

ITAMPropone

**Elisa Espinosa
Jorge Ortiz
Victor Castillejos
Karen Arteaga**

Objetivo

Crear una aplicación para proponer proyectos al ITAM donde les alumnos puedan votar por los mejores proyectos.



Funcionalidades más presumibles

- El sistema de votación es muy intuitivo (Tinder)
- Los resultados se mostrarán en una tablita con el nombre, descripción y filtrado por la popularidad del proyecto
- Si el proyecto no tiene popularidad el proyecto se eliminará después de un año.

<https://app.moqups.com/mevbofgFeMiSlqXfxduif6CG89wNGW8F/view/page/af2dcae8a>

Proceso desde metodología

- 1 Analizamos el problema y definimos nuestros
Software Requirements y prioridad de las funcionalidades



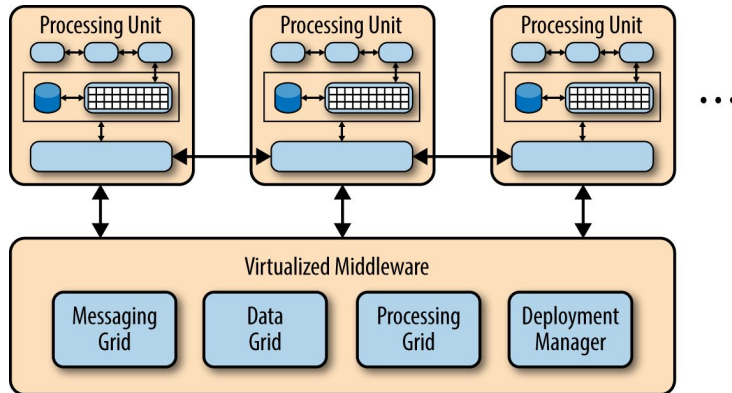
2 Definimos la metodología: AGILE

- Periodos cortos (Sprints)
- Adaptarse conforme avanza el proyecto, el cambio es inevitable
- Comunicación directa, natural y transparente
- Perfeccionamiento, completar los objetivos, actualizar las funcionalidades y sacar nuevas versiones del producto.



3 Definimos la arquitectura: Spaced-based y por Capas

- Agilidad, funcionamiento rápido y adaptable.
- Despliegue, fácil despliegue de la arquitectura space-based
- Desempeño, alto desempeño de space-based
- Prueba: gracias a la arquitectura por capas las el producto será fácil de probar

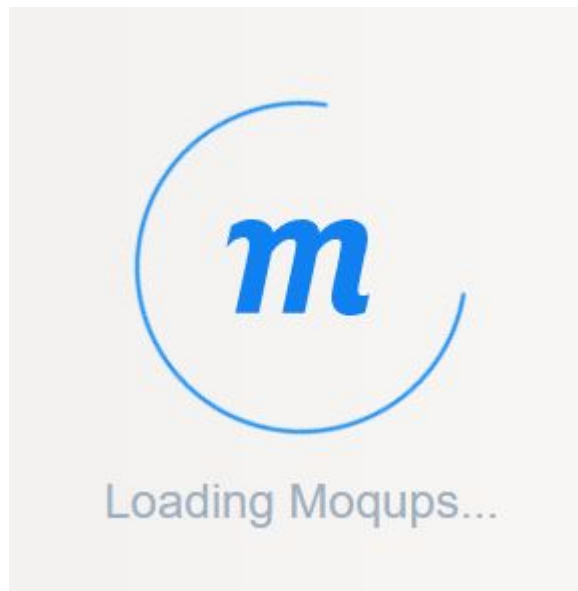


4 Analizamos costos y los discutimos para llegar a una Propuesta Económica

<https://docs.google.com/spreadsheets/d/1X4sJLzmyVvuYx86oZdQr7GSJlIZPPIW4-zG5PzRE7gA/edit#gid=0>

	A	B	C	D	E	F	G
1	Alcance	Días programado	Días reales	Recursos	Capacidad	Precio	
2	Pantalla de Login	3	4.35	Senior Software I	50%	\$7,613	
3	Pantalla de Login	2	2.9	Program Manage	20%	\$1,595	
4	Pantalla de Login	1	1.45	Diseño UI Intern	50%	\$1,813	
5	Panatalla para proponer proyectos	4	5.8	Senior Software I	50%	\$10,150	
6	Panatalla para proponer proyectos	2.5	3.625	Program Manager	20%	\$1,994	

5 Realizamos el código cuidando la calidad y seguridad hasta obtener una **Primera versión**

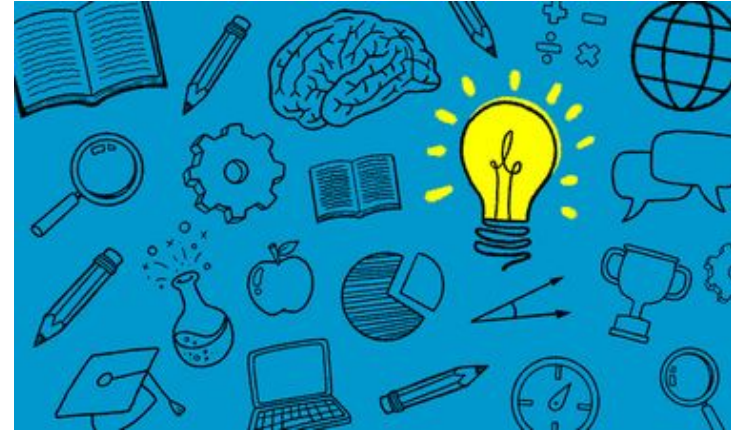


6 Checamos nuestro código y analizamos posibles errores en nuestro Plan de Calidad



Las 3 cosas que más aprendimos

- La planeación de un proyecto conlleva muchos pasos y requerimientos, no solo tener la idea de la aplicación y lo que quieres que haga.
- Aprendimos sobre los costos de programar un proyecto y las roles que necesitas para que se desarrollen los diferentes aspectos de la aplicación/página web.
- El proceso completo que debemos llevar para desarrollar software de calidad



¿Qué haríamos diferente?

- Buscar otra plataforma para que las funcionalidades se apreciaran más y que no solo quedaran como prototipo
- Asignar roles entre los miembros del equipo
- Seguir con más cuidado el proceso de AGILE
- Hacer más pruebas de usuario para el rol de administrador

