



1. IDENTIFICACIÓN DE LA GUIA DE APRENDIZAJE

- Denominación del Programa de Formación: **PROGRAMACIÓN DE SOFTWARE**
- ☐ **Fase del Proyecto**
Planeación
- ☐ **Actividad de Proyecto:**
Usar herramientas de recolección de información, recopilando datos según necesidades y requerimientos del cliente.
- **Competencia:**
Analizar Los Requisitos Del Cliente Para Construir El Sistema De Información.
- **Resultados de Aprendizaje Alcanzar:**
(Técnico)
Interpretar y documentar el Proyecto Integrador de Aula (PIA).
(Transversal)
Redimensionar permanentemente su proyecto integrado de acuerdo con las circunstancias del contexto y con visión prospectiva.

2. PRESENTACIÓN

Hola Chic@!!! Bienvenido a la Actividad de Aprendizaje Formulación de proyectos, La presente guía de aprendizaje abordará elementos conceptos, teorías y planteamientos que son necesarios en su proceso de acercamiento al conocimiento para “**Formular un proyecto productivo**” y especialmente el aprendizaje que podrá adquirir para llegar al resultado de aprendizaje propuesto.

PROYECTO	Conceptos de formulación de proyecto	Respuesta (posterior)
Cuáles el problema a solucionar (Planteamiento del problema)	Planteamiento del problema para la formulación de un proyecto: Es la descripción suficiente de la situación que genera el problema y del problema como tal, identificando claramente sus posibles causas y sus consecuencias. En esta descripción se debe ubicar en el espacio y el tiempo la empresa o institución donde se presenta el problema, así como también debe ir una breve descripción de lo que hace, o a lo que se dedica dicha empresa.	La falta de lectura en los ciudadanos es una problemática que se ha venido afrontando con el surgimiento del internet, esto ha venido reduciendo la utilización de libros físicos, debido a que hoy en día pueden ser leídos mediante el uso de dispositivos, incrementado así el tiempo que pasamos en el internet y generando problemas en la salud como de la visión. A su vez la presencia de libros virtuales ha reducido las ventas en las diferentes librerías y ha hecho caso omiso en el reconocimiento de los derechos de autor como mecanismo para fomentar la cultura.

Por qué es importante encontrarle una solución al problema (Formular una pregunta)	El planteamiento del problema debe concluir con la pregunta de investigación la cual sirve para dar direccionamiento al proyecto, es decir, a partir de la pregunta se podrá formular el proyecto.	¿Es importante la lectura mediante el uso de libros físicos?
Que va hacer para solucionar el problema, porque lo va hacer, para que lo va hacer y cuando lo va hacer	Justificación de un proyecto de software: en esta parte se hace una descripción general de la propuesta de software y el por qué, o cómo es que esta propuesta va a darle solución al problema detectado.	Nuestra aplicación Travelibrary constará de un catálogo de libros que el usuario podrá ver y comprar de acuerdo a su gusto, los pedidos los recibirá directamente en su casa a través de un sistema de domicilio, promoviendo el uso de libros físicos sin exponerse al virus durante la pandemia.
Cuál es el Objetivo principal del proyecto	Objetivos: general y específicos: son las metas que se deben cumplir para la llevar a feliz término el proyecto. El objetivo general da cuenta de la meta principal con la cual se pretende dar solución al problema; los objetivos específicos dan cuenta de metas a corto plazo. Cuando se cumple un objetivo específico, se está más cerca de cumplir el objetivo general del proyecto. Los objetivos se redactan teniendo en cuenta: verbo en infinitivo + objeto + condicionante	<ul style="list-style-type: none"> Desarrollar una aplicación móvil para todas las librerías del Valle de Aburrá en Medellín con la cual el usuario pueda comprar libros y recibirlos desde su casa de forma sencilla y rápida.
	Ejemplo: "Recopilar la información para la identificación de los procesos de la empresa y sus posibles Falencias".	<ul style="list-style-type: none"> Definir la necesidad del público objetivo para fijar el problema a solucionar. Analizar los requisitos de la aplicación y examinar cualquier restricción que se pueda dar. Diseñar el prototipo general de la estructura de la aplicación. Diseñar los subconjuntos y detalles de la aplicación.

		<ul style="list-style-type: none"> • Codificar en el lenguaje elegido las funciones y el diseño planteados en la fase del prototipo. • Probar cada función de la aplicación para determinar el cumplimiento de sus especificaciones y propósitos. • Recopilar defectos y aspectos a mejorar para arreglarlos. • Sacar una fase beta para garantizar que Travel Library cumpla con sus especificaciones originales. • Documentar el proceso de desarrollo para facilitar creaciones futuras. • Implementar la app. • Hacer las correcciones continuas para el mantenimiento de la aplicación.
Hasta dónde quiere llegar con el proyecto	Alcance de un proyecto: aquí se tienen en cuenta los impactos, los beneficiarios, las restricciones, los elementos de innovación y los productos esperados del proyecto.	El proyecto Travelibrary consta de un abanico de libros que los usuarios pueden obtener a través de un sistema de pedidos a domicilio. El sistema funcionará con domiciliarios de por medio que llevarán el producto directamente a la dirección que se dé.
Quiénes son los beneficiarios del proyecto	Beneficiarios del proyecto: son las personas o grupos de personas que directa o indirectamente obtendrán algún beneficio, así sea pequeño, con la realización del proyecto.	Los ciudadanos tanto adultos, ancianos como niños no serán expuestos al virus para hacer sus compras de libros, las librerías se beneficiarán por las ventas realizadas y el alcance que obtienen al usar la app. Además se ayudará a preservar el uso de libros físicos.

Como afecta positivamente el aspecto ambiental, social, económico y tecnológico	Impactos: hace referencia a cómo es que este proyecto va a influir en los ámbitos social, económico, ambiental y tecnológico de la comunidad circundante a la empresa.	Nuestra aplicación tendrá impacto principalmente en el sector económico debido a que permitirá que la empresa asociada (en este caso la librería) pueda realizar sus ventas sin la presencialidad total, eliminando parte de los efectos negativos de la pandemia.
Que productos o entregables va a dejar el proyecto	Productos esperados de un proyecto: son todos aquellos artefactos que se obtendrán como resultado del cumplimiento paulatino de los objetivos propuestos.	El producto que esperamos al finalizar nuestro proyecto es una aplicación móvil con la que los usuarios ubicados en Valle de Aburrá (Medellín, Antioquia) puedan obtener libros de distinta temática de forma sencilla y asequible. La expectativa que tenemos es que la app promueva la lectura en los jóvenes durante y después de estos tiempos de pandemia en donde casi no se puede salir por temor al virus; reduciendo el índice de aburrimiento y depresión en los jóvenes, dándole salidas a la educación y la literatura. De igual forma se espera que esta aplicación ayude a contrarrestar los efectos de la pandemia en las librerías y puedan vender de forma más versátil a las personas.
Que tiene de innovador o diferente el proyecto	Elementos de innovación: son aquellas características que hacen que nuestro proyecto sea innovador diferente de los demás.	La idea que diferencia nuestra app de las demás es el sistema de domicilios personalizado, es decir, a través de un chat el usuario puede tratar los detalles directamente con el trabajador. Puede ser usada por múltiples librerías, es general y de uso simple.
Que problemas se pueden presentar en el desarrollo del Proyecto	Restricciones de un proyecto: hace referencia a todos aquellos factores externos que representan un obstáculo para la realización del proyecto, por ejemplo: falta de recursos, políticas de la ciudad, el país, falta de infraestructura, etc.	Se puede presentar una dificultad con respecto al convenio con la librería, ya que el proyecto pretende una asociación con esta, si no se llega a un acuerdo tendremos que hallar una alternativa para conseguir la gama de libros.

Cuáles son las posibles soluciones a los problemas que se presenten	Soluciones de un proyecto: hace referencia a todos aquellos factores externos que representan una solución para la realización del proyecto.	Presentar bien el proyecto y los beneficios para tener más oportunidad de poder asociarnos a una librería.
--	---	--

DISEÑADO POR:

LORENA PATRICIA FLOREZ JARAMILLO

Ingeniera De Sistemas Universidad Nacional

Media Técnica Desarrollo De Software

Institución Educativa Francisco Antonio Zea

GRUPO DE TRABAJO	
Alejandro Giraldo Ocampo	NOTA
Juan Cristopher Jiménez	
Daniel Hernández Osorio	