

Centro Educativo Técnico Laboral KINAL

Perito en Informática

Tecnología

IN6BM

Catedrático: Erick Bran

Propuesta de proyecto



Estudiantes Grupo 7

No.	Nombres y Apellidos	Carné
1	Ángel Andrés Herrarte Lorenzana	2019037
2	Sergio Daniel Mayen Hernández	2019098
3	José Leonel López Ajvix	2019044
4	José Javier Hernández Barker	2018501
5	José David Góngora Olmedo	2019063

Índice

Introducción	4
1. Propósito	5
1.1 Público Objetivo.....	5
1.2 Impacto.....	5
2. Objetivos y alcance	6
2.1 Objetivos.....	6
2.2 Alcances	6
3. Suposiciones y Restricciones	7
3.1 Suposiciones.....	7
3.2 Restricciones	7
4. Metodología De Desarrollo De Software	8
4.1 Principales Razones.....	8
5. Entregables	9
5.2 Documento de requisitos recopilados.....	9
5.3 Modelo de Casos de Uso	10
5.3.1 Funciones del Cliente.....	10
5.3.2 Funciones del Administrador	10
5.3.3 Funciones del Administrador	10
5.3.4 Modelo	11
5.4 Glosario.....	12
5.5 Prototipos de interfaces de Usuario	13
5.5.1 Login	13
5.5.2 Registrar.....	14
5.5.3 Inicio	15
5.5.4 Ver receta	16
5.5.5 Agregar receta	17
5.5.7 Vistas en dispositivo móvil.....	18

5.6 Modelo De Análisis Y Diseño	19
5.6.1 Responsive Design	19
5.6.2 Flat Design	19
5.7 Modelo de datos.....	20
5.8 Modelo de Implementación	20
5.9 Modelo de Despliegue.....	22
5.10 Modelo de Pruebas.....	23
5.11 Plan de actividades	24
5.12 Evaluación de actividades.....	26
5.13 Manual de instalación	26
5.13.1 Para Computadoras	26
5.13.2 Para Celulares	27
5.14 Material de Apoyo al Usuario Final	28
5.14.1 Para Ordenadores	28
5.14.2 Para Celulares	34
5.15 Presentación y Acceso al Producto	38
5.15.1 Presentación.....	38
5.15.2 Acceso.....	38
6. Organización Del Proyecto	38
7. Presupuesto	40
8. Cronograma de Actividades (Plan del proyecto)	44
9. Seguimiento y Control del proyecto	47
9.1 Requisitos.....	47
9.2 Plazos de entrega	47
9.3 Control de calidad y gestión de configuración.....	48

Introducción

¿Cuál es el tema del trabajo?

EzRecipe es una aplicación creada que sirve como red social, en el cual las personas van a poder compartir sus recetas de sus platillos creados, poniendo los ingredientes en un lado y la preparación en otro, con imágenes que lo acompañen, además se podrá tener un sistema de monedas virtuales para poder acceder a recetas Premium y sistema de suscripción online el cual permitirá acceder a recetas Premium sin límites y la aprobación de recetas y consejos personales de chefs profesionales.

¿Por qué se hace el trabajo?

El trabajo es realizado con la intención de poder darles a las personas aficionadas a la cocina un espacio especializado en el cual puedan publicar sus recetas y creaciones en la aplicación. Además de contar con la aprobación de chefs reconocidos, y poder acceder a sus recetas especiales.

¿Cuál es el método empleado en el proyecto?

El método para poder trabajar este proyecto será por medio de metodología SCRUM, existirán trabajos especializados para cada persona y un SCRUM Master que coordinará todo esto y estará al pendiente del mismo.

¿Cuáles son las limitaciones del trabajo?

Como todo trabajo, existen limitaciones, en este caso sería la imposibilidad de volver este proyecto mucho más diversificado y de amplio uso por falta de conocimiento y tiempo. Además, que se cuenta con un grupo reducido de personas para poder llevar este proyecto más allá, pero se intentará en un futuro llevarlo a gran escala.

1. Propósito

La aplicación web llamada **EzRecipe** nace con el propósito de poder ayudar a las personas a poder encontrar recetas que sean fáciles de preparar y sobre todo que se sean saludables para las personas que lo consuman. Además, gracias a **EzRecipe** es posible que los usuarios de la aplicación tengan una comunicación directa con chefs avalados y reconocidos por **EzRecipe**. La idea inicial por la que decidimos desarrollar esta aplicación es que las personas no pierdan tiempo y recursos buscando recetas de comida en internet, sin saber cuán saludables son estas o si los ingredientes utilizados tienen consecuencias negativas para el cuerpo de los seres humanos.

1.1 Público Objetivo

Existen 2 tipos de público objetivo:

- Personas entre 10 y 25 años: Es nuestro público objetivo principal ya que es la generación que tiene más facilidad a la hora de utilizar dispositivos electrónicos como computadoras y teléfonos móviles, además es fácil para este público confiar en herramientas tecnológicas.
- Personas entre 26 a 50 años: Es nuestro público objetivo secundario, a pesar de que un gran porcentaje de esta población aun prefiere soluciones más tradicionales como revistas de comida o recetarios, aun así, tratamos de atraer el porcentaje restante de esta población haciendo la aplicación accesible y fácil de usar.

1.2 Impacto

El impacto que nuestra aplicación quiere lograr es que los usuarios de **EzRecipe** dejen de preocuparse en pensar que comida preparar y poder establecer una conversación directa con chefs especializados en comida saludable para poder mejorar sus hábitos alimenticios y como consecuencia tener una vida más ordenada y saludable.

2. Objetivos y alcance

2.1 Objetivos

- Realizar toda la documentación del proyecto: Entregables, avances, entre otras.
- Realizar las pruebas necesarias para comprobar su optimización.
- Diseñar una interfaz agradable e intuitiva para el usuario.
- Dar un constante mantenimiento a la plataforma.
- Otorgar a los usuarios recetas actualizadas y bien explicadas.
- Mantener constante comunicación con los usuarios leyendo sus comentarios y mejorar aspectos.
- Mantener a los usuarios satisfechos con el servicio.
- Mantener un diseño responsive para el cambio de dispositivos.
- Brindar a los usuarios nuevas ofertas cada cierto tiempo.
- Evitar errores con el sistema de monedas virtuales.

2.2 Alcances

- Las personas podrán tendrán la libertad para crear su cuenta y ver el contenido de **EzRecipe**
- Los usuarios podrán compartir sus propias recetas con la comunidad para ganar monedas virtuales (**EzCoins**), así mismo expandir el recetario de la aplicación.
- Los usuarios tendrán la oportunidad de ganar monedas virtuales (**EzCoins**) al momento de ver anuncios cortos.
- La aplicación tendrá un sistema de monedas virtuales llamadas **EzCoins** para desbloquear recetas Premium compartidas por chefs profesionales.
- Los usuarios tendrán varias opciones de suscripciones mensuales para tener beneficios premiums.
- Chefs profesionales podrán crear su cuenta y ser verificados, también podrán compartir recetas Premium.
- La aplicación contara con un chat para los usuarios con suscripciones.

- Las recetas tendrán el valor nutricional de cada alimento para llevar un mejor control de la comida.
- Tendrá un sistema automático para recomendar a los usuarios las recetas más populares.

3. Suposiciones y Restricciones

3.1 Suposiciones

- Problemas al solicitar la presencia de algún desarrollador.
- Tiempo limitado para el desarrollador crear su parte del proyecto.
- Problemas al tomar decisiones en el proyecto.
- Cambio de ideas en el proyecto.
- Problemas o demoras con algún miembro del equipo.
- Desacuerdo con los miembros
- Problemas por si alguien no termina una parte del Proyecto

3.2 Restricciones

- Disponibilidad de los Desarrolladores.
- Tiempo limitado para los desarrolladores.
- Decisiones lentas.

4. Metodología De Desarrollo De Software

La metodología de desarrollo de software que escogimos para poder realizar este proyecto es la metodología denominada SCRUM.

Decidimos implementar esta tecnología porque es una de las mejores opciones que existen hoy en día cuando se quieren trabajar en grupos de trabajo colaborativo. Una de las principales ventajas es que permite que los equipos trabajen de manera ágil y con bastante interacción entre todos los integrantes del equipo.

Con este método podemos trabajar de una manera más rápida y poder ver el progreso de la aplicación con más anticipación, gracias a esto podemos arreglar bugs que encontramos al final cada iteración.

4.1 Principales Razones

- Entrega mensual o quincenal: Esta fue una de las principales razones por las que nosotros como equipo de trabajo decidimos optar por esta metodología, ya que necesitábamos avanzar de manera ágil.
- Productividad y calidad: Conforme pasa el tiempo y el equipo avanza en el proyecto, se van dando cuenta de que trabajan de manera productiva y que cada entrega tiene una gran calidad.
- Mejora continua: Conforme se va dando cada iteración del proyecto se realiza una retrospectiva de lo realizado para encontrar los obstáculos con los que el equipo de trabajo se cruzó durante el desarrollo.
- Compromiso Del Equipo: Cada vez que se inicia una nueva iteración, cada miembro del equipo debe elegir que metas se compromete a alcanzar hasta el próximo inicio de la iteración.

5. Entregables

5.2 Documento de requisitos recopilados



5.3 Modelo de Casos de Uso

El modelo de casos de uso es un modelo usado para poder visualizar los usos que cierta persona le puede dar la aplicación en sí, con las funciones previstas de en la aplicación y lo que cada usuario podrá hacer. En este caso, **EzRecipe** podrá hacer lo siguiente:

5.3.1 Funciones del Cliente

- Ver Recetas
- Publicar una Opinión
- Publicar Recetas
- Visualizar Personas
- Pagar una Suscripción

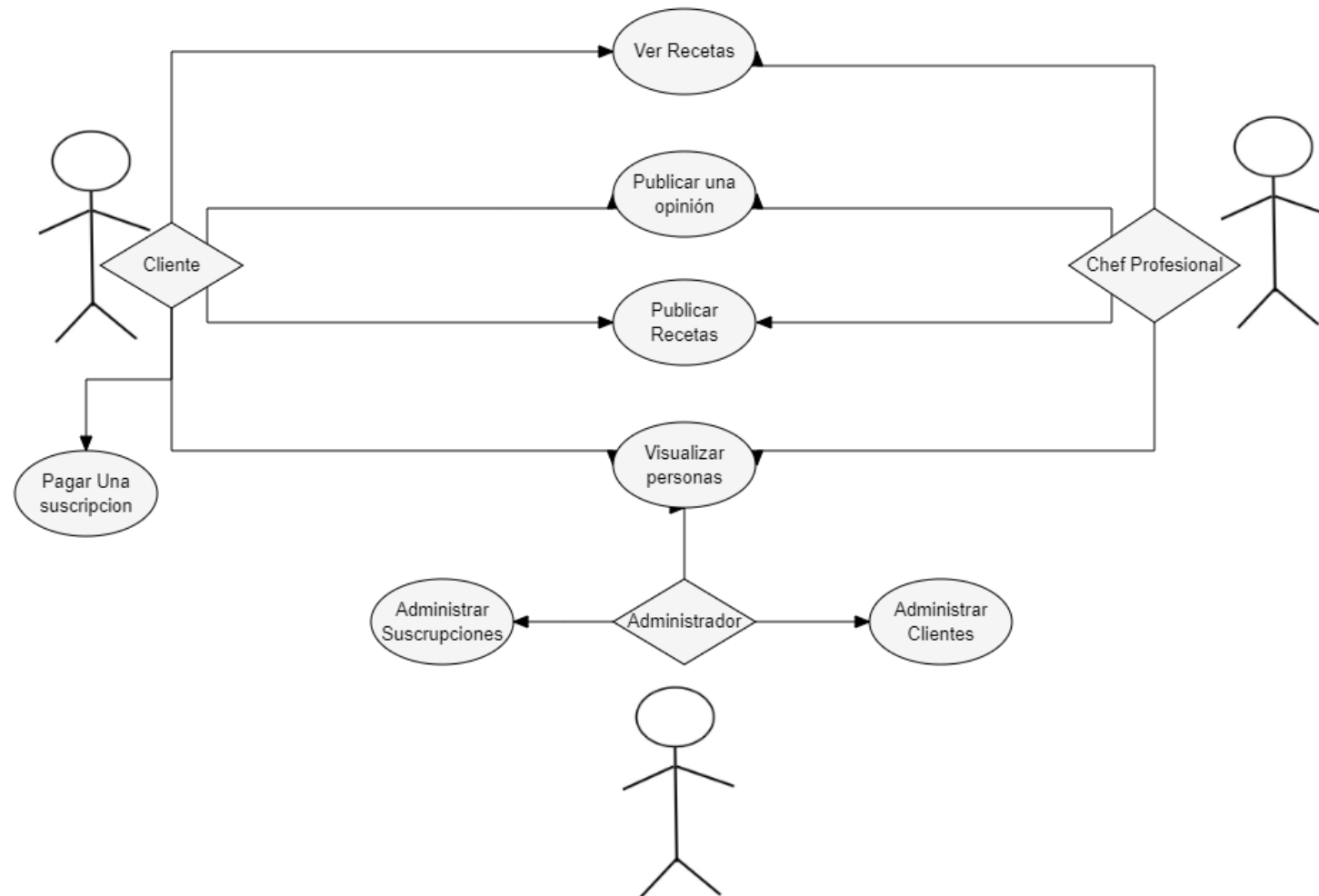
5.3.2 Funciones del Administrador

- Ver Recetas
- Publicar una Opinión
- Publicar Recetas
- Visualizar Personas

5.3.3 Funciones del Administrador

- Administrar Suscripciones
- Administrar Usuarios
- Visualizar Personas

5.3.4 Modelo

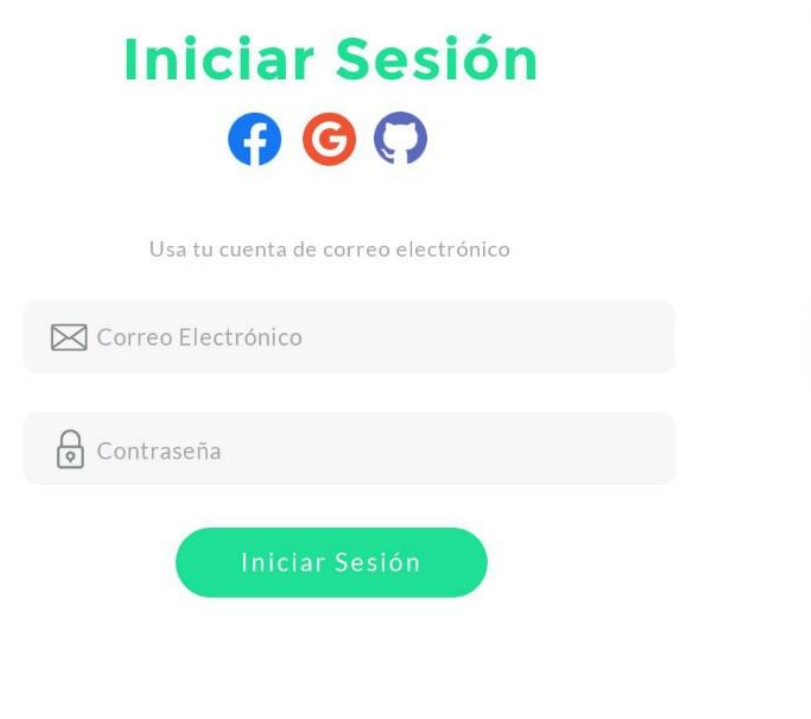
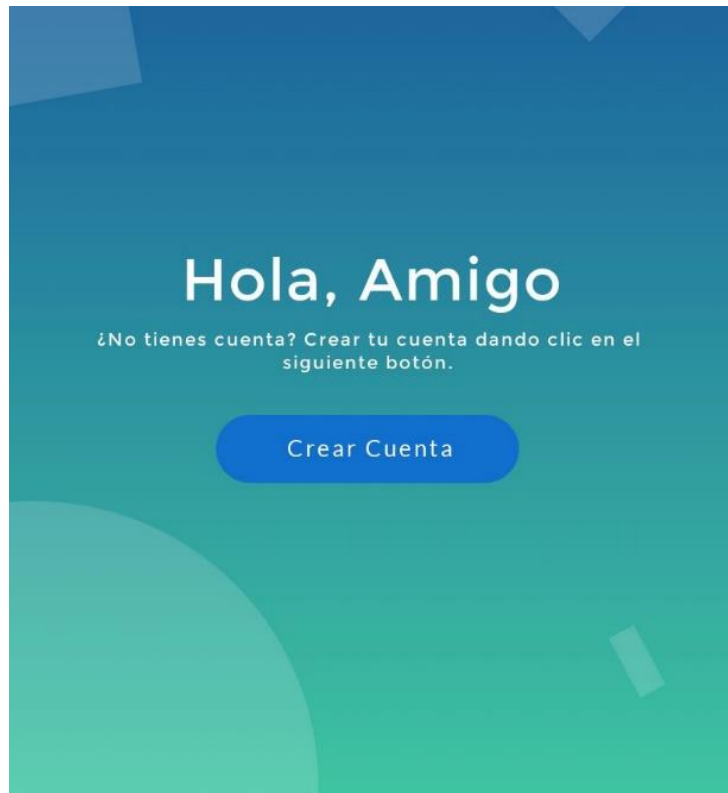


5.4 Glosario

- EzRecipe: nombre de la aplicación.
- Imposibilidad: Falta de ocasión o medios para que una cosa exista, ocurra o pueda realizarse.
- Mantenimiento: Conservación de una cosa en buen estado o en una situación determinada para evitar su degradación.
- Visualizar: Ver la información (textual, gráfica, etc.) que se ofrece en una pantalla, un monitor, un visor u otro dispositivo similar.
- Accesible: Que puede ser comprendido, que está al alcance de una persona para ser comprendido.
- Colaborativo: Que se desarrolla a partir de ideas y conocimientos compartidos por varias personas para que puedan tener un uso generalizado.
- SCRUM: es una metodología para la gestión de proyectos
- Bug: error o defecto en el programa.
- Rol: Función que una persona desempeña en un lugar o en una situación.
- Optimizar: Conseguir que algo llegue a la situación óptima o dé los mejores resultados posibles.
- Autosustentable: Capacidad para generar recursos propios
- Retroalimentación: método de control de sistemas en el cual los resultados obtenidos de una tarea o actividad son reintroducidos nuevamente en el sistema con el fin de controlar y optimizar su comportamiento
- Documentación: Conjunto de documentos, generalmente oficiales, con que se prueba o acredita algo.
- Interfaz: Zona de comunicación o acción de un sistema sobre otro.
- EzCoins: moneda interna del programa
- Framework: entorno de trabajo

5.5 Prototipos de interfaces de Usuario

5.5.1 Login



5.5.2 Registrar

Crear Cuenta



Usa tu cuenta de correo electrónico

 Usuario

 Correo Electrónico

 Contraseña

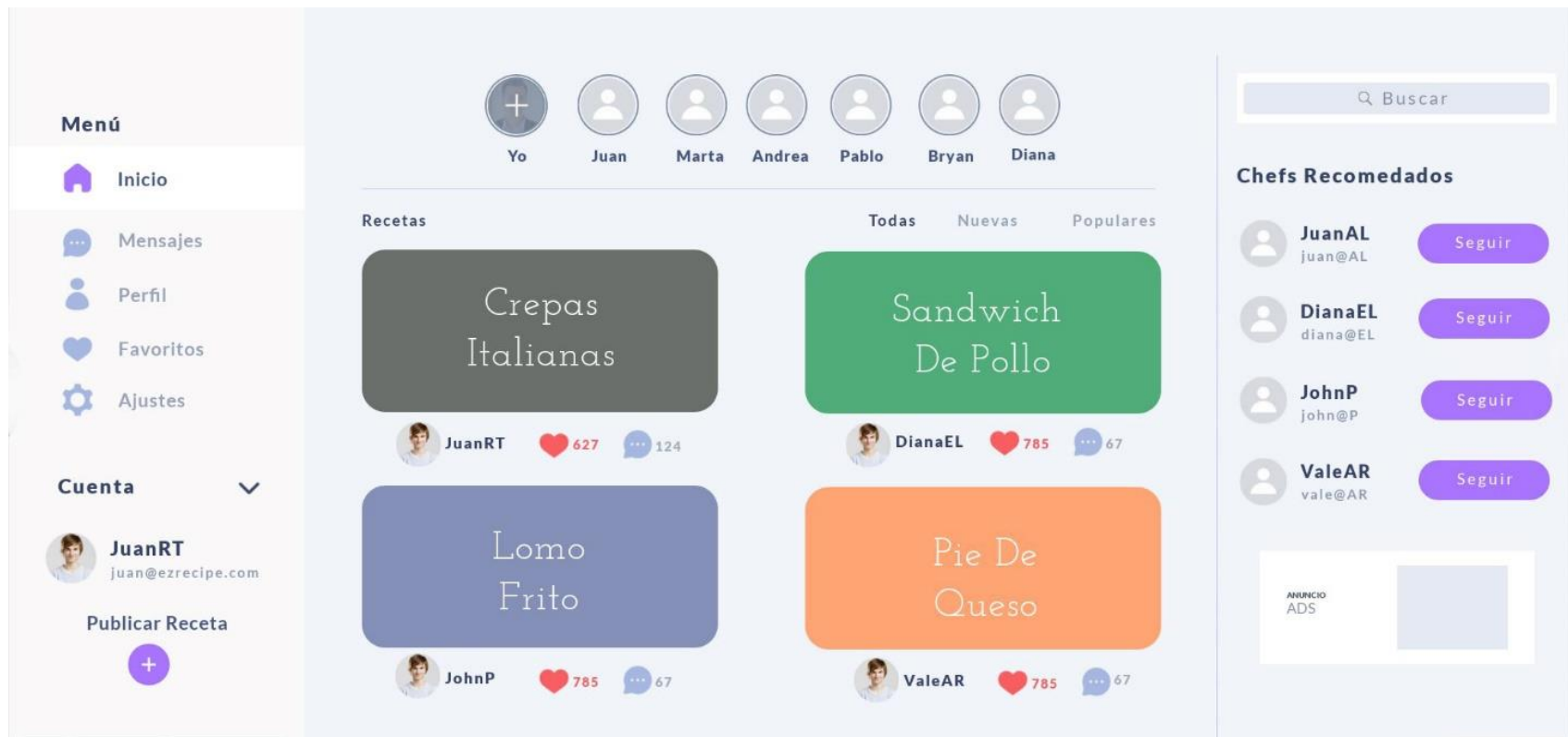
Registrarse

Hola, Amigo

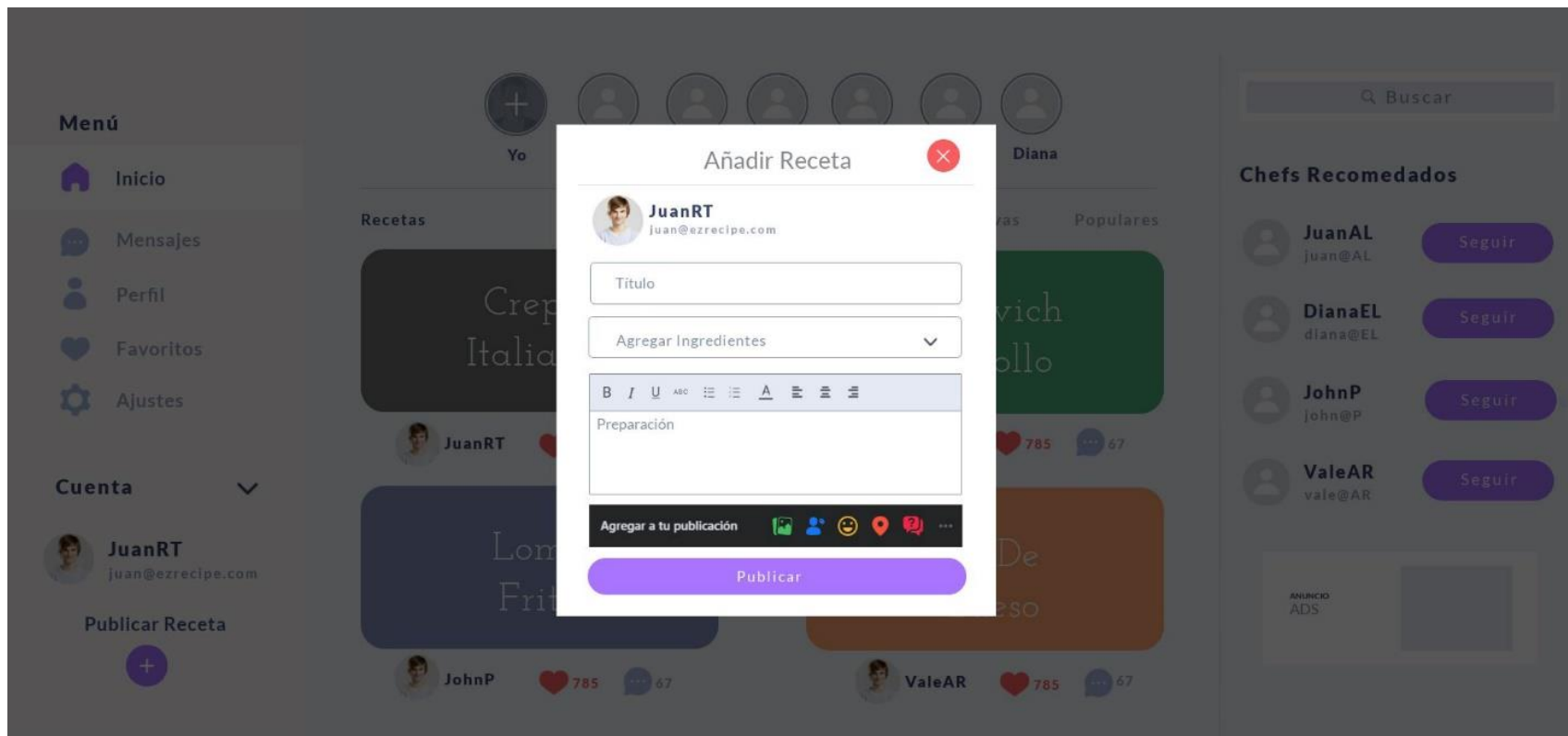
Para obtener una mejor experiencia de usuario te recomendamos iniciar sesión en nuestra plataforma.

Iniciar Sesión

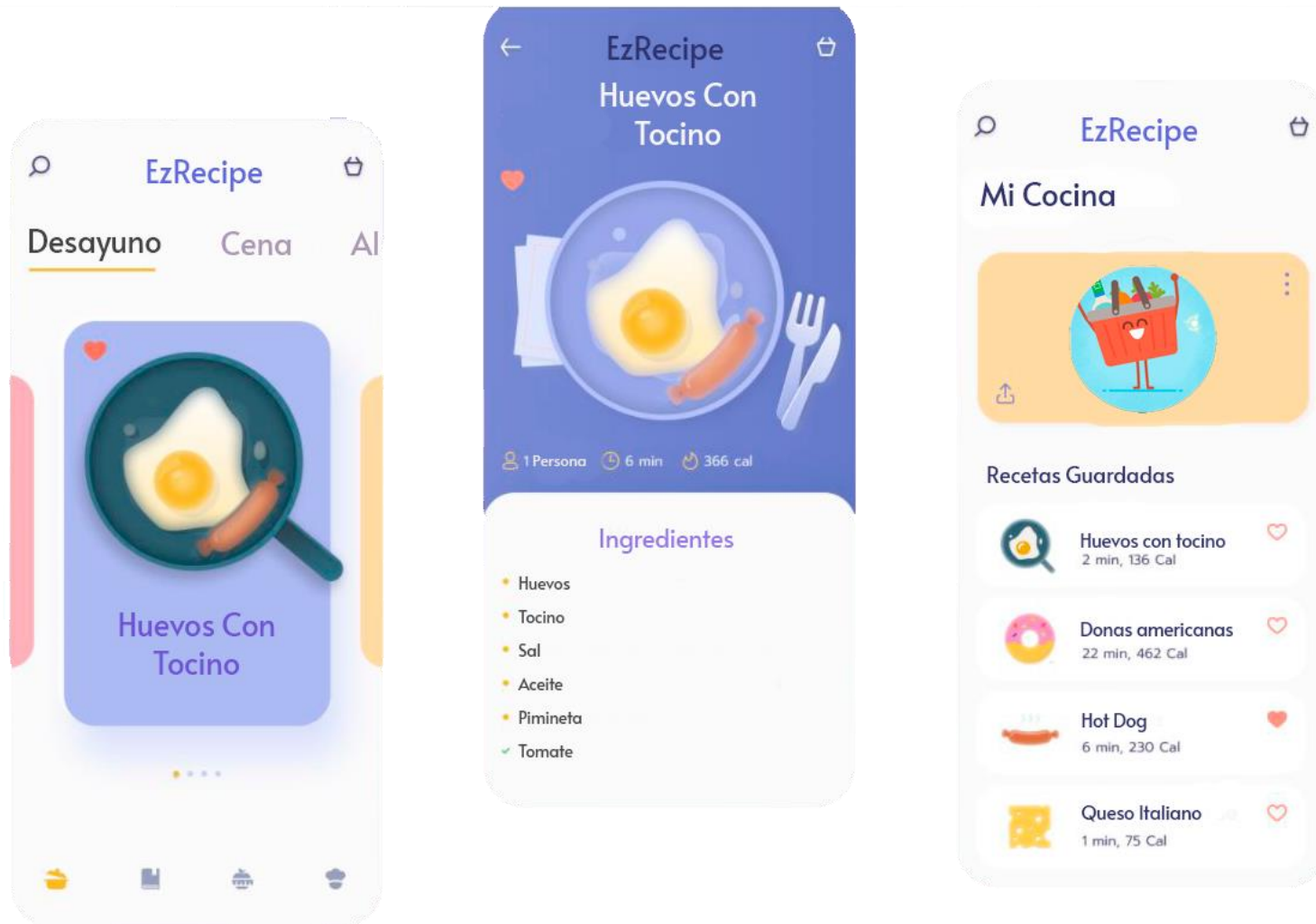
5.5.3 Inicio



5.5.5 Agregar receta



5.5.7 Vistas en dispositivo móvil



5.6 Modelo De Análisis Y Diseño

El diseño de la página, tienda o blog es un elemento muy importante a tener en cuenta. Esto se debe a que el usuario sentirá confianza al entrar a un sitio que luzca profesional, en el que pueda navegar de forma cómoda, rápida y segura, evitando cualquier problema que le impida ver el contenido por el que accedió. El diseño de nuestra aplicación llamada **EzRecipe** está basada en 3 principios fundamentales del diseño web. Los cuales son:

5.6.1 Responsive Design

Según realizados acerca de qué dispositivo electrónico es más frecuente usar para navegar en internet, el 60% de los usuarios usan dispositivos móviles para visitar sus páginas web favoritas. Gracias a estos datos decidimos usar el diseño web responsive para llegar a un público más amplio. Con esta filosofía de diseño evitamos crear dos aplicaciones separadas según el dispositivo del usuario, en cambio usamos directivas especiales de CSS para ajustar el diseño al dispositivo.

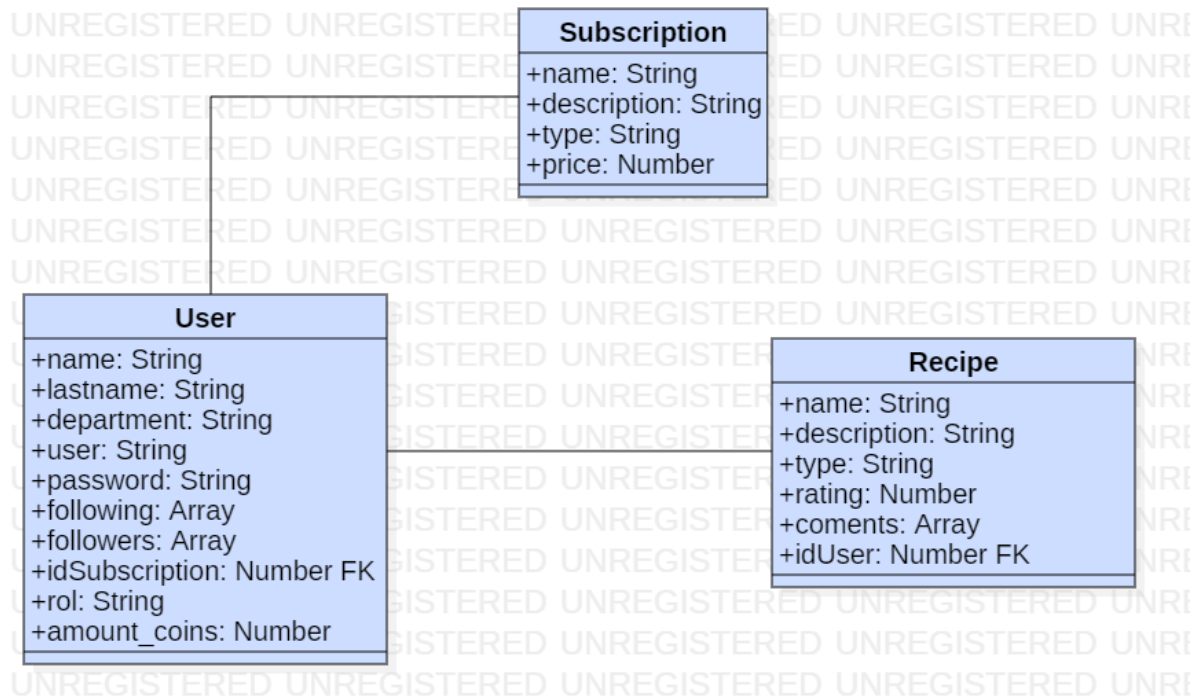
5.6.2 Flat Design

Este chat estilo de diseño nace con la frase “menos es más “. Se caracteriza por usar una paleta de colores de tonos vivos y el uso de formas geométricas para modelar la estructura de la aplicación web. Consiste en eliminar o reducir todo tipo de decoración en un diseño de interfaz o web para simplificar el mensaje y facilitar la funcionalidad.

Con este estilo de diseño logramos conseguir en nuestra aplicación una interfaz simple e intuitiva que facilita el uso de la aplicación a todo tipo de usuarios sin importar si tienen experiencia usando otras aplicaciones web. Una de las principales ventajas de implementar flat design es que en dispositivos móviles facilita en gran medida el uso y la comprensión de las interfaces de usuario creando una experiencia de usuario simple y fácil de usar.

La unión del responsive y flat design da como resultado aplicaciones web que tengan un diseño simple y que se pueda adaptar a todo tipo de dispositivos electrónicos como teléfonos inteligentes, laptops tabletas, entro otros.

5.7 Modelo de datos



5.8 Modelo de Implementación

El modelo de implementación servirá para poder visualizar como se implementará la aplicación mediante los lenguajes y programas que se utilizarán para poder trabajar en la misma. En este caso **EzRecipe** utilizará lo siguiente:

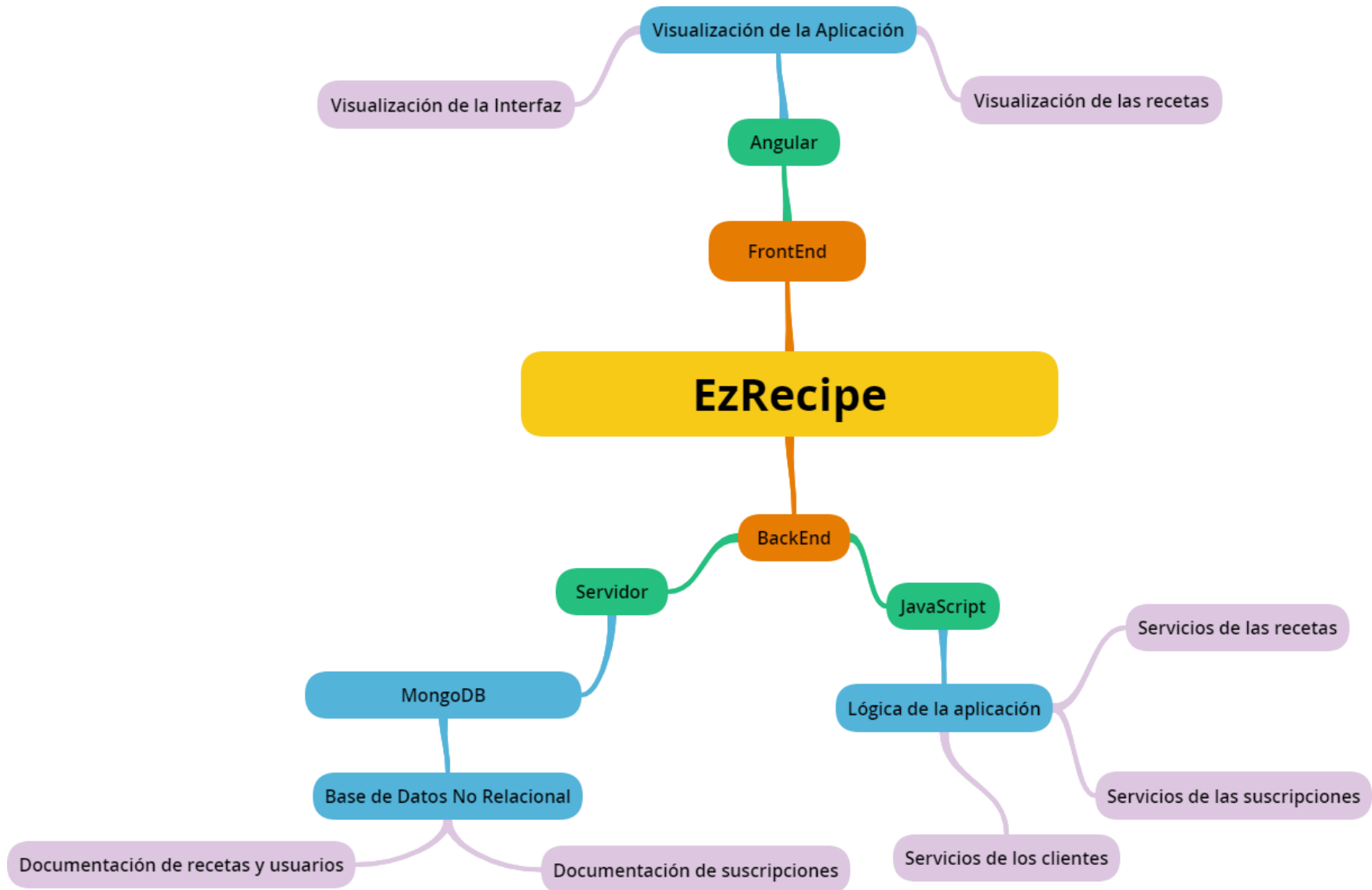
FrontEnd

- Angular

BackEnd

- MongoDB
- JavaScript

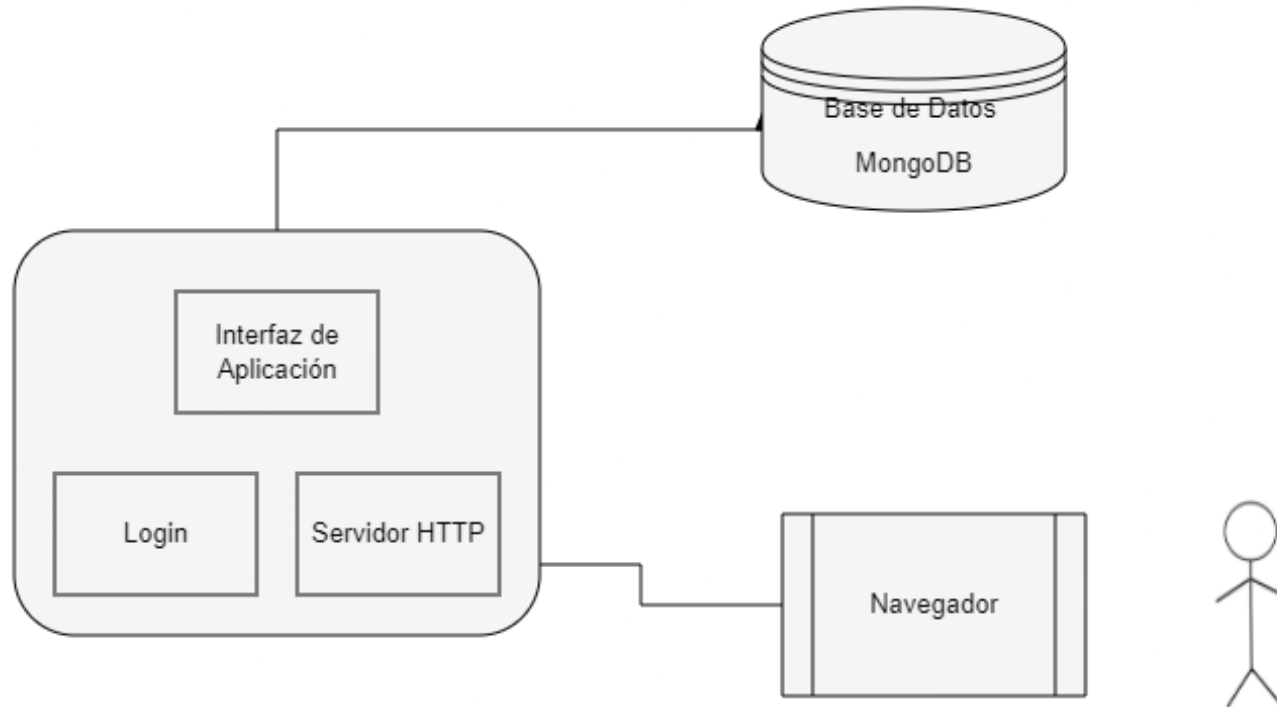
En el modelo se ve de una mejor manera la forma que se implementará la aplicación.



5.9 Modelo de Despliegue

El modelo de despliegue servirá para poder visualizar de una mejor manera la forma en que la aplicación se comportará en la nube. En este caso la aplicación **EzRecipe** tiene la siguiente estructura:

- El cliente entrará a la aplicación desde un navegador web
- El cliente entrará al servidor HTTP
- El cliente Se registrará con el login
- El cliente entrará a la interfaz principal de la aplicación
- El cliente podrá interactuar con la base de datos a través de la interfaz de la aplicación.



5.10 Modelo de Pruebas

Pruebas Unitarias

- Se comprobara la correcta funcionalidad de cada módulo realizandose constantes puebas a nivel local.

Pruebas de Integración

- Al ir avanzando con el desarrollo los módulos se iran enlazando a su vez se estara observando el comportamiento de estos para encontrar algun error si es que lo hay.

Pruebas Funcionales

- Al acabar con el desarrollo del programa iniciara las pruebas iniciales, verificando que las funciones principales no tengan errores.

Performance Testing

- El programa se lanza a un grupo controlado preferiblemente que no tengan ningun conocimiento tecnologico, esto servira para ver si el programa es intuitivo, facil de usar y verificar que no haya ningún tipo de bug.

5.11 Plan de actividades

ACTIVIDAD	Descripción - Costo
CREACIÓN DEL PROYECTO costo: \$109.38	CREAMOS EL REPOSITORIO EN DONDE VAMOS A VER EL PROYECTO. Y LO INICIALIZAMOS EN NUESTRAS COMPUTADORAS Y AGREGAMOS LOS ARCHIVOS Y CARPETAS NECESARIAS PARA EL PROYECTO. TAMBIÉN INICIALIZAMOS NPM E INSTALAMOS TODAS LAS DEPENDENCIAS NECESARIAS PARA EL PROYECTO.
CONEXIÓN A LA BASE DE DATOS costo: \$109.38	CREAMOS EL CÓDIGO QUE SE ENCARGARÁ DE HACER LA CONEXIÓN A LA BASE DE DATOS CON MONGOOSE A MONGODB
CREACIÓN DE MIDDLEWARE costo: \$109.38	CREAMOS EL CÓDIGO QUE SE ENCARGARA DE SER EL INTERMEDIARIO PARA PODER HACER CONVERSIONES, VALIDACIONES, LO QUE SEA NECESARIO PARA LA APLICACIÓN.
CREACIÓN DE MODELOS DE DATOS costo: \$109.38	CREAMOS LOS MODELOS DE DATOS PARA PODER OBTENER LOS DATOS DE LA BASE DE DATOS Y ASÍ ORDENARLOS HE INSTANCIARLOS PARA SER USADOS.
CREACIÓN DE FUNCIONES CON SUS RUTAS costo: \$984.38	CREAMOS LAS FUNCIONES QUE VAN A SER EL CORAZÓN DE LA APLICACIÓN. YA QUE SE ENCARGARAN DE HACER TODAS LAS OPERACIONES NECESARIAS PARA DAR COMO RESULTADO LO QUE UNO ORDENÓ
CREACIÓN DEL PROYECTO CON ANGULAR costo: \$109.38	CREAMOS APARTE EL REPOSITORIO O DESDE EL MISMO REPOSITORIO EL PROYECTO EN ANGULAR, QUE SERVIRÁ PARA CREAR LAS VISTAS DE LA APLICACIÓN.

CREACIÓN DE LAS VISTAS

CREAMOS LA PARTE VISUAL DE LA APLICACIÓN. EL MENÚ, LAS OPCIONES, EL AGREGAR RECETA, VER LA RECETA, ETC. CON LOS LENGUAJES DE HTML, CSS

costo: \$984.38

CONEXIÓN A NODE JS

HACEMOS LA CONEXIÓN AL PROYECTO EN DONDE TENEMOS TODAS NUESTRAS FUNCIONES PARA TRAER DATOS, ENVIAR DATOS, ELIMINAR DATOS, ETC.

costo: \$109.38

COMPROBAR SU FUNCIONAMIENTO

TOMAMOS UN TIEMPO PARA PROBAR LA APLICACIÓN Y ENCONTRAR ALGÚN TIPO DE BUG O ERROR EN LA APLICACIÓN PARA PODER SOLUCIONARLO.

costo: \$218.75

PROYECCIÓN DE IMAGEN

HACEMOS EL LANZAMIENTO DE LA APLICACIÓN A UN CIERTO GRUPO DE PERSONAS (EMPRESA A VENDERLA). PARA QUE ELLOS PUEDAN EVALUAR LA APLICACIÓN. COMO EJEMPLO PUEDE SER: QUE TAN RÁPIDO ES, EL DISEÑO DE LA APLICACIÓN, Y OTRAS CARACTERÍSTICAS. ASÍ ELLOS PUEDEN HACER LA PETICIÓN DE UN CAMBIO EN ALGO QUE NO LES GUSTE Y ASÍ PODER CAMBIARLO O MEJORARLO.

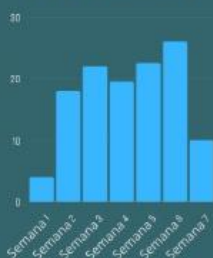
costo: \$218.75

LANZAMIENTO

LANZAMOS LA APLICACIÓN COMPLETA, YA SIN ERRORES, SIN BUGS, TODO A LA PREFERENCIA DEL CLIENTE.

costo: \$437.5

HORAS DE ESFUERZO ESTIMADAS



IMPREVISTOS

- Se encuentran bugs en las peticiones del usuario (El cronograma se alargaría una semana)
- Si alguno de los integrantes del proyecto sufre algún percance personal este se analizara cuanto tiempo se ausentara y buscara un reemplazo si es necesario
- Si las proyecciones resultan negativas estas se tomaran en cuenta y cambiaran esos aspectos

5.12 Evaluación de actividades

Cada actividad mencionada anteriormente debe de cumplir con algunos aspectos importantes para su autorización, de lo contrario se tendrá que repetir para comprobar nuevamente.

Los aspectos a evaluar son los siguientes:

- Diseño agradable e intuitivo
- Orden
- Funcionamiento

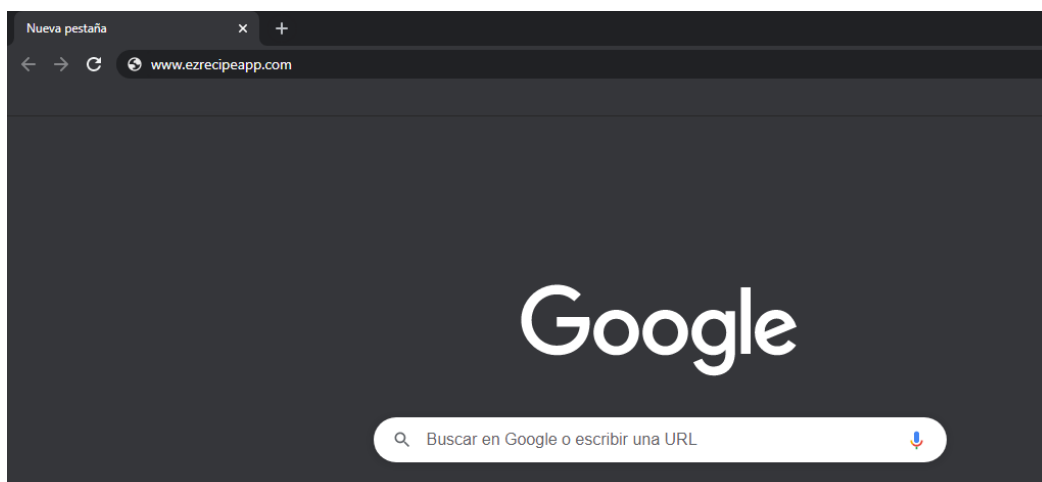
Todo esto se debe para cumplir con las expectativas de calidad y brindar un mejor servicio.

5.13 Manual de instalación

Primero, lo que vamos a necesitar para poder usar la aplicación, es necesario que tenga un navegador instalado en su ordenador, puede ser cualquier navegador, un ejemplo de estos navegadores son: Chrome, Opera, Fire Fox, Brave, Edge, etc. También es necesario la conexión a internet (puede ser por Wi-Fi, Datos Móviles o Conexión por un Cable de Red).

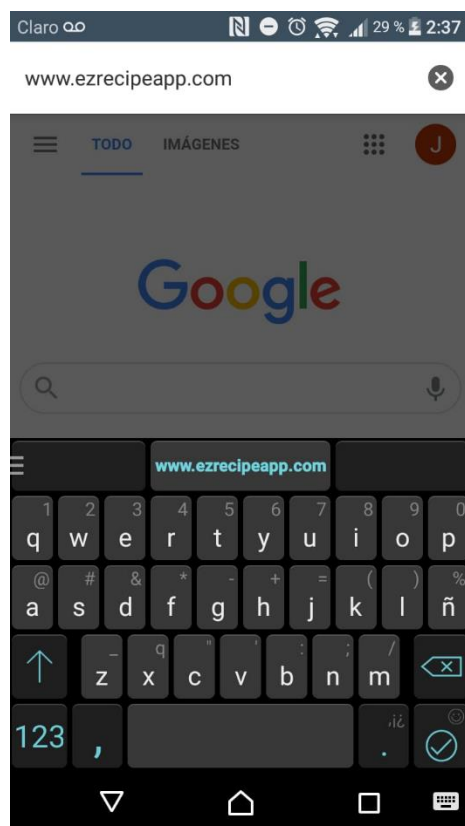
5.13.1 Para Computadoras

1. Para poder acceder a la aplicación, simplemente tiene que abrir el navegador (en mi caso usare chrome), y escribe el siguiente enlace: www.ezrecipeapp.com y de ahí ya estará dentro de la aplicación para poder utilizarla.



5.13.2 Para Celulares

1. Para poder acceder a la aplicación desde celular, simplemente tiene que abrir el navegador (en mi caso usare chrome), y escribe el siguiente enlace: www.ezrecipeapp.com y de ahí ya estará dentro de la aplicación para poder utilizarla.



5.14 Material de Apoyo al Usuario Final

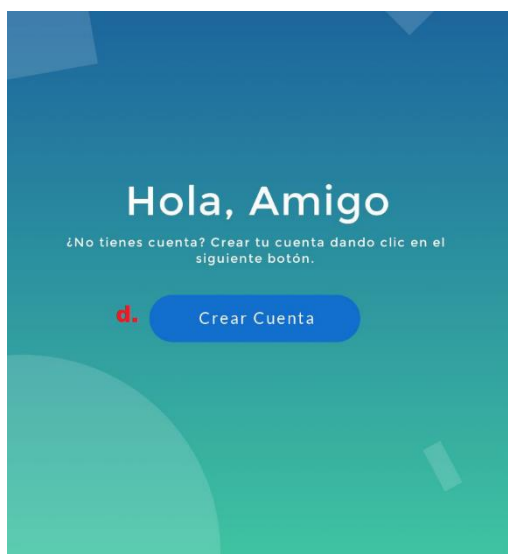
5.14.1 Para Ordenadores

Este material le ayudará para saber cómo funciona y como se usa la aplicación para los usuarios con ordenador.

1. Login

Al momento de haber ingresado a la aplicación no encontraremos con el login, aquí debes de escribir tu correo Electrónico y tu contraseña para poder entrar al menú Principal.

- Aquí pondrás tu correo electrónico, ya sea Gmail, Outlook, u otra plataforma que utilice.
- Aquí pondrás la contraseña que elegiste al momento de registrarte.
- Ya teniendo el correo y la contraseña puesta, cliquea el botón para verificar si es tu cuenta y poder entrar.
- En el caso de que no tengas una cuenta, cliquea para poder crear una cuenta y unirte a la aplicación.



Iniciar Sesión




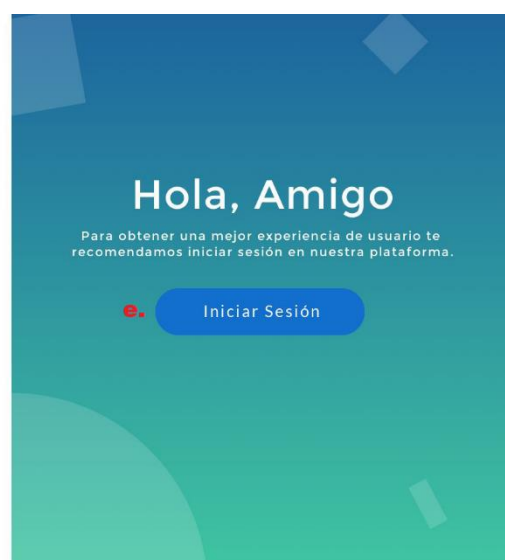
Usa tu cuenta de correo electrónico

- Correo Electrónico
- Contraseña
- Iniciar Sesión

2. Crear Cuenta

En el caso de que no tenga una cuenta creada, en este apartado podrá crear su cuenta para unirse a la aplicación.

- a. Aquí ingrese su nombre de Usuario, puede ser su nombre o un alias.
- b. Aquí ingrese su correo electrónico, ya sea Gmail, Outlook u otra plataforma que utilice.
- c. Aquí escriba la contraseña que desea usar, puede ser la misma que la del correo u otra que desee.
- d. Ya teniendo los campos llenos, cliquee el botón para poder registrarse.
- e. Después de haberse registrado, cliquee el botón para ir al login y entrar a la aplicación.

3. Menú Principal

Ya después de haberse logeado y verificado que la cuenta es correcta, lo dejara acceder al menú Principal.

a. Aquí estará el menú de navegación, en la cual tiene varias opciones.

a.1. Inicio: Aquí podrá ir a las recetas publicadas recientemente o las más populares y las historias de las personas a quien haya seguido.

a.2. Mensajes: Aquí podrá ir al chat de la aplicación, para conversar con otros usuarios.

a.3. Perfil: Aquí podrá ir a su propio perfil para poder ver las recetas que haya publicado, también podrá cambiar la información de su perfil, su foto, etc.

a.4. Favoritos: Aquí podrá ir a las recetas que le haya gustado para poder verlas más tarde.

a.5. Ajustes: Aquí podrá entrar a las configuraciones de la aplicación, estas configuraciones son como, cambiar el tema de la aplicación, el idioma, cambiar tu nombre de usuario, cambiar contraseña, etc.

b. Aquí podrá ver con que cuenta esta logeada, también sirve de medio para poder cerrar sesión en la aplicación.

c. Aquí podrá publicar la receta que quiera, con todos sus ingredientes y preparación.

d. Aquí podrá ver las recetas publicadas por sus amigos o personas a quien haya seguido.

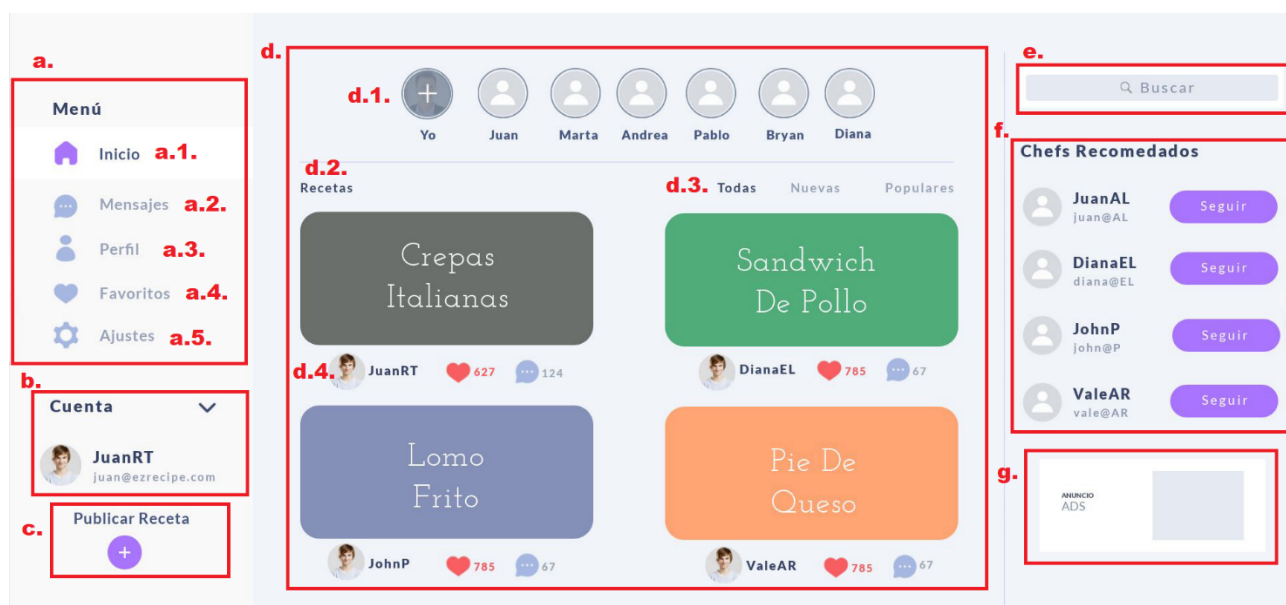
d.1. Historias: Aquí podrá ver las historias (historias tipo Instagram) de sus amigos o personas a quien haya seguido, también a la izquierda podrá ver un botón con un signo más, que le servirá para poder publicar una historia.

d.2. Recetas publicadas: Aquí podrá ver las recetas publicadas por sus amigos o personas que haya seguido.

d.3. Filtrado en las Recetas Publicadas: Aquí podrá tener la opción de ver todas las recetas, también las que fueron publicadas recientemente y las más populares.

d.4. Pie de la Publicación: Aquí podrá ver el usuario que publico la receta, los likes que recibió la receta y también los comentarios que recibió.

- e. Aquí podrá buscar un usuario al cual quiere consultar sus recetas o seguir.
- f. Aquí podrá ver los usuarios que son chefs profesionales con increíbles recetas y los más populares.
- g. Aquí podrá ver los anuncios de diferentes empresas.

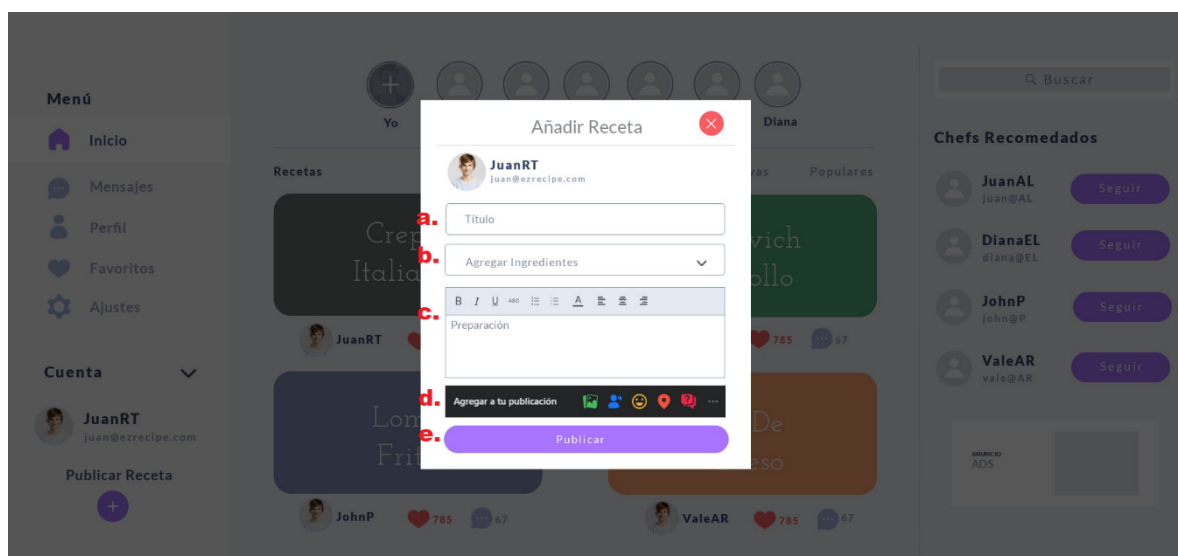


4. Añadir Receta

Para publicar una receta, vaya hacia donde dice “Publicar Receta” y cliquea el botón y lo llevara a lo siguiente.



- Aquí pondrá el nombre del platillo que desea publicar.
- Aquí pondrá los ingredientes necesarios para hacer el platillo.
- Aquí pondrá el procedimiento que se necesita para hacer el platillo.
- Aquí pondrá imágenes, etiquetar a alguien, emoticones, localizaciones, etc.
- Ya teniendo los campos llenos, cliquee el botón para poder publicar su receta y que pueda ser vista por todos.



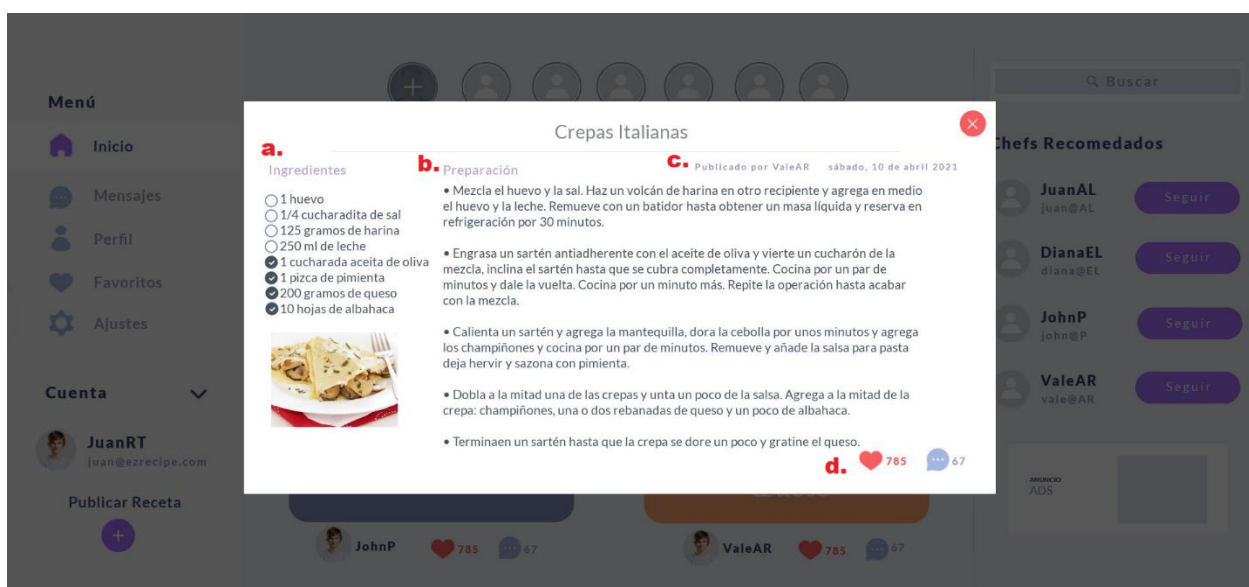
5. Ver la Receta

Para ver la receta, cliquee encima del nombre del platillo



Al cliquearlo lo llevará a lo siguiente

- Aquí podrá ver los ingredientes que necesita para hacer el platillo, y junto a ellos podrá tachar los ingredientes que ya tenga a la mano y así separar los ingredientes faltantes.
- Aquí podrá ver la preparación del platillo paso a paso.
- Aquí podrá ver la fecha de publicación del platillo y también el usuario que lo Publicó.
- Aquí podrá darle like o comentar la receta.



5.14.2 Para Celulares

Este material le ayudará para saber cómo funciona y como se usa la aplicación para los usuarios con Celulares.

1. Menú Principal

Ya después de haberse logeado y verificado que la cuenta es correcta, lo dejara acceder al menú Principal.

- a. Aquí podrá buscar un usuario al cualquier consultar sus recetas o seguir.
- b. Aquí podrá acceder a su perfil y ver sus subscripciones, recetas hechas por usted mismo y ver su perfil.
- c. Aquí podrá tener la opción de ver todas las recetas, también las que fueron publicadas recientemente, las más populares, las que son desayuno, almuerzo o cena.
- d. Aquí podrá ver las recetas publicadas por sus amigos o personas que haya seguido.
- e. Aquí podrá acceder a las recetas publicadas, el inicio.
- f. Aquí podrá ir a las recetas que le haya gustado para poder verlas más tarde.
- g. Aquí podrá ver las recetas más saludables, para personas que tienen alguna dieta.
- h. Aquí podrá ver los usuarios que son chefs profesionales con increíbles recetas y los más populares.



2. Ver la Receta

Para ver la receta, cliquee encima del nombre del platillo



Al cliquearlo lo llevará a lo siguiente

- Aquí podrá darle like o comentar la receta.
- Aquí podrá ver la cantidad de personas a los cuales se les podrá servir el platillo, como el tiempo y la temperatura para cocinar.
- Aquí podrá ver los ingredientes que necesita para hacer el platillo, y junto a ellos podrá tachar los ingredientes que ya tenga a la mano y así separar los ingredientes faltantes.



3. Recetas favoritas

Aquí vera todas las recetas que guardo para verlas y prepararlas después.

- Aquí podrá agregar una receta y poder compartirla con un amigo u otro usuario.
- Aquí podrá ver las recetas que guardo con la cantidad de calorías que tiene el platillo y puede visualizarlas cuando quiera.
- Aquí puede dar su like o comentar.



5.15 Presentación y Acceso al Producto

5.15.1 Presentación

La presentación del producto se dará a través de una exposición formal en la que se detallaran todos y cada uno de los aspectos de la aplicación web y habrá un tiempo de preguntas para que el cliente pueda exponer sus inquietudes o dudas y nosotros como equipo de trabajo las responderemos.

5.15.2 Acceso

La aplicación web **EzRecipe** podrá ser accedida a través de la siguiente dirección web:

<https://www.ezrecipeapp.com>

Añadido a esto, tendremos una página web estática en la que se encontrará la información actualizada sobre la aplicación, las funciones y características nuevas que añadiremos cada vez que se lance una nueva versión y la documentación con la guía de usuario. Esta página web se visitará con la siguiente dirección web:

<https://www.ezrecipe.com>

6. Organización Del Proyecto

- **SCRUM Master:** En este caso el SCRUM Master sería Angel Herrarte ya que es el encargado de ayudar al equipo y reducir los obstáculos. Se encargará de ofrecer una orientación clara al equipo de desarrollo, además facilitará las reuniones y eventos con el equipo o con el mismo cliente.
- **Product Owner:** José Góngora es el encargado de cumplir este rol, ya que es la persona indicada para estar en contacto con el cliente y estar pendiente de los requisitos. Su trabajo es optimizar y aumentar lo máximo posible el valor de nuestro producto, que en ese caso sería la aplicación web llamada EzRecipe. Dada la circunstancia es será el representante de negocio por lo que toda acción que realice tendrá una repercusión tanto positiva como negativa. Hemos decidido como equipo que las decisiones de gran repercusión en nuestro producto deberán ser analizadas por todo el equipo

para garantizar que la toma de decisiones beneficie a todo el grupo y no solo a un integrante.

- SCRUM Team: Javier Barker, José López y Sergio Mayen son los encargados de este rol ya que son los que crearan la aplicación en base a los requisitos del cliente. Este equipo trabaja de manera autosustentable, retroalimentándose con las observaciones del SCRUM Master.

Es importante que en la metodología Scrum todos los miembros del equipo de desarrollo conozcan su rol, siendo solo uno común para todos, independientemente del número de miembros que tenga el equipo y cuales sean sus roles internos. Cómo el equipo de desarrollo decida gestionarse internamente es su propia responsabilidad y tendrá que rendir cuentas por ello como uno solo; hay que evitar intervenir en sus dinámicas.

7. Presupuesto

Para poder calcular un buen presupuesto para nuestra aplicación, debemos tener varios costos, existen costos fijos y variables. Se define por varios factores, entre ellos, los costos de producción, prestigio del programador, tipo del cliente y la competencia entre otras cosas más.

Para calcular el siguiente precio necesitaríamos la siguiente ecuación:

$$\text{Precio} = \frac{\text{Costo} * \text{Tipo de Cliente} * \text{Prestigio} * \text{Impacto}}{\text{Competencia}}$$

Tomando en cuenta que el cambio de Dólar a Quetzal es el siguiente:

1 Quetzal = 7.72 Dólares

Costos Fijos:

Los costos fijos serán un promedio de lo que se gastará por persona al mes en los parámetros definidos. Así que tendremos los siguientes costos fijos:

Costo Fijo	Dólares	Quetzales
(Comida * 5) * 2 meses	\$2,331.61	Q.18,000.00
(Alquiler * 3) * 2 meses	\$235.02	Q.1,814.35
(Luz * 5) * 2 meses	\$269.5	Q.2,080.54
(Agua * 5) * 2 meses	\$155.50	Q.1200.46
(Teléfono * 2) * 2 meses	\$73.28	Q.565.72
(Internet * 5) * 2 meses	\$482	Q.3721.04
Total	\$3,546.91	Q.27,382.11

Costos Variables:

Los costos variables serán un promedio de lo que se estimará a gastar en el proyecto que está fuera de los costos fijos, por ejemplo, mantenimiento del equipo o necesidad de pago en algún servidor en la nube. Aquí tendríamos los costos variables:

Costo Variable	Dólares	Quetzales
Servidor en la nube (5 meses)	\$21.00	Q.162.09
Mantenimiento de computadoras	\$38.87	Q.300.00
Medicamentos y Consultas Médicas	\$45.35	Q.350.00
Total	\$105.22	Q.812.09

Ahora tomaremos las variables:

Tipo De Cliente:

Variable	Descripción
1	Empresa pequeña
1.25	Empresa mediana a grande, con buena solvencia económica.
1.5	Corporativo, con varias decenas de empleados y líderes de la industria.
2	Muy solvente a la hora de pagar

Prestigio y credibilidad:

Variable	Descripción
1	El cliente no me conoce, una cartera nula o pequeña para mostrarle
1.3	Una decente cantidad de trabajos a mostrar y con experiencia con lo que me pide
1.5	Amplio portafolio con trabajos respaldados y amplia experiencia en proyectos similares.
1.7	Recomendado como una fuente confiable, ha visto mis trabajos y ve una gran confianza en mí
2.0	El cliente tiene total confianza en nosotros, nos ve como una persona profesional y seria.

Impacto del producto:

Variable	Descripción
1	Nulo impacto, si este proyecto se lleva a cabo, nadie se dará cuenta.
1.2	Discreto, de comunicación
1.3	Medio, se harán anuncios y diversos medios para difundirlo.
1.5	Se proporcionará información amplia del programa.
2	Mucho impacto, por el programa haré que el cliente gane más dinero y sea más productivo.

Competencia:

Variable	Descripción
1	Nadie, somos los únicos que llevarán a cabo el trabajo.
1.3	No muchos, otra empresa nos contactará difícilmente
1.4	Algunos. Podrían ser contactados por la empresa.
1.7	Varios, pero no hay clientes que contacten aún.
2	Varios, y hay varios clientes cotizando.

La fórmula para calcular el precio sería:

$$\text{Precio} = \frac{3561.22 * 1 * 1 * 1.2}{1.4} = \$ 3,052.47 + \text{Impuestos}$$

Impuestos:

$$\text{IVA (5\%)} = \$ 152.62$$

Total

$$\$ 3,052.47 + \$ 152.62 = 3205.09$$

Ganancia

$$\text{Ganancia} = 45\% = \$ 1442.29$$

Ganancia Para cada Uno

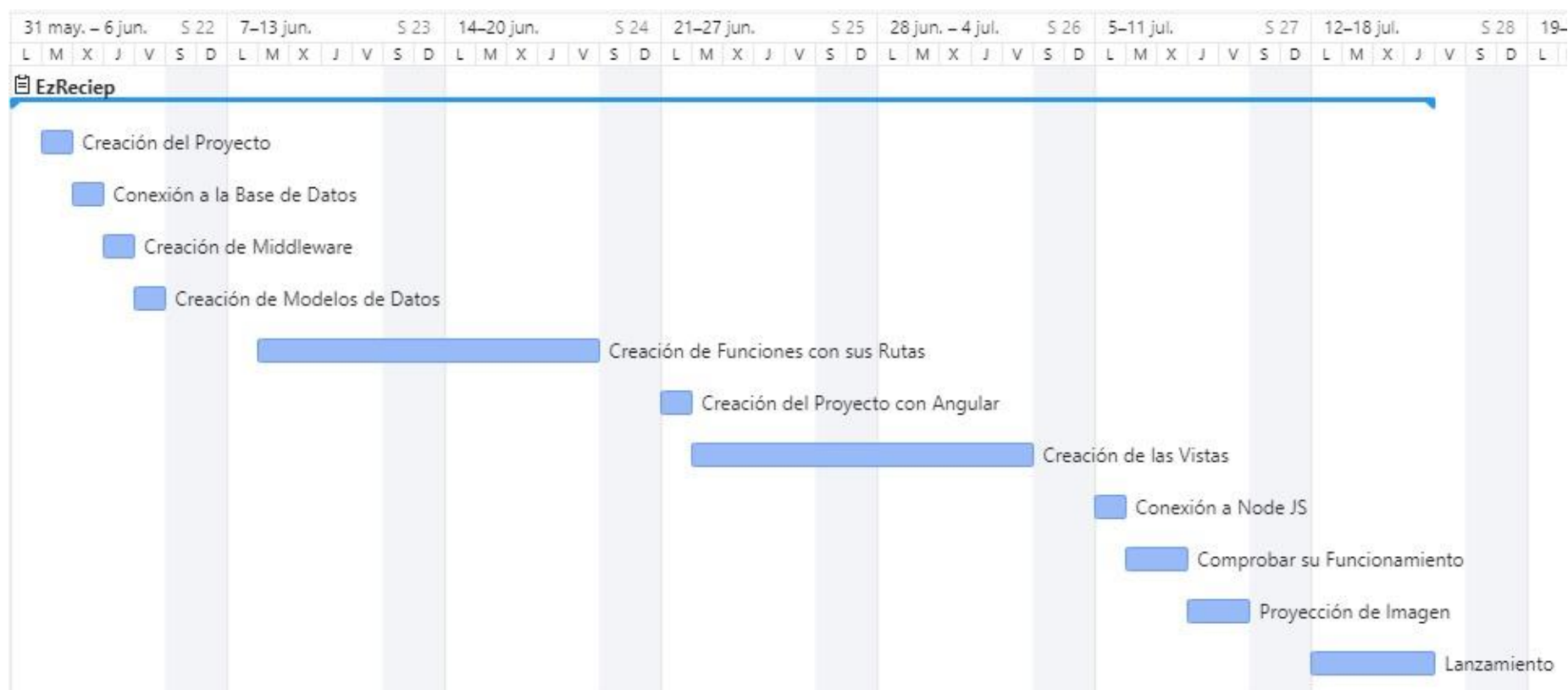
$$\$ 1442.29 / 5 = \$ 288.46$$

Precio Dividido para cinco personas

$$\$ 3205.09 / 5 = \$ 641.02$$

8. Cronograma de Actividades (Plan del proyecto)

Diagrama de Gantt



Actividades

Título	Fecha de inicio	Fecha de vencimiento	Duración	Estado
▼ EzRecipe	31/05/2021	15/07/2021		 En curso
Creación del Proyecto	01/06/2021	01/06/2021	1d	 En espera
Conexión a la Base de Datos	02/06/2021	02/06/2021	1d	 En espera
Creación de Middleware	03/06/2021	03/06/2021	1d	 En espera
Creación de Modelos de Datos	04/06/2021	04/06/2021	1d	 En espera
Creación de Funciones con sus Rutas	08/06/2021	18/06/2021	9d	 En espera
Creación del Proyecto con Angular	21/06/2021	21/06/2021	1d	 En espera
Creación de las Vistas	22/06/2021	02/07/2021	9d	 En espera
Conexión a Node JS	05/07/2021	05/07/2021	1d	 En espera
Comprobar su Funcionamiento	06/07/2021	07/07/2021	2d	 En espera
Proyección de Imagen	08/07/2021	09/07/2021	2d	 En espera
Lanzamiento	12/07/2021	15/07/2021	4d	 En espera

Compleitud:

Actividad	Porcentaje De Compleitud (12-04-2021)
Creación del Proyecto	0%
Conexión a la Base de Datos	0%
Creación de Middleware	0%
Creación de Modelos de Datos	0%
Creación de Funciones con sus Rutas	0%
Creación del Proyecto con Angular	0%
Creación de las Vistas	0%
Conexión a Node JS	0%
Comprobar su Funcionamiento	0%
Proyección de Imagen	0%

Actualmente el estado del proyecto es “**No aprobado**”, se espera la autorización del supervisor o encargado.

9. Seguimiento y Control del proyecto

Según el cronograma de actividades, se irán trabajando las actividades guiándose con la duración de la misma. Al momento de terminar la actividad se verificará si todo está correcto. Cada vez se irán subiendo versiones del proyecto a la plataforma de GitHub para llevar un mejor control de versiones.

9.1 Requisitos

- Se haya cumplido con el tiempo acordado.
- Que funcione correctamente.
- Subir la versión al repositorio en GitHub.

9.2 Plazos de entrega

Fecha de inicio	Fecha final
31/05/2021	15/07/2021

Actividades	Fecha inicio	Fecha final
Creación del Proyecto	1/06/2021	1/06/2021
Conexión a la Base de Datos	2/06/2021	2/06/2021
Creación de Middleware	3/06/2021	3/06/2021
Creación de Modelos de Datos	4/06/2021	4/06/2021
Creación de Funciones con sus Rutas	8/06/2021	18/06/2021
Creación del Proyecto con Angular	21/06/2021	21/06/2021
Creación de las Vistas	22/06/2021	2/07/2021
Conexión a Node JS	5/07/2021	5/07/2021
Comprobar su Funcionamiento	6/07/2021	7/07/2021

9.3 Control de calidad y gestión de configuración

Actividades	Funcionamiento	Subido a GitHub
Creación del Proyecto	EN PROCESO/CORRECTO	SI/NO
Conexión a la Base de Datos	EN PROCESO/CORRECTO	SI/NO
Creación de Middleware	EN PROCESO/CORRECTO	SI/NO
Creación de Modelos de Datos	EN PROCESO/CORRECTO	SI/NO
Creación de Funciones con sus Rutas	EN PROCESO/CORRECTO	SI/NO
Creación del Proyecto con Angular	EN PROCESO/CORRECTO	SI/NO
Creación de las Vistas	EN PROCESO/CORRECTO	SI/NO
Conexión a Node JS	EN PROCESO/CORRECTO	SI/NO
Comprobar su Funcionamiento	EN PROCESO/CORRECTO	SI/NO