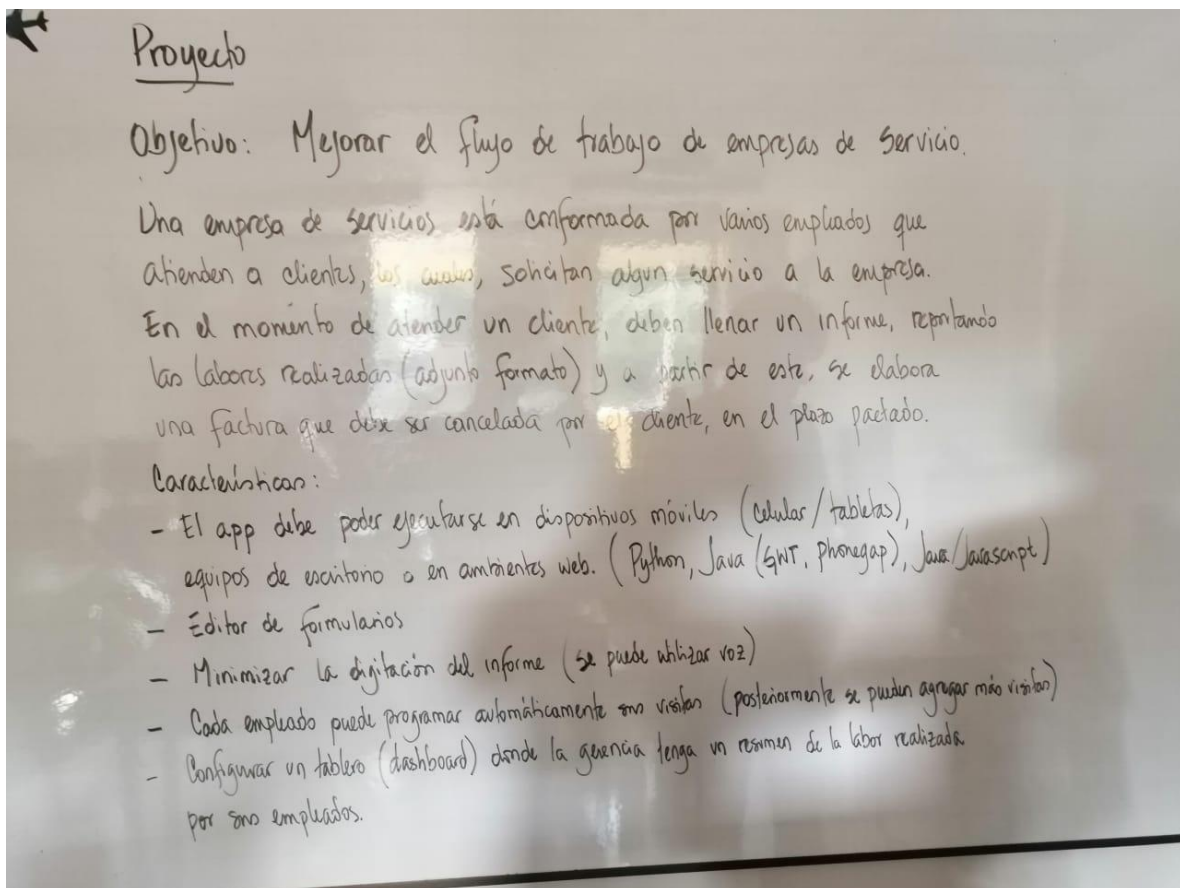


## Cronograma de Actividades

“Un cronograma de actividades es una tabla o diagrama del plan de trabajo”

- Prof. Mario Héctor Vogel

### Alcance del Proyecto:



Se requiere desarrollar un aplicativo de escritorio, web y móvil para las empresas que prestan servicio de fumigación, para esto se definen funcionalidades y diferentes tipos de usuarios de la aplicación, se requiere que su desarrollo sea usando las 3 diferentes opciones suministradas en la foto anterior, se observa que se requiere de un login, una gama de opciones para los distintos usuarios y un formulario como parte esencial del programa.

Por términos de tiempo se define que el desarrollo de la aplicación no puede tomar más de 19 semanas, así mismo para la materia y como medida de avance se definen tres entregas compuestas por:

- I) Documento de requerimientos.
- II) Documento de Arquitectura y una primera versión del aplicativo.
- III) Aplicativo terminado, dos manuales, pruebas, resumen y presentación.

### **Recursos disponibles:**

Los recursos disponibles que se poseen para la realización del proyecto consiste en:

- 3 integrantes.
- 3 computadoras.
- 1 impresora.
- 4 horas de trabajo semanales c/u.
- 4 horas de clase/asesoría guiada.

### **Actividades que componen el proyecto:**

- **Actividad 1:** Entrega de planeación y requerimientos.

Tarea 1.1: Presentación del plan de trabajo.

Tarea 1.2: Conformación del grupo de trabajo.

Tarea 1.3: Definición estructura del proyecto.

Tarea1.4: Organización cronograma de proyecto.

Tarea 1.5: Investigación y elección de herramientas de trabajo.

Tarea 1.6: Bosquejo de las vistas de los usuarios.

Tarea 1.7: Levantamiento de requerimientos.

Tarea 1.8: Creación de diagramas.

- **Actividad 2:** Entrega de documento de la arquitectura y primera versión del aplicativo.

Tarea 2.1: Capacitación de los integrantes en las herramientas.

Tarea 2.2: Creación de vistas del aplicativo de escritorio.

Tarea 2.3: Conexión a bases de datos.

Tarea 2.4: Pruebas del aplicativo de escritorio.

## Tarea 2 6: Redacción manual de instalación de aplicativo local.

- Tarea 3.1:** Capacitación de los integrantes en las herramientas para desarrollo del aplicativo en página web.

### Tarea 3.3: Adaptación del código del proyecto a página web.

### Tarea 3.4: Adaptación del código del proyecto a dispositivos móviles.

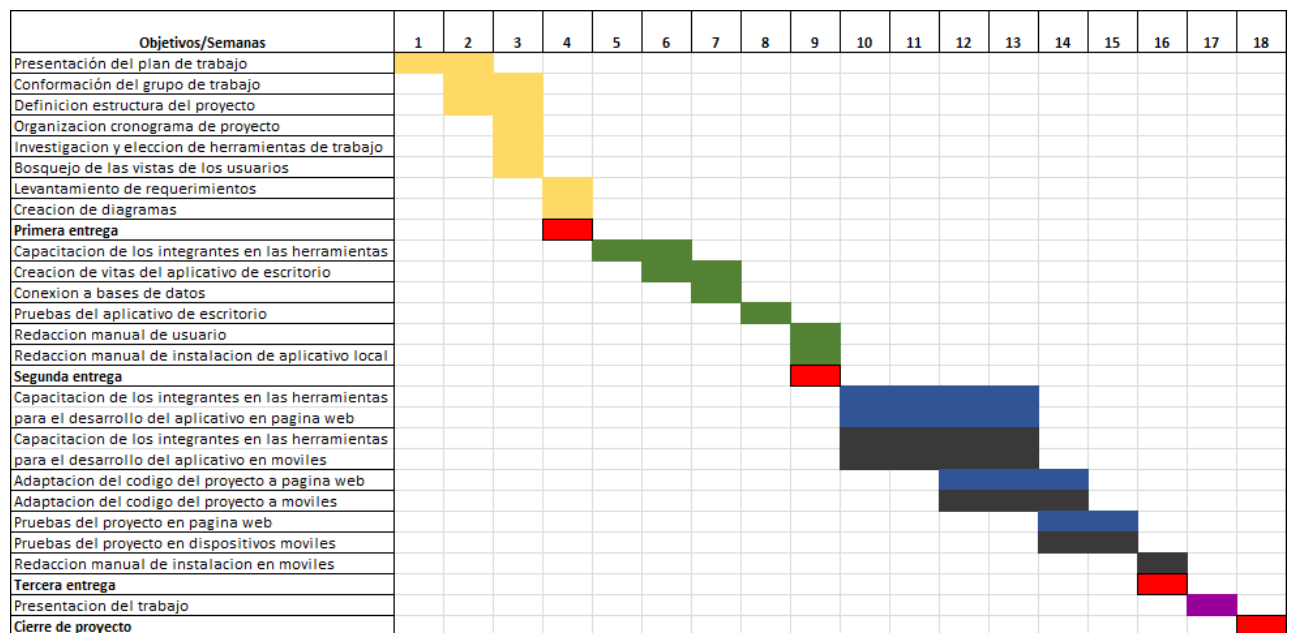
### Tarea 3.5: Pruebas del proyecto en página web.

### Tarea 3.6: Pruebas del proyecto en dispositivos móviles.

### Tarea 3.7: Redacción manual de instalación dispositivos móviles.

- ### Tarea 4.1: Presentación del trabajo.

El tiempo de ejecución de las tareas y actividades del proyecto se presentan en el siguiente cuadro:



### **Ruta Crítica:**

Las actividades más críticas basadas en los hitos y las entregas del proyecto serían las tareas:

- 1) Presentación del plan de trabajo.
- 2) Conformación del grupo de trabajo.
- 3) Organización cronograma de proyecto.
- 4) Levantamiento de requerimientos.
- 5) Capacitación de los integrantes en las herramientas.
- 6) Creación de vistas del aplicativo de escritorio.
- 7) Conexión a bases de datos.
- 8) Redacción manual de usuario.
- 9) Capacitación de los integrantes en las herramientas para el desarrollo del aplicativo en página web.
- 10) Capacitación de los integrantes en las herramientas para el desarrollo del aplicativo en móviles.
- 11) Adaptación del código del proyecto a páginas web.
- 12) Adaptación del código del proyecto a móviles.
- 13) Presentación del trabajo.

Dando como resultado una ruta crítica de 16 semanas.

### **Responsables de tareas:**

Las siguientes tareas quedan bajo la creación y supervisión de **Edwin Alexander Enciso**:

Tarea 1.3: Definición estructura del proyecto.

Tarea 1.4: Organización cronograma de proyecto.

Tarea 1.5: Investigación y elección de herramientas de trabajo.

Tarea 1.6: Bosquejo de las vistas de los usuarios.

Tarea 2.1: Capacitación de los integrantes en las herramientas.

Tarea 2.5: Redacción manual de usuario.

Tarea 2.6: Redacción manual de instalación de aplicativo local.

Tarea 3.1: Capacitación de los integrantes en las herramientas para desarrollo del aplicativo en página web.

Tarea 3.2: Capacitación de los integrantes en las herramientas para desarrollo del aplicativo en dispositivos móviles.

Tarea 3.3: Adaptación del código del proyecto a página web.

Tarea 3.7: Redacción manual de instalación dispositivos móviles.

Tarea 4.1: Presentación del trabajo.

Las siguientes tareas quedan bajo la creación y supervisión de **Jeisson Castiblanco Carrera**:

Tarea 1.7: Levantamiento de requerimientos.

Tarea 2.1: Capacitación de los integrantes en las herramientas.

Tarea 2.2: Creación de vistas del aplicativo de escritorio.

Tarea 2.3: Conexión a bases de datos.

Tarea 3.1: Capacitación de los integrantes en las herramientas para desarrollo del aplicativo en página web.

Tarea 3.2: Capacitación de los integrantes en las herramientas para desarrollo del aplicativo en dispositivos móviles.

Tarea 3.5: Pruebas del proyecto en página web.

Tarea 3.6: Pruebas del proyecto en dispositivos móviles.

Tarea 4.1: Presentación del trabajo.

Las siguientes tareas quedan bajo la creación y supervisión de **Andrés Felipe Morales**:

Tarea 1.8: Creación de diagramas.

Tarea 2.1: Capacitación de los integrantes en las herramientas.

Tarea 2.4: Pruebas del aplicativo de escritorio.

Tarea 3.1: Capacitación de los integrantes en las herramientas para desarrollo del aplicativo en página web.

Tarea 3.2: Capacitación de los integrantes en las herramientas para desarrollo del aplicativo en dispositivos móviles.

Tarea 3.4: Adaptación del código del proyecto a dispositivos móviles.

Tarea 4.1: Presentación del trabajo.

**Seguimiento y Control de Tareas:**

El seguimiento del cumplimiento de los objetivos trazados en el desarrollo del proyecto estará bajo la supervisión del docente Ángel Augusto Agudelo Z.