

RESUMEN

El siguiente trabajo tiene como objetivo dar a conocer nuevas herramientas innovadoras para el desarrollo de software; enfocándose en el paradigma de programación con lenguajes declarativos. Estos lenguajes se acoplan a metodologías de desarrollo ágiles, por lo cual se usó una nueva herramienta para el diseño de software llamada Product Canvas. Esta herramienta ayuda a plasmar el software como un conjunto de ideas y permite tener una gran interacción con el cliente. Un estudio hecho en España sobre social commerce reveló que el 46% de los usuarios de Internet utilizó la web y redes sociales para tomar una decisión de compra; debido al auge del social commerce surge la idea de desarrollar una aplicación móvil para sistema android que permita hacer truke entre los usuarios, de objetos, bienes o servicios. Presentar un producto software en menor tiempo ha sido una de las principales motivaciones por la cual se utilizó los lenguajes de programación Ruby y JavaScript para el desarrollo de la aplicación móvil. Esta aplicación al tener flujos no tan complejos de trabajo, sirvió para generar una base de conocimientos sobre estas herramientas, por lo cual el resultado del desarrollo del trabajo es, dar una visión del alcance que se puede tener al usar un paradigma declarativo con modelos o metodologías extremadamente ágiles; al usar el Modelo Product Canvas no solo se está diseñando un software, se está elaborando un documento con un lenguaje no tan técnico, de fácil entendimiento para el cliente y las personas involucradas, reduciendo tiempos de trabajo y haciendo cada iteración más corte al momento de presentar un avance en el proyecto y mejorando la comunicación con el cliente.

Palabras Clave:

- RUBY ON RAILS
- SENCHA TOUCH
- JAVASCRIPT
- DECLARATIVO.
- PRODUCT CANVAS

ABSTRACT

The following paper aims to present new and innovator tools for software development; focusing on the para-digm of declarative programming languages. These languages have a good coupling with agile development meth-odologies, for this reason we used a new tool for designing software called Product Canvas. This tool helps shape the software as a set of ideas and allows a great customer experience. A study in Spain about social commerce reveals that 46% of Internet users use the web and social networks to make a purchase decision; due to the rise of social commerce it arises the idea of developing a mobile application for Android that allows for barter system between users, objects, goods or services. Present a software product in less time has been one of the main reasons that we used languages like Ruby and JavaScript programming for the development of mobile application. This application have easy workflows, for this reason it can be useful to generate a knowledge base about these tools, so we can give an overview of the scope that may have to use a declarative paradigm with models or ex-tremely agile methodologies; when we use the Product Model Canvas is being designed not only software, is pre-paring a document with a less technical language, easy to understand for the customer and the people involved, reducing working time and doing more cutting each iteration when submit an advance in the project and improving communication with the client.

Keywords

- RUBY ON RAILS.
- SENCHA TOUCH
- JAVASCRIPT
- DECLARATIVE.
- PRODUCT CANVAS