	Sprint 1: Módulo de Usuarios		
Act	Fase	Entregable	Monto
1.1 Modelado	1.1.1 Diseño de datos	Realizacion del modelado de datos de la aplicación	\$ 107.882
	1.2.1 Especificacion funcional	Recopilación de datos y especificaciones funcionales de la aplicación.	\$ 56.943
1.2 Analisis	1.2.2 Requerimientos funcionales	Levantamiento de requerimientos Funcionales.	\$ 10.125
	1.2.3 Requerimientos no funcionales	Levantamiento de requerimientos No Funcionales.	\$ 95.209
	1.3.1 Diseño funcional	Realización de interfaz de usuarios.	\$ 22.029
	1.3.2 Diseño técnico	Realización de estructura de datos y diagramas.	\$ 80.361
1.3 Diseño	1.3.3 Casos de prueba	Casos de prueba con serie de interesados para el uso del prototipo, con el fin de verificar requerimientos.	\$ 79.071
	1.4.1 Preparación de ambiente de desarrollo	Definición de lenguaje y motor de BD a utilizar.	\$ 40.769
1.4 Desarrollo	1.4.2 Base de datos	Implementación de la BD	\$ 7.426
211 9 23 311 011 0	1.4.3 Lógica de módulo	Implementación de las reglas de modulo bajo un modelo MVC.	\$ 45.401
	1.5.1 Ambiente de pruebas	Personas con la tarea de probar la aplicación, diferentes a las personas del entorno de desarrollo.	\$ 54.762
1.5 Pruebas	1.5.2 Pruebas integrales	Prueba de la integralidad de todos los módulos.	\$ 32.232
	1.5.3 Pruebas de aceptacion de usuario	Participación del usuario para verificar la funcionabilidad de la aplicación.	\$ 85.089
1.6 Entrega a operaciones	1.6.1 Reporte de puesta en producción	Identificar errores o dificultades de los usuarios al usar la aplicación.	\$ 55.127
	1.6.2 Pruebas de posproduccion	Probar la aplicación para revisar el comportamiento con el uso masivo de datos e información.	\$ 27.573
		Total:	\$ 800.000

Sprint 2: Módulo de Cursos

2.1 Modelado   2.1.1 Diseño de datos   Realización de modelado de consideración de datos y especificacion funcional   Recopilación de datos y especificacion funcional   Levantamiento de requerimientos Nucleonales   S. 25.607   Pruncionales   S. 25.607   S. 20.607   Pruncionales   S. 20.607   S. 20.607   Prunc		Sprint 2: Módulo de Cursos		
2.1 Modelado 2.1.1 Diseño de datos datos de la aplicación. \$ 31.401  2.2.2 Analisis  2.2.2 Requerimientos funcional 2.2.3 Requerimientos funcionales  2.2.3 Requerimientos funcionales  2.2.3 Requerimientos funcionales  2.3.1 Diseño funcionales  2.3.1 Diseño funcionales  2.3.2 Diseño tecnico  2.3.2 Diseño tecnico  2.3.3 Casos de prueba  2.4.1 Preparación de ambiente de desarrollo  2.4.2 Base de datos  2.4.2 Base de datos  2.5.3 Pruebas  2.5.1 Ambiente de pruebas  2.5.2 Pruebas integrales  2.5.2 Pruebas de aceptacion de usuario  2.6.1 Reporte de puesta en producción  2.6.2 Pruebas de posproduccion  2.6.2 Pruebas de posproduccion  2.6.2 Pruebas de posproduccion  2.7.2 I datos y especificacion funcionales  2.7.2 I datos y especificaciones funcionales  2.8.1 Levantamiento de requeler de requerimientos No Funcionales.  2.9.1 Realización de interfaz de la susuarios de la funcionabilistica de la substitura de la requerimientos.  2.9.1 Levantamiento de requeler de datos y diagramas.  2.9.2 Desarrollo  2.4.1 Preparación de ambiente de desarrollo  2.4.2 Base de datos  2.5.2 Pruebas de módulo  2.5.3 Pruebas de aceptacion de usuario  2.5.3 Pruebas de aceptacion de usuario  2.5.4 Reporte de puesta en producción  2.5.5 Pruebas de la integralidad de la datos de la gualidad de la gualidad de la datos de la gualidad de la gualidad de la datos de la gualidad de la g	Act	Fase	Entregable	Monto
2.2 Analisis  2.2.2 Requerimientos funcionales  2.2.3 Requerimientos funcionales  2.2.3 Requerimientos no funcionales  2.2.3 Requerimientos no funcionales  2.3.1 Diseño funcionales  2.3.1 Diseño funcional  2.3.2 Diseño funcional  2.3.2 Diseño funcional  2.3.3 Diseño funcional  2.3.3 Diseño funcional  2.3.3 Diseño funcional  2.3.3 Diseño funcional  2.3.4 Desarrollo  2.3.4 Desarrollo  2.4.1 Preparación de ambiente de desarrollo  2.4.2 Base de datos  2.4.3 Lógica de módulo  2.4.3 Lógica de módulo  2.5.1 Ambiente de pruebas  2.5.2 Pruebas de aceptacion de usuario  2.5.3 Pruebas de aceptacion de usuario  2.6.1 Reporte de puesta en producción  2.6.2 Pruebas de posproduccion  2.6.2 Pruebas de posproduccion  2.6.3 Pruebas de datos en probar la aplicación.  2.6.5 Pruebas de datos en probar la aplicación.  2.6.6 Entrega a operaciones  2.6.6 Pruebas de posproduccion  2.6.7 Pruebas de datos en producción  2.6.8 Pruebas de datos en producción  2.6.9 Pruebas de datos en producción  2.6.9 Pruebas de datos usuario  2.6.9 Pruebas de datos en producción	2.1 Modelado	2.1.1 Diseño de datos		\$ 31.401
2.2.2 Requerimientos funcionales requerimientos Funcionales.  2.2.3 Requerimientos no funcionales  2.2.3 Requerimientos no funcionales  1		2.2.1 Especificacion funcional	especificaciones funcionales	\$ 170.081
2.2.3 Requerimientos no funcionales   requerimientos No   5   138.687	2.2 Analisis	2.2.2 Requerimientos funcionales		\$ 25.607
2.3.1 Diseño fúncional  2.3.2 Diseño técnico  2.3.2 Diseño técnico  2.3.3 Casos de prueba con serie de interesados para el uso del prototipo, con el fin de verificar requerimientos.  2.4.1 Preparación de ambiente de desarrollo  2.4.2 Base de datos  2.4.2 Base de datos  1 Implementación de la BD  2.4.3 Lógica de módulo  2.4.3 Lógica de módulo  2.5.1 Ambiente de pruebas  2.5.1 Ambiente de pruebas  2.5.2 Pruebas  2.5.2 Pruebas integrales  2.5.3 Pruebas de aceptacion de usuario  2.6.1 Reporte de puesta en producción  2.6.2 Pruebas de posproduccion  2.6.2 Pruebas de posproduccion  2.6.3 Pruebas de posproduccion  2.6.5 Pruebas de datos  2.6.7 Pruebas de posproduccion  2.6.7 Pruebas de de desarrollo  2.6.8 Pruebas de posproduccion  2.6.9 Probar la aplicación, para revisar el comportamiento con el uso masivo de datos e información.		2.2.3 Requerimientos no funcionales	requerimientos No	\$ 138.687
2.3 Diseño  2.4 Desarrollo  2.5 Definición de lenguaje y motor de BD a utilizar.  2.5 Definición de la BD  2.5 Definición de las Definición		2.3.1 Diseño funcional		\$ 112.217
2.3.3 Casos de prueba Casos de prueba con serie de interesados para el uso del prototipo, con el fin de verificar requerimientos.  2.4.1 Preparación de ambiente de desarrollo  2.4.2 Base de datos  Implementación de la BD  2.4.3 Lógica de módulo  2.4.3 Lógica de módulo  2.5.1 Ambiente de pruebas  2.5.1 Ambiente de pruebas  2.5.2 Pruebas  2.5.2 Pruebas integrales  2.5.3 Pruebas de aceptacion de usuario  2.6.1 Reporte de puesta en producción  2.6.2 Pruebas de posproduccion  2.6.2 Pruebas de posproduccion  2.6.3 Prodar la aplicación para revisir el comportamiento con el uso masivo de datos e información.		2.3.2 Diseño técnico		\$ 17.211
2.4.1 Preparación de ambiente de desarrollo  2.4.2 Base de datos  Implementación de la BD  2.4.3 Lógica de módulo  2.4.3 Lógica de módulo  2.5.1 Ambiente de pruebas  2.5.1 Ambiente de pruebas  2.5.2 Pruebas  2.5.2 Pruebas integrales  2.5.3 Pruebas de la integralidad de todos los módulos.  Prueba de la integralidad de todos los módulos.  Participación del usuario para verificar la funcionabilidad de la aplicación.  2.6.1 Reporte de puesta en producción  2.6.2 Pruebas de posproduccion  2.6.2 Pruebas de posproduccion  Probar la aplicación para revisar el comportamiento con el uso masivo de datos e información.	2.3 Diseño	2.3.3 Casos de prueba	de interesados para el uso del prototipo, con el fin de	\$ 50.865
2.4.3 Lógica de módulo  2.4.3 Lógica de módulo  2.5.1 Ambiente de pruebas  2.5.1 Ambiente de pruebas  2.5.2 Pruebas  2.5.2 Pruebas integrales  2.5.3 Pruebas de aceptacion de usuario  2.5.3 Pruebas de aceptacion de usuario  2.6.1 Reporte de puesta en producción  2.6.2 Pruebas de posproduccion  2.6.2 Pruebas de posproduccion  Implementación de las reglas de modulo bajo un modelo MVC.  Personas con la tarea de probar la aplicación, diferentes a las personas del entorno de desarrollo.  Prueba de la integralidad de todos los módulos.  Participación del usuario para verificar la funcionabilidad de la aplicación.  Identificar errores o dificultades de los usuarios al usar la aplicación.  Probar la aplicación para revisar el comportamiento con el uso masivo de datos e información.		2.4.1 Preparación de ambiente de desarrollo		\$ 50.209
2.5.1 Ambiente de pruebas  2.5.1 Ambiente de pruebas  2.5.2 Pruebas  2.5.2 Pruebas integrales  2.5.3 Pruebas de la integralidad de todos los módulos.  Participación del usuario para verificar la funcionabilidad de la aplicación.  2.6.1 Reporte de puesta en producción  2.6.2 Pruebas de posproduccion  Probar la aplicación para revisiar el comportamiento con el uso masivo de datos e información.  2.6.2 Pruebas de posproduccion  Probar la aplicación para revisiar el comportamiento con el uso masivo de datos e información.	2.4 Dosarrollo	2.4.2 Base de datos	Implementación de la BD	\$ 231.512
2.5.1 Ambiente de pruebas probar la aplicación, diferentes a las personas del entorno de desarrollo.  2.5.2 Pruebas integrales Prueba de la integralidad de todos los módulos.  2.5.3 Pruebas de aceptacion de usuario Participación del usuario para verificar la funcionabilidad de la aplicación.  2.6.1 Reporte de puesta en producción dificultades de los usuarios al usar la aplicación.  2.6.2 Pruebas de posproduccion Probar la aplicación para revisar el comportamiento con el uso masivo de datos e información.	2.4 Desarrollo	2.4.3 Lógica de módulo	reglas de modulo bajo un	\$ 267.888
2.5.2 Pruebas integrales todos los módulos.  2.5.3 Pruebas de aceptacion de usuario  2.5.3 Pruebas de aceptacion de usuario  2.6.1 Reporte de puesta en producción  2.6.2 Pruebas de posproduccion  2.6.2 Pruebas de posproduccion  2.6.3 Pruebas de posproduccion  2.6.4 Entrega a operaciones  2.6.5 Pruebas de posproduccion  2.6.5 Pruebas de posproduccion  2.6.6 Entrega a operaciones  2.6.7 Pruebas de posproduccion  2.6.8 Entrega a operaciones  2.6.9 Pruebas de posproduccion  3.9 Probar la aplicación para revisar el comportamiento con el uso masivo de datos e información.		2.5.1 Ambiente de pruebas	probar la aplicación, diferentes a las personas del	\$ 11.523
2.6.1 Reporte de puesta en producción lde usuario para verificar la funcionabilidad de la aplicación.  2.6 Entrega a operaciones  2.6.2 Pruebas de posproduccion para revisar el comportamiento con el uso masivo de datos e información.	2.5 Pruebas	2.5.2 Pruebas integrales		\$ 210.614
2.6 Entrega a operaciones  2.6.1 Reporte de puesta en producción dificultades de los usuarios al usar la aplicación.  Probar la aplicación para revisar el comportamiento con el uso masivo de datos e información.		2.5.3 Pruebas de aceptacion de usuario	para verificar la funcionabilidad de la	\$ 276.723
2.6.2 Pruebas de posproduccion  Probar la aplicación para revisar el comportamiento con el uso masivo de datos e información.	2.6 Entrega a operaciones	2.6.1 Reporte de puesta en producción	dificultades de los usuarios	\$ 207.924
Total: \$ 2.000.000		2.6.2 Pruebas de posproduccion	revisar el comportamiento con el uso masivo de datos e	\$ 197.538
			Total:	\$ 2.000.000

Sprint 3: Modulo de Noticias

Act Fase Entregable Monto 3.1 Modelado 3.1.1 Diseño de datos Realización del modelado de datos de la aplicación 3.2.1 Especificacion funcional Recopilación de datos y especificaciones funcionales de la aplicación.  3.2.2 Requerimientos funcionales Levantamiento de requerimientos Funcionales 2.3.3 Requerimientos funcionales 2.3.3 Requerimientos no funcionales 2.3.3 Requerimientos no funcionales 2.3.3 Diseño de la aplicación.  3.3.3 Diseño funcional 2.3.3 Diseño de destructura de des		Sprint 3: Modulo de Noticias	I		
3.1.1 Diseño de datos datos de la aplicación   \$ 164.655   3.2.2 Requerimientos funcional   Recopilación de datos y especificaciones funcionales   \$ 205.756   3.2.3 Requerimientos funcionales   Levantamiento de requerimientos Puncionales   \$ 78.641   3.2.3 Requerimientos no funcionales   Levantamiento de requerimientos No Funcionales.   \$ 209.975   3.3.1 Diseño funcional   Realización de interfaz de susurios   \$ 191.720   3.3.2 Diseño técnico   Realización de estructura de datos y diagramas.   \$ 127.646   3.3.3 Diseño   3.3.3 Casos de prueba   Casos de prueba con serie de interesados para el uso de iorno con el fin de verificar requerimientos.   \$ 180.061   3.4.1 Preparación de ambiente de desarrollo   Definición de lenguale y motor de BD a utilizar, motor de BD a sutilizar, motor de sutilizar, motor de BD a sutilizar, motor de sutilizar, motor de BD a sutilizar, m	Act	Fase	Entregable	N	vlonto
3.2.1 Especificacion funcional especificaciones funcionales de la aplicación.  3.2.2 Requerimientos funcionales Ecuarimiento de requerimientos Funcionales.  3.2.3 Requerimientos no funcionales Levantamiento de requerimientos No Funcionales.  3.3.1 Diseño funcional Realización de interfaz de usuarios.  3.3.2 Diseño funcional Realización de estructura de datos y diagramas.  3.3.3 Diseño  3.3.3 Casos de prueba Casos de prueba con serie di enteresados para el uso del prototipo, con el fin de verificar requerimientos para el uso del prototipo, con el fin de verificar requerimientos mento de Bo a utilizar.  3.4.1 Preparación de ambiente de desarrollo Implementación de las reglas de modulo bajo un serio modelo MVC.  3.4.2 Base de datos Implementación de las reglas de modulo bajo un serio modelo MVC.  3.5.3 Pruebas Associatados Pruebas Casos de prueba de la integralidad de probar la aplicación, diferentes a las personas del entorno de desarrollo.  3.5.3 Pruebas de aceptacion de usuario Participación del tesuario para verificar la funcionabilidad de la aplicación.  3.6.1 Reporte de puesta en producción Identificar errores o dificultades de los usuarios al usar la aplicación.  3.6.2 Pruebas de posproduccion Probar la aplicación para revisar el comportamiento con el usos usuarios al usar la aplicación.	3.1 Modelado	3.1.1 Diseño de datos		\$	164.655
3.2.2 Requerimientos funcionales requerimientos Funcionales.  3.2.3 Requerimientos no funcionales requerimientos Funcionales.  3.3.1 Diseño funcional Levantamiento de requerimientos No Funcionales.  3.3.1 Diseño funcional Realización de interfaz de usuario datos y diagramas.  3.3.2 Diseño técnico Realización de estructura de datos y diagramas.  3.3.3 Casos de prueba Casos de prueba con serie de interesados para el uso del prototipo, con el fin de verificar requerimientos.  3.4.1 Preparación de ambiente de desarrollo Definica de lenguaje y emotor de BD a utilizar requerimientos.  3.4.2 Base de datos Implementación de la BD		3.2.1 Especificacion funcional	especificaciones funcionales	\$	205.756
3.2.3 Requerimientos no funcionales requerimientos No Funcionales.  3.3.1 Diseño funcional Realización de interfaz de usuarios.  3.3.2 Diseño técnico Realización de estructura de datos y diagramas.  3.3.3 Casos de prueba Casos de prueba con serie de interesados para el uso del prototipo, con el fin de verificar requerimientos.  3.4.1 Preparación de ambiente de desarrollo Definición de lenguaje y motor de BD a utilizar.  3.4.2 Base de datos Implementación de las DS \$ 166.385 Implementación de las reglas de modulo bajo un modelo MVC.  3.5.1 Ambiente de pruebas Personas con la tarea de probar la aplicación, diferentes a las personas del entorno de desarrollo.  3.5.2 Pruebas integrales Prueba de la integralidad de todos los módulos.  3.5.3 Pruebas de aceptacion de usuario para verificar la funcionabilidad de la aplicación.  3.6.1 Reporte de puesta en producción Probar la aplicación, al usar la aplicación.  3.6.2 Pruebas de posproduccion Probar la aplicación para revisar el comportamiento.  3.6.2 Pruebas de posproduccion Probar la aplicación para revisar el comportamiento.  3.6.2 Pruebas de posproduccion Probar la aplicación para revisar el comportamiento con el usus mois positivar a el usor aplicación.	3.2 Analisis	3.2.2 Requerimientos funcionales		\$	78.641
3.3.1 Diseño fúncional  3.3.2 Diseño técnico  3.3.2 Diseño técnico  3.3.3 Diseño  Casos de prueba con serie de interesados para el uso del prototipo, con el fin de verificar requerimientos.  3.4.1 Preparación de ambiente de desarrollo  3.4.2 Base de datos  Implementación de lenguaje y motor de BD a utilizar.  3.4.2 Base de datos  Implementación de la BD  3.4.3 Lógica de módulo  3.5.1 Ambiente de pruebas  3.5.1 Ambiente de pruebas  3.5.2 Pruebas integrales  3.5.2 Pruebas integrales  3.6.1 Reporte de puesta en producción  3.6.1 Reporte de puesta en producción  3.6.2 Pruebas de aceptacion de usuario para verificar la aplicación, para verificar la aplicación.  Probar la aplicación para revisar el revisar el comportamiento con el uso masívo de datos e información.		3.2.3 Requerimientos no funcionales	requerimientos No	\$	209.975
3.3.2 Diseño  3.3.2 Diseño tecnico  3.3.3 Diseño  3.3.3 Diseño  3.3.3 Casos de prueba  3.3.3 Casos de prueba  3.4.1 Preparación de ambiente de desarrollo  3.4.2 Base de datos  1 Implementación de la BD   5 166.385   1 Implementación de la BD   5		3.3.1 Diseño funcional		\$	191.720
3.3.3 Casos de prueba con serie de interesados para el uso del prototipo, con el fin de verificar requerimientos.  3.4.1 Preparación de ambiente de desarrollo  3.4.2 Base de datos  3.4.3 Lógica de módulo  3.4.3 Lógica de módulo  3.5.1 Ambiente de pruebas  3.5.1 Ambiente de pruebas  3.5.2 Pruebas integrales  3.5.3 Pruebas de aceptacion de usuario  3.6 Entrega a operaciones  3.6.2 Pruebas de posproduccion  3.6.2 Pruebas de posproduccion  3.6.3 Pruebas de datos  3.6.1 Reporte de puesta en producción  3.6.2 Pruebas de posproduccion  3.6.2 Pruebas de pruebas de desarrollo  Definición de lenguaje y motor de BD a utilizar.  Pefinición de lenguaje y motor de BD a utilizar.  \$ 166.385  Implementación de las BD \$ 166.385  Implementación de las personas cen la tarea de probar la aplicación, diferentes a las personas cel entorno de desarrollo.  Prueba de la integralidad de todos los módulos.  Participación del usuario para verificar la funcionabilidad de la aplicación.  Identificar errores o dificultades de los usuarios al usar la aplicación.  \$ 178.353		3.3.2 Diseño técnico		\$	127.646
3.4.1 Preparación de ambiente de desarrollo  3.4.2 Base de datos  Implementación de la BD \$ 166.385  Implementación de la BD \$ 166.385  Implementación de la BD \$ 49.769  modelo MVC.  Personas con la tarea de probar la aplicación, diferentes a las personas del entorno de desarrollo.  3.5.1 Ambiente de pruebas  3.5.2 Pruebas integrales  Prueba de la integralidad de todos los módulos.  Participación del usuario para verificar la funcionabilidad de la aplicación.  Identificar errores o dificultades de los usuarios al usar la aplicación.  3.6.1 Reporte de puesta en producción  3.6.2 Pruebas de posproduccion  Probar la aplicación para revisar el comportamiento con el uso masivo de datos e información.	3.3 Diseño	3.3.3 Casos de prueba	de interesados para el uso del prototipo, con el fin de	\$	180.061
3.4 Desarrollo  3.4.3 Lógica de módulo  3.4.3 Lógica de módulo  3.5.1 Ambiente de pruebas  3.5.1 Ambiente de pruebas  3.5.2 Pruebas integrales  3.5.2 Pruebas integrales  3.5.3 Pruebas de aceptacion de usuario  3.5.3 Pruebas de aceptacion de usuario  3.6.1 Reporte de puesta en producción  3.6.2 Pruebas de posproduccion  3.6.2 Pruebas de posproduccion  3.6.3 Pruebas de posproduccion  3.6.4 Pruebas de posproduccion  3.6.5 Pruebas de posproduccion  3.6.6 Entrega a operaciones  3.6.7 Pruebas de posproduccion  3.6.8 Pruebas de posproduccion  3.6.9 Pruebas de posproduccion  4.79 Pruebas de posproduccion  4.79 Pruebas de posproduccion  5.79 Pruebas de posproduccion  6.79 Pruebas de posproduccion  7.79 Pruebas de posproduccion  8.79 Pruebas de posproduccion  9.79 Pruebas de posproducc		3.4.1 Preparación de ambiente de desarrollo		·	12.910
3.4.3 Lógica de módulo reglas de modulo bajo un modelo MVC.  Personas con la tarea de probar la aplicación, diferentes a las personas del entorno de desarrollo.  3.5 Pruebas  3.5.2 Pruebas integrales  Prueba de la integralidad de todos los módulos. Participación del usuario para verificar la funcionabilidad de la aplicación.    Participación del usuario para verificar la funcionabilidad de la aplicación.   Identificar errores o dificultades de los usuarios al usar la aplicación.   Sentrega a operaciones   Probar la aplicación para revisar el comportamiento con el uso masivo de datos e información.	2.4 Dosarrollo	3.4.2 Base de datos	Implementación de la BD	\$	166.385
3.5.1 Ambiente de pruebas probar la aplicación, diferentes a las personas del entorno de desarrollo.  3.5.2 Pruebas integrales Prueba de la integralidad de todos los módulos.  Participación del usuario para verificar la funcionabilidad de la aplicación.  3.6.1 Reporte de puesta en producción del usuario dificultades de los usuarios al usar la aplicación.  3.6.2 Pruebas de posproduccion Probar la aplicación para revisar el comportamiento con el uso masivo de datos e información.  \$ 79.838	3.4 Desamono	3.4.3 Lógica de módulo	reglas de modulo bajo un	\$	49.769
3.5.2 Pruebas integrales  todos los módulos.  Participación del usuario para verificar la funcionabilidad de la aplicación.  3.6.1 Reporte de puesta en producción  3.6.2 Pruebas de posproduccion  3.6.2 Pruebas de posproduccion  19.010  Participación del usuario para verificar la funcionabilidad de la aplicación.  Identificar errores o dificultades de los usuarios al usar la aplicación.  Probar la aplicación para revisar el comportamiento con el uso masivo de datos e información.		3.5.1 Ambiente de pruebas	probar la aplicación, diferentes a las personas del	\$	80.668
3.5.3 Pruebas de aceptacion de usuario  para verificar la funcionabilidad de la aplicación.  Identificar errores o dificultades de los usuarios al usar la aplicación.  3.6 Entrega a operaciones  3.6.2 Pruebas de posproduccion  Probar la aplicación para revisar el comportamiento con el uso masivo de datos e información.  \$ 79.838	3.5 Pruebas	3.5.2 Pruebas integrales		\$	19.010
3.6.1 Reporte de puesta en producción dificultades de los usuarios al usar la aplicación.  3.6 Entrega a operaciones Probar la aplicación para revisar el comportamiento con el uso masivo de datos e información.  \$ 79.838		3.5.3 Pruebas de aceptacion de usuario	para verificar la funcionabilidad de la	\$	54.614
3.6.2 Pruebas de posproduccion  3.6.2 Pruebas de posproduccion  3.6.2 Pruebas de posproduccion  5 79.838  información.	3.6 Entrega a operaciones	3.6.1 Reporte de puesta en producción	dificultades de los usuarios	\$	178.353
Total: \$ 1.800.000		3.6.2 Pruebas de posproduccion	revisar el comportamiento con el uso masivo de datos e	\$	79.838
			Total:	\$ 1	.800.000

Sprint 4: Módulo de Blog Fase

Act	Fase	Entregable	Monto
4.1 Modelado	4.1.1 Diseño de datos	Realizacion del modelado de datos de la aplicación	\$ 86.903
	4.2.1 Especificacion funcional	Recopilación de datos y especificaciones funcionales de la aplicación.	\$ 13.797
4.2 Analisis	4.2.2 Requerimientos funcionales	Levantamiento de requerimientos Funcionales.	\$ 19.782
	4.2.3 Requerimientos no funcionales	Levantamiento de requerimientos No Funcionales.	\$ 26.900
	4.3.1 Diseño funcional	Realización de interfaz de usuarios.	\$ 116.160
	4.3.2 Diseño técnico	Realización de estructura de datos y diagramas.	\$ 141.488
4.3 Diseño	4.3.3 Casos de prueba	Casos de prueba con serie de interesados para el uso del prototipo, con el fin de verificar requerimientos.	\$ 43.916
	4.4.1 Preparación de ambiente de desarrollo	Definición de lenguaje y motor de BD a utilizar.	\$ 37.521
4.4 Desarrollo	4.4.2 Base de datos	Implementación de la BD	\$ 26.902
4.4 0030110110	4.4.3 Lógica de módulo	Implementación de las reglas de modulo bajo un modelo MVC.	\$ 223.302
	4.5.1 Ambiente de pruebas	Personas con la tarea de probar la aplicación, diferentes a las personas del entorno de desarrollo.	\$ 30.873
4.5 Pruebas	4.5.2 Pruebas integrales	Prueba de la integralidad de todos los módulos.	\$ 174.060
	4.5.3 Pruebas de aceptacion de usuario	Participación del usuario para verificar la funcionabilidad de la aplicación.	\$ 46.796
	4.6.1 Reporte de puesta en producción	Identificar errores o dificultades de los usuarios al usar la aplicación.	\$ 171.021
4.6 Entrega a operaciones	4.6.2 Pruebas de posproduccion	Probar la aplicación para revisar el comportamiento con el uso masivo de datos e información.	\$ 240.578
		Total:	\$ 1.400.000
	Estimación de proyecto		
	5.1.1 Acta de constitución	Reunión con el cliente Elaborar acta de constitución	\$ 220.000
		Revisar acta de constitución	\$ -
	5.1.2 Definición del alcance	Reunión con el cliente Elaborar el Documento	\$ - \$ 300.000
		Revisar lista de constitución	\$ -
	5.1.3 Creación del EDT	Estructuración jerárquica de las actividades	\$ 350.000
		Determinar la duración de cada actividad	\$ 320.000
5.1Proyecto	5.1.4 Actividades	Elaborar la estimación de los recursos y elaboración de actividades.	\$ 405.000
		Revisar el documento	\$ -
		Plantear las fases del	\$ 225.000
	5.1.5 Cronograma	proyecto Elaborar del cronograma	\$ 200.000
		Revisar el cronograma	\$ 150.000
	5.1.6 Seguimiento	Elaborar informe del estado	\$ 140.000
		del proyecto Realizar reunión de coordinación	\$ -
	5.1.7 Cierre	Elaborar documentos del cierre del proyecto	\$ 320.000
	5.1.8 Manual de usuario	Elaboración del manual de	\$ 430.000
	5.1.9 Acta de capacitación	usuario Elaboración de acta	\$ 250.000
		Total	\$ 3.310.000