



Creación del documento inicial del proyecto

Asignatura

Proyecto de software

Presenta

Brayan Andres Rodriguez Gomez

Juan Sebastian Lara Aros

Docente

Johan Gordillo

Bogotá D.C – Colombia

2022

Tabla de contenido

Descripción del proyecto.....	3
Alcance del proyecto.....	4
Objetivos.....	4
Desglose de actividades del trabajo (EDT).....	5
Bibliografía.....	6

Descripción del proyecto

En el presente año (2021) se evidencia una problemática a través del funcionamiento que lleva a cabo la institución denominada Instituto Laberinto de la Cultura, en la Ciudad de Bogotá; en donde se ha generado la necesidad de diseñar un modelo o sistema de optimización, en el cual se encargue de la organización, gestión y asignación de horarios o de eventos, llevando a cabalidad, cada uno de ellos y representando el valor de la puntualidad, los cuales sean necesarios durante los años escolares; teniendo el fácil acceso para los usuarios o roles interesados en la participación del mismo; para ello se llevará a cabo una construcción en base a unas estrategias o herramientas tecnológicas, para solventar la deficiencia de orden sobre todos los datos competentes a la generación de horarios en la institución.

Este proyecto permitirá el fácil acceso con un uso interno de las personas involucradas en la institución, ya sean estudiantes, docentes, administrativos, además se quiere posibilitar la creación, diseño, visualización e implementación de cada uno de los horarios de acuerdo con las necesidades competentes de la institución.

Este proyecto estará conformado por diferentes módulos y roles de acceso para todo el manejo de información necesaria que poseen los horarios, proveyendo una manera ágil y automatizada de controlarlo para desprenderse de la tradición sobre dicho proceso.

Alcance del proyecto

A través de la planeación se logra determinar los principios y fundamentos a los que se están intentando involucrar, esto con el fin de conocer la situación que será solventada por medio del desarrollo de un proyecto de software, se conoce cual es la necesidad y a que punto se quiere llegar para satisfacer las necesidades de la institución, por esto será necesario el acompañamiento continuo de usuarios involucrados para saber si estamos alcanzando el objetivo planteado, se requiere una serie de pruebas de calidad para saber que esta bien y que no esta bien dentro de los flujos del software; lográndose así un producto final en donde se lograra facilitar la organización y construcción de espacios, tiempos y eventos que son necesarios para llevar acabo el desarrollo de la educación.

Objetivo General

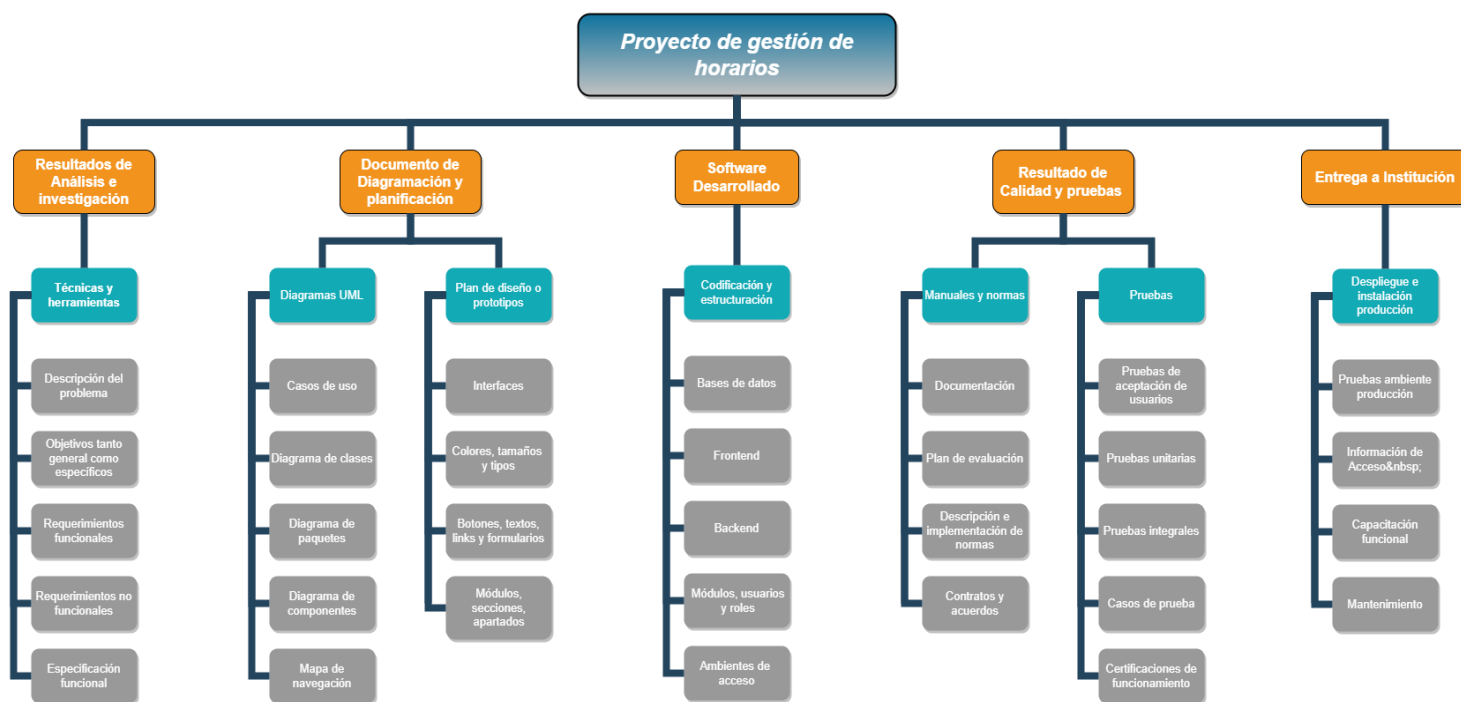
Sistematizar el proceso de construcción de horarios correspondientes a la institución educativa Laberinto de la Cultura, sobre cada año escolar.

Objetivos Específico

- Analizar e interpretar cada dato que conlleva la organización de horarios.
- Diseñar modelos que orienten el flujo o proceso correspondiente para tener lo esperado por el usuario.

- Desarrollar cada parte necesaria para el funcionamiento correcto a cada uno de los requerimientos socializados.
- Validar los procedimientos principales que competen a la construcción de horarios, para determinar si se cumple o no con el fin del proyecto.
- Implementar y capacitar sobre cada usuario que interactuara con cada módulo, botón, pestaña, flujo que se constituye a través del proyecto.

Desglose de actividades del trabajo (EDT)



Bibliografía

- Gutiérrez, D. M. J. A., & Pagés, A. C. (2008). Planificación y gestión de proyectos informáticos.
- Gómez, R. J. (2016). Dirección y gestión de proyectos de tecnologías de la información en la empresa.