

Intearning,

Erick Santiago López Fandiño - Johan Sebastian Herrera Hoyos

Facultad de ingeniería, Universidad San Buenaventura

15 de noviembre de 2024.

Introducción

Por medio del presente documento se encontrará el desarrollo de un proyecto sobre una aplicación móvil la cual tiene como propósito ayudar al manejo y la mejora de la memoria a través de varios juegos didácticos e interactivos para niños de entre 4 a 8 años.

Objetivos

Desarrollar una aplicación móvil dirigida a niños de entre 4 a 8 años de edad con el fin de incentivar el conocimiento y mejora la memoria por medios de juegos interactivos y didácticos.

Objetivos específicos

Desarrollar el modelo entidad relación (MER) de la base de datos del proyecto

Desarrollar el modelo relacional de la base de datos del proyecto

Desarrollar mockup inicial del proyecto

Desarrollar una encuesta que nos permita caracterizar la información

Desarrollar planeación del proyecto a través de la herramienta Microsoft Project

Desarrollar una aplicación móvil que contenga varios juegos didácticos enfocados en las materias básicas de conocimiento

Pregunta problema

¿Cómo podemos ayudar al fortalecimiento de la memoria y de los conocimientos básicos a niños de entre 4 a 8 años mediante una aplicación móvil?

Alcance del proyecto

Crear una aplicación móvil que contenga varios juegos interactivos y didácticos en diversas materias para niños que tengan acceso a un dispositivo móvil para que así se nos permita poder ayudar al fortalecimiento de la memoria y conocimientos.

Stakeholders

Líder: Erick Santiago lopez Fandiño

Programadores: Johan Sebastian Herrera Hoyos y Erick Santiago Lopez Fandiño

Base de datos: Johan Sebastian Herrera Hoyos

Diseñador: Erick Santiago Lopez Fandiño

Fase 2

Project

| | Modo de | Nombre de tarea | Trabajo | Duración | Comienzo | Fin | Costo |
|--|---------|--|------------------|-----------------|---------------------|---------------------|-----------------------|
| | | Desarrollo aplicación web | 08 horas | 743 días | un 5/08/24 | nié 9/06/27 | \$1.820.000,00 |
| | | 1 Fase de análisis | 608 horas | 38 días | lun 5/08/24 | nié 25/09/24 | \$720.000,00 |
| | | 1.1 Definición del problema | 176 horas | 11 días | lun 5/08/24 | lun 19/08/24 | \$120.000,00 |
| | | 1.2 Definir requisitos de operación general | 0 horas | 6 días | lun 19/08/24 | lun 26/08/24 | \$120.000,00 |
| | | 1.3 Desarrollo de una estrategia de solución | 0 horas | 1,63 días | mar 27/08/24 | lun 2/09/24 | \$120.000,00 |
| | | 1.4 Desarrollo de documento | 0 horas | 5 días | mar 3/09/24 | lun 9/09/24 | \$120.000,00 |
| | | 1.5 desarrollo de speech | 0 horas | 6 días | lun 9/09/24 | lun 16/09/24 | \$120.000,00 |
| | | 1.6 desarrollo de presentación del proyecto | 0 horas | 7,38 días | lun 16/09/24 | lun 23/09/24 | \$120.000,00 |
| | | 1.7 Finalización de la fase de análisis | 0 horas | 1 día | nié 25/09/24 | nié 25/09/24 | \$0,00 |
| | | 2 Fase de planeación | 0 horas | 38 días | jue 26/09/24 | lun 18/11/24 | \$1.070.000,00 |
| | | 2.1 Desarrollo de planeacion en project | 0 horas | 3 días | jue 26/09/24 | lun 30/09/24 | \$160.000,00 |
| | | 2.2 Desarrollo de repositorio en github | 0 horas | 1 día | mar 1/10/24 | mar 1/10/24 | \$180.000,00 |
| | | 2.3 Planeación del proceso de desarrollo | 0 horas | 4 días | mié 2/10/24 | lun 7/10/24 | \$120.000,00 |
| | | 2.4 Desarrollo de encuesta | 0 horas | 1 día | vie 4/10/24 | vie 4/10/24 | \$120.000,00 |
| | | 2.5 Factores en el costo del software | 0 horas | 5 días | lun 7/10/24 | nié 16/10/24 | \$120.000,00 |
| | | 2.6 Desarrollo de modelos de bases de datos | 0 horas | 2 días | mar 15/10/24 | nié 16/10/24 | \$150.000,00 |
| | | 2.7 Desarrollo de mockup inicial | 0 horas | 2 días | nié 16/10/24 | jue 17/10/24 | \$120.000,00 |
| | | 2.8 cambios en documentación | 0 horas | 3 días | vie 18/10/24 | mar 22/10/24 | \$100.000,00 |
| | | 2.9 Autorización del proyecto | 0 horas | 0 días | lun 18/11/24 | lun 18/11/24 | \$0,00 |
| | | 3 Fase de diseño(en desarrollo) | 0 horas | 207 días | lun 3/02/25 | mar 18/11/25 | \$10.000,00 |
| | | 3.1 Desarrollo de los diagramas de flujo estructurados | 0 horas | 6 días | lun 3/02/25 | lun 10/02/25 | \$10.000,00 |
| | | 3.2 Crear los patrones de procedimientos | 0 horas | 6 días | lun 17/02/25 | lun 24/02/25 | \$0,00 |
| | | 3.3 Definición del pseudocódigo | 0 horas | 3 días | mar 25/02/25 | jue 27/02/25 | \$0,00 |
| | | 3.4 Tablas de decisiones | 0 horas | 4 días | vie 28/02/25 | mié 5/03/25 | \$0,00 |
| | | 3.5 Recorridos e inspecciones | 0 horas | 5 días | jue 6/03/25 | nié 12/03/25 | \$0,00 |
| | | 3.6 Finalización de la fase de diseño | 0 horas | 0 días | mar 18/11/25 | mar 18/11/25 | \$0,00 |
| | | 4 Fase de desarrollo(en desarrollo) | 0 horas | 208 días | lun 2/02/26 | nié 18/11/26 | \$0,00 |
| | | 4.1 Escribir el código en base a los requerimientos | 0 horas | 6 días | lun 2/02/26 | lun 9/02/26 | \$0,00 |
| | | 4.2 Depuración del código | 0 horas | 2 días | mar 10/02/26 | nié 11/02/26 | \$0,00 |
| | | 4.3 Pruebas unitarias y de módulos | 0 horas | 2 días | jue 12/02/26 | vie 13/02/26 | \$0,00 |
| | | 4.4 Documentación interna | 0 horas | 2 días | lun 16/02/26 | mar 17/02/26 | \$0,00 |
| | | 4.5 Pruebas de aceptación | 0 horas | 2 días | nié 18/02/26 | jue 19/02/26 | \$0,00 |
| | | 4.6 Fin de la fase de desarrollo | 0 horas | 3 días | lun 16/11/26 | nié 18/11/26 | \$0,00 |
| | | 5 Fase de mantenimiento(en desarrollo) | 0 horas | 88 días | lun 8/02/27 | mié 9/06/27 | \$0,00 |

Diagrama de Gantt

