

Intearning

Erick Santiago López Fandiño
Juan Carlos Morales
Sebastian Herrera Hoyos
Universidad de San Buenaventura
Tecnología en desarrollo de software
Fundamentación de proyectos

Tabla de Contenidos

Fase 1 Acta constitución del proyecto	1
Introducción	1
Propósito	1
Objetivos del proyecto	1
Objetivo General	1
Objetivos específicos	2
Pregunta problema	2
Alcance del proyecto.....	3
Stakeholders	3
Recursos	4
Fase 2 Fases del proyecto (En desarrollo)	4
Desarrollo de planes.....	5
Fase 3 marcos.....	6
Marco teorico	6
Marco conceptual.....	6
Marco legal	6
Lista de referencias	¡Error! Marcador no definido.

Fase 1

Acta constitución del proyecto

Introducción

Por medio del presente documento se encontrará el desarrollo de un proyecto sobre un aplicativo móvil el cual tiene como propósito ayudar a la mejora de la memoria y la concentración a través de varios juegos didácticos e interactivos para niños de un rango de 4 a 6 años de edad.

Propósito

El propósito del aplicativo móvil es ayudar al fortalecimiento de la memoria de niños entre 4 a 6 años que podremos enfocar en varias materias de estudio básicas con el fin de alcanzar mejores resultados.

Objetivos del proyecto

Objetivo General

Desarrollar un aplicativo móvil dirigido a niños de entre 4 y 6 años de edad con el fin de incentivar el conocimiento y mejorar la memoria por medio de juegos interactivos y didácticos.

Objetivos específicos

- Desarrollar un aplicativo móvil que contenga varios juegos didácticos enfocados en las materias básicas de conocimiento
- Se desarrollará una base de datos que contenga toda la información relacionada al aplicativo
- Se realizarán encuestas que nos ayuden a determinar:
 - Necesidad del aplicativo
 - Enfoque de edades
 - Ideas para los juegos
 - otros

Pregunta problema

¿Cómo podemos ayudar al fortalecimiento de la memoria y de los conocimientos básicos a niños de entre 4 a 6 años mediante un aplicativo móvil?

Alcance del proyecto

Crear un aplicativo móvil que contenga varios juegos interactivos y didácticos enfocados en diversas materias de cursos preescolares para niños entre 4 y 6 años que tengan acceso a dispositivos móviles que nos permita ayudar a fortalecer su memoria y conocimientos.

Stakeholders

Líder: Erick Santiago López Fandiño

Programadore: Sebastian Herrera

Base de datos: Juan Carlos Morales

Ilustrador: Erick Santiago López Fandiño

Recursos

En desarrollo

Fase 2

Fases del proyecto (En desarrollo)

Nombre de tarea
Junta de revisión semanal
Fase de análisis
Fase de planeación
Fase de diseño

Fase de desarrollo
Fase de mantenimiento

Desarrollo de planes

- **Plan de Gestión del Alcance:**
 - Definición del alcance y entregables.
 - Criterios de aceptación.
- **Plan de Gestión del Cronograma:**
 - Cronograma detallado con hitos y tareas.

- Diagramas de Gantt u otras herramientas de planificación.
- **Plan de Gestión de Costos:**
 - Presupuesto detallado y estimaciones de costos.
 - Plan de control de costos.

Fase 3 marcos

Marco teórico

El aplicativo móvil se desarrollará por medio de Android Estudio.
E logo del proyecto se desarrollará en Canva.

Marco conceptual

Marco legal

En desarrollo