**Sinnaps:**

Sinnaps es una herramienta online que planifica automáticamente tanto proyectos simples como muy complejos, muy práctico para proyectos donde la planificación se actualiza constantemente. Sinnaps utiliza técnicas PERT y CPM para planificar y priorizar tareas automáticamente y permite crear diferentes escenarios en un proyecto para ver cómo se comporta la planificación en diferentes situaciones.

La visualización de los proyectos resulta muy intuitiva y su innovador Gantt-flow, muestra ‘caminos críticos’ y ‘cuellos de botella’ fácilmente.

Se trata de un software muy amplio en cuanto a funcionalidades, capaz de gestionar recursos, costes e imputaciones. Además, posee un módulo de Valor Ganado (EVM) que la propia herramienta interpreta para sugerir y ayudar al Project Manager a gestionar los proyectos.

Entre sus funcionalidades están la gestión de documentos, conversaciones, informes, planificación, gestión de Portfolio, y posee una completa gestión de roles y permisos para cada proyecto. Funciona como una red social, en la que el usuario debe darse de alta para ser invitado a proyectos.

Lo más interesante está en sus planes de precios. Su versión gratuita no tiene límite de usuarios, de proyectos ni de tiempo. Casi todas sus funcionalidades están desbloqueadas. Únicamente, el Project Manager que quiera controlar permisos en todos sus proyectos, deberá pagar unos 15€/mes, independientemente del número de proyectos o miembros del equipo.

El PMI (Project Management Institute) de Madrid avala este software de gestión de proyectos y lo acredita como una de las mejores herramientas del mercado.

**Wrike:**

Es una herramienta muy visual e intuitiva; integra correo, hojas de cálculo para visualizar las tareas, gestión de proyectos, archivos, gestión de documentos online, etc. También está adaptado para móvil y uno de sus propósitos principales es ordenar el proceso de trabajo y permitir que las empresas prioricen las actividades más importantes.

Wrike permite la creación de Gantts y diagramas de carga de trabajo entre los miembros del equipo y dispone de una red social empresarial bastante amplia, como otros de los softwares comentados.Se trata de una aplicación muy perceptiva y de fácil manejo, ideal para entornos colaborativos.

Su versión gratuita permite hasta cinco usuarios en el proyecto y una gestión de tareas básicas. El uso del Gantt, las subtareas y los paneles compartidos quedan relegados al plan de precios de aproximadamente 10$/usuario/mes.

**Preferencia Personal:** En este caso escogí ya que su membresía gratuita ofrece muchas más herramientas para manejar el proyecto, además de no tener un límite de miembros. Además, su forma de trabajar con gráficos de Gantt es sumamente intuitiva para un ambiente laboral, ya que señala clara y precisamente el tiempo en el que una actividad debe finalizarse para estar al día con el proyecto en su totalidad y permite registrar quien es el encargado de cada actividad.

**Requerimientos para Lograr**

**Funcionalidad en su Página de Ecomerce**

**Requerimientos Funcionales:**

1. Un formulario para iniciar la sesión.
2. Un formulario para crear cuentas.
3. Un formulario que permita publicar objetos en venta.
4. Una barra de búsquedas.
5. Paginas para cada objeto disponible.
6. Una sección de comentarios en la página del objeto.
7. Un botón de compra.
8. Un formulario acerca de los métodos de pago.
9. Poder realizar los pagos inmediatamente desde la aplicación.
10. Una vez se ha realizado la compra, mostrar los datos de contacto del vendedor.
11. Permitir la calificación de compradores y vendedores.

**Actividades a Realizar:**

* Establecer las características que se esperan de la aplicación (Levantamiento de Información)
* Establecer el diseño esperado de la aplicación (Levantamiento de Información).
* Establecer el tiempo máximo de entrega de la aplicación (Levantamiento de Información).
* Establecer el presupuesto del proyecto (Levantamiento de Información).
* Maquetar el diseño de la aplicación (Diseño) (4).
* Diseñar la página de búsqueda (Diseño) (4)
* Diseñar la página para los objetos publicados (Diseño) (5) (6) (7).
* Diseñar el formulario de inicio de sesión (Diseño) (1).
* Diseñar el formulario de registro de cuentas (Diseño) (2).
* Diseñar el formulario para la publicación de objetos (Diseño) (3).
* Diseñar el formulario de los métodos de pago (Diseño) (8).
* Diseñar la interfaz de pago (Diseño) (9).
* Diseñar la sección de los datos de contacto (Diseño) (10).
* Diseñar una encuesta para la calificación de vendedores y compradores (Diseño) (11).
* Enlazar FrontEnd y el BackEnd de la Aplicación (Implementación)
* Implementar la funcionalidad del formulario de inicio de sesión (Implementación) (1)
* Implementar la funcionalidad del formulario de creación de cuentas (Implementación) (2)
* Implementar la funcionalidad del formulario de publicación de objetos (Implementación) (3).
* Implementar la funcionalidad de la barra de búsqueda (Implementación) (4).
* Enlazar los formularios de inicio de sesión, de creación de cuentas y de publicación de objetos al layout principal de la aplicación (Implementación) (1) (2).
* Implementar la funcionalidad de la sección de comentarios en el layout de las pagina de los objetos (Implementación) (5) (6).
* Implementar la funcionalidad del botón de compra del layout de las páginas de los objetos (5) (7).
* Implementar la funcionalidad del formulario de métodos de pago (Implementación) (8)
* Implementar la funcionalidad de la interfaz de pago (Implementación) (9).
* Enlazar el formulario de métodos de pago al botón de compra (Implementación) (5) (7) (8).
* Enlazar la interface de pago con el formulario de métodos de pago (Implementación) (8) (9).
* Programar que, si la compra se ha realizado satisfactoriamente, la página se redirecciones a la sección de datos de contacto (Implementación) (10).
* Implementar la funcionalidad de la encuesta de calificación (Implementación) (11).
* Enlazar la sección de datos de contacto con la encuesta de calificación (Implementación) (10) (11).
* Probar la aplicación para confirmar su funcionamiento (Revisión)
* Realizar cualquier modificación pertinente a la aplicación para asegurar su correcto funcionamiento (Revisión).

Link para visualizar el grafico de Grantt Resultante:

https://www.sinnaps.com/cloud/project/index?project=42173

Utilizando el Diagrama de Gantt, se calculó que la duración potencial del desarrollo de aplicación Web de EComerce rondaría cerca 1 mes de desarrollo. Considerando que para la correcta funcionalidad de la página también se necesitan adquirir ciertas cosas, como el certificado SSL y la adquisición del dominio para la aplicación, se concluyó que el coste de este proyecto tendrá un valor final de 1500$.