



Gestión de Proyectos

SOFTTELL

SOW

Alexis Rivera - 6901
Alex Camacho - 6767
Fatima Bedón - 6860
Bryan Arévalo - 6763
Erika Villavicencio-6915





DECLARACIÓN DE TRABAJO (SOW)

OPTIMUNCODE

RIOBAMBA, 060104

11/05/2023

Tabla de contenido

INTRODUCCION/ ANTECEDENTES	4
ALCANCE DEL TRABAJO	4
PERIODO DE EJECUCIÓN	5
LUGAR DE CUMPLIMIENTO	6
REQUISITOS DE TRABAJO	6
CALENDARIO/HITO.....	8
CRITERIOS DE ACEPTACIÓN.....	9
OTROS REQUERIMIENTOS.....	10

Introducción / Antecedentes

El proyecto de la Aplicación de Gestión de Responsabilidades Académicas para Estudiantes “SOFTELL”. Busca desarrollar una solución móvil diseñada para ayudar a los estudiantes a organizar y gestionar sus responsabilidades académicas de manera eficiente y efectiva. Esta aplicación abordará los desafíos que enfrentan los estudiantes en términos de carga de trabajo y fechas límite, lo que a menudo resulta en estrés innecesario y mala gestión del tiempo. Al facilitar la organización y el seguimiento de las actividades académicas, la aplicación permitirá a los estudiantes concentrarse en sus estudios y mejorar su rendimiento académico.

La aplicación contará con una serie de características y funcionalidades, como recordatorios de tareas y exámenes, un calendario académico personalizado y herramientas de gestión del tiempo. Estará disponible para dispositivos móviles en las principales plataformas, como iOS y Android.

El proyecto tiene una duración estimada de 6 meses y se llevará a cabo en diferentes etapas. Comenzará con el análisis del alcance y contexto durante dos semanas, seguido de la elicitación de requisitos durante un mes. A continuación, se diseñará la estructura del software en tres semanas, antes de pasar a la implementación que durará un mes. La etapa de desarrollo tomará dos meses, seguida de la etapa de pruebas en dos semanas y la versión beta del proyecto en otras dos semanas. Finalmente, la aplicación se desplegará en un período de 5 días. Cada etapa estará dividida en diferentes fases que están descritas en los requerimientos de trabajo.

El presupuesto total estimado para el proyecto es de \$5,000, asignados de la siguiente manera: \$2,000 para recursos informáticos, \$2,500 para el mantenimiento de la aplicación y \$500 para gastos varios.

Alcance del trabajo

Mediante el estudio para el alcance del proyecto se tiene objetivo evaluar el proyecto que está destinado para el ámbito académico es una aplicación de gestión llamada “SOFTELL” permite ayudar a los estudiantes en la administración de sus responsabilidades académicas de manera más efectiva. El equipo de desarrollo “OptimumCode” siendo un equipo experimentado en el desarrollo de aplicaciones

móviles y con experiencia en el desarrollo de software para la educación es aquel que está a cargo de que el proyecto se realiza de manera eficiente.

Con respecto al ámbito de trabajo en donde se desarrollará el proyecto antes mencionado se prevé cumplir con los siguientes objetivos:

- Se busca automatizar el proceso de creación y gestión de un calendario académico, eliminando la necesidad de hacerlo a mano permitiendo así ahorrar tiempo y reduce errores humanos.
- Contar con un enfoque centralizado en la información relevante para el calendario académico como son los horarios de clases, fechas de exámenes, eventos especialidades, etc.
- El software debe permitir tener un acceso fácil y seguro a la información del calendario académico por parte de todas las partes interesadas principalmente va dirigido a los estudiantes
- Los usuarios van a tener la posibilidad de personalizar sus calendarios académicos de acuerdo con sus preferencias y necesidades. Además, el software enviara notificaciones y recordatorios automáticos sobre eventos próximos.
- Por último, la integración con otros sistemas permitiendo así que la aplicación pueda ser usada en plataformas académicas permitiendo mayor eficiencia y facilita la concentración de información.

Periodo de ejecución

El periodo de funcionamiento o ejecución del proyecto titulado “SOFTELL” está planeado que sea de 6 meses. Iniciando el 31 de Mayo del 2023 y finalizando el 30 de Noviembre del 2023, en caso de que se deba de realizar alguna modificación o cambio abrupto en este lapso de tiempo se socializará con todo el personal de la empresa y de ser posible tratar de que este lapso de tiempo no se vea tan afectado.

Debido principalmente a que ya se ha establecido un presupuesto, el cual no es tan flexible, por lo que si el lapso de tiempo se alargará esto implicaría más gastos no planeados por la empresa.

Lugar de cumplimiento

Como la empresa de desarrollo OPTIMUM CODE apenas se va abriendo paso en el mercado local el lugar en donde se realizará la ejecución del proyecto es un pequeño local ubicado al sur de Riobamba, el cual cuenta con una sala de conferencias y 5 habitaciones. Dichas habitaciones se las asignará a cada uno de los miembros de equipo, este modesto local cuenta con conexión a internet de fibra óptica y toda la infraestructura necesaria para empezar de manera inmediata el desarrollo del proyecto.

Requisitos de trabajo

Esta sección describe las tareas y actividades necesarias para el desarrollo exitoso del proyecto de la aplicación para estudiantes “SOFTTELL”. Estos requerimientos proporcionan una guía clara y detallada de las actividades que deben llevarse a cabo en cada fase del proyecto, desde el análisis inicial hasta la entrega final.

A través de la investigación, análisis y colaboración con los interesados, se han identificado las necesidades y expectativas de los estudiantes, y se han establecido las funcionalidades clave que debe incluir la aplicación.

Como parte del proyecto de Desarrollo de la Aplicación para Estudiantes “SOFTTELL”, a continuación, se muestra una lista de tareas que resultarán en la finalización exitosa de este proyecto:

Fase de Inicio (Kickoff):

- Realizar investigación sobre las necesidades y expectativas de los estudiantes.
- Identificar las funcionalidades clave que deben incluirse en la aplicación.
- Realizar reuniones con los usuarios finales para comprender sus necesidades y expectativas.
- Documentar los requisitos funcionales y no funcionales.

Fase de Diseño (Design Phase):

- Trabajar en colaboración con los usuarios finales para recopilar requisitos y establecer métricas.
- Crear el diseño del sitio basado en los requisitos recopilados.

- Desarrollar una propuesta de diseño de la aplicación para su revisión y aprobación.
- Presentar informes escritos en las reuniones semanales.

Fase de Construcción (Build Phase):

- Completar todo el código para el diseño del sitio aprobado.
- Proporcionar un plan detallado de pruebas.
- Incluir todo el contenido proporcionado por el interesado en la aplicación rediseñada.
- Realizar pruebas tanto en una versión de desarrollo como en una versión beta limitada.
- Resolver cualquier problema de código o del sitio identificado durante las pruebas.
- Compilar un informe de pruebas para presentar al equipo de desarrollo para su revisión y aprobación.
- Presentar informes escritos en las reuniones semanales.

Fase de Implementación (Implementation Phase):

- Implementar la aplicación rediseñada en las tiendas del de las diferentes plataformas móviles.
- Comenzar a proporcionar soporte a aplicación las 24 horas del día, los 7 días de la semana, hasta el final del período de rendimiento.
- Presentar informes escritos en las reuniones semanales.

Fase de Capacitación (Training Phase):

- Proporcionar capacitación de acuerdo con el plan de capacitación aprobado presentado en la reunión de inicio.
- Presentar informes escritos en las reuniones semanales.

Entrega y Cierre del Proyecto (Project Handoff/Closure):

- Proporcionar a los interesados toda la documentación de acuerdo con el plan de proyecto aprobado.
- Presentar un informe de cierre del proyecto a los interesados para su revisión y aprobación.
- Completar la lista de verificación de requisitos del proyecto que muestra que todas las tareas del proyecto se han completado.

- Finalizar el soporte web las 24 horas del día, los 7 días de la semana a las 11:59 p.m. del último día del período de rendimiento.
- Presentar informes escritos en las reuniones semanales.

Con lo presentado anteriormente, se proporciona una base sólida y clara para el desarrollo exitoso del proyecto de la aplicación para estudiantes “SOFTELL” por parte de OptimumCode.

Calendarios/ Hito

Hitos	Detalle	Fecha
Definición de requerimientos	Esta se realiza después del proceso de recopilación y análisis de requisitos software.	21/12/2022
Diseño de la arquitectura	Se realiza el diseño de la arquitectura principal del software, está incluyendo la estructura general y la definición de componentes	05/01/2023
Desarrollo de prototipo	Creación de un prototipo funcional que ayude a la validación de la funcionalidad del mismo.	20/01/2023
Finalización del primer prototipo funcional	En un enfoque ágil, donde se entrega un incremento de software funcional y se revisa con el equipo y el cliente.	28/02/2023
Integración del sistema	Integración de todos los componentes para asegurar su funcionamiento conjunto.	02/03/2023
Pruebas de aceptación	Realización de pruebas para validar que el software y así comprobar que este cumpla con los requisitos y expectativas cumplidas por el cliente.	07/03/2023
Revisión del cliente	Revisión del software con los	07/03/2023

	stakeholders clave para obtener su retroalimentación y aprobación.	
Entrega de la versión beta	Esta contiene todas las funcionalidades principales y está lista para ser probada por un grupo limitado de usuarios o en un entorno de producción controlado.	30/03/2023
Finalización del desarrollo	Después de todas las pruebas, prototipos entregados con la aceptación adecuada de los usuarios y errores corregidos, el desarrollo culmina.	20/04/2023
Entrega del software	Entrega final del software completo y listo para su uso en el entorno de producción.	09/05/2023

Criterios de Aceptación

Dentro del proyecto SOFTELL el gerente de proyectos deberá verificar el cumplimiento de todos los requerimientos y términos del cliente, siendo así que debe estar al tanto de cada uno de los puntos de desarrollo del proyecto es decir dar un minucioso seguimiento del mismo, se realizaran las diferentes pruebas con usuarios reales en un entorno limitado para comprobar el efectivo uso de la aplicación como su rendimiento, usabilidad, compatibilidad, seguridad, el gerente determinara si el proyecto cumple o no cumple con lo antes mencionado, será así la determinación de la aceptación del proyecto, en caso de la existencia de algún desacuerdo por parte del cliente, se emitirá los respectivos criterios en desacuerdo a la empresa OptimumCode por medio del gerente para su revisión y discusión para llegar a un acuerdo mutuo.

Otros requerimientos

Requisitos de seguridad

- El sistema debe contar con un mecanismo seguro de autenticación de usuarios para garantizar que solo las personas autorizadas tengan acceso al calendario académico.
- Como el usuario proporciona información sensible se debe implementar medidas de encriptación para proteger la información confidencial almacenada en el sistema
- En el desarrollo del software se implementará buenas prácticas de seguridad con el fin de evitar vulnerabilidades comunes, como inyecciones de código, ataques de denegación de servicio, etc.
- Se establecerá políticas y procedimientos para realizar copias de seguridad regulares de los datos del calendario académico y asegurar la recuperación en caso de pérdida de datos
- El software debe ser sujeto a un proceso regular de actualizaciones y parches de seguridad para abordar las vulnerabilidades conocidas

Restricciones

En el software del calendario académico cuenta también con posibles restricciones como en el tiempo la aplicación tendrá un plazo definido en el que se espera que se complete. Se debe establecer fechas límites realistas y realizar una planificación adecuada para asegurar que el desarrollo y la implementación del software se realicen dentro del tiempo establecido. Entre otra de las restricciones contamos con la tecnología y plataformas con las que trabaja la ESPOCH que son nuestros patrocinadores existe tecnologías limitadas por las políticas y recursos TI de la institución.

Mantenimiento del sistema

Entre los aspectos claves de tomar en cuenta con respecto al mantenimiento está en la corrección de errores y solucionar cualquier error o defecto identificado en el software, implicando así a la identificación y resolución de problemas que afectan la funcionalidad del calendario académico

A medida que las políticas y los requisitos de la institución educativa cambian, el software debe adaptarse y ajustarse en consecuencia. Se deben gestionar los cambios

en los horarios, fechas de exámenes, eventos especiales y otras variables del calendario académico, asegurándose de que el sistema refleje con precisión la información actualizada. Además, la base de datos subyacente que almacena la información del calendario académico también requiere mantenimiento. Esto implica realizar copias de seguridad regulares, optimizar la estructura de la base de datos y administrar la integridad de los datos.