

Arqueología Salvadoreña (AQS)

Integrantes:

N. carné:

Manuel Alejandro Chavarría Velásquez

CV211229

Daniel Adonay García Aguilar

GA232128

Marvin Alexander Pérez Gómez

PG240496

Vladimir Alexander López Avelar

LA240481

Grupo teórico:

DAW404 G01T

Curso: Desarrollo Web

Universidad: Don Bosco

31 de agosto de 2024

Indice:

1. Introducción
2. Perfil del proyecto
3. Presentación del diseño UX/UI
4. Explicación de la lógica utilizada
5. Diagrama grafica del diseño de la arquitectura
6. Herramientas a utilizar
7. Presupuesto del costo de la aplicación

1. Introducción:

El proyecto Arqueología Salvadoreña (AQS) busca abordar un problema crítico en El Salvador: la falta de conciencia y educación pública sobre la importancia del patrimonio arqueológico. Esta carencia ha resultado en la pérdida y destrucción de sitios arqueológicos de gran valor, lo que amenaza con borrar parte de la rica herencia cultural del país.

El objetivo general de AQS es incrementar el conocimiento de la población salvadoreña sobre la arqueología nacional, con el fin de preservar y promover su patrimonio. A través de la investigación y documentación de sitios clave, la actualización de registros históricos, y la creación de una base de datos accesible, el proyecto espera proporcionar a investigadores, educadores y al público en general, las herramientas necesarias para comprender y valorar la historia de El Salvador.

Además, el proyecto contempla el desarrollo de materiales educativos y recursos multimedia, diseñados para aumentar la conciencia y el interés en la arqueología. Esto, a su vez, fomentará la protección y respeto por los sitios arqueológicos y las culturas antiguas del país, contribuyendo también al fortalecimiento del turismo cultural y la investigación científica.

El proyecto abarca tanto áreas urbanas como rurales en todo El Salvador, con un enfoque en regiones de alto valor arqueológico. Los beneficiarios directos serán la población general, estudiantes, profesores y turistas, tanto nacionales como internacionales.

Con un equipo multidisciplinario, compuesto por profesionales en desarrollo web, diseño UX/UI, y marketing digital, AQS busca crear una plataforma en línea accesible y atractiva. La metodología del proyecto incluye desde la planificación y preparación, hasta la investigación de campo, el desarrollo de recursos y la educación pública, asegurando así que todos los aspectos del patrimonio arqueológico sean tratados de manera integral.

El financiamiento provendrá de diversas fuentes, incluyendo el gobierno y entidades privadas, con un presupuesto estimado de \$10,620. Se espera que este proyecto no solo contribuya a la preservación del patrimonio cultural de El Salvador, sino que también tenga un impacto positivo en la educación y el desarrollo económico del país.

2. Perfil del Proyecto

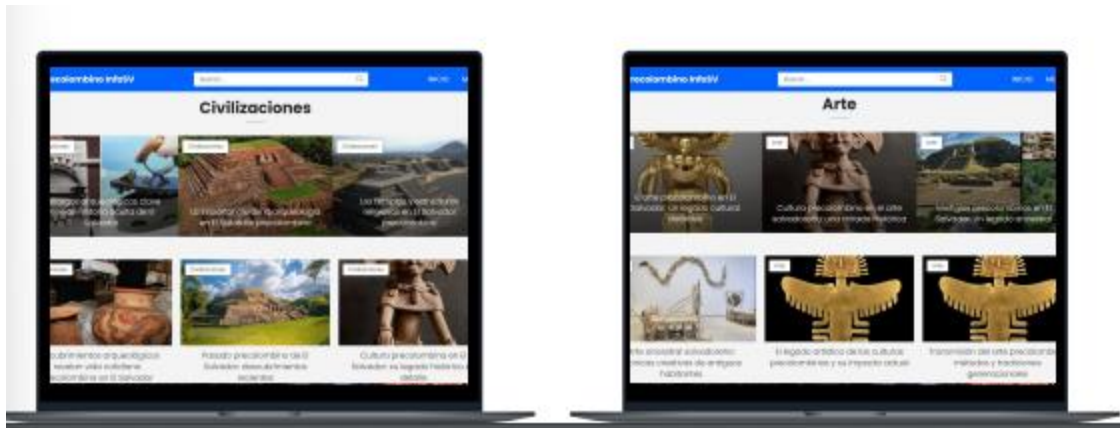
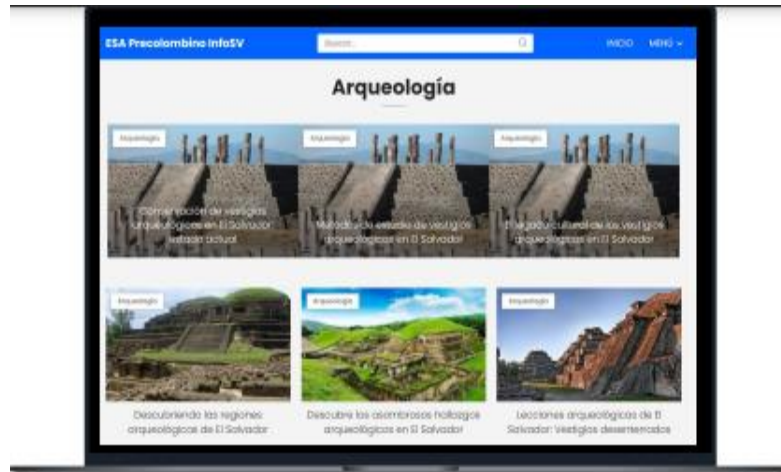
Elemento	Descripción
1. Nombre del Proyecto	Arqueología Salvadoreña (AQS)
2. Problema a resolver	Falta de conciencia y educación pública sobre la importancia del patrimonio arqueológico en El Salvador, lo que resulta en el mal manejo, destrucción y pérdida de sitios arqueológicos valiosos.
3. Objetivo general	Incrementar el conocimiento de la población salvadoreña sobre la arqueología nacional.
4. Metas	Este busca investigar y documentar el patrimonio arqueológico de El Salvador, con el fin de preservar y promover la comprensión de su rica herencia cultural. Esto se logrará a través de la recopilación y análisis de datos arqueológicos en sitios clave, la actualización de los registros históricos y la creación de una base de datos accesible para investigadores y el público en general. Adicionalmente, se desarrollarán materiales educativos y recursos multimedia para aumentar la conciencia y el interés en la arqueología salvadoreña, fomentando así la protección y el respeto por los sitios arqueológicos y las culturas antiguas del país
5. Resultados esperados	Lograr optar una Documentación y Preservación del Patrimonio Arqueológico. Lograr el Desarrollo de una Base de Datos Accesible, La Generación de Materiales Educativos y Recursos Multimedia. Lograr el Fortalecimiento del Turismo Cultural. Obtener un claro Fomento de la Investigación Científica y Académica. Estos resultados contribuirán significativamente a la valorización y protección del patrimonio arqueológico salvadoreño, generando un impacto positivo en la cultura, la educación y el desarrollo económico.
6. Metodología	1. Planificación y Preparación 1.1 Definición de Objetivos y Alcance del Proyecto

	<p>1.2 Revisión Bibliográfica y Consulta de Expertos</p> <p>1.3 Formulación del Equipo de Trabajo</p> <p>2. Investigación de campo</p> <p>2.1 Selección y Evaluación de Sitios</p> <p>2.2 Excavación y Documentación</p> <p>2.3 Conservación y Análisis de Artefactos</p> <p>3. Desarrollo de Recursos y Base de Datos</p> <p>3.1 Creación de una Base de Datos Digitales</p> <p>3.2 Desarrollo de Materiales Educativos</p> <p>4. Educación y divulgación</p> <p>4.1 Organización de Talleres y Eventos</p> <p>5. Evaluación y ajustes</p> <p>5.1 Monitoreo Continuo y Evaluación del Proyecto</p> <p>5.2 Informe Final y Publicación de Resultados.</p>
7. Área geográfica y Beneficiarios del proyecto	<p>El proyecto se desarrollará en El Salvador, abarcando tanto áreas urbanas como rurales. Se enfoca principalmente en regiones con alto valor arqueológico, como los departamentos de San Salvador, La Libertad, Chalatenango, y Santa Ana, donde se encuentran algunos de los sitios arqueológicos más significativos del país. Sin embargo, la cobertura del proyecto será a nivel nacional, asegurando la inclusión de diversas comunidades en todo el territorio salvadoreño. Población general, estudiantes y profesores, y turistas nacionales e internacionales</p>
8. Equipo Participante	<p>Proyect mánager y Desarrollador Backend: Manuel Chavarría.</p>

	<p>Copywriter y Desarrollador Front-end: Vladimir López</p> <p>Product Owner y Diseñador UX/UI: Adonay García SEO y</p> <p>Desarrollador full -Stack: Marvin Pérez</p>
9. Posibles Fuentes de Financiamiento	<p>El gobierno aportara la infraestructura básica y el contenido educativo inicial, mientras que empresas como el Banco Centro americano de Integración económica (BCIE), PROMITUR y Banco hipotecario colaborarían en el desarrollo y mantenimiento generando ingresos a través de la promoción de los sitios arqueológicos del país.</p>
10. Factores críticos de éxito	<p>Accesibilidad y difusión de la Información, calidad y relevancia de los contenidos, financiamiento sostenible.</p>
11. Duración	<p>desde el 31 de Agosto del 2024 hasta el 14 de Noviembre del 2024</p>
12. Presupuesto	<p>Diseño: \$500</p> <p>Desarrollo: \$500</p> <p>Mantenimiento: \$250</p> <p>Contenido: \$500</p> <p>Hosting y dominio: \$250</p> <p>Total = \$2000</p>

3. Presentación del diseño UX/UI -> Mock Ups



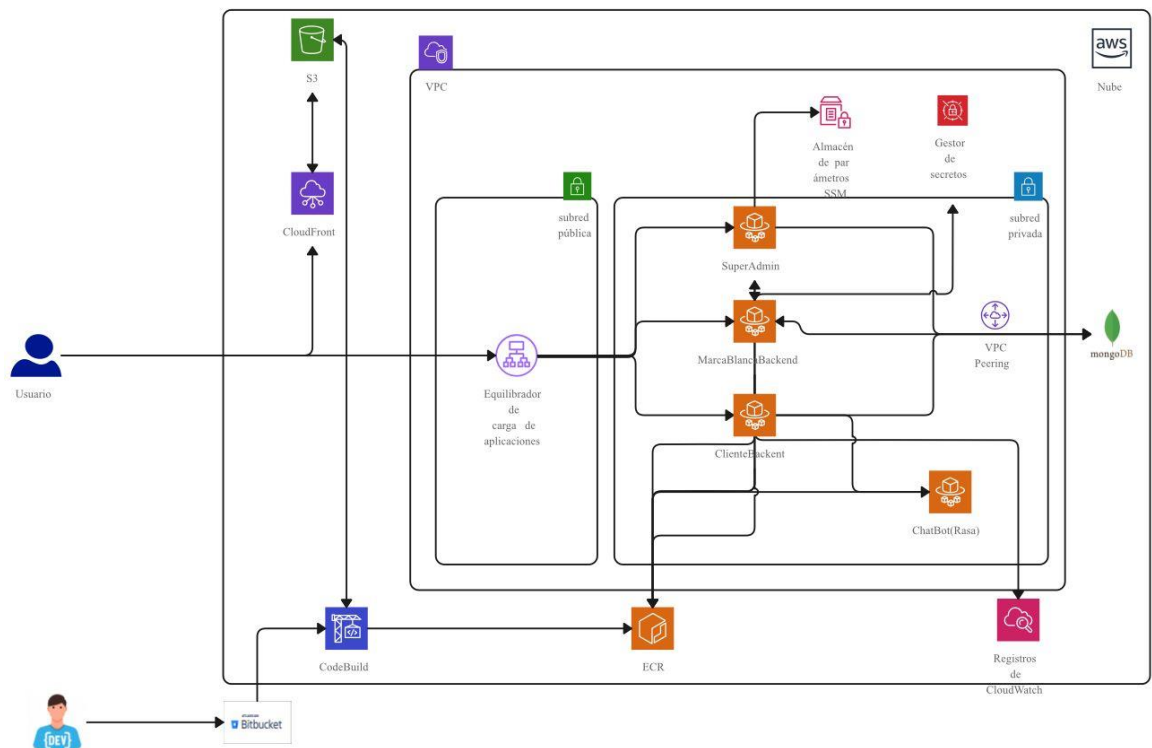


4. Explicación detallada de la lógica a utilizar para resolver el problema seleccionado.

Diagrama grafica del diseño de la arquitectura

Para resolver el problema de la falta de conciencia y educación pública sobre la importancia del patrimonio arqueológico en El Salvador, se propone una solución integral basada en la creación de una plataforma digital accesible que combine la investigación arqueológica con la divulgación educativa.

5. Diagrama del diseño de la arquitectura



6. Detalle de todas las herramientas a utilizar durante el desarrollo.

Para desarrollar una página web sobre arqueología, utilizaremos Visual Studio Code como la aplicación principal para escribir el código. La estructura básica del contenido será creada con HTML. Luego, utilizaremos CSS para darle estilo a la página, es decir, hacerla visualmente atractiva. Por último, añadiremos JavaScript para hacer que la página sea interactiva y mejorar la experiencia del usuario. Con JavaScript, se podrán agregar animaciones, menús dinámicos y carga de contenido de manera asíncrona, lo que permitirá que la página responda mejor a las acciones del usuario y sea más dinámica. Utilizaremos también lo que sería sql server para la gestion de la base de datos o otra app que sea

relacionada a base de datos que sea más fácil de usar según la comodidad de nosotros los programadores.

7. Presupuesto del costo de la aplicación.

Investigación y Planificación. Reunión inicial y planificación: \$200 Investigación de mercado: \$300

Diseño. Diseño de la interfaz de usuario (UI/UX): \$1,000 Diseño gráfico personalizado sobre logotipo, iconos, ilustraciones: \$500 Diseño responsivo para adaptación a móviles y tablets está Incluido en el diseño de UI/UX, pero puede requerir ajustes adicionales que serían como unos: \$600

Desarrollo Frontend. Desarrollo HTML/CSS/JavaScript: \$1,500

Desarrollo Backend. Desarrollo de funciones personalizadas como los formularios, blogs, gestión de usuarios, etc.: \$1,000 Integración de base de datos: \$600

Funcionalidades Adicionales. Optimización de velocidad y rendimiento: \$600 Seguridad básica (SSL, protección contra ataques comunes): \$300

Pruebas y Depuración. Pruebas de calidad y corrección de errores (QA): \$500 Pruebas de compatibilidad en diferentes navegadores y dispositivos: \$500

Hosting y Dominio. Dominio .edu.sv: \$100/año Alojamiento (Hosting compartido, VPS, Servidor dedicado): \$300/año

Mantenimiento y Actualizaciones. Mantenimiento mensual de actualizaciones, seguridad, backups: \$200 Soporte técnico sobre solución de problemas, ajustes: \$70

Contenido. Redacción de contenido: \$150. Fotografía/Video: \$1000 .

Marketing y Promoción. Estrategia de marketing digital en redes sociales y campañas de pago: \$700 Publicidad en Google/Facebook,etc.: \$500.

Estimación Total del Presupuesto. El Presupuesto total de la aplicación:10,620

8. Cronograma de trabajo

Projecto Fase I

Última edición: Hace 21 min · Compartir · ⌚ · ☆ · ⋮

Proyecto de cátedra fase I						
Aa Nombre	👤 Responsable del proyecto	👤 Rol	📄 Descripción	📌 Tarea	📅 fecha completado	+ ⋮
📄 Perfil del proyecto	👤 Marvin Gómez 👤 Ado Ackerman 👤 Manuel Chaverria	Desarrollador Full-Stack Product Owner Desarrollador Back-End Desarrollador Front-End	Descripción del proyecto Este proyecto tiene como objetivo desarrollar una nueva aplicación que mejore la interacción del usuario con nuestros servicios existentes. Se llevarán a cabo múltiples fases de investigación y desarrollo para asegurar que la aplicación cumpla con las necesidades y expectativas de los usuarios.	• 🟢 Listo	19 de agosto de 2024	
📅 Cronograma	👤 Marvin Gómez	SEO y Desarrollador Full-Stack	• <input type="checkbox"/> Definir los objetivos del proyecto • <input type="checkbox"/> Establecer el equipo de trabajo • <input type="checkbox"/> Crear un plan de comunicación • <input type="checkbox"/> Revisar los recursos necesarios	• 🟢 Listo	19 de agosto de 2024	
📄 Carátula, índice e introducción		Desarrollador Front-End	Carátula Este es el título del proyecto. Índice 1. Introducción 2. Metodología 3. Resultados 4. Conclusiones Introducción	• 🟢 Listo	22 de agosto de 2024	