

		Task Name	Duration	Start	End	Predecessors	Completion	Priority	Resources	Work	Cost		9 may '2216 may '2223 may '22																					
													M	J	J	S	D	L	M	M	J	J	S	D	L	M	M	J	J	S	D	L	M	M
1		Proyecto Final ...	1 day?	5/05/2022	5/05/2022		0%	500		0 hrs	\$0.00																							
2		Inicio	1 day?	5/05/2022	5/05/2022		0%	500		0 hrs	\$0.00																							
3		Requisitos	1 day?	5/05/2022	5/05/2022		0%	500		0 hrs	\$0.00																							
4		Tecnicas g...	1 day?	5/05/2022	5/05/2022		0%	500		0 hrs	\$0.00																							
5		Alcance del...	1 day?	5/05/2022	5/05/2022		0%	500		0 hrs	\$0.00																							
6		Especificos	1 day?	5/05/2022	5/05/2022		0%	500		0 hrs	\$0.00																							
7		Roles	1 day?	5/05/2022	5/05/2022		0%	500		0 hrs	\$0.00																							
8		Gerente	1 day?	5/05/2022	5/05/2022		0%	500		0 hrs	\$0.00																							
9		Arquitecto	1 day?	5/05/2022	5/05/2022		0%	500		0 hrs	\$0.00																							
10		Programad...	1 day?	5/05/2022	5/05/2022		0%	500		0 hrs	\$0.00																							
11		Plan de com...	1 day?	5/05/2022	5/05/2022		0%	500		0 hrs	\$0.00																							
12		Cronograma	1 day?	5/05/2022	5/05/2022		0%	500		0 hrs	\$0.00																							
13		Presupuesto	1 day?	5/05/2022	5/05/2022		0%	500		0 hrs	\$0.00																							
14		Analisis	1 day?	5/05/2022	5/05/2022		0%	500		0 hrs	\$0.00																							
15		Casos de u...	1 day?	5/05/2022	5/05/2022		0%	500		0 hrs	\$0.00																							
16		Usuario	1 day?	5/05/2022	5/05/2022		0%	500		0 hrs	\$0.00																							
17		Administra...	1 day?	5/05/2022	5/05/2022		0%	500		0 hrs	\$0.00																							
18		Diagramas	1 day?	5/05/2022	5/05/2022		0%	500		0 hrs	\$0.00																							
19		Clases	1 day?	5/05/2022	5/05/2022		0%	500		0 hrs	\$0.00																							
20		Casos de ...	1 day?	5/05/2022	5/05/2022		0%	500		0 hrs	\$0.00																							
21		Flujo de se...	1 day?	5/05/2022	5/05/2022		0%	500																										

Inicio	4
Requisitos.....	4
Tecnicas grupales.....	4
Alcance del Proyecto.....	4
Especificos.....	4
Roles.....	4
Gerente	4
Arquitecto	4
Programador	4

Plan de comunicacion	5
Cronograma	5
Presupuesto	5
Analisis	5
Casos de uso.....	5
Usuario	5
Administrador	5
Diagramas	5
Clases	5
Casos de Uso	5
Flujo de secuencias	5
Paquetes	5
Diseño	5
Diseño de la plataforma UI	6
Arquitectura.....	6
Presentacion	6
Negocios.....	6
Persistencia	6
Funciones	6
Visitante	6
Usuario	6
Administrador	7
Desarrollo	8
Tecnologias	8
Presentacion	8
Negocios.....	8
Persistencia de datos	8
Pruebas	8
Unitarias.....	8
Integracion	8

Pruebas de penetracion	8
Despliegue 8	
Al Servidor	9
Monitoreo	9

Plataforma que viene a reforzar las nuevas actividades economicas tales como la de intercambiar, comercializar y/o negociar bienes o servicios de manera virtual, en la que dos o mas personas pueden interactuar con el fin de obtener un beneficio mutuo

Comal se presenta como la forma alternativa al mercado tradicional, en la cual se podran ofrecer bienes fisicos, digitales, suscripciones y servicios, propios o de terceros

1 INICIO

En este modulo se realizara una planificacion general segun la vision que se obtuvo del proyecto,se planifica el alcance, equipo de trabajo , el plan de comunicacion, cronograma y presupuesto

1.1 REQUISITOS

Actividad en la cual se recopilara informacion para poder desarrollar el proyecto

1.1.1 TECNICAS GRUPALES

Realizar tecnicas grupales con los stakeholders, con el fin de realizar lluvias de ideas, tomar notas sobre sus propuestas

1.2 ALCANCE DEL PROYECTO

Desarrollar una plataforma que impulse las nuevas actividades economicas tales como el intercambio de bienes y servicios entre dos o mas personas,

1.2.1 ESPECIFICOS

1.3 ROLES

Los roles que se usaran son los siguientes roles, PM, Arquitecto, programador y diseñador

1.3.1 GERENTE

Este rol se encarga de controlar los avances y calidad de cada fase del proyecto

1.3.2 ARQUITECTO

Rol encargado de diseñar la estructura del proyecto

1.3.3 PROGRAMADOR

Rol encargado de codificar

1.4 PLAN DE COMUNICACION

Se designa la gestion de las comunicaiones y el control que se llevara en el proyecto

1.5 CRONOGRAMA

Se presenta una descripcion de las actividades relacionadas con las fechas en las que se iran realizando las actividades y haciendo llegar los entregables a las personas correspondientes

1.6 PRESUPUESTO

Descripcion tabular de los costos del proyecto

2 ANALISIS

Hay que averiguar qué es exactamente lo que tiene que hacer el software. Por eso, la etapa de análisis en el ciclo de vida del software corresponde al proceso a través del cual se intenta descubrir qué es lo que realmente se necesita y se llega a una comprensión adecuada de los requerimientos del sistema

2.1 CASOS DE USO

2.1.1 USUARIO

2.1.2 ADMINISTRADOR

2.2 DIAGRAMAS

Se presenta un gráfico en el que se simplifica y esquematiza la información sobre un proceso o del sistema

2.2.1 CLASES

2.2.2 CASOS DE USO

2.2.3 FLUJO DE SECUENCIAS

2.2.4 PAQUETES

3 DISEÑO

En esta siguiente fase debemos trazar una estructura interna del software. Para ello, descomponemos y organizamos el sistema en diferentes elementos que puedan elaborarse por separado

3.1 DISEÑO DE LA PLATAFORMA UI

Se diseña como se vera la interfaz de usuario

3.2 ARQUITECTURA

Se Plantea una arquitectura rest, la cual contara con la api, y las capas que usaran esta api, estas son presentacion, negocios y la de persistencia

3.2.1 PRESENTACION

En esta capa se desarrollara todo lo relacionado a la interfaz de usuario brindandole una experiencia agradable,

3.2.2 NEGOCIOS

Capa donde se realizara toda la logica de la plataforma

3.2.3 PERSISTENCIA

Capa que almacenara todo los datos en varias bases de datos, se debe resaltar que en esta capa se maneja redundancia y alta disponibilidad de los recursos

3.3 FUNCIONES

Acciones que se pondra a disposicion de las personas que interactuen con el sistema, segun el perfil en el que se encuentren

3.3.1 VISITANTE

Persona no registrada, y es quien tedra las funciones de crear cuenta y vista de productos

3.3.1.1 REGISTRO

Se manejan dos tipos de cuentas proveedor y usuario, para cada tipo de cuenta se requieren diferentes datos

3.3.1.2 EXPLORADOR

Explorador de articulos, publicaciones pero sin precios, para saber el precio debe registrarse

3.3.2 USUARIO

Persona que adquirio una cuenta en comal

3.3.2.1 LOGIN

El usuario ingresa sus credenciales, nombre y contraseña, si el usuario se conecta desde su dispositivo movil debera preguntar si desea mantener la sesion abierta

3.3.2.2 OFERTAR

El usuario puede publicar un bien o servicio, ya sea para ofrecer o adquirir

3.3.2.3 SECCION DE PRODUCTOS

Listado general de todos los productos

3.3.2.4 REPORTES

Con la informacion recopilada se realizaran diferentes reportes, tanto del uso de la plataforma como un informe z seguimiento de los productos vendidos z comprados

3.3.2.5 COMPRA

El usuario podra generar compras, adquirir bienes o servicios de un tercero

3.3.2.6 VENTA

Registro de las ventas de cada producto lo cual lleva un registro del dinero invertido dentro de la plataforma

3.3.3 ADMINISTRADOR

Persona que labora para Comal, es quien tendra privilegios en la plataforma, y encargada de realizar acciones propias de Comal

3.3.3.1 SUPERVISION

El adminsitrador podra eliminar, limitar el acceso a los usuarios que incumplan, estafen, realicen actividades ilicitas etc, dentro de la plataforma

3.3.3.1.1 QUEJAS

Se tendra una seccion de quejas, para todas las personas para cuando dentro de una compra-venta no se realice de la manera adecuada, en las cuales se encuentren procesos ilicitos

4 DESARROLLO

El modulo de desarrollo es donde se iniciara con la codificacion de la plataforma, con las teconologias que mas adelante se mencionaran

4.1 TECNOLOGIAS

En esta Actividad se proponen las siguientes tecnologias, siendo la capa de presentacion la una tecnologia a opcional para el desarrollo del proyecto, las tecnologias a utilizar cambian respecto a la capa que se esta desarrollando

4.1.1 PRESENTACION

4.1.2 NEGOCIOS

4.1.3 PERSISTENCIA DE DATOS

Para la persistencia de datos se utilizara Mysql un gestor de base de datos opensource, lo cual ayuda a reducir los costos en el proyecto

5 PRUEBAS

Modulo en el que se comprueba que el sistema funcione como debe.

5.1 UNITARIAS

Forma de comprobar el correcto funcionamiento de una unidad de código

5.2 INTEGRACION

Se realizan en el ámbito del desarrollo de software una vez que se han aprobado las pruebas unitarias y lo que prueban es que todos los elementos unitarios que componen el software, funcionan juntos correctamente probándolos en grupo. Se centra principalmente en probar la comunicación entre los componentes y sus comunicaciones ya sea hardware o software.

5.3 PRUEBAS DE PENETRACION

Prueba en la que se probara que las vulnerabilidades sean bajas ofna mitigadas

6 DESPLIEGUE

Despliegue del proyecto en los servidores propios

6.1 AL SERVIDOR

Publicar la plataforma en un host que ofrezca redundancia y alta disponibilidad, la plataforma debera contar con algun metodo para poder realizar esta accion

6.2 MONITOREO

Supervision del producto desplegado, esto en un periodo de cinco dias