



Universidad Tecnológica de Tecamachalco

Actividad:

Actividad 2: Presentación de Idea de Negocio.

Estudiante:

Sánchez Beristain Yessica

Romero Contreras Jose Benito

Tejeda Abad Jesús

Palacios Meza Adán

10mo "B"

Fecha de entrega:

24/09/2021

Asignatura:

Integradora

Docente:

Ing. Fernando Zepeda Zarate



Aplicación Web “Segunda Oportunidad”

Integradora

Septiembre 2021 – Diciembre 2021

Jellyfish Technology

Acta de inicio



JellyFish Tech



Contenido

Antecedentes del proyecto	4
Personal involucradas	4
Viabilidad del proyecto	4
Proyecto	5
Problemática	5
Antecedentes del problema propuesto	5
Planteamiento del problema	5
Justificación del problema.....	5
Objetivo	5
Objetivos específicos.....	5
Requerimientos	6
Propósito	6
Funcionalidades del producto	6
Requerimientos funcionales	6
Requerimientos no funcionales	7
Eficiencia.	7
Usabilidad.....	7
Dependibilidad	7
Plan de recursos humanos	8
Organigrama.....	8
Matriz de Responsabilidades	8
Cronograma de actividades.....	9

Antecedentes del proyecto

Durante el decimo cuatrimestre de la carrera de Ingeniería en Desarrollo y Gestion de Software se debe desarrollar un proyecto que integre los conocimientos adquiridos durante los cuatrimestres pasados y el cuatrimestre actual, el proyecto a realizar debe tener como características iniciales: tiene que debe ser una aplicación web, que incluya administración de usuarios uso de API's, entre otras funcionalidades.

Por lo que se ha decidido crear un proyecto socialmente responsable que se alinea con los objetivos de la agenda 2030, el cual consiste en crear una aplicación web en donde se puedan ofrecer productos alimenticios para que personas principalmente de escasos recursos los obtengan, de esta manera se reduce el desperdicio de alimentos que en México es cerca del 37% del total producido.

Personal involucradas

Universidad Tecnológica de Tecamachalco

- Ing. Fernando Zepeda Zarate – Docente de la materia Integradora
- Ing. Elvis Colotla Carvajal – Docente de la materia Desarrollo Web Progresivo

JellyFish Technology

Jose Benito Romero Contreras – Líder del proyecto

- Yessica Sánchez Beristain – Desarrollador Web
- Jesús Tejeda Abad – Desarrollador Web
- Adán Palacios Meza – Tester

Viabilidad del proyecto

De cual al planteamiento de la agenda 2030 México, el proyecto es muy viable en la región de Tecamachalco como zona principal de operaciones, ya que actualmente ninguna compañía se dedica al manejo del desperdicio alimenticio, ha esto, hay que sumarle que para desarrollar la aplicación web los requerimientos se alinean con los requerimientos establecidos por las materias involucradas. En cuestión del tiempo se tienen aproximadamente dos meses para desarrollar el proyecto, por lo que los alcances se deben priorizar y establecer según el tiempo lo permita. Como parte del modelo de negocio, esta solución se puede replicar en distintas partes de la región, o comercializar a las entidades gubernamentales, las cuales les podrían dar uso y seguimiento, con lo cual, a través de la parte financiera es viable, y no se debe olvidar que, al ser un proyecto social, los activos económicos no son prioridad.

Proyecto

Aplicación Web “Segunda oportunidad”

Problemática

Derivado de la situación actual mundial, muchas familias en la región se han visto afectadas de diversas maneras, desde temas económicos hasta sociales, lo cual ha provocado una brecha enorme entre los recursos que se disponen, entre ellos podemos hablar de vestido, calzado y alimentación, lo cual se traduce en un problema ya que disponer de un trabajo en este momento no es tarea fácil. Por otra parte, podemos notar que hay mucho desperdicio en alimentos, y objetos de segunda mano, que pueden servir para satisfacer estas demandas que han surgido hoy en día.

Antecedentes del problema propuesto

Los antecedentes que se pueden detectar es comida que ya no es consumida o vendida, comúnmente es desechada, ya que no puede ser revendida días después, mercancía como frutas, verduras, panadería, que no pasan los estándares de calidad (regularmente siendo los de estática) es desechada sin tener la oportunidad de ser aprovechada, así como productos textiles, o de otra naturaleza. Y derivado de la pandemia muchas personas perdieron trabajos, medios de sustentos con lo cual se crea otro problema que puede ser resuelto si se aprovechan esos recursos que no son bien ocupados.

Planteamiento del problema

Productos en general que no son aprovechados y se convierten en basura que ocasiona diversos problemas como taponamientos o enfermedades.

Justificación del problema

Principalmente en los mercados y supermercados, así como en hogares se tiran diversos productos que como se menciona no cumplen con los estándares establecidos para su venta y consumo (imagen, tamaño, forma), siendo esto un desperdicio, ya que pueden ser utilizados por personas de escasos recursos y de esta manera contribuir al cuidado del medio ambiente.

Objetivo:

Desarrollar una aplicación web que centralice los informes o reportes de los productos alimenticios que será desechos por incumplir estándares de calidad o exceso de producto, ya sea en entornos comerciales o familiares para posteriormente ofrecerlos.

Objetivos específicos.

- Desarrollar una aplicación web de una calidad insuperable, capaz de administrar la información proporcionada por los dueños de los productos ya no utilizados, para así ponerlos a disposición del público que los requiera.

- Gestionar las múltiples peticiones que pudieran existir principalmente en temporadas de festividades, como lo son: Día de Muertos, Navidad, Reyes, entre otras, donde la preparación de alimentos aumenta, pero su consumo se mantiene igual y por lo tanto se incrementa el desperdicio.
- Tener un sistema que permita su replicación y uso en distintas localidades de la región y alrededores.

Requerimientos

Propósito:

Aplicación web que ayude a las personas a de bajos recursos a obtener alimentos de manera gratuita

Funcionalidades del producto:

El usuario a través de un perfil y de acuerdo con tu ubicación no más de 5km. Este te brindara la posibilidad de conocer personas la cuales a través de la plataforma podrán obsequiar pertenencias que estas ya no necesiten.

Requerimientos funcionales

- La aplicación permitirá el registro de un usuario nuevo a través del formulario en el que se le pedirán su nombre real y algún número de teléfono o correo electrónico.
- El usuario una vez registrado podrá acceder a la plataforma a través de correo electrónico o número de teléfono y contraseña.
- El usuario podrá a recuperar su contraseña a través del medio por el cual se haya registrado, confirmando su veracidad.
- El usuario a través de su perfil podrá agregar una foto de perfil y un nombre.
- El usuario podrá agregar a conocidos solo de 5km a la redonda de acuerdo con su ubicación actual.
- La aplicación web contrata con un apartado de mensajes instantáneos.
- La aplicación web contará con un apartado de notificaciones de publicaciones que le interesen.
- La plataforma contara con un apartado para buscar a personas.
- La aplicación web debe permitir agregar personas a nuestro perfil.
- La aplicación web debe permitir publicar fotos y videos con alguna descripción en específico.
- Se requiere tener un apartado para visualizar los artículos publicados.
- El sistema ofrece al usuario la posibilidad de publicar un artículo y también muestra la opción de elegir al usuario al que se le dará dicho artículo.
- La aplicación web debe permitir guardar alguna publicación de otros usuarios.

Requerimientos no funcionales

Eficiencia.

- Toda funcionalidad del sistema debe responder al usuario en menos de 5 segundos.
- El sistema debe ser capaz de operar adecuadamente con hasta 1000 usuarios con sesiones concurrentes.
- Los datos modificados en la base de datos deben ser actualizados para todos los usuarios que acceden en menos de 2 segundos. Seguridad lógica y de datos.
- Los permisos de acceso al sistema podrán ser cambiados solamente por el administrador de acceso a datos.
- El nuevo sistema debe desarrollarse aplicando patrones y recomendaciones de programación que incrementen la seguridad de datos.
- Todos los datos deben respaldarse cada 24 horas. Los respaldos deben ser almacenados en un alojamiento en la nube según sea el más adecuado.
- Todas las comunicaciones externas entre servidores de datos, aplicación y cliente del sistema deben estar encriptadas utilizando el algoritmo RSA.
- Si se identifican ataques de seguridad o brecha del sistema, el mismo no continuará operando hasta ser desbloqueado por un administrador de seguridad.

Usabilidad

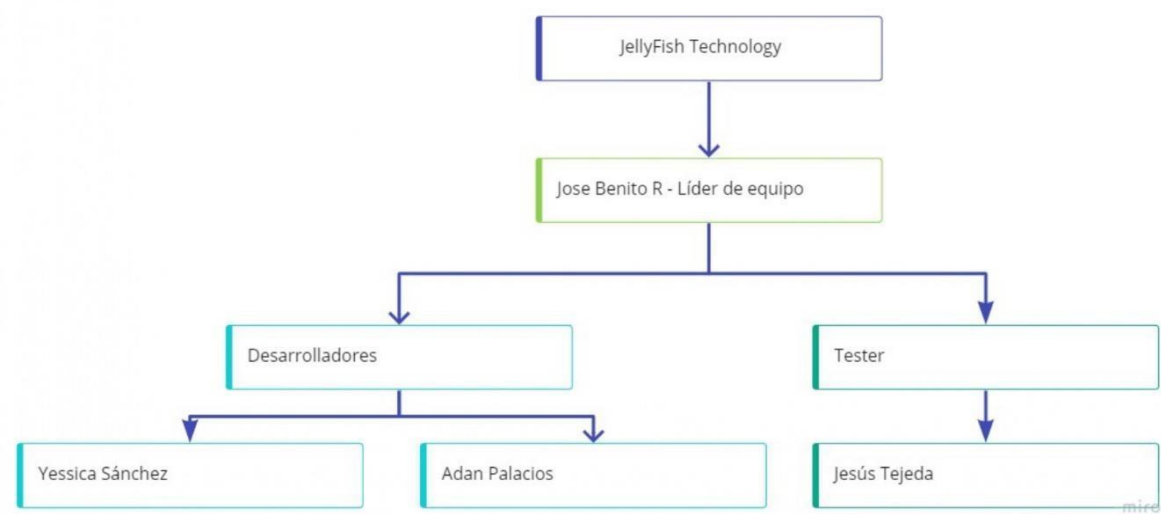
- El tiempo de aprendizaje del sistema por un usuario deberá ser menor a 4 horas.
- El sistema debe proporcionar mensajes de error que sean informativos y orientados a usuario final.
- La aplicación web debe poseer un diseño “Responsive” a fin de garantizar la adecuada visualización en múltiples computadores personales, dispositivos tableta y teléfonos inteligentes.
- El sistema debe poseer interfaces gráficas bien formadas.

Dependibilidad

- El sistema debe tener una disponibilidad del 99,99% de las veces en que un usuario intente accederlo.
- El tiempo para iniciar o reiniciar el sistema no podrá ser mayor a 5 minutos.
- La tasa de tiempos de falla del sistema no podrá ser mayor al 0,5% del tiempo de operación total.
- El promedio de duración de fallas no podrá ser mayor a 15 minutos.
- La probabilidad de falla del Sistema no podrá ser mayor a 0,05

Plan de recursos humanos

Organigrama



Matriz de Responsabilidades

Actividad/ Rol		Jose Benito R - Líder de equipo	Yessica S. / Adán P. Desarrolladores	Jesús Tejeda Tester	Docentes
Gestion del proyecto		R, A			I
Aprobar el plan de arranque		A	I	I	R
Monitorear actividades y recursos		R, A			I
Proveer recursos		R	I	I	R
Creación de planes		R, A	I	I	I
Creación de calendario		R, A	I	I	I
Análisis de riesgos		R, A	R	R	I
Definición del proyecto		R	R	R	C
Nombramiento del equipo		R	I	I	I



Actividad/ Rol	Jose Líder proyecto	Benito de	Yessica Adán Desarrolladores	S. / P.	Jesús Tejeda Tester	Docentes
Realización de actividades planeadas	A		R		R	I
Supervisión y control del proyecto		R	I		I	I
Control de riesgos		R	I		I	I
Cierre del proyecto		R	I		I	I

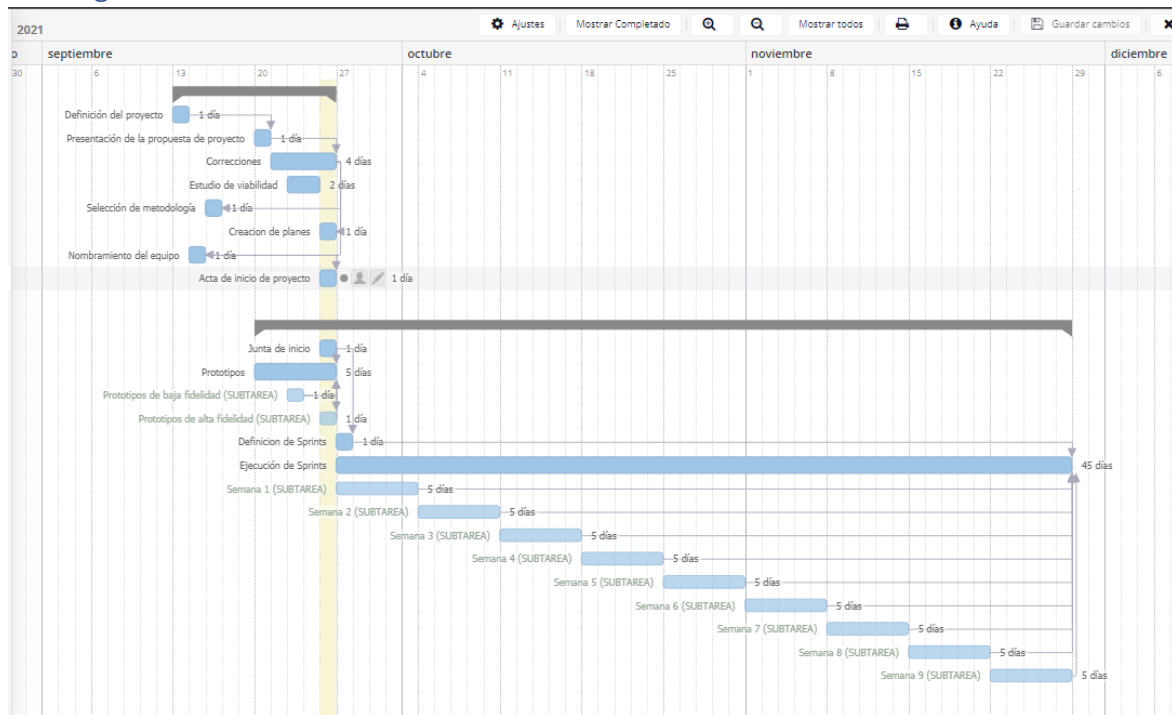
R: Responsable de realizar el trabajo

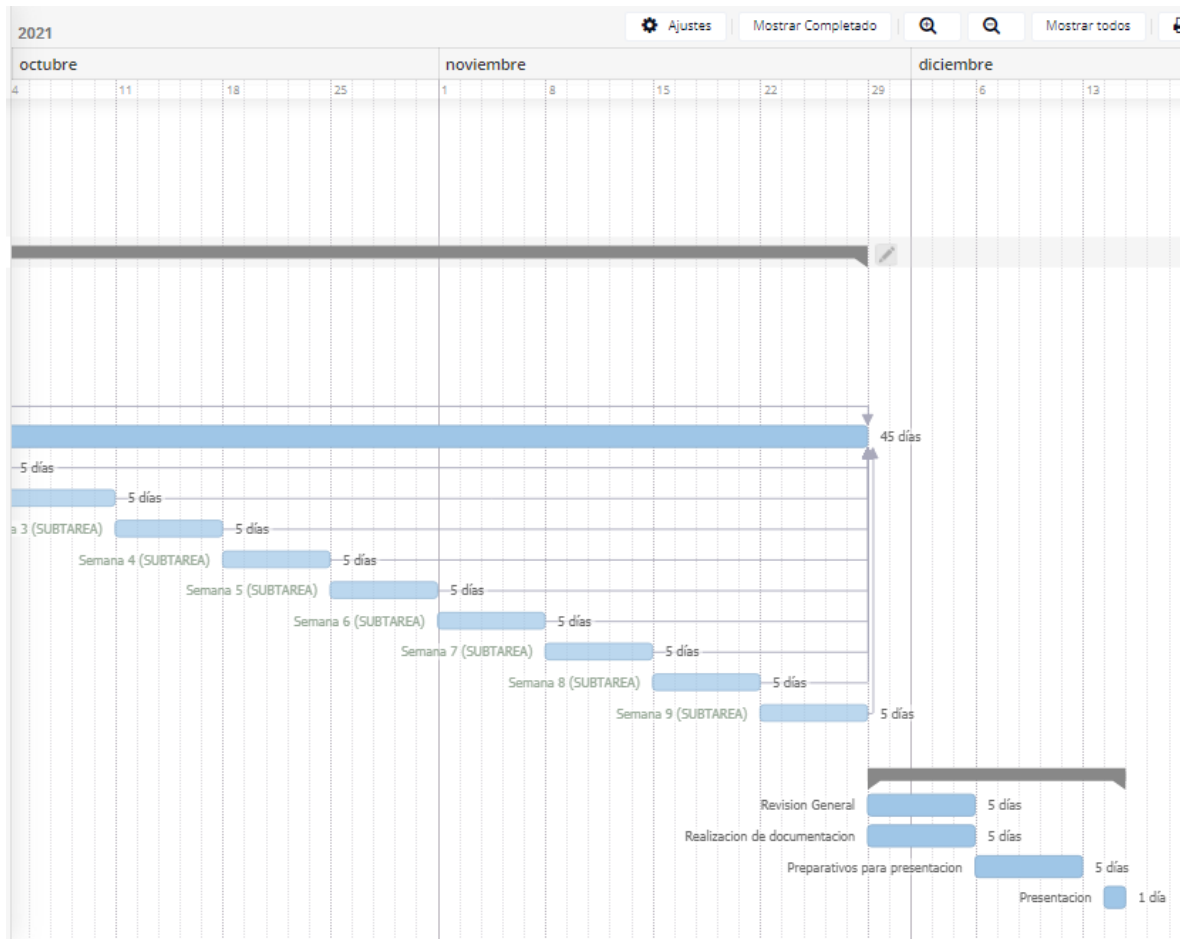
I: Informar. Este grupo de personas debe de ser informado sobre el trabajo.

C: Consultar. Este grupo es consultado para tomar decisiones.

A: Administrar. Este grupo administra, toma o aprueban decisiones.

Cronograma de actividades







Lista de tareas

Informe de Tareas

Integradora — practicasPM

Fecha de Inicio del Proyecto: 09/13/2021 Fecha final: 12/15/2021

Generado: 01 Oct 2021 19:28

Iniciacion

Tareas completadas

	Tarea	Fecha de Inicio	Fecha de Vencimiento	Responsable	Creado por	Prioridad	Progreso	Estado
	Definición del proyecto	09/13/2021	09/13/2021	Jose B.	Jose B.	Alta	100%	Terminado 10/02/2021 por Jose B.
	Presentación de la propuesta de proyecto	09/20/2021	09/20/2021	Anyone	Jose B.	Alta	100%	Terminado 10/02/2021 por Jose B.
	Correcciones	09/21/2021	09/24/2021	Anyone	Jose B.	Media	100%	Terminado 10/02/2021 por Jose B.
	Estudio de viabilidad	09/22/2021	09/23/2021	Anyone	Jose B.	Media	100%	Terminado 10/02/2021 por Jose B.
	Selección de metodología	09/15/2021	09/15/2021	Anyone	Jose B.	Alta	100%	Terminado 10/02/2021 por Jose B.
	Creacion de planes	09/24/2021	09/24/2021	Anyone	Jose B.	Alta	100%	Terminado 10/02/2021 por Jose B.
	Nombramiento del equipo	09/14/2021	09/14/2021	Anyone	Jose B.	Alta	100%	Terminado 10/02/2021 por Jose B.
	Acta de inicio de proyecto	09/24/2021	09/24/2021	Anyone	Jose B.	Alta	100%	Terminado 10/02/2021 por Jose B.

Ejecucion

Tareas Activas

	Tarea	Fecha de Inicio	Fecha de Vencimiento	Responsable	Creado por	Prioridad	Progreso	Estado
	Ejecución de Sprints	09/27/2021	11/26/2021	Anyone	Jose B.	Alta	0%	Próximos (No empezado)
	• Semana 2	10/04/2021	10/08/2021	Anyone	Jose B.	Alta	0%	Próximos (No empezado)
	• Semana 3	10/11/2021	10/15/2021	Anyone	Jose B.	Alta	0%	Próximos (No empezado)



	• Semana 4	10/18/2021	10/22/2021	Anyone	Jose B.	Alta	0%	Próximos (No empezado)
	• Semana 5	10/25/2021	10/29/2021	Anyone	Jose B.	Alta	0%	Próximos (No empezado)
	• Semana 6	11/01/2021	11/05/2021	Anyone	Jose B.	Alta	0%	Próximos (No empezado)
	• Semana 7	11/08/2021	11/12/2021	Anyone	Jose B.	Alta	0%	Próximos (No empezado)
	• Semana 8	11/15/2021	11/19/2021	Anyone	Jose B.	Alta	0%	Próximos (No empezado)
	• Semana 9	11/22/2021	11/26/2021	Anyone	Jose B.	Alta	0%	Próximos (No empezado)
	• Semana 1	09/27/2021	10/01/2021	Anyone	Jose B.	Alta	100%	Terminado 10/02/2021 por Jose B.

Tareas completadas

	Tarea	Fecha de Inicio	Fecha de Vencimiento	Responsable	Creado por	Prioridad	Progreso	Estado
	Junta de inicio	09/24/2021	09/24/2021	Anyone	Jose B.	Alta	100%	Terminado 10/02/2021 por Jose B.
	Prototipos	09/20/2021	09/24/2021	Anyone	Jose B.	Alta	100%	Terminado 10/02/2021 por Jose B.
	• Prototipos de baja fidelidad	09/22/2021	09/22/2021	Anyone	Jose B.	Alta	100%	Terminado 10/02/2021 por Jose B.
	• Prototipos de alta fidelidad	09/24/2021	09/24/2021	Anyone	Jose B.	Alta	100%	Terminado 10/02/2021 por Jose B.
	Definicion de Sprints	09/27/2021	09/27/2021	Anyone	Jose B.	Alta	100%	Terminado 10/02/2021 por Jose B.

Cierre

Tareas Activas

	Tarea	Fecha de Inicio	Fecha de Vencimiento	Responsable	Creado por	Prioridad	Progreso	Estado
	Revision General	11/29/2021	12/03/2021	Anyone	Jose B.	Alta	0%	Próximos (No empezado)
	Realizacion de documentacion	11/29/2021	12/03/2021	Anyone	Jose B.	Media	0%	Próximos (No empezado)
	Preparativos para presentacion	12/06/2021	12/10/2021	Anyone	Jose B.	Media	0%	Próximos (No empezado)
	Presentacion	12/14/2021	12/14/2021	Anyone	Jose B.	Alta	0%	Próximos (No empezado)