****

**Desarrollo de Aplicaciones Web**

**Optativa II**

**Administración de Proyectos**

GRUPO: ITI-901

ACTIVIDAD 1:

**TECNOLOGÍAS WEB Y ARRANQUE DE PROYECTO.**

Presenta:

Susana Hernández Retana (12002038)

Elizabeth Barrera Romero (12001330)

Alex Eduardo González García (12001482)

Acámbaro, Guanajuato. 27 de mayo 2015

****

****

**ÍNDICE**

Contenido

[1. Descripción de la problemática. 4](#_Toc419667368)

[2. Objetivo. 5](#_Toc419667369)

[3. Estándares de calidad aplicables al proyecto de T.I. (documentación y diseño). 5](#_Toc419667370)

[4. Esquema del ciclo de vida. 9](#_Toc419667371)

[4.1 ciclo de vida en cascada 9](#_Toc419667372)

[4.2 Justificación de las actividades del proceso. 12](#_Toc419667373)

[5. Script (plantilla) del proceso de administración. 12](#_Toc419667374)

[6. Identificar quiénes serán los usuarios de la aplicación. 12](#_Toc419667375)

[7. Mercado meta. 12](#_Toc419667376)

[8. Justificar el patrón o patrones de diseño a utilizar. 12](#_Toc419667377)

[2.1 Carta de inicio del proyecto. 13](#_Toc419667378)

[2.2 Minuta de reunión de arranque. 13](#_Toc419667379)

[2.3 Organigrama. 13](#_Toc419667380)

[2.4 Alcance. 13](#_Toc419667381)

[2.5 Elementos clave para su planeación, monitoreo y control. 13](#_Toc419667382)

[2.6 Perfiles de los participantes y del administrador. 13](#_Toc419667383)

[2.7 Matriz de responsabilidades. 13](#_Toc419667384)

[2.8 Lista de factores clave de desempeño. 13](#_Toc419667385)

[2.9 Información clave para cada actor involucrado. 13](#_Toc419667386)

[2.10 Métodos de comunicación, justificación y formato. 13](#_Toc419667387)

[2.11 Diagrama de Gantt. 13](#_Toc419667388)

[2.13 Diagrama de ruta crítica. 13](#_Toc419667389)

**INTRODUCCIÓN**

Dentro del siguiente trabajo se tratará la administración del proyecto de TI, está basado en la aplicación de conocimiento, habilidades, herramientas, técnicas de administración de actividades en un proyectó, para satisfacer las necesidades del cliente y las expectativas el mismo, se verá que esta es una herramienta que mejora la forma de trabajar dentro de un empresa, de esta manera se estructura y genera documentación para llevar un mejor control de información.

La administración es una planeación detallada de cómo se maneja la organización de la empresa, la importancia de aplicarlo, es brindar nuevas soluciones a nuestro proyecto, ya teniendo un previo análisis, su ventajas y desventajas nos ayudan a brindarle solución. Sirve para aprovechar, mejorar los recursos cuando están limitados en cantidad, tiempo de disponibilidad para realizar el proyecto.

Este método permite satisfacer y realizar acciones para obtener el máximo beneficio de una buena administración, nos permiten sacar un buen a aprovechamiento de los recursos con los que cuenta la empresa como mano de obra, material, Equipo, dinero y tiempo.

# Descripción de la problemática.

Actualmente vivimos en una época tecnológica de la información y en este sentido debemos ser conscientes de que la educación debe proporcionar al alumno y docentes las innovaciones tecnológicas para que se desarrollen íntegramente y que el funcionamiento de las escuelas, el trabajo docente contribuya al fortalecimiento de la labor educativa.

La problemática actual del CECyTEG los profesores solo pueden compartir las calificaciones a alumnos de manera personal, los profesores necesitan un sistema propio que los ayude a poder subir, editar calificaciones y de esta manera poder modificar, eliminar y actualizar tanto la lista de sus alumnos como sus determinadas calificaciones.

También muchas de las veces es necesario entregar las calificaciones a los alumnos del plantel de una manera rápida por lo que se tiene que citar a los padres de familia para que se presenten en el plantel y muchos tienen que trasladarse a la escuela, resultando esto muy complicado por lo lejano de las comunidades y muchas veces no todos los padres de familia están presentes en el CECyTEG ya que no les alcanza el tiempo porque están atendiendo sus labores.

# Objetivo.

Desarrollar un nuevo sitio web para la escuela Cecyteg el cual les permita a los docentes publicar las calificaciones de los alumnos para que ellos las puedan consultar desde cualquier dispositivo con acceso a internet.

# Identificar quiénes serán los usuarios de la aplicación.

En nuestros sitio web es de usos compartido, cada una de las personas que van utilizar se le asignara algún tipo de usuario. Para poder llevar un mejor control cada uno de los usuarios podrá tener sus configuraciones y preferencias personalizadas.

El usuario de administrador tiene las siguientes este gestiona crear, eliminar, actualizar o cambiar sus características es necesario que exista en los nuevos usuarios como maestro y alumno.

Características para el administrador

* Tener conocimientos en área de informática.
* saber la estructura y la lógica del sitio.
* Conocer los procesos del sitio.
* Administrar la [configuración de seguridad](https://support.google.com/a/answer/1219251#user_security) específica de un usuario de cada uno de los usuarios.
* Cambiar los permisos y la configuración de servicios.

Características para el usuario (maestro)

* Ser maestro de la institución.
* Tener conocimientos en área de informática.
* Conocer cómo se utiliza el sitio.
* Estar dado de alta para poder utilizarlo.
* Conocer cuáles son sus funciones dentro del sitio web.
* Administrar la configuración de sus calificaciones a cada uno de sus grupos.

Características para el usuario (alumno)

* Ser alumno de la institución.
* Tener conocimientos en área de informática.
* Conocer cómo se utiliza el sitio.
* Estar dado de alta para poder utilizarlo.
* Tener una matrícula y contraseña.

# Mercado meta.

Dentro del mercado meta se registran a los clientes potenciales en este caso dentro del proyecto, estos clientes serían los alumnos y maestros. El mercado meta, por lo tanto, es el sector de la población al que está dirigido un bien. Este te ayuda a determinar un mercado objetivo trae grandes beneficios a tu empresa como:

* Quienes son los clientes verdaderamente potenciales para la organización.
* Te lleva a conocer mejor a tus clientes y cuáles son sus necesidades.
* Es más fácil estudiar y analizar el comportamiento de un mercado meta que el de un mercado general.
* Te ayuda a dirigir tus campañas de marketing con mayor precisión.
* Te ahorra dinero y esfuerzos al dirigirte de manera especializada a un mercado específico.
* Generar mayor impacto en tu mercado al especializarte en él.
* Te lleva a adecuar de manera apropiada tus productos o servicios para satisfacer sus necesidades.
* Te ayuda a identificar con mayor claridad quien es tu competencia directa e indirecta al darte cuenta quien se dirige al mismo mercado que tú.
* Te ayuda a conocer a quien te es verdaderamente rentable servir.

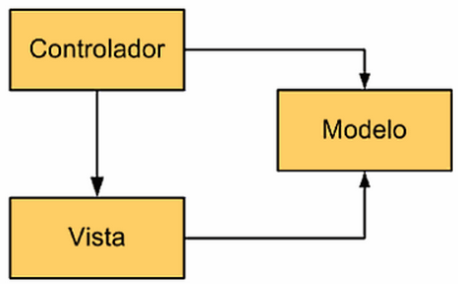
A los profesores de nivel bachillerato que tienen el conocimiento medio en el manejo de páginas en internet puesto que necesitan administrar sus calificaciones de cada materia para cada alumno.

# Justificar el patrón o patrones de diseño a utilizar.

Los patrones de diseño son un método más fácil para programar ya que se tiene una media estructura para poder llevar a cabo un sitio web y este llame la atención, claro el estilo se da a cabo de las hojas de estilo de las css.

**MVC**

El patrón de diseño MVC (Model-View-Controller) en el que se distingue tres componentes bien diferenciados:

* El **modelo** encapsula el comportamiento y los datos correspondientes al dominiode la aplicación. Habitualmente se construye un modelo de clases del problema con el que se esté trabajando, independientemente de cómo se vayan a presentar los datos de cara al usuario.
* Las **vistas** consultan el estado del modelo para mostrárselo al usuario. Por ejemplo, un mismo conjunto de datos puede verse en forma de tabla o mostrar los constituye una vista independiente y, en vez de tener en cada vista el código necesario para acceder directamente a los datos, cada una de las vistas delega en el modelo, que es el responsable de obtener los datos y realizar los cálculos necesarios.
* Los **controladores**, por último, son los encargados de permitir que el usuario realice acciones. Dichas acciones se traducirán en las respuestas que resulten apropiadas, los cuales pueden involucrar simplemente a las vistas o incluir la realización de operaciones sobre el modelo.

**Ilustración 1. El modelo MVC: Las vistas y los controladores dependen del modelo, pero el modelo no depende ni de la vista ni del controlador. Esto permite que el modelo se pueda construir y probar independientemente de la presentación visual de la aplicación. Además, se puede mostrar varias vistas de los mismos datos simultáneamente.**

El modelo MVC ayuda a modularizar correctamente una aplicación en la cual el usuario manipula datos a través de una interfaz. Si el usuario puede trabajar con los mismos datos de distintas formas, lo habitual es encapsular el código compartido en un módulo aparte con el fin de evitar la existencia de código duplicado. Se puede decir que el modelo contiene el comportamiento común a las distintas formas que tiene el usuario de manipular los datos. De hecho. La existencia de un modelo independiente facilita enormemente la construcción de sistemas que han de ofrecer varias interfaces.

**FACTORY**

El objeto del patrón Factory Method es proveer un método abstracto de creación de un objeto delegando en las subclases concretas su creación efectiva.

**CUANDO SE APLICA EL PATRÓN DE DISEÑO FACTORY**

* Cuando una clase no puede adelantar las clases de objetos que debe crear.
* Cuando una clase pretende que sus subclases especifiquen los objetos que ella crea.
* Cuando una clase delega su responsabilidad hacia una de entre varias subclases auxiliares y queremos tener localizada a la subclase delegada.

Y a continuación se muestra el modelo a utilizar durante la programación de nuestro sitio web

**Patrón Builder**

El patrón builder (Constructor) es usado para permitir la creación de una variedad de objetos complejos desde un objeto fuente (Producto), el objeto fuente se compone de una variedad de partes que contribuyen individualmente a la creación de cada objeto complejo a través de un conjunto de llamadas a interfaces comunes de la clase Abstract Builder.

Intención: Abstrae el proceso de creación de un objeto complejo, centralizando dicho proceso en un único punto, de tal forma que el mismo proceso de construcción pueda crear representaciones diferentes.

**Ventajas**

• Reduce el acoplamiento.

• Permite variar la representación interna de estructuras compleja, respetando la interfaz común de la clase Builder.

• Se independiza el código de construcción de la representación. Las clases concretas que tratan las representaciones internas no forman parte de la interfaz del Builder.

• Cada ConcreteBuilder tiene el código específico para crear y modificar una estructura interna concreta.

• Distintos Director con distintas utilidades (visores, parsers, etc) pueden utilizar el mismo ConcreteBuilder.

• Permite un mayor control en el proceso de creación del objeto. El Director controla la creación paso a paso, solo cuando el Builder ha terminado de construir el objeto lo recupera el Director.

**Desventajas**

* La funcionalidad avanzada está limitada a un número de plugins disponibles en el programa website builder.

**Propósito**

Simplificar la creación de objetos complejos definiendo una clase cuyo propósito sea construir instancias de otra clase. Aunque puede haber más de una clase en el producto, el patrón Builder genera un producto principal porque siempre debe existir una clase principal.

**SINGLETON**

**¿Qué es?**

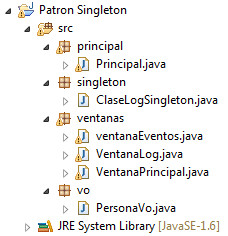
El Patrón Singleton también se conoce como Instancia única, su objetivo es restringir la creación de objetos  pertenecientes a una clase, de modo que solo se tenga una única instancia de la clase para toda la aplicación, garantizando así un punto de acceso global al objeto creado.

Para implementarlo, la clase Singleton debe tener un constructor privado que solo será accedido desde la misma clase, se crea también una instancia privada de la clase, así como un método estático que permita el acceso a dicha instancia de la forma Clase Singleton. getInstanciaSingleton();

**La Aplicación.**

El sistema es muy simple, se contara con 3 usuarios del sistema definidos por defecto, una ventana principal que permitirá seleccionar alguno de los usuarios y posteriormente cargar una ventana donde el usuario seleccionado podrá ejecutar los eventos disponibles, por último se tendrá una ventana donde podremos ver el histórico de eventos ejecutados en la aplicación.

El sistema se divide en un paquete principal que contiene la clase que ejecuta la aplicación, un paquete de ventanas donde almacenaremos las interfaces graficas de usuario, un paquete donde tenemos la clase persona necesaria para el envió de usuarios y por último el paquete singleton que contiene la clase representativa del Patrón.

[](http://1.bp.blogspot.com/-jfUCJKMGDHI/UeLjE0o-vyI/AAAAAAAABaU/a3yZG8EqQiY/s1600/aplicacion.jpg)

Características concretas:

* solo se puede instanciar una vez (single-instance).
* no se debe instanciar si nunca fue utilizada.
* es thread-safe, que quiere decir que sus métodos son accesibles desde diferentes hilos de ejecución, sin crear bloqueos ni excepciones debido a la concurrencia.
* no tiene un constructor público, luego el objeto que la usa no puede instanciarla directamente.

**Ventajas**

* Al crear una sola instancia de los objetos se evita tener en memoria una gran cantidad objetos, con lo cual se reduce el consumo de recursos. Además se puede mantener un mayor control sobre el número de objetos creados.
* Ofrece una solución concreta a un problema, favoreciendo la reutilización de código y la comunicación entre los procesos de la aplicación.

**Desventajas**

* Si se realizan múltiples peticiones simultáneamente, se pueden generar cuellos de botella, lo cual genera conflictos en nuestro sistema.
* Probablemente al ser una solución implementada a la medida de un problema concreto no podrá ser implementado en problemas que requieran del mismo patrón.

**POR QUE APLACARLO EN NUESTROS PROYECTO**

La idea del patrón Singleton es proveer un mecanismo para limitar el número de instancias de una clase que se manejan en sitio, por lo tanto el mismo objeto es siempre compartido por distintas partes del código es un patrón fácil de usar elegante de acomodar cada una de las varíales.

**CUANDO SE APLICA EL PATRÓN DE DISEÑO SINGLETON**

Usar cuando:

* Deba haber exactamente una instancia de una clase y ésta deba ser accesible a los clientes desde un punto de acceso conocido.
* La única instancia debería ser extensible mediante herencia y los clientes deberían ser capaces de utilizar una instancia extendida sin modificar su código.

# Script (plantilla) del proceso de administración.

**HIPERVÍNCULO**

[**SCRIPT**](ENTREGABLES/SCRIPT.docx)

# Estándares de calidad aplicables al proyecto de T.I. (documentación y diseño).

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ESTANDAR | QUE ES | PARA QUE APLICA |
| ISO 9000 | Indica como auditar los procesos que constituyen al sistema de gestión de la calidad. | Para establecer, documentar, controlar, medir, mejorar los procesos y productos dentro de la organización |
| ISO 20000 | Estándar para la Gestión de servicios de TI. | Es un estándar para la Gestión de servicios de TI. Provee una guía para la realización de auditorías y para la remediación de los hallazgos identificados |
| CMMI | (Capability Maturity Model Integration) | Para mejorar las actividades de un proyecto, área u organización, ya que proporciona un marco de referencia para evaluar la efectividad de los procesos actuales, facilitando con ello la definición de actividades, prioridades y metas para garantizar la mejora continua. |
| IEEE | Institute of Electrical and Electronics Engineers | Son estándares para el desarrollo de proyecto y especificaciones, ya que se generaliza la documentación. |
| IEEE 610.12-1990 | IEEE Standard Glossary of Software Engineering Terminology | Iidentifica los términos que se utilizan actualmente en el campo de la ingeniería de software. Definiciones estándar de los términos establecidos. |
| PSP | Personal Software Process | Permite estimar cuanto se tarda un individuo en realizar una aplicación de software. |
| NORMA ISO 9001 | es una norma internacional que se aplica a los sistemas de gestión de calidad (SGC) | son requisitos cuando una organización necesita demostrar su capacidad para proporcionar de forma coherente productos que satisfagan los requisitos del cliente y los reglamentarios aplicables, |
| ISO 10006 Y 27000 | Es estándar internacional para evaluación de calidad del software. | Directrices para la calidad en la gestión de proyectos. Aplicable a proyectos pequeños o grandes, de larga o pequeña duración. |
| ISO/IEC,26514:2008 | **Sistemas y software de ingeniería - Requisitos para los diseñadores y desarrolladores de documentación de usuario** | La primera parte abarca el proceso de documentación de usuario para los diseñadores y desarrolladores de la documentación. La segunda parte establece los requisitos mínimos para la estructura, el contenido de la información. |
| Norma ISO/IEC 2000 | Norma internacional permite demostrar de manera independiente que los servicios ofrecidos cumplen con las mejores prácticas. | Se ocupan de la garantía de la continuidad, eficiencia y gestión de los procesos de TI para ponerlos en favor de la gerencia. |
| ISO 9004. . | Sistemas de gestión de la calidad. Directrices para la mejora del desempeño | Pproporciona orientación sobre un rango más amplio de objetivos de un sistema de gestión de la calidad que la norma ISO 9001. |
| ISO 19011 | Directrices para la auditoria de sistemas de gestión de la calidad y /o medioambiental. | Proporciona directrices básicas para la realización de una auditoria conjunta de ISO 9001 e ISO 14001. |
| Norma ISO 9126 | Estándar internacional para la evaluación de la calidad del software | Define la calidad en uso “como la capacidad del producto software para permitir a determinados usuarios” alcanzar objetivos especificados con la efectividad, la productividad, la seguridad de uso y la satisfacción. |
| Moprosoft | Modelo de procesos de software hecho en México | Eleva la capacidad de las organizaciones para ofrecer servicios con calidad y alcanzar niveles internacionales de competitividad. |
| TPS | Team Software Process | Predice el tiempo y tamaño del software administración del tiempo. |
| ITIL | Infraestructura de Tecnologías de la Información | Elevar la Gestión de Cambios para llevar a cabo los cambios necesarios en la infraestructura TI. |
| PMBOK | Project Management Body of Knowledge. | Seleccionar los procesos apropiados dentro de los Grupos de Procesos de la Dirección de Proyectos (también conocidos como Grupos de Procesos). |

|  |  |
| --- | --- |
| Norma | Aplicación en nuestra proyecto |
| PMBOK | Se aplica por que con esta norma Se elabora un plan de gestión de nuestro proyecto, donde se involucra lo que es ciclo de vida y su faces de estas fase se despliegan subyaces se elaborara un documento que es como una guía de planeación donde se explique cada uno de los diferentes aspectos de nuestro proyecto y se lleva un mejor control de las actividades. |
| ISO 10006 Y 27000 | Estas normas son aplicables a nuestro proyecto que es como el control de documentación de la dirección de el proyecto, se lleva un cabo con diferentes normas o controles de calidad, como especificar los documentos que se llevan a cabo para el desarrollo de software, en si se define el formato de cada uno de los documentos que se utilizan y algunas característica. |
| MOPROSOFT: | Es una norma que aplicamos en nuestros proyecto que implementa los procesos de calidad que va contendrá nuestros proyecto, con un alto estándar de calidad para el desarrollo, mantenimiento del proyecto, esta nos permite manejarnos sobre un régimen claro, conciso de la estructura generada para los servicios, recursos que va ofrecer en cliente, de esta manera se lleva un control de estrategias y tiempos de entrega , también se puede llevar un registro de actividades en cada una de los departamentos que se maneja en nuestro empresa. |
| ISO/IEC,26514:2008 | Esta norma podemos emplear en nuestro proyecto se basa en la especificación de la estructura, contenido, formato de la documentación, ya sea para los desarrolladores o cliente especificar cada uno de los requerimientos y acciones que se va implementando. Brindar una guía de informativa para llevar un control del avance el proyecto en documentos y se elaboran formatos que se llevaran acabó en todo durante todo el proyecto. |

# Esquema del ciclo de vida.

## Ciclo de vida en cascada

Este modelo consta de varias etapas como se puede apreciar en la figura 1 la cuales se hacen mención a continuación.

Ingeniería y Análisis del Sistema: Debido a que el software es siempre parte de un sistema mayor el trabajo comienza estableciendo los requisitos de todos los elementos del sistema.

Análisis de los requisitos del software: el proceso de recopilación de los requisitos se centra e intensifica especialmente en el software. El ingeniero de software (Analistas) debe comprender el ámbito de la información del software, así como la función, el rendimiento y las interfaces requeridas. Llevar a cabo el documento SRS.

Diseño: el diseño del software se enfoca en cuatro atributos distintos del programa: la estructura de los datos, la arquitectura del software, el detalle procedimental y la caracterización de la interfaz.

Codificación: el diseño debe traducirse en una forma legible para la máquina. El paso de codificación realiza esta tarea. Si el diseño se realiza de una manera detallada la codificación puede realizarse mecánicamente

.

Prueba: una vez que se ha generado el código comienza la prueba del programa. La prueba se centra en la lógica interna del software, y en las funciones externas, realizando pruebas que aseguren que la entrada definida produce los resultados que realmente se requieren.

Mantenimiento: el software sufrirá cambios después de que se entrega al cliente. Los cambios ocurrirán debidos a que hayan encontrado errores, a que el software deba adaptarse a cambios del entorno externo (sistema operativo o dispositivos periféricos), o debido a que el cliente requiera ampliaciones funcionales o del rendimiento.

Cierre: Acta de constitución del proyecto aprobado y plan de proyecto terminado son los documentos a realizar para poder dar por terminado el proyecto.

Ingeniería y Análisis del Sistema

Análisis de los Requisitos

Diseño

Codificación

Prueba

Mantenimiento

**Figura 1. Ciclo de vida de cascada**

## Justificación de las actividades del proceso.

El Modelo Integrado de Madurez de la Capacidad (Capability Maturity Model Integration - CMMI) es un modelo de mejora continua, enfocado en procesos, que incluye las mejores prácticas para el desarrollo y mantenimiento de software, actividades relacionadas a la administración de proyectos y mejora de procesos.

El usos de este modelo, disminuye o elimina el trabajo, aumenta el usos de productos y recursos, mejora los procesos del sistema, con esta herramienta se manean diferentes módulos que se realizan pruebas y validad cada uno de ellas que cumpla con las actividades del proyecto.

Este proceso nos permitirán evalúala y posiblemente ajustar alagunas tareas que se van realizando de una forma de una eficaz, se lleva acabó cabo las tareas de análisis de requerimientos, especificación, diseño comprendidos en el ciclo de vida del software y de esta manera nos permite implementar CMMi.

La información presentada en el documento de proyecto

* Determina el alcance de el proyecto
* La representación del modelo que estamos utilizando(cascada)
* Las fases de modelo y las implantaciones
* Las áreas involucradas
* Mejora la distracción
* Cumplir con el tiempo
* Mejorar a la calidad de el proyecto con las faces
* Emplear con fechas par productividad del equipo de trabajo
* Son faces relevantes y concretas
* Calcular el benéfico de cada una de las etapas en el proyecto.

# PLANEACIÓN DEL PROYECTO

## Carta de inicio del proyecto.

El Acta de Constitución del Proyecto es un documento en el que se define el alcance, los objetivos y los participantes del proyecto es por ello que dentro del siguiente documento se muestra el acta del proyecto de TECNO-SITE WEB.

**HIPERVINCULO**

[**Carta inicio del proyecto**](ENTREGABLES/carta%20de%20aceptación.docx)

## Minuta de reunión de arranque.

La minuta es una herramienta que sirve de apoyo para cada una de las reuniones que se tienen y donde se testifica cada uno de los avances que se realizaron y lo que se realizara.

**HIPERVÍNCULO**

[**Minuta**](ENTREGABLES/minuta.pdf)

## Organigrama.

**GERENTE DEL PROYECTO**

Alex Eduardo González

García

ANALISTA

Elizabeth Barrera Romero

PROGRAMADOR

Alex Eduardo González

García

TESTER

Elizabeth Barrera Romero

ADMINISTRADOR DE BASE DE DATOS

Susana Hernández Retana

DISEÑADOR

Susana Hernández Retana

## Alcance.

**HIPERVÍNCULO**

[**Alcance**](ENTREGABLES/Declaración%20alcance.docx)

## Elementos clave para su planeación, monitoreo y control.

**HIPERVÍNCULO**

[**Elementos**](ENTREGABLES/cecyte25052015.docx)

## Perfiles de los participantes y del administrador.

Cada perfil tiene un desarrolla dentro de la empresa es por ello que dentro de este documento se especifica cada uno de los perfiles que se encuentran en la empresa.

**HIPERVÍNCULO**

[**Perfil de los participantes**](ENTREGABLES/perfil%20de%20los%20partipantes.pdf)

## Matriz de responsabilidades

La matriz de responsabilidades es aquella en donde se especifica las responsabilidades que tiene cada integrante dentro de la empresa.

**HIPERVÍNCULO**

[**Matriz**](ENTREGABLES/MARIZ%20DE%20RESPONSABILIDADES.xlsx)

## Lista de factores clave de desempeño.

1. **NEGOCIACIÓN**

* **Una entrevista previa con el cliente.**
* Definir y revisar el proyecto propuesto y sus requerimientos, someterlo a revisiones regulares y controles para asegurar que el cliente reciba lo que quiere o necesita.
* Hablar con el cliente de los objetivos, metas, resolver problemas los riesgos.
* Manejar una relación con el cliente a través de reportes directos y formales con los cumplimientos respectivos.
* Presentar un plan de ejecución del proyecto.
* Planeación de costos y tiempo.
* Analizar detalladamente el costo-beneficio del proyecto.
* Planeación con nuestro personal de trabajo.
* Definición de funciones dentro de le proyecto.

1. **TECNOLOGÍA**

* Administrar los recursos (tecnología, personas, materiales, presupuesto) para entregar el proyecto a tiempo.
* Llevar a cabo el plan de gestión del proyecto.
* Emplear lenguajes de programación.
* Emplear patrones de diseño.
* Emplear gestores de base de datos.
* Manejo de diferentes paquetes de software.

1. **Metodología**

* Necesidad de administrar y para manejar la incertidumbre, cambios rápidos.
* Manejar el proyecto con liderazgo y motivación durante su total duración y costos
* Gestión de la Integración del Proyecto
* Gestión del Alcance del Proyecto
* Gestión del Tiempo del Proyecto
* Gestión de la Calidad del Proyecto.
* Gestión de los Recursos Humanos del Proyecto
* Gestión de las Comunicaciones del Proyecto.

**4. RECURSOS**

* Validar los resultados de cada una de las epatas del proyecto.
* Evaluar y modificar la implementación.
* Verificar cada uno de los perfiles de cada uno de nuestros empleados.
* Definir funciones de cada uno.
* Sueldo.
* Administración de los recursos materiales y financieros.

## Métodos de comunicación, justificación y formato.

La matriz de comunicaciones es una herramienta de gestión que contiene una descripción detallada de todos los requisitos y necesidades de información de los participantes del proyecto y cuya responsabilidad de elaborar e implementar recae sobre el líder del proyecto.

La matriz es más que una lista de lo que el proyecto comunica; se trata de una estrategia que permite enfocar los recursos en las comunicaciones más importantes. Una buena matriz de comunicaciones permitirá al proyecto y a sus colaboradores recibir información práctica, confiable y sobre todo pertinente en relación con las necesidades de los diferentes involucrados que toman sus decisiones y forman sus opiniones con base en las comunicaciones que reciben.

Es por ello que la matriz de gestión de comunicaciones es creada, distribuida y mantenida de acuerdo a las decisiones hechas durante el proceso de planeación de la comunicación.

El propósito de la matriz de comunicaciones es definir los requerimientos de comunicación para el proyecto y cómo serán distribuidos.

**Hipervínculo**

[**COMUNICACIÓN**](ENTREGABLES/Comunicacion.xlsx)

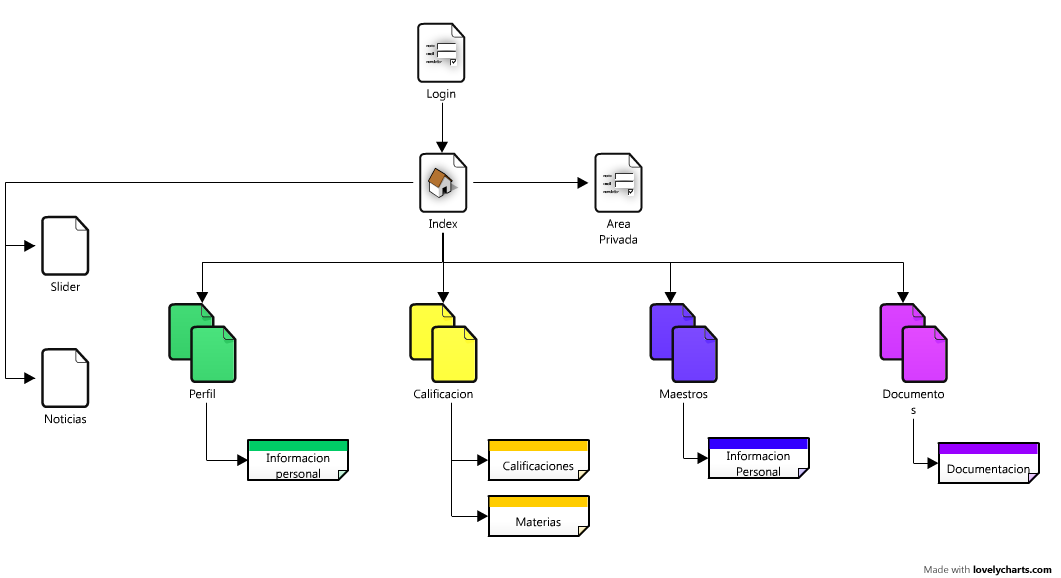
## Diagrama de Gantt y ruta critica

El diagrama de Gantt está compuesto por un numero de actividades que se realizaran en el tiempo establecido que se muestran este se lleva a cabo por medio del ciclo de vida que se utiliza en este caso el ciclo de vida en cascada, gracias a este modelo se puede verificar cada una de las actividades si ya se realizaron en el tiempo propuesto.

**Hipervínculo**

[**Diagrama de Gantt**](ENTREGABLES/diagrama.mpp)

# Estructura del proyecto

****

Emplearemos la sección de calificación porque aquí los alumnos podrán estar revisando los resultados de cada una de las materias que están cursando, además de que también podrán ver las materias que llevan.

En la sección de maestros la tendremos para que los alumnos puedan ver la información necesaria de cada uno de los profesores, por ejemplo el correo, nombre completo, entre algunos otros datos más. El número de teléfono no se pondrá porque no es necesario que lo tengan los estudiantes.

En el apartado de Documentos se subirán los archivos más importantes que necesitan los estudiantes por ejemplo el formato de servicio social y prácticas para que de esta manera los alumnos lo consigan de una forma más rápida y eficiente.

De igual manera tendremos una sección que será el login, esta tendrá un formulario donde los estudiantes tendrán que ingresar su matrícula para que tengan acceso a sus calificaciones.

Otro apartado que estaremos manejando es la información de los alumnos que vendría siendo su perfil, donde ellos podrán modificar solo algunos apartados, como su estado civil, fecha de nacimiento, entre algunas otras más.

Por último tendremos la página principal que será el índex, aquí se contará con un slider y noticias sobre el CECYTE.

# Reflexión

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Integrantes |  |  |  |  | Total |
| 1.Alex Eduardo González García | 10 |  |  |  | 10 |
| 2.Susana Hernández Retana |  | 10 |  |  | 10 |
| 3.Elizabeth Barrera Romero |  |  | 10 |  | 10 |

**Diagrama de actividades(al final del documento)**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Numero** | **Actividad** | **Responsable** | **Inicio propuesto** | **Fin propuesto** | **Inicio real** | **Fin real** | **Áreas de mejora y tentativas de solución** |
| **1** | Descargar la rúbrica de actividad | Alex educado Gonzales García | 13/05/2015 | 13/05/2015 | 13/05/2015 | 13/05/2015 |  |
| **2** | Leer la rubricar | Todos | 13/05/2015 | 13/05/2015 | 13/05/2015 | 13/05/2015 |  |
| **3** | Discutir como elaboraremos la actividad | Todos | 14/05/2015 | 14/05/2015 | 14/05/2015 | 14/05/2015 |  |
| **4** | distribución de la actividad | Todos | 14/05/2015 | 14/05/2015 | 14/05/2015 | 14/05/2015 |  |
| **5** | Elaboración de la portada | Susana Hernández Retana | 15/05/2015 | 15/05/2015 | 15/05/2015 | 15/05/2015 |  |
| **6** | Elaboraciones de la introducción |  | 15/05/2015 | 15/05/2015 | 15/05/2015 | 15/05/2015 |  |
| **7** | Justificación del proyecto | Todos | 18/05/2015 | 23/05/2015 | 18/05/2015 | 23/05/2015 |  |
| **8** | **Planeación del Proyecto** | Todos | 18/05/2015 | 23/05/2015 | 18/05/2015 | 23/05/2015 |  |
| **9** | Reunir toda la información | Todos | 23/05/2015 | 25/05/2015 | 23/05/2015 | 25/05/2015 |  |
| **10** | Dar formato al documentó | Susana Hernández Retana | 23/05/2015 | 25/05/2015 | 23/05/2015 | 25/05/2015 |  |
| **11** | Elaboraciones de la reflexión | Todos | 23/05/2015 | 23/05/2015 | 23/05/2015 | 23/05/2015 |  |
| **13** | Elaboración diagrama de actividades | Elizabeth Barrera Romero | 23/05/2015 | 23/05/2015 | 23/05/2015 | 23/05/2015 |  |
| **14** | Entrega de la actividad | Alex educado Gonzales García | 25/05/2015 | 25/05/2015 | 25/05/2015 | 25/05/2015 |  |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 13/05/2015 | 14/05/2015 | 15/05/2015 | 18/05/2015 | 19/05/2015 | 20/05/2015 | 21/05/2015 | 22/05/2015 | 23/05/2015 | 25/05/2015 |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

|  |
| --- |
| AREAS DE MEJORA |
| * La información que sea dada por el profesor al momento de la entrega de la rúbrica. * Cada uno de los integrantes del equipo estén presentes en clase. |

# Bibliografía

CLIFFORD, F. G. *ADMINISTRACIÓN DE PROYECTOS.* CUARTA EDICCIÓN.

INSTITUTE, M. (2000). *GUIA PMBOK.*

<http://site.ebrary.com.ezproxy.bibliotecaecest.mx/lib/bidigecestsp/reader.action?docID=10433868>

<http://site.ebrary.com.ezproxy.bibliotecaecest.mx/lib/bidigecestsp/reader.action?docID=10433914>

<http://disenowebakus.net/elementos-de-un-sitio-web.php>

<http://site.ebrary.com.ezproxy.bibliotecaecest.mx/lib/bidigecestsp/reader.action?docID=11046847>