

UNIVERSIDAD NACIONAL AUTONOMA DE MEXICO

FACULTAD DE ESTUDIOS SUPERIORES

CAMPO 4

PRÁCTICA 3.

Integrantes:

Ayala Fernández Jaime

Cortes Rodríguez Juan Pablo

Martínez Carranza Jonathan Jeremy

Mejía Balderas Samuel Gerardo

Licenciatura: Informática

Asignatura: Informática IV

Grupo: 2452

Profesora: María Guadalupe Vázquez Salazar

Práctica No. 3 “Elaborar el Plan del Proyecto”

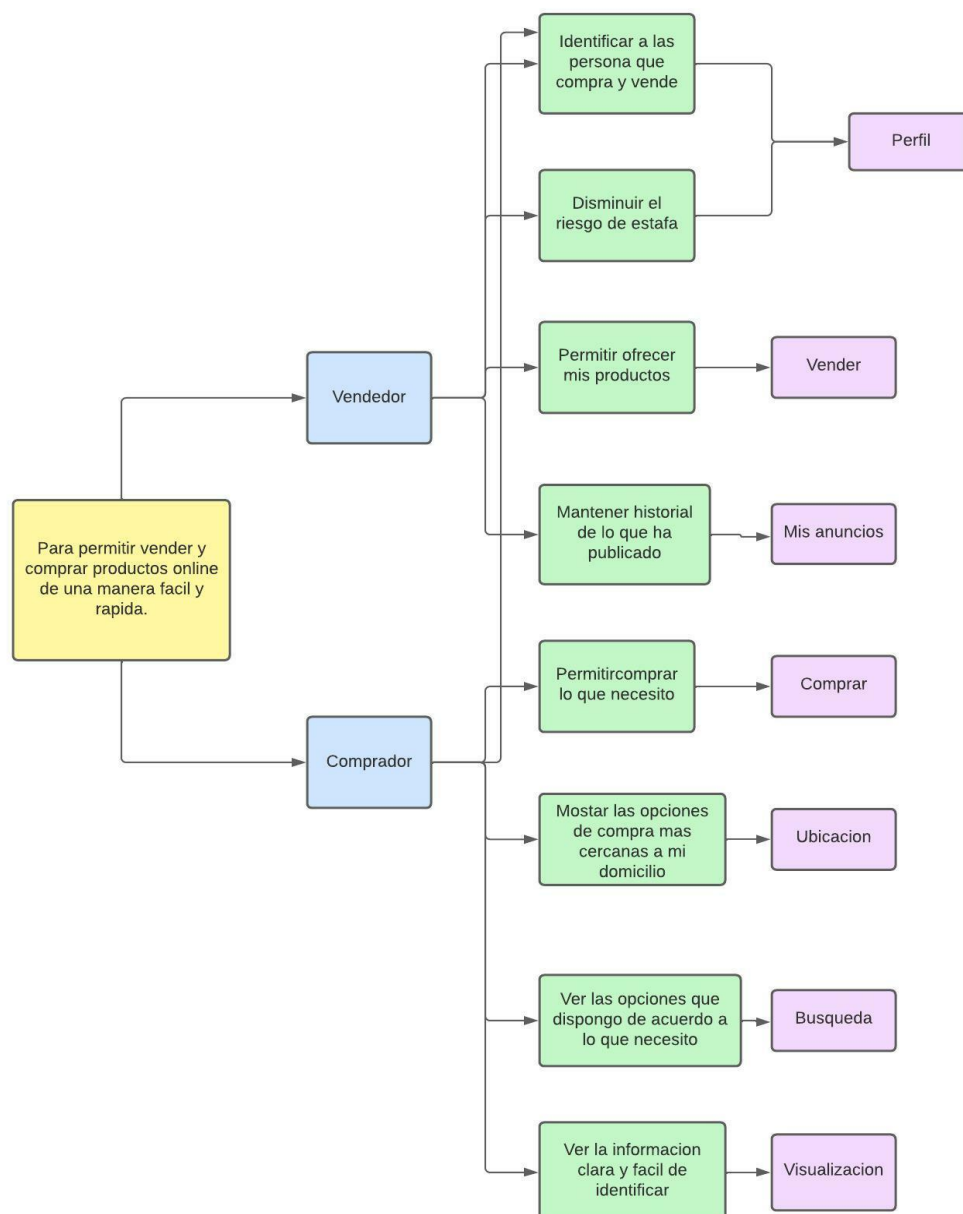
Nombre del sistema:

Sistema para la compra y venta de artículos relacionados con videojuegos “Juucs”

Descripción del problema:

Consideramos que los videojuegos usados son un mercado que no ha sido explotado propiamente debido a que hay personas que cuentan con material de segunda mano y necesitan de un espacio más dedicado hacia la compra y venta de artículos de esta índole. Por ello nosotros proponemos una página web dirigida directamente a este problema.

Mapa de impacto:



Cronograma para la Gestión del Proyecto

Número y duración de iteraciones:

TITULO DEL PROYECTO:		Sistema para la compra y venta de artículos tecnológicos "Juucs"																							
RESPONSABLE DEL PROYECTO:		Ayala Fernandez Jaime																							
FASES	TITULO DE LA TAREA	DURACION	FECHA DE INICIO	FECHA DE ENTREGA	Febrero no. 2022				Marzo no. 2022					Abril no. 2022					Mayo no. 2022						
					15	22	24	1	10	14	16	25	29	5	7	12	19	26	28	3	5	10	12	17	19
1	Plan de proyecto	14 días	15/2/2022	1/3/2022																					
2	Análisis de requisitos	9 días	1/2/2022	10/3/2022																					
3	Definir Arquitectura y Diseño	15 días	10/3/2022	25/3/2022																					
4	Desarrollo	48 días	25/3/2022	12/5/2022																					
5	Entrega del producto	7 días	12/5/2022	19/5/2022																					

4. Mapa de historias de usuario

Perfil	Comprar	Vender	Mis anuncios	Ubicación	Búsqueda	Visualización
Registro básico/ con login 1.1	Realizar el pedido para pago en efectivo 2.1	Formulario de venta básico 3.1	Ver lo que has publicado 4.1	Conocer ubicación de entrega 5.1	Búsqueda por palabra clave 6.1	Ver en lista 7.1
Agregar fotos 1.2	Validar la compra con tarjeta 2.2	Formulario de venta detallado 3.2	Eliminar mis anuncios 4.2		Barra de búsqueda por palabras clave 6.2	Vista en cuadrícula 7.2
Agregar intereses 1.3			Editar mis anuncios 4.3		Ordenar de mayor a menor o menor a mayor precio 6.3	
					Búsqueda por zona 6.4	

5. Historias de usuario MPV (Mínimo Producto Viable)

Perfil	Comprar	Vender	Mis anuncios	Ubicación	Búsqueda	Visualización	
Registro básico/ con login 1.1	Realizar el pedido para pago en efectivo 2.1	Formulario de venta básico 3.1	Ver lo que has publicado 4.1		Búsqueda por palabra clave 6.1	Ver en lista 7.1	Release 1 MVP
Agregar fotos 1.2		Formulario de venta detallado 3.2	Eliminar mis anuncios 4.2		Barra de búsqueda por palabras clave 6.2	Vista en cuadrícula 7.2	Release 2
Agregar intereses 1.3					Ordenar de mayor a menor o menor a mayor precio 6.3		
	Validar la compra con tarjeta 2.2		Editar mis anuncios 4.3	Conocer ubicación de entrega 5.1	Búsqueda por zona 6.4		Release 3

Id: Login

Nombre de Historia: Historia 1

Yo como: Usuario(a)

Quiero: Registrar mis datos para acceder a la plataforma

Para: Poder ingresar al ecosistema de compra-venta de la plataforma.

Id: Comprar

Nombre de Historia: Historia 2
Yo como: Comprador(a)
Quiero: Realizar un pedido de un artículo y pagar en efectivo
Para: Poder suplir mi necesidad

Id: Vender

Nombre de Historia: Historia 3
Yo como: Vendedor(a)
Quiero: Vender mi producto mediante un formulario de venta.
Para: Poder deshacerme de artículos de videojuegos que ya no utilice.

Id: Publicaciones

Nombre de Historia: Historia 4
Yo como: Vendedor(a)
Quiero: Ver mis productos publicados en venta.
Para: Poder administrar mis artículos que publiqué en venta

Id: Buscar

Nombre de Historia: Historia 5
Yo como: Comprador(a)
Quiero: Buscar artículos usando palabras clave.
Para: Poder buscar artículos específicos.

Id: Listar

Nombre de Historia: Historia 6
Yo como: Comprador(a)
Quiero: Ver la lista de artículos que están a la venta
Para: Poder comprar el artículo que yo busque

6. Identificar recursos de desarrollo

a) Hardware

- CPU: Procesador Dual Core a 2GHz, que soporte SSE3.
- RAM: Capacidad de memoria de 2GB o superior para versiones de 32 y 64 Bits.
- Espacio de Disco Duro: Capacidad de 30GB o superior para la instalación del sistema operativo.
- Tarjeta Gráfica: Soporte para Microsoft DirectX10 o superior.

- Resolución de pantalla: Recomendada 1024 x 768 o superior.

b) Software

- HTML: Por siglas en inglés de HyperText Markup Language (‘lenguaje de marcado de hipertexto’), hace referencia al lenguaje de marcado para la elaboración de páginas web.
- CSS: Por sus siglas en inglés de Cascading Style Sheets, en español «Hojas de estilo en cascada», es un lenguaje de diseño gráfico para definir y crear la presentación de un documento estructurado escrito en un lenguaje de marcado.
- JavaScript: Es un lenguaje de programación o de secuencias de comandos que permite implementar funciones complejas en páginas web.
- XAMPP: Es un paquete de software libre, que consiste principalmente en el sistema de gestión de bases de datos MySQL, el servidor web Apache y los intérpretes para lenguajes de script PHP y Perl.
- Sublime Text 3: Es un editor de código muy rápido y sofisticado que nos permitirá ejecutar un montón de tareas de forma muy rápida y sencilla. Soporta muchos lenguajes de programación y dispone de un sistema de instalación de paquetes adicionales que amplían sus características de forma ilimitada.
- PHP: Es un lenguaje de programación de uso general que se adapta especialmente al desarrollo web.

7. Especificar estrategia de control de versiones (Documentación y código)

a) Herramienta

Se utilizará la aplicación “GitHub” para la creación de software, facilitara la colaboración de los integrantes para la creación de la página web.

b) Ubicación

<https://github.com/JonathanMartinezC/Juucs>

c) Estructura

Una de las grandes ventajas que ofrece GitHub es que al realizar documentos como este, los cambios que se hagan se registran de manera automática junto con el nombre de usuario de quien por última vez hizo la modificación. Es por ello que no sería completamente necesario realizar una estructura específica para los documentos modificados.

8. Estrategia de administración de riesgos

Nombre	Pérdida de progreso en el proyecto.
Descripción	Se pierde una parte del proyecto que ya se había concluido.
Probabilidad de ocurrencia	Media.
Plan de contingencia	Buscar en todos los medios disponibles para ver si alguien posee la parte perdida, en caso de pérdida total de esa parte reasignar tiempos para poder recuperar el ritmo del trabajo.
Plan de contención	Realizar copias de seguridad y que cada integrante del equipo tenga una copia.

Nombre	No se presentó un integrante
Descripción	Algún miembro o varios del equipo no pudieron presentarse en alguna sesión por algún motivo de causa mayor.
Probabilidad de ocurrencia	Alta.
Plan de contingencia	Repartir el trabajo de esa sesión entre los integrantes presentes, ver si es posible entregar el trabajo en otro momento.
Plan de contención	Llevar el trabajo lo más avanzado que se pueda, tomar en cuenta si el trabajo de esa sesión se puede realizar en otro para avisar al o los integrantes faltantes si se puede hacer otro día sin ninguna penalización.

Nombre	Desastre de causa mayor que afecte a todos.
Descripción	Puede ser un apagón de electricidad durante todo un día, una caída total de la red, un terremoto, o cualquier fenómeno que afecte al equipo.
Probabilidad de ocurrencia	Baja.

Plan de contingencia	Salvaguardar la integridad de los miembros del equipo y sus familiares en caso de que su vida esté en riesgo, esperar a que se restablezcan los servicios que están fuera de servicio.
Plan de contención	Tener un desarrollo avanzado para en caso de perder un día de trabajo no se vea afectado el proyecto, tener copias de seguridad del proyecto.

Nombre	Falta de tiempo.
Descripción	El proyecto necesita de más tiempo para ser concluido.
Probabilidad de ocurrencia	Media.
Plan de contingencia	Todos los integrantes deberían trabajar tiempo extra para lograr la finalización del proyecto.
Plan de contención	Revisar constantemente el avance del proyecto y el tiempo que queda para entregar.

Nombre	Software o Hardware insuficiente.
Descripción	Se necesita un hardware o software más avanzado para poder concluir el proyecto.
Probabilidad de ocurrencia	Baja.
Plan de contingencia	Hacer el cambio inmediato a un software o hardware de menores prestaciones para poder concluir el proyecto.
Plan de contención	Revisar constantemente las herramientas necesarias para el proyecto y sus requerimientos.