**Proyecto de la asignatura**

**Ingeniería de Software**

**Mapa conceptual - Capítulo 2: Principios de la actividad**

**Integrantes:**

**Roswil López.**

**Gerson Cruz.**

**Danny Sevilla.**

**Hanzel Urrutia.**

**Docente:**

MSc.Pablo Hurtado

**Tarea:**

**# 5**

**Miércoles, 31 de agosto de 2021**

1. Visión de proyecto

* Desarrollar una app que proporcione la automatización de un sistema de pagos

1. Identificación de los Stakeholder

* Departamento de recursos humanos.
* Personal.

1. Resumen de las habilidades de cada miembro del equipo Scrum

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Nombre/Apellidos | Requisitos | Diseño/Modelado | Desarrollo | Pruebas | Base de Datos |
| Roswil López | X | X |  | X |  |
| Gerson Cruz | X |  | X |  | X |
| Danny Sevilla | X | X |  | X |  |
| Hanzel Urrutia | X |  | X |  | X |

1. Justificación del proyecto
2. **Razonamiento del proyecto:**

* Contador (Determina horarios u horas extras para añadirlo en la nómina).
* Patente del sistema de la empresa.

1. **Necesidades del negocio:**

* Automatización

1. **Beneficios del proyecto:**

* Ahorro de tiempo para la administración de los pagos.
* Mejora la reputación e imagen de la empresa.
* Acceso a más fuentes de financiamiento/patrocinamiento.
* Reducción de costos e incrementos en la productividad en el área de RRHH.
* Mejora la gestión interna de la organización e incrementa la satisfacción por parte de los trabajadores.

1. **Riesgos mayores:**

* Financiamiento del proyecto.
* Insatisfacción por parte de la empresa con el proyecto realizado.
* Rendimiento de la aplicación en los distintos dispositivos Android.

.