**PROPUESTA TECNICA PROYECTO**

**LABART**

**Engell Ken David Cuello Vega, Brenda Yurley Medina Leyva, Jefferson Andrés Melo Yara, Miguel Angel Sisa Segura**

**Centro de Electricidad, Electrónica y telecomunicaciones (CEET)**

**Análisis de Desarrollo de Software (ADSO**)

**Ficha: 2900620**

**2024**

**Contenido**

[1. Resumen Ejecutivo 3](#_Toc115347081)

[1.2 Introducción 3](#_Toc115347081)

[1.3 Objetivos del Proyecto 3](#_Toc115347082)

[1.4 Alcance del Proyecto 3](#_Toc115347083)

[1.5. Metodología de desarrollo 4](#_Toc115347084)

[1.6. Tecnologías utilizadas 4](#_Toc115347084)

[1.7. Arquitectura del software 4](#_Toc115347084)

[1.8. Plan de pruebas 5](#_Toc115347084)

[1.9. Plan de implementación 5](#_Toc115347084)

[2. Ficha técnica de software y hardware requisitos mínimos y recomendados 6](#_Toc115347084)

[2.1. Cronograma de trabajo 7](#_Toc115347084)

[2.2. Capacitación 7](#_Toc115347084)

[2.3. Conclusión 8](#_Toc115347084)

**1. Resumen Ejecutivo:**

El proyecto que se va a desarrollar consiste en un aplicativo web destinado a la distribución y visualización de obras de arte en formato digital. Este aplicativo permitirá a los artistas distribuir sus obras con facilidad y ofrecerá a la audiencia una experiencia mejorada para visualizar el arte.

**1.2 Introducción:**

En el entorno digital, se ha observado una carencia y dificultad para la distribución y visualización del arte. Nuestro proyecto busca abordar este problema al facilitar el acceso del público al arte y al permitir que los artistas interactúen más directamente con su audiencia. Además, aspiramos a mejorar la experiencia de creación artística dentro de la plataforma.

## Objetivos del proyecto:

### • Facilitar la visualización y distribución del arte.

### • Mejorar la interacción entre artistas y audiencia.

### • Desarrollar funcionalidades que optimicen la experiencia del usuario

## Alcance del proyecto:

• El aplicativo web LABART contará con las siguientes funcionalidades:

• Feed para visualizar, publicar y comentar arte.

• Asistente chatbot para responder preguntas sobre arte.

• Herramienta tipo "paint" para la creación, descarga y publicación de arte.

• Clasificación de los mejores artistas.

• Categorización de obras de arte para una búsqueda más fácil

# Metodología de desarrollo:

Se empleará la metodología ágil Scrum, caracterizada por entregas incrementales en sprints de dos semanas. Esto permitirá una gestión flexible y adaptativa del proyecto, con reuniones diarias de seguimiento y retrospectivas para mejoras continuas

# Tecnologías utilizadas:

* **Lenguajes de programación:** HTML, CSS, JavaScript, Python, PHP
* **Base de datos:** MySQL
* **Frameworks:** Boostrap, etc...
* **Plataforma de desarrollo:** Visual Studio Code

# Arquitectura del software:

El aplicativo LABART seguirá una arquitectura cliente-servidor. El cliente será una interfaz web desarrollada con HTML, CSS y JavaScript, interactuando con un backend en Python y PHP a través de solicitudes HTTP. La información se almacenará en una base de datos MySQL.

# Plan de pruebas:

Se llevarán a cabo pruebas unitarias para identificar errores en el aplicativo y corregirlos oportunamente, garantizando así la integridad de la información y una experiencia óptima para el usuario.

# Plan de implementación:

Se proporcionarán tutoriales de uso y sugerencias dentro del aplicativo para guiar al usuario y evitar posibles complicaciones durante su uso.

# 2. Ficha técnica de software y hardware requisitos mínimos y recomendados:

# Requisitos mínimos:

**Hardware:**

• Procesador: Intel Core i3 o equivalente.

• Memoria RAM: 4 GB.

• Almacenamiento: 50 GB de espacio disponible en disco.

• Conexión a internet estable.

**Software:**

• Sistema operativo: Windows 10 o superior.

• Navegador web actualizado (Google Chrome, Mozilla Firefox, Microsoft Edge).

• Servidor web (Apache, Nginx).

• Base de datos MySQL.

**Requisitos recomendados:**

**Hardware:**

• Procesador: Intel Core i5 o superior.

• Memoria RAM: 8 GB.

• Almacenamiento: 100 GB de espacio disponible en disco.

• Conexión a internet de alta velocidad.

**Software:**

• Sistema operativo: Windows 10 o superior.

• Navegador web actualizado (Google Chrome, Mozilla Firefox, Microsoft Edge).

• Servidor web (Apache, Nginx).

• Base de datos MySQL.

# Presupuestos:

**1. Registro de dominio:**

• Costo anual del dominio y hosting

(ejemplo www.labart.com por HOSTINGER): 60.000-80.000 recomendado

**2. Servicio de hosting:**

• Plan de hosting X2 años proporcionado por HOSTINGER: 1.197.600

**3. Desarrollo de la página web:**

• Diseño y desarrollo de la página web: 2.000.000-3.500.000 COP

• Personalización de temas y plugin: 500.000-700.000 COP

• Optimización SEO básica: 300.000-450.000 COP

**4. Configuración y mantenimiento**

• Configuración de base de datos y conexión: 800.000-1.800.800 COP

• Pruebas, optimización y despliegue: 400.000-800.000 COP

• Costo mensual de mantenimiento y actualizaciones: 125.000-250.000

**Coste Total**

o Registro de dominio: 60.000-80.000 COP

o Servicio de hosting: 1.197.600 COP

o Desarrollo de la página web: 2.800.000-4.650.000 COP

o Configuración y mantenimiento: 1.325.000-2.850.800 COP

**Promedios de los rangos totales:**

o Mínimo: (60.000 + 1.197.600 + 2.800.000 + 1.325.000) = 5.382.600 COP

o Máximo: (80.000 + 1.197.600 + 4.650.000 + 2.850.800) = 8.778.400 COP

Promedio: (5.382.600 + 8.778.400) / 2 = 7.080.500 COP

# Cronograma de trabajo:

El proyecto se llevará a cabo en un período determinado, dividiendo las tareas en etapas y estableciendo plazos de entrega para los distintos avances.

# Capacitación:

**Descripción de la capacitación:**

La capacitación ofrecida a los usuarios del aplicativo LABART estará diseñada para proporcionar una comprensión completa de todas las funcionalidades disponibles y garantizar un uso óptimo de la plataforma. Los objetivos de la capacitación incluirán:

**Objetivos de la capacitación**

• Familiarización con la interfaz de usuario.

• Uso adecuado de las herramientas de creación artística.

• Navegación efectiva a través de las diferentes secciones del aplicativo.

• Interacción con el chatbot para obtener respuestas a preguntas relacionadas con el arte y la plataforma.

• Comprender cómo aprovechar al máximo las funcionalidades de interacción social, como comentarios y clasificaciones de obras de arte.

# Conclusión:

El desarrollo de este aplicativo web, centrado en la distribución y visualización de arte, promete una mejora significativa en la experiencia de los usuarios, tanto para artistas como para la audiencia. Las nuevas funcionalidades ofrecidas facilitarán la comunicación y la interacción, enriqueciendo así la plataforma. Estamos abiertos a discutir cualquier duda o inquietud que pueda surgir durante el proceso de desarrollo.