

1. Introducción

1.1 Propósito

El proyecto Simurdiera tiene como objetivo el desarrollo e impulso de diversas convocatorias para personas dentro de la misma localidad contribuyendo a la investigación, innovación y emprendimiento social. Gracias a este proyecto, las mismas empresas y el gobierno, podrán promover y financiar distintos tipos de trabajos, los cuales traerán un desarrollo en distintos campos como lo es el económico, social, y educativo.

1.2 Ámbito del sistema

Como universidad busca el llevar una coordinación y creación de empresas que creen innovaciones tecnológicas dentro de la misma comunidad. Por el lado de las empresas buscan formar personas que sean generadoras de cambios creando una comunidad más unida y fortalecida. Por el lado gubernamental busca el financiamiento o inversión de recursos para que los proyectos puedan ser llevados a cabo.

1.3 Definiciones y acrónimos

- Pils: Parque de Innovación La Salle.
- Proyecto puntual: Se le llama proyecto puntual a la culturalización de usuarios para entregar documentos o información en el tiempo estipulado.
- Pre-incubación: Esta etapa da a los emprendedores e intraemprendedores las herramientas necesarias para afinar sus ideas de negocio y los prepara para llevarlas a cabo.
- Incubación: Esta es la etapa de poner en marcha el proyecto y empezar a desarrollar el plan de negocio con toda la asesoría necesaria para su éxito.
- Post-incubación: En esta etapa se da seguimiento al proyecto y se fortalecen áreas de oportunidad.
- Emprendedores: Que tiene decisión e iniciativa para realizar acciones que son difíciles o entrañan algún riesgo.

1.4 Referencias

https://drive.google.com/file/d/1nJbsna9A2AlzhxKK68JQs8M3NJAyC_SL/view?usp=sharing

1.5 Visión general del producto

De una manera concisa y resumida, lo que se busca, es crear un programa en el cual, por medio de identificadores, las personas que estén interesadas en el desarrollo de algún proyecto, puedan llegar a la convocatoria correcta, pudiendo llevar a cabo el trabajo.

2. Descripción general

2.1 Perspectiva del producto

- 2.1.1 El producto final será parte dentro de la misma red de PILS.
- 2.1.1 Crear interfaz de sistema.
- 2.1.3 Crear interfaz de usuario.
- 2.1.4 Hacer una layout básica del front end con la que poder hacer los test.
- 2.1.5 Empezar la estructura de la base de datos.
- 2.1.6 Interfaz de software.
 - 2.1.6.1 Designar la herramienta con la que se trabajara.
 - 2.1.6.2 Designar propósito de la interfaz.

2.2 Funciones del producto

De primera instancia se buscarán los proyectos que se han registrado por medio del nombre del proyecto, nombre del emprendedor o nombre de la empresa en caso de tener uno. Así mismo por medio del mismo software se podrá notificar al interesado en si su propuesta ha sido aceptada o rechazada, todo esto mediante un medio de comunicación ya establecido por el mismo usuario del software. Por otro lado, se busca que el producto pueda usarse de manera intuitiva, aunque contara con un manual de usuario para en caso de presentar un problema este pueda ser resuelto de manera casi inmediata, para no atrasar o entorpecer el registro y desarrollo de los proyectos.

2.3 Características de los usuarios

El software estará dedicado principalmente para personas que tenga un conocimiento básico de computación e informática, ya que requerirán de estos conocimientos para el registro y correcto funcionamiento del programa en cuestión.

2.4 Restricciones

El software podrá ser usado solamente dentro de PILS por lo que solo personas que tengan algún vínculo con la Universidad La Salle Noroeste.

En cuanto al sistema de uso, este será específicamente para computadoras que tengan la versión Windows 10 con sus respectivas actualizaciones para que esto no cree algún conflicto dentro del programa a la hora de ejecutarse.

2.5 Suposiciones y dependencias

La razón por la cual se debería realizar un chequeo dentro de la misma lista de requerimientos, seria que el cliente en cuestión quiera hacer modificaciones tanto estéticas como funcionales dentro del mismo software.

2.6 Requisitos futuros

Por el hecho de ser un programa que se enfocará más en su funcionalidad y no tanto en su estética, este estará teniendo actualizaciones cada cierto tiempo para mejorar y facilitar la manera en que se llevan acabo los registros y las búsquedas de los proyectos.

3. Requerimientos específicos

3.1 Interfaces externas

- Sistema operativo: Windows 10
- RAM: 8GB
- Procesador: Core i5 o superior
- Soporte técnico: a través de correo electrónico directo con un técnico.
- Manual de usuario: Digital

3.2 Funciones

Las funciones que realizara este software serán divididas en 4 categorías para una interacción más eficiente a la hora de decidir el rol que tendrá la persona que lo usara.

- Departamento de PILS: Son los encargados que estarán al tanto de los proyectos, serán los que lleven a cabo el registro dentro de la base de datos una vez sea propuesto mediante una convocatoria. Estas personas se encargarán de procesar la información dentro de una base de datos en la cual se podrá observar el proceso de selección y se podrá seleccionar los proyectos que estén asignados para su ejecución. Así mismo se utilizará este programa para poder buscar de distintas formas algún proyecto de interés para algún inversionista.
- Innovadores o emprendedores: Dentro del software, ellos podrán solamente mirar el día agendado para cualquiera de las citas que le sean asignadas para la presentación de su proyecto.
- Empresas: Podrán tener una mayor facilidad al podersele facilitar información acerca de algún proyecto en específico que sea de interés para la empresa, pudiendo ser localizado de una manera mas sencilla mediante la identificación del proyecto.
- Gobierno: En este caso en particular, el gobierno podrá tener acceso a la información dentro de la base de datos, pero sin posibilidad de modificarla, ya que el punto es encontrar algún proyecto que sea de su agrado para invertir en él.

3.3 Requisitos de rendimiento

El en sistema que se piensa desarrollar se planea que sea usado por todo el departamento de PILS principalmente, por lo que se considera un máximo de 5 personas de manera simultánea, esto para que pueda trabajar sin necesitar demasiados recursos.

3.4 Restricciones de diseño

Se toman en cuenta las capacidades del mismo equipo con el que se trabaje, teniendo en cuenta las limitaciones que esto conlleva.

3.5 Atributos del sistema

Dentro de la misma funcionalidad del sistema que se trabajará se pondrá un indicador para saber quien es la persona que lo está trabajando.

4. Apéndices

Este proyecto es realizado mediante la metodología scrum, tomando en cuenta los distintos puntos dentro de lo posible debido a la limitación del tiempo, con lo cual este debió de ser conciso y preciso a la hora de expresar los distintos apartados del proyecto.

5. Índice

1. Introducción.....	1
1.1 Propósito.....	1
1.2 Ámbito del sistema.....	1
1.3 Definiciones y acrónimos.....	1
1.4 Referencias.....	1
1.5 Visión general del producto.....	1
2. Descripción general.....	2
2.1 Perspectiva del producto.....	2
2.2 Funciones del producto.....	2
2.3 Características de los usuarios.....	2
2.4 Restricciones.....	2
2.5 Suposiciones y dependencias.....	2
2.6 Requisitos futuros.....	3
3. Requerimientos específicos.....	3

3.1 Interfaces externas.....	3
3.2 Funciones.....	3
3.3 Requisitos de rendimiento.....	4
3.4 Restricciones de diseño.....	4
3.5 Atributos del sistema.....	4
4. Apéndices.....	4