**UNIVERSIDAD REGIONAL AUTÓNOMA DE LOS ANDES “UNIANDES”**



**CARRERA DE INGENIERÍA DE SOFTWARE**

**Aplicación Móvil para la Gestión de Parqueaderos en la Universidad Autónoma de Los Andes**

**Metodologia**

**ESTUDIANTE:**

1. **Bunshe Aguirre Janio Xavier**
2. **Calapi Muñoz Yolanda Patricia**
3. **Llanganate Muñoz Pintag Duchicela**

**NIVEL: SEPTIMO SOFTWARE**

**JUNIO 2024**

**Metodología Mobile-D para el Desarrollo de la Aplicación de Gestión de Parqueaderos**

**Nombre del Proyecto:** Aplicación Móvil para la Gestión de Parqueaderos en la Universidad Autónoma de Los Andes

**1. Inicio del Proyecto y Planificación**

* **Definición del Proyecto:** Reunión inicial para establecer la visión del proyecto y los objetivos específicos, incluyendo la identificación de stakeholders y usuarios clave como estudiantes, personal administrativo y visitantes.
* **Planificación Inicial:** Creación del roadmap inicial y del backlog de producto que incluya las funcionalidades clave como la lista de parqueaderos, disponibilidad en tiempo real, alertas, reportes y la integración con el carnet universitario.

**2. Fase de Análisis y Diseño**

* **Requisitos y Diseño de UX/UI:** Definición detallada de los requisitos funcionales y no funcionales, junto con el diseño de la experiencia de usuario (UX) y la interfaz de usuario (UI) para garantizar una navegación intuitiva y eficiente.
* **Prototipado:** Creación de prototipos iterativos para validar las funcionalidades con los usuarios y stakeholders antes de la implementación.

**3. Desarrollo Iterativo**

* **Sprints de Desarrollo:** Implementación en ciclos cortos (sprints) de 2 a 4 semanas, donde cada sprint incluye planificación, desarrollo, pruebas y revisión.
* **Integración Continua:** Uso de herramientas de integración continua para garantizar que cada incremento de la aplicación sea probado y validado automáticamente.

**4. Pruebas y Validación**

* **Pruebas Automatizadas:** Implementación de pruebas unitarias, de integración y funcionales automatizadas para asegurar la calidad del código y la funcionalidad de la aplicación.
* **Pruebas Manuales:** Realización de pruebas de usuario (UAT) y pruebas de rendimiento para validar el cumplimiento de los requisitos no funcionales como tiempos de respuesta y estabilidad.

**5. Despliegue y Entrega Continua**

* **Despliegue Gradual:** Lanzamiento inicial a un grupo piloto seguido de una implementación escalonada para recoger retroalimentación y minimizar riesgos.
* **Entrega Continua:** Implementación de actualizaciones y mejoras de forma regular, basada en el feedback de los usuarios y la evolución de los requisitos.

**6. Monitoreo y Mantenimiento**

* **Monitoreo de Performance:** Seguimiento continuo del rendimiento de la aplicación en producción para identificar y resolver problemas de manera proactiva.
* **Soporte Técnico:** Garantía de disponibilidad de un equipo de soporte técnico para responder rápidamente a incidencias reportadas por los usuarios.

**7. Capacitación y Documentación**

* **Capacitación del Usuario:** Elaboración de materiales de capacitación y sesiones informativas para asegurar que los usuarios puedan aprovechar al máximo las funcionalidades de la aplicación.
* **Documentación Completa:** Creación de manuales de usuario detallados, documentación técnica y guías de mantenimiento para facilitar la gestión y evolución de la aplicación.

**Conclusión**

La metodología Mobile-D se adapta perfectamente al desarrollo de la aplicación móvil de gestión de parqueaderos de la Universidad Uniandes, asegurando un proceso ágil y eficiente desde la planificación inicial hasta el despliegue y mantenimiento continuo. Al seguir este enfoque, el proyecto puede beneficiarse de entregas rápidas, iterativas y alineadas con las necesidades cambiantes de los usuarios y stakeholders.

Patricia Calapi   
Líder de Proyecto

Janio Bunshe   
Desarrollador / Analista

Pintag Llanganate   
Desarrollador / Analista