**Universidad Americana**

**UAM**



**HU-Capital**

**Estudio de Factibilidad**

Ingeniería de Software I

**Integrantes**:

* Victor Junior Rivera Castillo
* Jose Antonio Torres Vanegas
* Dilan Karin Zúniga Sánchez

**Profesor**:

* Ing. Javier Ernesto Wilson Vásquez

**Carrera**:

* Ingeniería en sistemas de la información
* Gerencia Informática

08 de marzo 2016

# Clientes

HU-Capital tiene como a sus principales clientes los departamentos de RRHH de toda empresa que está interesado a contratar capital humano para nuevos proyectos o para la gestión de las funciones diarias de las mismas.

Las empresas a su vez de ser clientes pueden:

* Dar referencias de sus empleados
* Consultar record de personas

Las instituciones educativas servirán como los proveedores de la información en su mayoría para la aplicación.

* Registraran record de personas que hayan estudiado en sus instalaciones físicas o virtuales.
* Certificaran a personas que han pasado curso de especializado

# Alcance

Acceso a la información requerida

Otras actividades por parte de los integrantes del proyecto.

# Beneficios

Los beneficios serán los siguientes para los clientes de la aplicación

* Diseño e interfaz de la aplicación:
  + Curva de aprendizaje rápida de la plataforma.
  + Diseño minimalista.
  + Aplicación móvil.
* Servicio innovador y necesario
  + Las empresas necesitan comprobar las capacidades, habilidad y experiencias de sus colaboradores
  + Se hará apertura de espacios de una comunidad profesional y ética donde no se convertirá por redes sociales sino información académica
* Colaboración inmediata y diversificada
  + Oportunidad para el público universitario y empresario
  + Amplia base de datos proporcionadas por centros de educación

.

## **Cuantificación de beneficios**

Si, se puede cuantificar los beneficios porque se registrarán visitas, consultas, participación de centros de educación y de empresas las cuales faciliten los datos.

## **Proyección de ventas**

La manera de obtener ingresos de parte de la solución es a través de las consultas que se realicen y por pruebas que se puede hacer el profesional para garantizar sus conocimientos.

# Factibilidad Técnica

Los requerimientos técnicos para poder aplicar la solución son:

* Plataforma de desarrollo: Esto hace referencia a usar como base del desarrollo de la aplicación una plataforma capaz de soportar la demanda de esta y que sea amigable de desarrollador y al cliente.

Con respeto a la plataforma sea considerado como principal solución a HEROKU (<https://www.heroku.com/platform>) que nos permite escalabilidad y nos provee de una plataforma a la cual no tendremos que mantener, sino solo pagar una mensualidad desde los $25 dólares mensuales.

Se usarán como lenguaje de procesos y de Backend PHP y como gestor de base de datos clientes MySQL que permitan una rápida construcción de la aplicación.

La plataforma de Heroku nos permitirá soportar una demanda inicial de hasta 200 consultas diarias en su primera etapa.

# Planificación y personal

## **Personal**

El personal dentro del proyecto seriamos las tres personas encargadas del mismo. Pueda ser posible que más adelante se requiera la ayuda de alguien que tenga conocimientos en diseño para el ambiente visual del mismo. Y también se podría considerar parte del personal a los diversos tutores que puedan dar su conocimiento acerca de la aplicación.

## **Tiempo**

El tiempo es uno de los factores principales que se tienen que tomar en cuenta, pero como estudiantes el tiempo es bastante limitado por las distintas actividades y otras clases que nos corresponden como alumnos que combina diversas carreras. Pensando en ser bastantes activos con respecto al proyecto esperamos que de aquí a 4 meses trabajando de 3 a 4 horas diario se pueda completar el mismo.

# Alternativas y riesgo - Decisión

Uno de los principales riesgos que se corre es el tiempo ya que hoy en día las personas tienen una vida laboral muy activa incluso después de dejar sus centros de labores. El tiempo de realización de cualquier software siempre es largo, pero también depende de la organización que se tenga como equipo de desarrollo si ese tiempo será mayor o menor.

Como alternativas principales y para tomar una decisión que no afecte todo el proyecto, se establecerán fechas para así tener una visión clara de a dónde vamos y tratar de cumplir con ello. En caso que se llegue al día final de la entrega o que se encuentre muy tarde alguna imposibilidad de terminar el mismo, se buscara como rescatar la mayor parte del proyecto y luego proceder a analizarlo, así se podría encontrar una solución sin dejar ir todo el proyecto.