



Instituto Superior
Santa Rosa de Calamuchita

Tecnología y Desarrollo

1. **Presentación de idea de proyecto:**

- Definir el propósito y objetivo de la aplicación.
- Crear un resumen ejecutivo del proyecto.
- Elaborar una presentación visual de la idea, incluyendo posibles casos de uso.
- Investigar la viabilidad técnica y comercial de la idea.
- Competencia en el mercado

2. **Análisis de funcionalidades:**

- Realizar entrevistas con los **stakeholders** para identificar requisitos y expectativas.
- Desarrollar un listado de funcionalidades prioritarias y secundarias.
- Crear historias de usuario y casos de uso para funciones que lo requieran (complejas)
- Definir los flujos de trabajo de la aplicación.

3. **Etapas de desarrollo. Entregas con fechas y funcionalidades:**

- Dividir el proyecto en etapas o iteraciones.
- Establecer fechas de entrega para cada etapa.
- Asignar funcionalidades específicas a cada etapa.

4. **Presupuesto:**

- Estimar los recursos necesarios para el desarrollo de la aplicación (personal, tecnológicos, etc.).
- Calcular costos asociados con licencias de software, servidores, etc.
- Determinar el presupuesto total del proyecto.
- Desglosar el presupuesto por etapas o actividades.
- Mantenimiento ? Soporte ?

5. **DER (Diseño Entidad-Relación):**

- Identificar las entidades relevantes para la aplicación.
- Definir los atributos de cada entidad.
- Establecer las relaciones entre las entidades.
- Crear el modelo DER utilizando herramientas adecuadas como diagramas de entidad-relación.

6. **Desarrollo:**

- Seleccionar la tecnología adecuada para el desarrollo de la aplicación.
- Configurar el entorno de desarrollo.
- Implementar las funcionalidades de acuerdo al análisis previo.
- Documentar el código y mantener un control de versiones.

7. **Presentación final:**

- Preparar una demostración completa de la aplicación.
- Revisar que todas las funcionalidades estén implementadas según lo planeado.
- Preparar la documentación final del proyecto.
- Presentación visual.



- * **Stakeholders:** en este contexto de desarrollo de un proyecto, son todas las partes interesadas que pueden verse afectadas por el resultado o el proceso de ese proyecto. Esto incluye a personas, grupos u organizaciones que tienen un interés directo o indirecto en el proyecto y pueden influir en él de alguna manera.
- * Los stakeholders pueden incluir:
 - **Clientes o usuarios finales:** Aquellas personas u organizaciones que utilizarán directamente la aplicación o se beneficiarán de ella.
 - **Patrocinadores del proyecto:** Aquellas personas u organizaciones que financian o respaldan el proyecto, y pueden tener expectativas específicas sobre su resultado.
 - **Equipo de desarrollo:** Los miembros del equipo encargados de diseñar, desarrollar, probar y mantener la aplicación.
 - **Gerencia o directivos:** Los líderes o ejecutivos de la empresa u organización responsable del proyecto.
 - **Otros departamentos:** Como el departamento de marketing, ventas, operaciones, etc., que pueden verse afectados por la aplicación de alguna manera.
 - **Proveedores:** Aquellas personas u organizaciones que proporcionan recursos, tecnología o servicios necesarios para el desarrollo del proyecto.
 - **Reguladores o entidades gubernamentales:** Organismos gubernamentales o reguladores que pueden tener requisitos legales o normativos que el proyecto debe cumplir.
 - **Competidores:** Aunque no son típicamente considerados como stakeholders directos, los competidores pueden tener interés en el proyecto, especialmente si el resultado afecta al mercado en el que operan.