, pero estoy emocionado por haber ampliado mis perspectivas y habilidades en este proceso.

//4

Desarrollar YOBS bajo el Modelo D+i fue todo un descubrimiento. Inicialmente, me sentí un poco perdido en la complejidad del proceso, pero a medida que avanzamos, comencé a ver cómo el diseño y la innovación realmente se complementan.

A nivel personal, este proyecto me enseñó que la tecnología va más allá de la programación y la resolución de problemas técnicos. Descubrí el valor del diseño y cómo la innovación constante es esencial para destacar en este campo.

Aunque enfrentamos obstáculos, como integrar la experiencia del usuario con el diseño y la funcionalidad, estos desafíos me enseñaron a ser más resiliente y creativo en la resolución de problemas.

Aunque hubo momentos desafiantes, especialmente cuando intentábamos integrar la experiencia del usuario con el diseño y la funcionalidad, al final, comprendí que estas conexiones son vitales para el éxito de un proyecto tecnológico.

En resumen, el Modelo D+i no solo nos proporcionó una metodología, sino que también cambió mi perspectiva sobre lo que implica realmente trabajar en tecnología. Fue una experiencia de aprendizaje significativa que me dejó emocionado por el potencial y las posibilidades en este campo en constante evolución.

//5

Desarrollar YOBS bajo el Modelo D+i fue un viaje lleno de desafíos y descubrimientos. Al principio, me sentí abrumado por la complejidad, pero a medida que avanzamos, vi cómo el diseño y la innovación transformaron nuestras ideas en una aplicación.

Personalmente, aprendí que el desarrollo tecnológico no es solo sobre líneas de código, sino sobre la conexión entre diseño y funcionalidad. La metodología del Modelo D+i me mostró la importancia de pensar más allá de lo técnico y considerar cómo los usuarios interactuarán con nuestro producto.

En resumen, el Modelo D+i no solo guió nuestro proyecto, sino que también cambió mi perspectiva sobre el desarrollo tecnológico. Esta experiencia no solo fue un desafío, sino también una oportunidad para crecer y explorar nuevas facetas del mundo tecnológico.

## REFERENCIAS

no aplica

## **Autores**

A. A. *Alan G. Mukul*

Breves referencias sobre el autor, en 40-80 palabras.

Estudiante de primer grado de la carrera de desarrollo de tecnologías y software en la universidad modelo de Mérida Yucatán, nacido el 25 de abril del 2004 apasionado por el desarrollo de nuevas tecnologías encargado de pruebas.

. B. *Julio Traconiz*

Estudiante de primer grado de la carrera de desarrollo de tecnologías y software en la universidad modelo de Mérida Yucatán, nacido el 15 de junio del 2004 apasionado por el desarrollo de nuevos proyectos y líder de equipo.

A. C. *Rubén Avalos*

Estudiante de primer grado de la carrera de desarrollo de tecnologías y software en la universidad modelo de Mérida Yucatán, nacido el 15 de junio del 2005 apasionado por el desarrollo de código, encargado de programación.

B. D. *Diego Diaz*

Estudiante de primer grado de la carrera de desarrollo de tecnologías y software en la universidad modelo de Mérida Yucatán, nacido el 16 de mayo del 2003 apasionado por el desarrollo de diseños gráficos, encargado del diseño y estilo de YOBS.

## **ANEXOS**

Los anexos no aparecen dentro de este formato, se colocarán al final, en formato libre, indicando como encabezado “ANEXO”. Ejemplos de anexos son:

- Resumen de encuestas y entrevistas.

## Encuesta al usuario

32

Respuestas

02:53

Tiempo medio para finalizar

Activo

Estado

•



1. ¿Te es difícil encontrar trabajadores en la ciudad?

● Sí	16
● No	8
● No ocupo trabajadores	8



5. ¿Qué haces cuando un empleado hace un mal trabajo y te das cuenta después de un tiempo?

30  
Respuestas

Respuestas más recientes

*"Lo llamo para que lo arregle"*

*"Depende del como de mal lo haga"*

*"Se lo comento para que la próxima vez lo tenga en cuenta "*

6. ¿Confías en los pagos en línea?

● Sí	15
● No	5
● Desconfío ya que no sé usarlos ...	5
● Me da miedo que me estafen	6
● He tenido malas experiencias co...	1



7. En caso de que la respuesta anterior haya sido la última ¿cuál fue su mala e

8

Respuestas

Respuestas más recientes

" - "

↻ Actualizar

2 encuestados (29%) respondieron **pago** para esta pregunta.

apps Xd pago cue  
transferencia pág  
monto poco

8. Por lo general, ¿cómo consigues un trabajador para algún pendiente d

- Por medio de una app (faceboo... 6
- A través de conocidos y recome... 26
- Otros 0



10. ¿Publica en facebook cuando necesitas a alguien que le haga un trabajo de carpintería, plomería, limpieza o electricidad?

● Sí	10
● No	21



11. Cuando pagas un servicio de mantenimiento ¿Prefieres pagar en efectivo o tarjeta?

● Efectivo	30
● Tarjeta	2



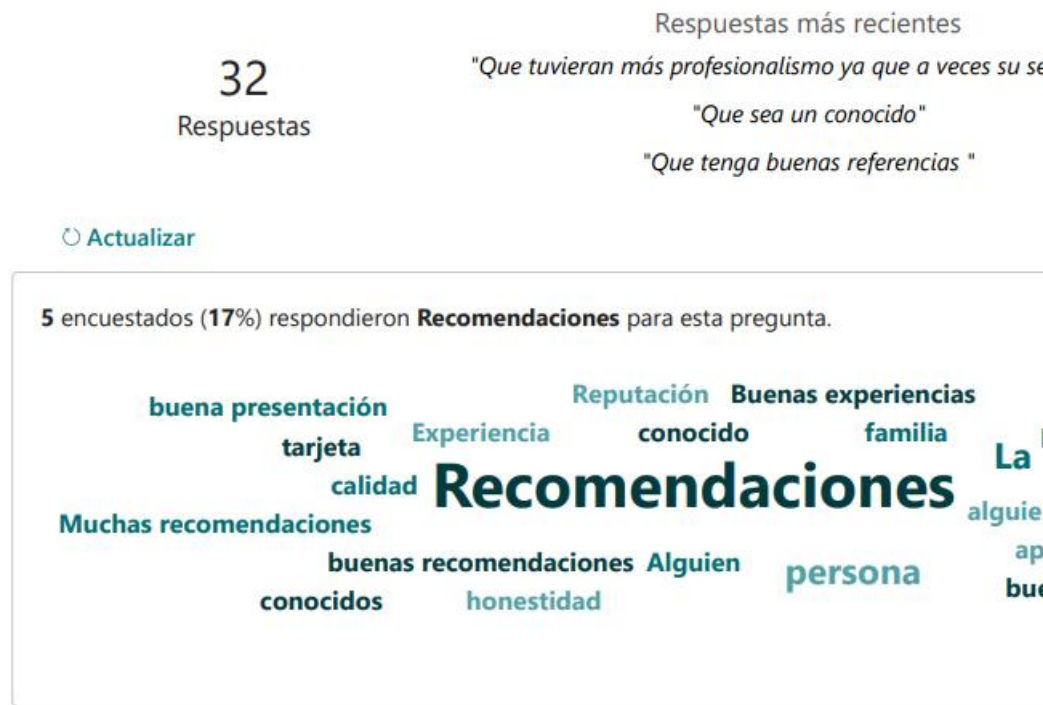
12. ¿Con cuánta frecuencia requiere de servicios de mantenimiento o del hogar?

● Nunca	2
● Cada 3 meses	9
● 1 vez por mes	12
● Anualmente	8
● Otras	1

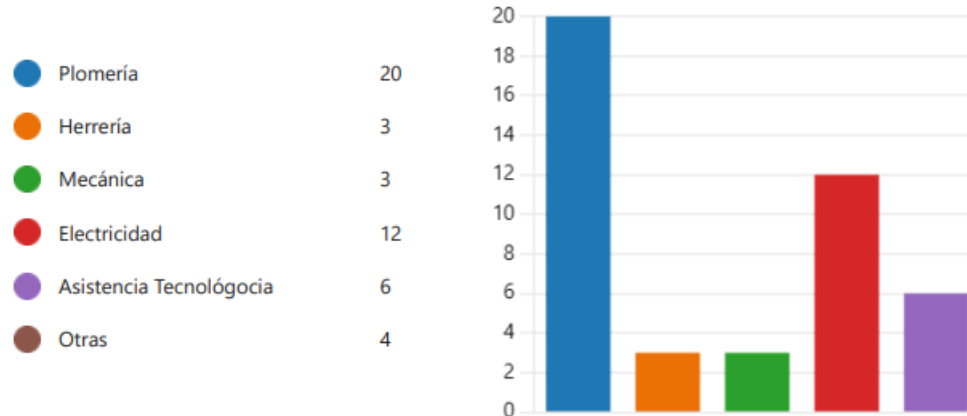


•  
•

13. ¿Qué te daría más seguridad al contratar a alguien que dará un servicio en tu ho



14. ¿Qué servicios requieres con más frecuencia?



- Lista de requerimientos.

Requerimientos funcionales.

1. Registro de Usuarios - El sistema debe permitir al usuario registrarse como cliente si así lo desea.
- El sistema debe permitir al trabajador registrarse en la plataforma proporcionando información personal.

2. Perfiles de Usuario

- Cada trabajador debe tener un perfil que muestre su información, reseñas de los trabajos hechos previamente, calificaciones y comentarios.

- Los clientes pueden poseer perfiles que permitan gestionar sus solicitudes, reseñas, calificaciones y comentarios.

### 3. Búsqueda de servicios y Visualización de servicios.

- Los clientes deben poder buscar trabajadores dependiendo el servicio, ubicación, reseñas, rankings y precios

- Los resultados de la búsqueda deben mostrar información importante referente al tipo y calidad de los trabajadores disponibles.

### 4. Solicitud de Servicios

- Los clientes pueden solicitar servicios de un trabajador cerca de su zona dependiendo del tipo de trabajo solicitado.

- Los trabajadores deben recibir notificaciones de solicitudes y decidir si aceptarlas o rechazarlas.

- Los clientes pueden subir imágenes sobre el trabajo requerido para referenciar

### 5. Calificaciones y Reseñas

- Los clientes pueden calificar y dejar reseñas sobre los trabajadores después de completar un servicio.

- Los trabajadores pueden (y deben) subir imágenes sobre los trabajos terminados

- Los trabajadores pueden ver las reseñas y calificaciones dejadas por los usuarios

### 6. Comunicación

- Los usuarios (usuario cliente y trabajador) pueden comunicarse vía mensaje por la app entre ellos después de aceptar un trabajo

- Requerimientos No Funcionales.

#### 1. Usabilidad

- El sistema debe tener una interfaz amigable e intuitiva para que los usuarios no tengan problemas al usarlo

- La aplicación debe estar optimizada para evitar problemas en teléfonos de gama baja y media/baja.

- El sistema debe estar disponible tanto para Android como para iOS

#### 2. Mantenimiento

- El sistema debe de permitir actualizaciones y mantenimientos sin interrumpir los servicios

- La aplicación debe de tener un apartado sobre “soporte y mantenimiento” y “Atención al cliente”

- El sistema debe permitir reportar a otro usuario, tanto reporte de usuario a trabajador como trabajador a usuario

#### 3. Seguridad

- El sistema debe tener las medidas suficientes para proteger los datos personales y financieros de todos los tipos de usuarios

- Los chats deben estar encriptados para mayor seguridad por parte de ambos usuarios

- Diagrama de Gantt.

UNIVERSIDAD MODELO  
ESCUELA DE INGENIERIA  
DTS

Materia: PROYECTOS I

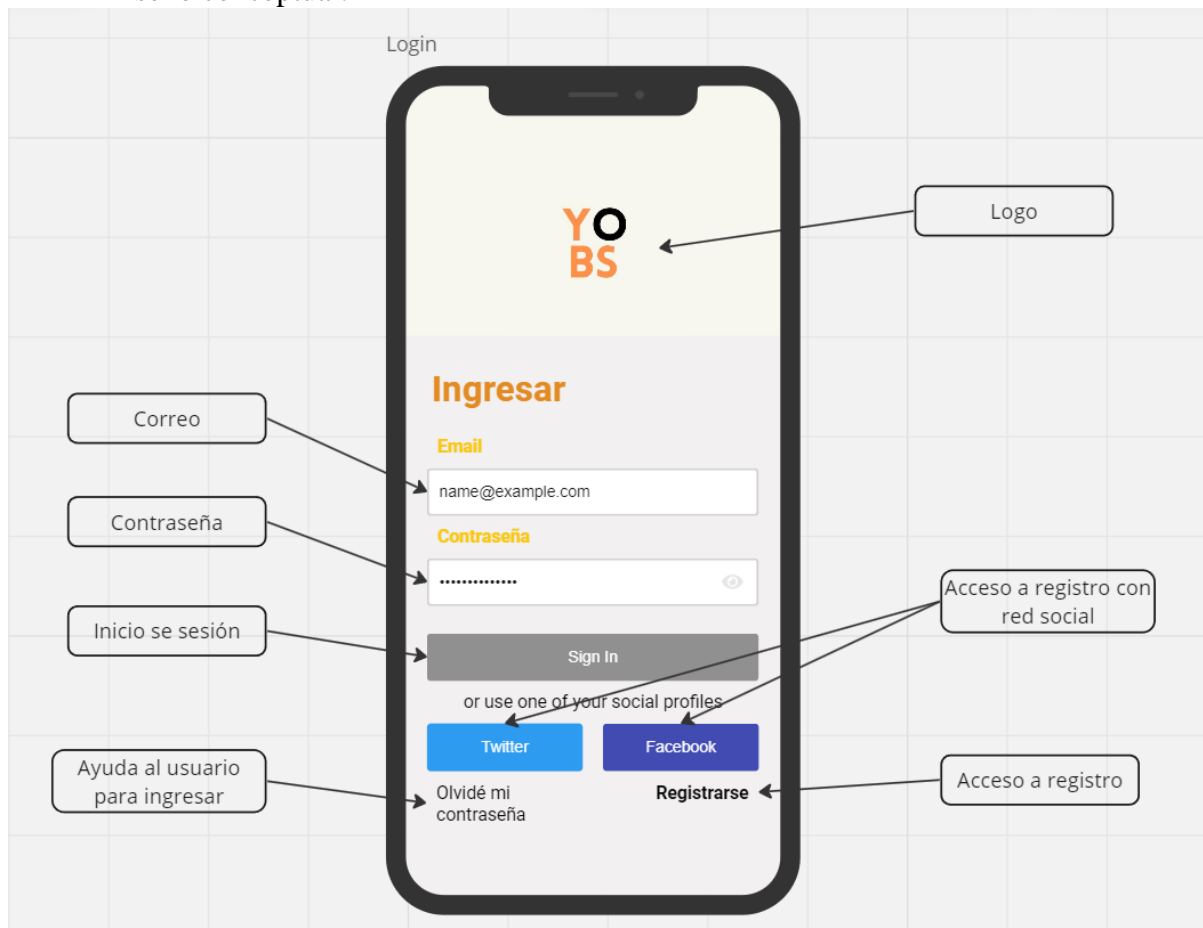
GRUPO: DTS-8

ACTIVIDAD	2/10/2023	9/10/2023	16/10/2023	23/10/2023	30/10/2023	6/11/2023	13/11/2023	20/11/2023	27/11/2023	4/12/2023	11/12/2023
Preparación y planeación											
Planteamiento del problema											
Investigación y recolección de datos											
Requerimientos funcionales											
Diseño de Mockups											
Diseño conceptual											
Diseño a detalle											
Implementación											
Pruebas											

RESPONSABLES

Julio	
Rubén	
Diego	
Alan	
Equipo	

- Diseño conceptual.



Cómo podemos observar en esta imagen se muestra la pantalla de inicio de sesión con los botones y cuadros de texto para cumplir su funcionamiento.

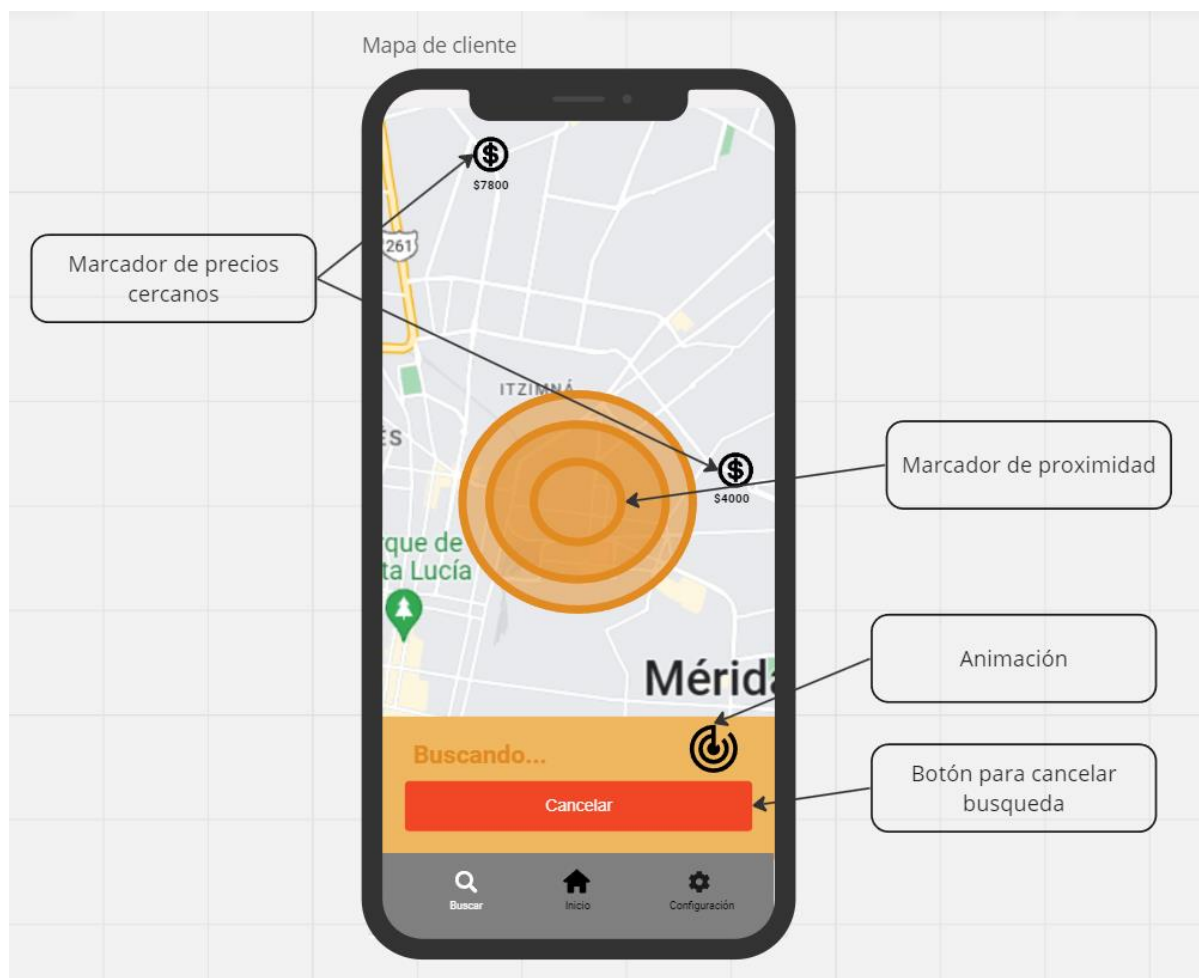


*En esta imagen podemos observar la pantalla que muestra los dos tipos de usuario y permite elegir con qué tipo de usuario desea iniciar.*

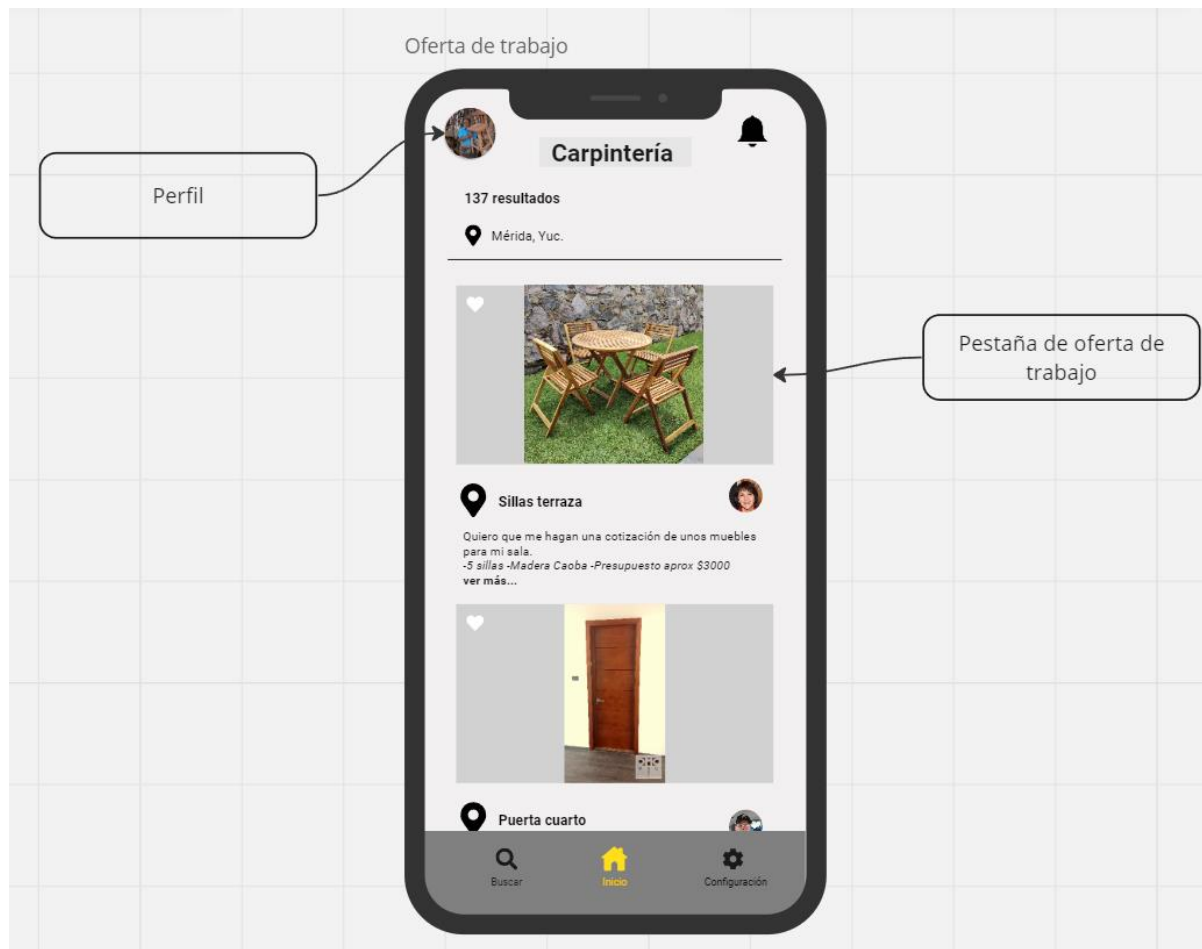


*En esta imagen podemos observar el perfil de usuario del tipo trabajador.*

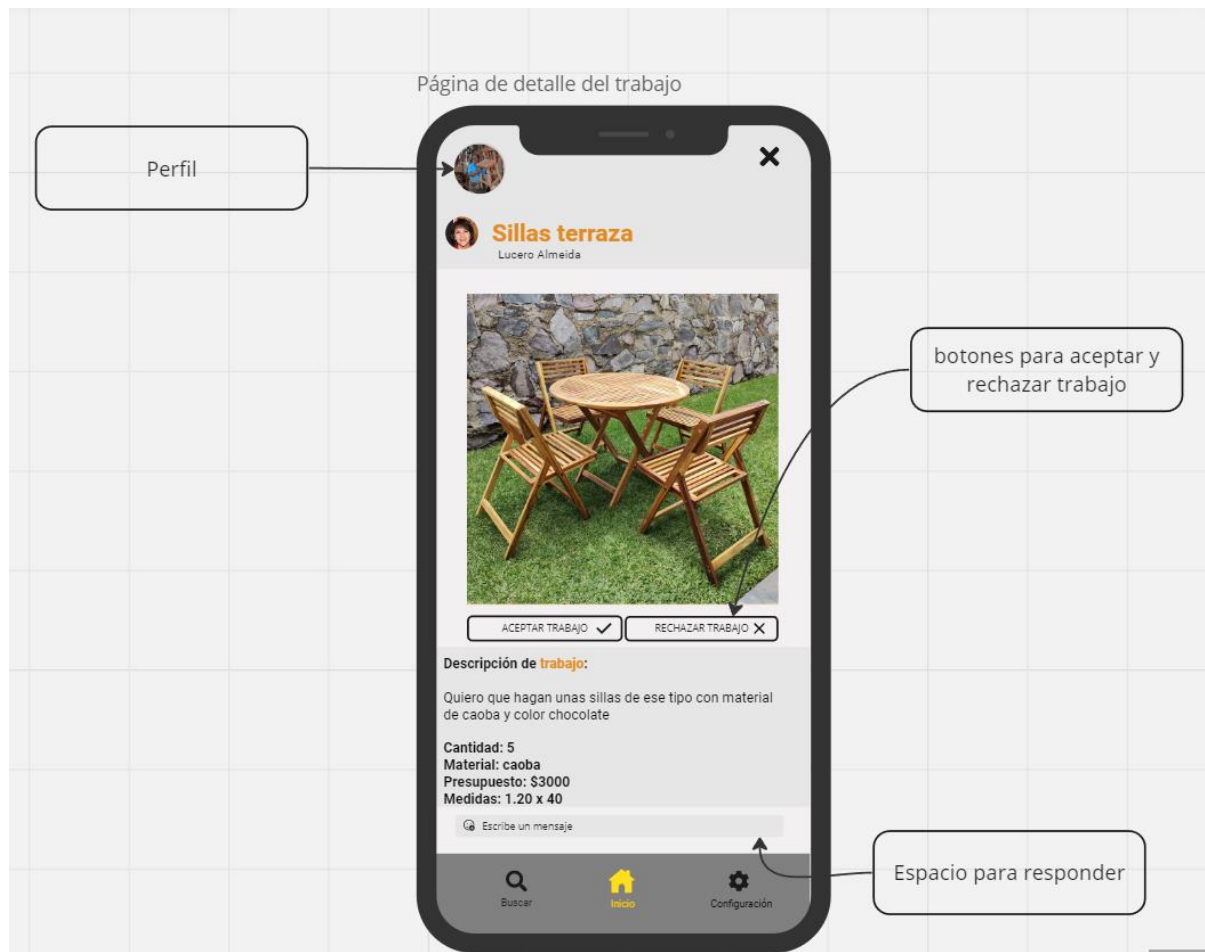




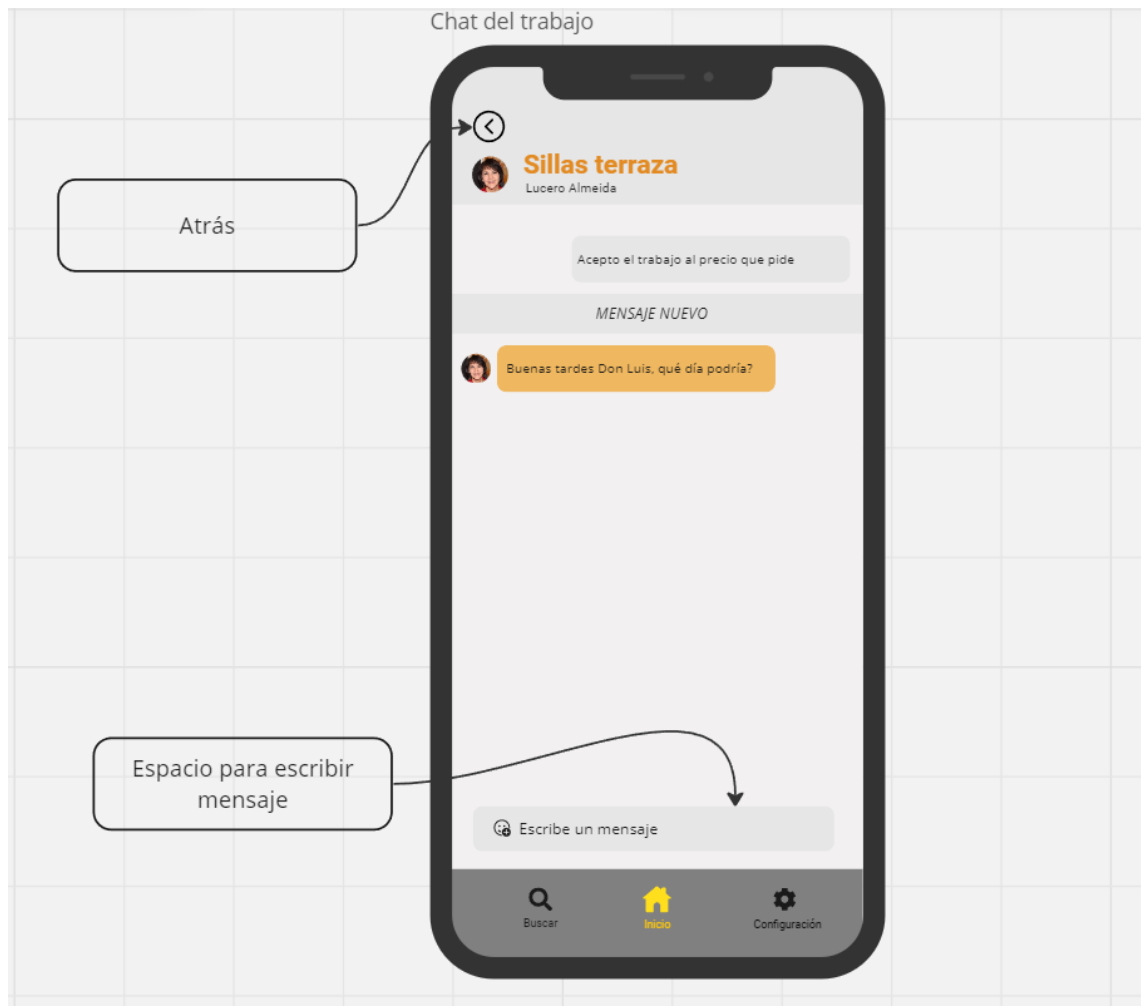
*En esta imagen se puede observar el mapa que usaría la aplicación para mostrar al usuario los trabajadores cercanos, sus precios y ubicaciones.*



*En esta pantalla de usuario trabajador se puede observar las oportunidades de trabajo de orden más cercano.*



*En esta pantalla podemos observar la descripción sobre el trabajo y la opción de aceptar o rechazar.*



*En esta pantalla se observa un chat para la comunicación de ambos usuarios.*



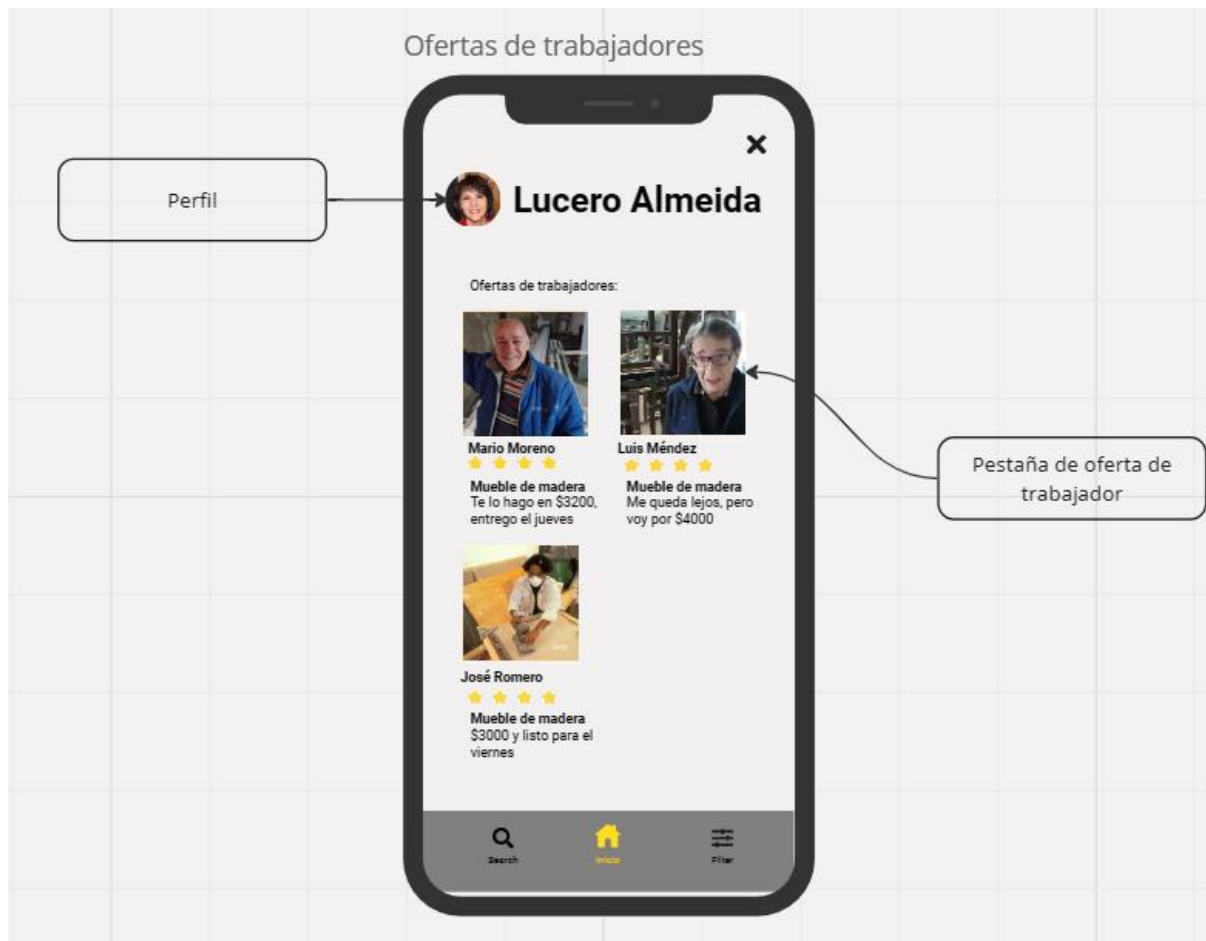
*En esta pantalla podemos observar el perfil de usuario tipo cliente.*



*En esta pantalla podemos observar la pantalla del tipo trabajador.*

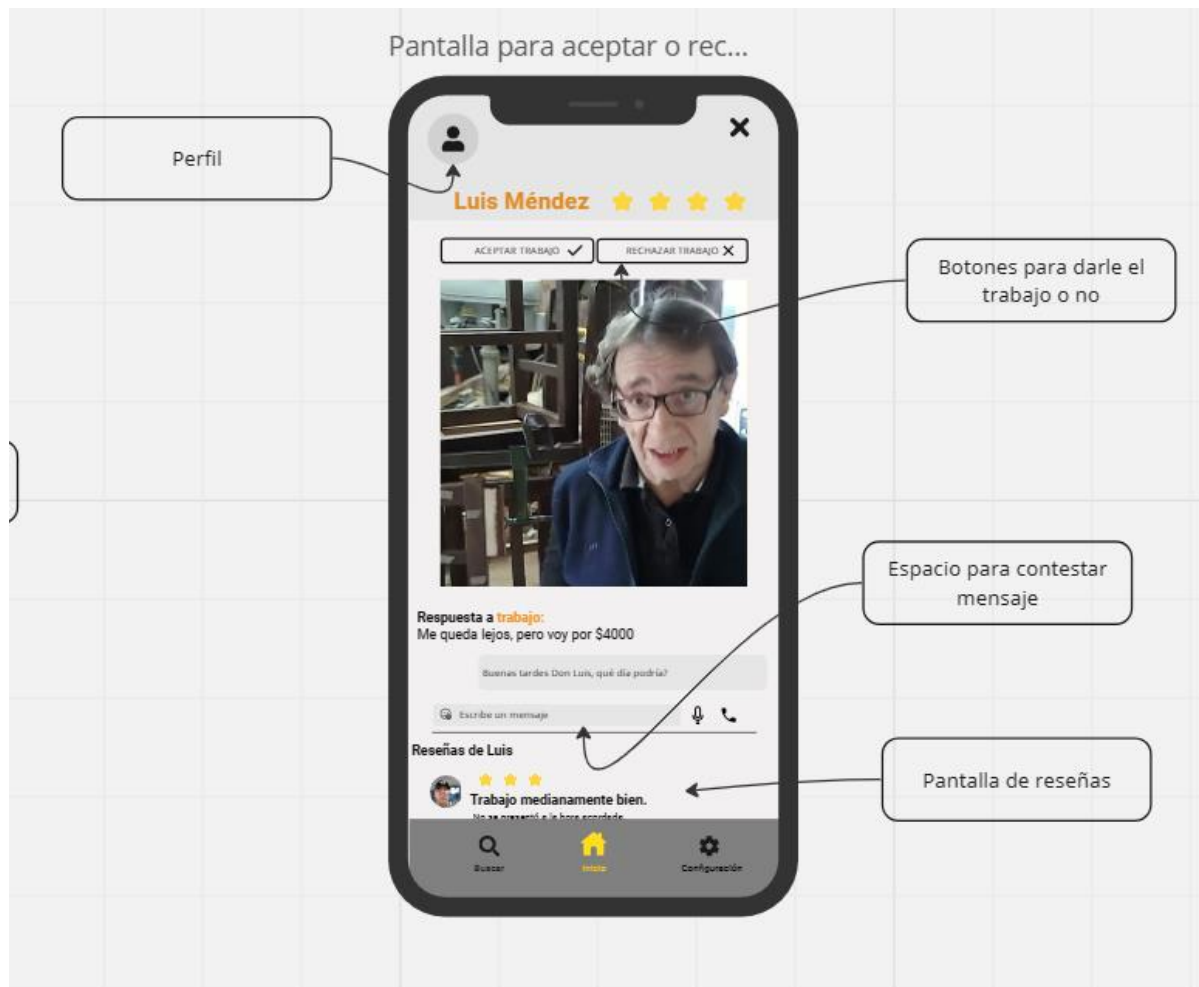


*En esta pantalla podemos observar un mapa que indica la proximidad de los usuarios.*

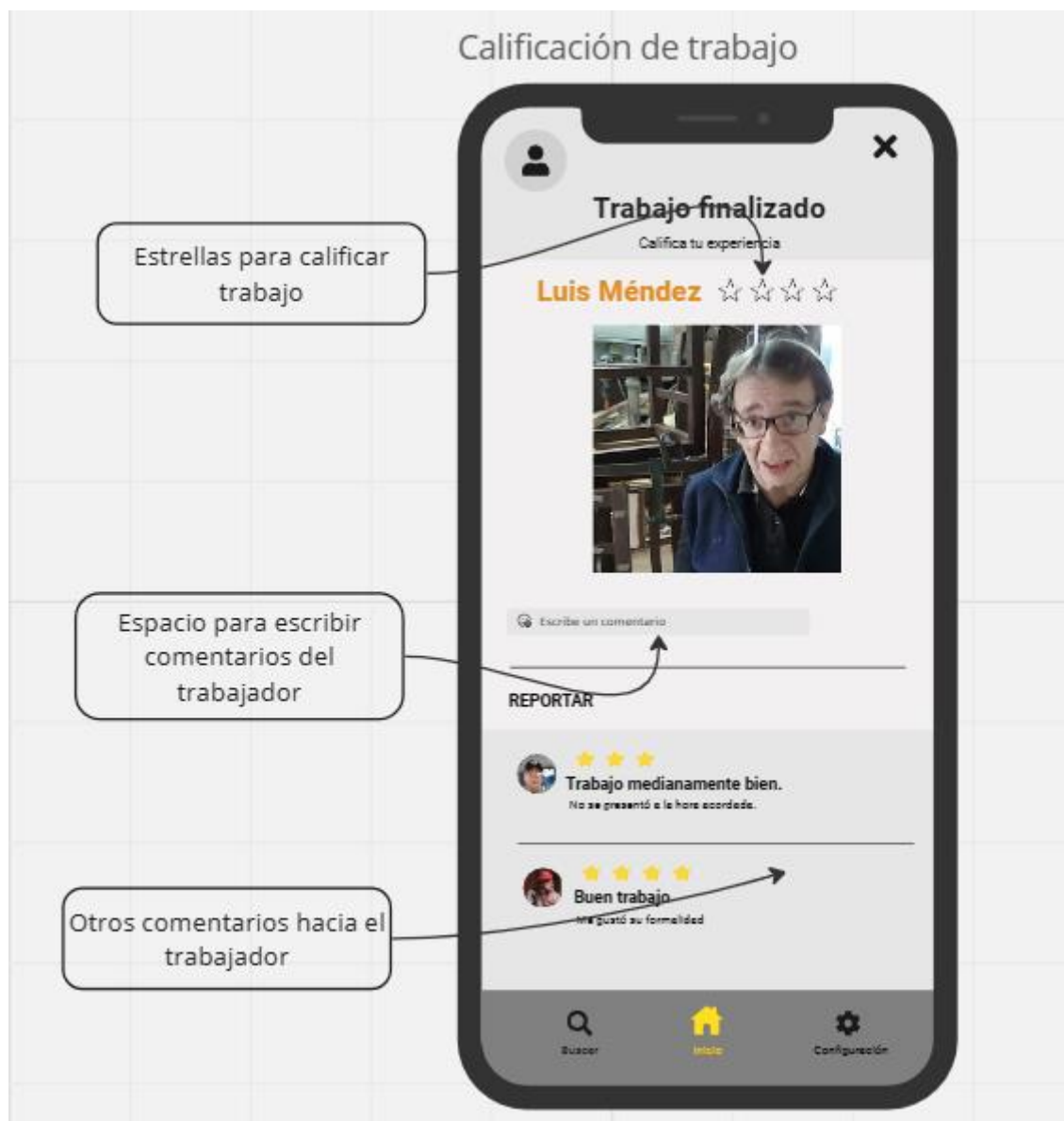


*En esta pantalla podemos observar los trabajadores más cercanos.*





*En esta pantalla podemos observar la pantalla del usuario del tipo cliente para aceptar o rechazar su oferta, incluyendo también sus calificaciones y reseñas de anteriores trabajos.*



La imagen muestra la interfaz de calificación de trabajo.

- Listado de costos y componentes.

El costo estimado total para desarrollar la aplicación durante 2 meses y medio con 4 personas

Salarios: 42,510 pesos

Electricidad: 1,000 pesos

Laptops: 25,000 pesos

Internet: 875 pesos

- Tabla de calificaciones de los integrantes del equipo, de acuerdo con la participación individual, de 0-10.

Julio Traconiz	10
Ruben Avalos	10
Diego Diaz	10
Alan Mukul	10