





Instituto Tecnológico Superior de Loreto

Ingeniería en Sistemas Computacionales

Materia

Metodología de Desarrollo de Software

Grupo 8vo. A

Tema

Tema 4 - Proyecto
Evidencia
Proyecto

Equipo:

Ana Karen Trinidad Buendía Leslie Rodríguez Esparza Guadalupe Berenice Martínez Macias Rosaura Isela Martínez Rivera Claudia Yazmin Gaspar Ruiz

Docente: MTI. Víctor Rodríguez Chávez

Fecha de Entrega: 09-06-2022







INDICE

IOMBRE DEL PROYECTO	. (
DBJETIVOS	. 3
General:	. :
Especifico:	. :
USTIFICACIÓN	
EQUISITOS FUNCIONALES	
OLES	
LAN DE PROYECTO	
STIMACIÓN DE COSTO DE PROYECTO	
ECNOLOGÍAS	, 7
ABLERO DE TRELLO	8
EPOSITORIO EN GITHUB	1







NOMBRE DEL PROYECTO

Sex and the City.

OBJETIVOS

General:

Implementar una mejor ideología, además de la sexualidad, la manera mejorara de poder obtener una persona que tenga el interés mutuo de conocer más personas para una sexualidad mejorada con nuevas personas.

Especifico:

- Determinar las mejorías en la sexualidad, así como la calidez de la aplicación.
- Ejecutar una determinación en la aplicación, que su uso sea lo planeado.
- Habilitar una mejor ideología de las diferentes sexualidades, así que la aplicación es el que lleve a ello.

JUSTIFICACIÓN

La comunicación es un proceso que existe desde el inicio de los tiempos y el cual ha sido fundamental en la vida de todo ser humano, pues es la comunicación la que hace al hombre un ser sociable. El día a día de las personas está lleno de actividades colectivas que requieren de interacción entre una o más personas. Es necesario recalcar que con el transcurso de los años se ha evidenciado una evolución en lo que respecta a la manera en que las personas interactúan hoy en día, esto se debe a las nuevas tecnologías creadas por el hombre, puesto que han cambiado cómo se crean y se mantienen las relaciones personales, y cómo se comunican. Sin embargo, las interacciones que se construyen desde esta plataforma pueden repercutir en aspectos como los procesos académicos, la interacción con los diferentes núcleos sociales con los que el sujeto puede tener contacto fuera del mundo virtual, ya que, pierden ese sentido de querer relacionarse con las personas por fuera de su celular, computador y demás aparatos electrónicos, lo cual lo lleva a perder cierto sentido de humanización. En un país como Colombia, el uso de estas aplicaciones aún es considerado un tema muy "tabú", pues, aunque esta es usada por personas ya mayores de edad que han vivido otras generaciones, aún existen las personas que tiene la mente más cerrada, que ven el usar este tipo de aplicaciones como algo incorrecto o vulgar, e incluso como algo vergonzoso de aceptar, ya que en muchas ocasiones la única concepción que tienen de este tipo de aplicaciones es que sirven solo para tener encuentros sexuales. Algo similar a esto se menciona en un artículo presentado por Sergio Camacho (2014) en la plataforma web del periódico El Tiempo, donde se habla un poco de las experiencias y opiniones de personas que han estado relacionadas con esta App directa e indirectamente. Se afirma que "aunque el uso que se les da depende del entorno cultural y social, lo cierto en que en países como el nuestro aún a las personas les cuesta aceptar que buscan sexo por este medio".







REQUISITOS FUNCIONALES

La concepción inicial del proyecto era elaborar un trabajo lo más visual posible. Se utilizado diferentes tipologías de gráficos y la creación de un video sintético con un estilo de dibujo animado. Esta última premisa está basada en principios educomunicativos, ya que la temática juvenil y la actualidad del trabajo posibilitan un carácter más informal y didáctico para el lector.

- La aplicación permite reservar un hotel dependiendo de su ubicación.
- La aplicación da uso de calendario virtual, que da permiso de que su match puede ver los días que la otra persona tiene sus días libres.
- La aplicación proporciona un registro accesible, donde el usuario otorga su información, sus intereses y al igual que sus preferencias.
- La aplicación permite que los usuarios puedan compartir sus experiencias usando la aplicación.

ROLES

Equipo de Trabajo	Abreviaturas	Rol	Funciones
Ana Karen Trinidad Buendía	АКТВ	Líder del Proyecto Programador	Es la encargada de gestionar el proyecto, este profesional dirige al equipo da accesoriamente y es el responsable de la gestión de los recursos humanos asignados al proyecto. Así como contribuirá a la programación del software.
Leslie Rodríguez Esparza	LRE	Diseñador Programador	Es la encargada del diseño de planificación para la solución del software. De igual manera contribuirá a la programación del software.







Berenice Martínez Macías	ВММ	Tester Programador	Es la encargada de probar que el software esté funcionando correctamente, haciendo pruebas de varias formas para que el software sea lo que el cliente solicito. También contribuirá a la programación del software.
Claudia Yazmin Gaspar Ruiz	CYGR	Líder de Equipo Programador	Gestiona cada parte del proyecto, así como orienta a cada integrante del equipo. Así como contribuirá a la programación del software.
Rosaura Isela Martínez Rivera	RIMR	Cliente Programador	Es la persona a la que se le va hacer el software, pidiendo los requisitos de lo que quiere y el que proporciona el presupuesto solicitado. De igual manera contribuirá a la programación del software.

PLAN DE PROYECTO

					S	EX	AN	DI	THE	\mathbf{C}	ITY	7								
						PLA	AN I	DE T	ΓRA	BA	JO		,							
ACTIVIDADES		ENERO FEBRERO MAR						RZC)	ABRIL				MAYO						
ACTIVIDADES	S1	S2	S3	S4	S1	S2	S3	S4	S1	S2	S3	S4	S1	S2	S3	S4	S1	S2	S3	S4
PLANEACION																				
PRE-REQUISITOS																				
DEFINIR																				
REUNION DE																				
LANZAMIENTO																				
DENIFINIR																				
OBJETIVOS																				<u> </u>
]	INI(CIO											
DETERMINAR																				
REQUISITOS																				
PLAN DE																				
RECURSOS																				
PERSONAL																				
						I	DES	ARI	ROL	LO										
REQUISITOS																				
TECNICOS																				







DESARROLLO DE BASE DE DATOS																
DESARROLLO DE API																
DESARROLLO DE DISEÑO																
DESARROLLO DE PROGRAMACION																
INTERFAZ																
PRUEBA																
COMPLETAR DESARROLLO																
							OPI	ERA	CIO	ON		•			•	
CONFIGURACION DE																
PROGRAMACION O DISEÑO																
PRUEBA DE SISTEMA																
	LAZAMIENTO															

ESTIMACIÓN DE COSTO DE PROYECTO

SEX AND THE CITY									
ACTIVIDADES	COSTO	HORAS	TOTAL						
PLANEACION	\$10,000.00	60	\$600,000.00						
DEFINIR REUNION DE LANZAMIENTO	\$10,500.00	30	\$315,000.00						
DENIFINIR OBJETIVOS	\$10,500.00	30	\$315,000.00						
DETERMINAR REQUISITOS	\$10,500.00	30	\$315,000.00						
PLAN DE RECURSOS	\$10,500.00	60	\$630,000.00						
PERSONAL	\$30,000.00	30	\$900,000.00						
REQUISITOS TECNICOS	\$40,000.00	210	\$8,400,000.00						
DESARROLLO DE BASE DE DATOS	\$70,500.00	120	\$8,460,000.00						
DESARROLLO DE API	\$70,500.00	120	\$8,460,000.00						
DESARROLLO DE DISEÑO	\$70,500.00	90	\$6,345,000.00						
DESARROLLO DE PROGRAMACION	\$70,500.00	150	\$10,575,000.00						
NTERFAZ	\$60,000.00	90	\$5,400,000.00						
PRUEBA	\$60,500.00	90	\$5,445,000.00						
COMPLETAR DESARROLLO	\$100,000.00	60	\$6,000,000.00						
CONFIGURACION DE PROGRAMACION C DISEÑO	\$20,000.00	90	\$1,800,000.00						
PRUEBA DE SISTEMA	\$40,000.00	90	\$3,600,000.00						
LANZAMIENTO	\$200,000.00	60	\$12,000,000.00						







TECNOLOGÍAS

Herramienta para el desarrollo e implementación Lenguaje de programación.

Swift, Object C, JavaScript, Python, HTML5 Fase

de experimentación y desarrollo.

la plataforma AWS Mobile

Base de datos

Mongo DB

Almacén de Datos en Memoria

Redis

Maps

Mapbox

Software open source

Servicios de notificaciones

Twilio

Seguridad de los datos y las transacciones GoDaddy

SSL.

IDE

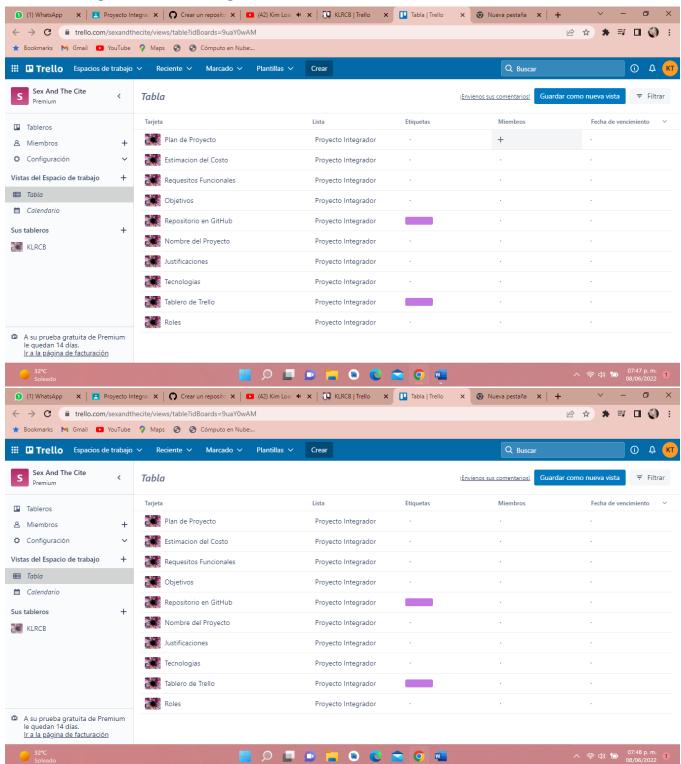
BlueJ, AppCode







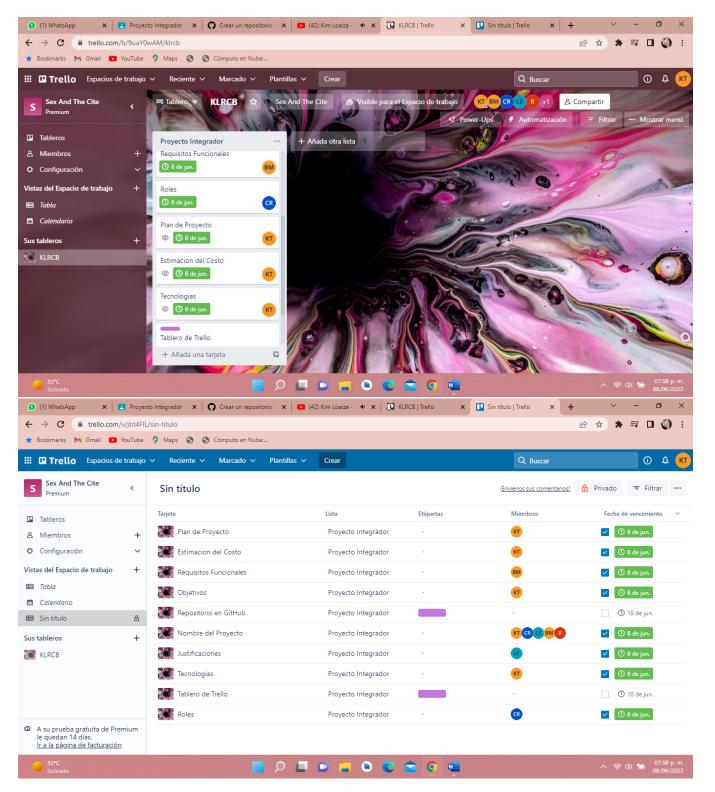
TABLERO DE TRELLO







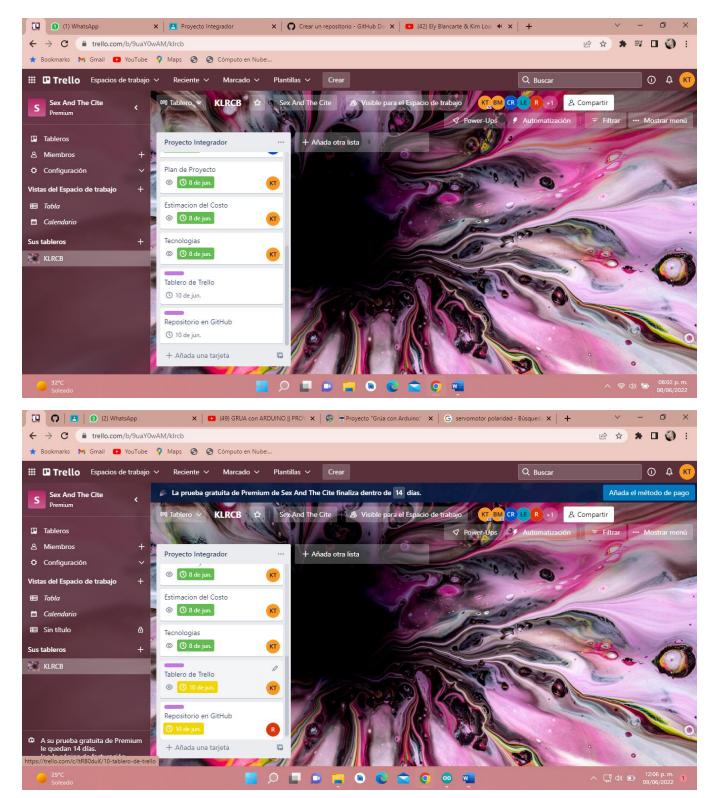








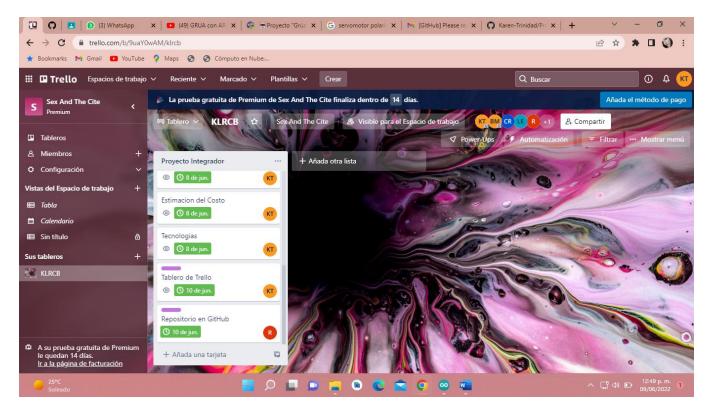










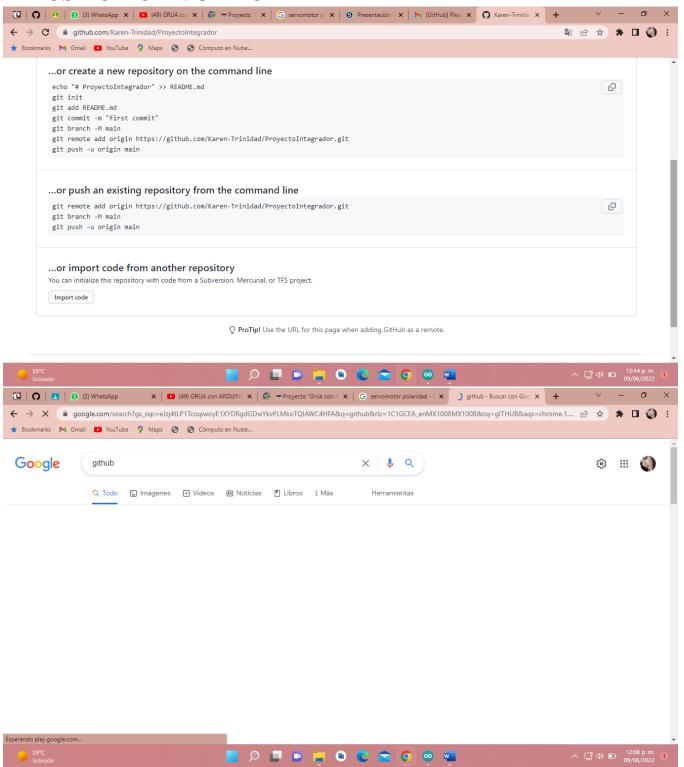








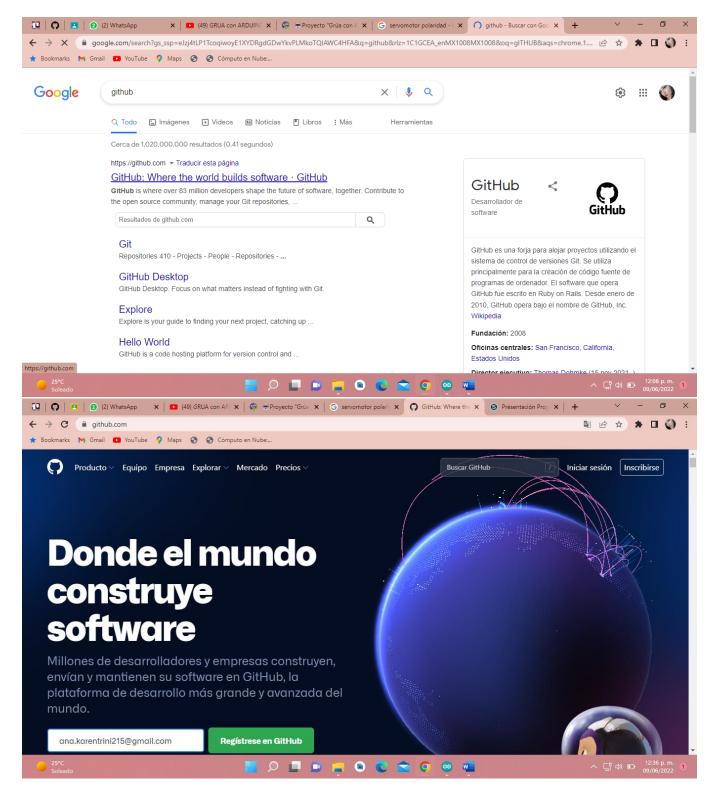
REPOSITORIO EN GITHUB







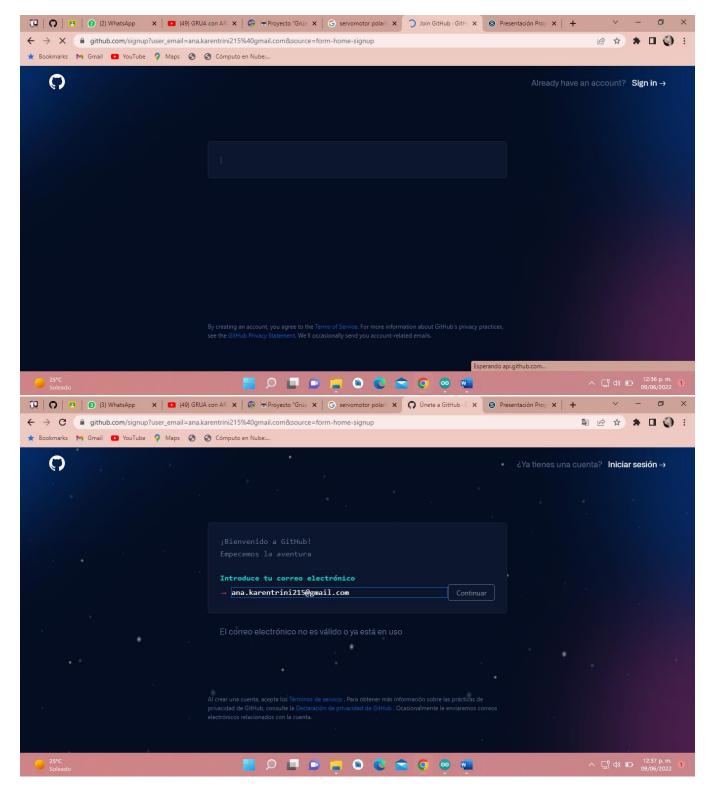














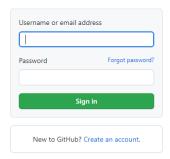








Sign in to GitHub



Terms Privacy Security Contact GitHub





Iniciar sesión en GitHub



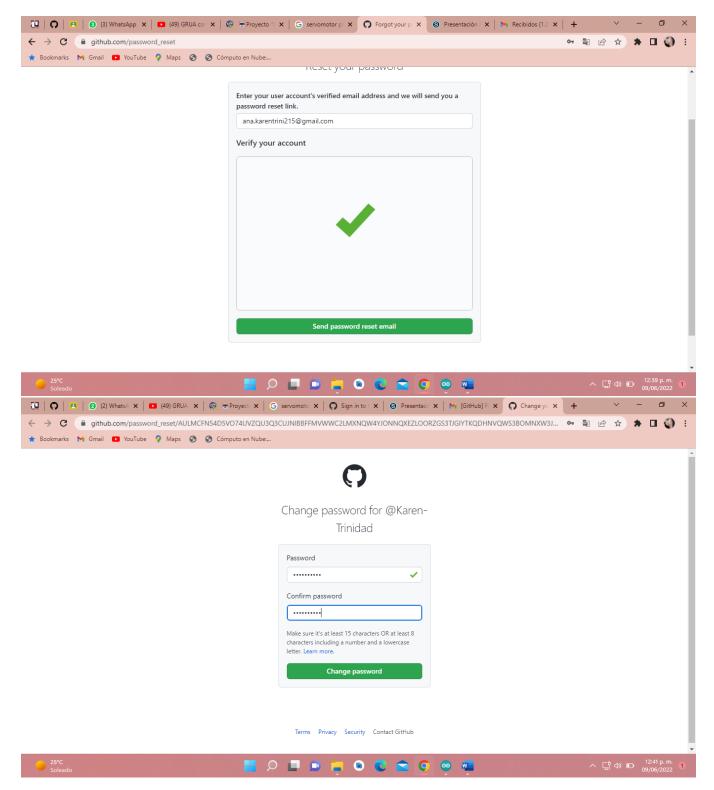
Términos Privacidad Seguridad Póngase en contacto con GitHub







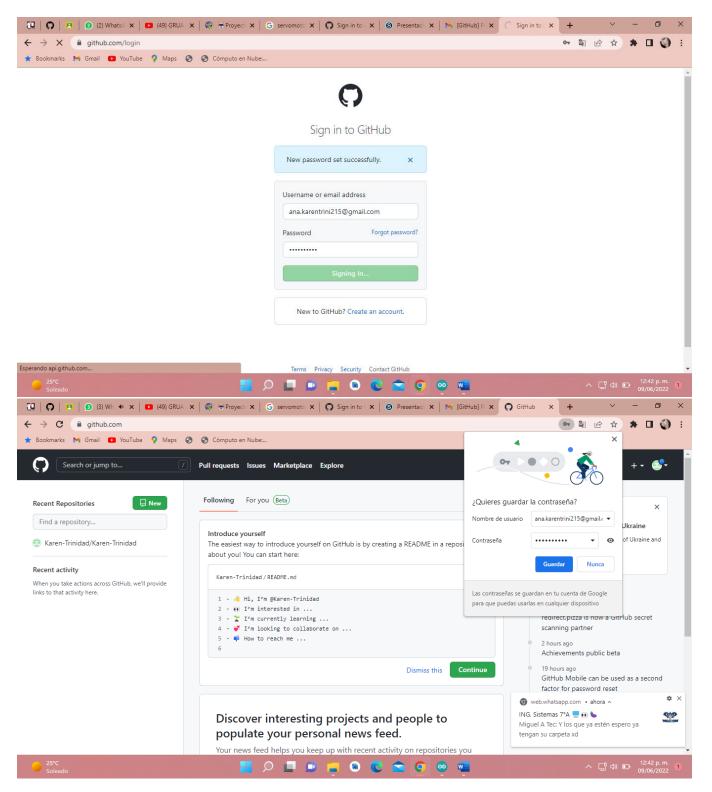








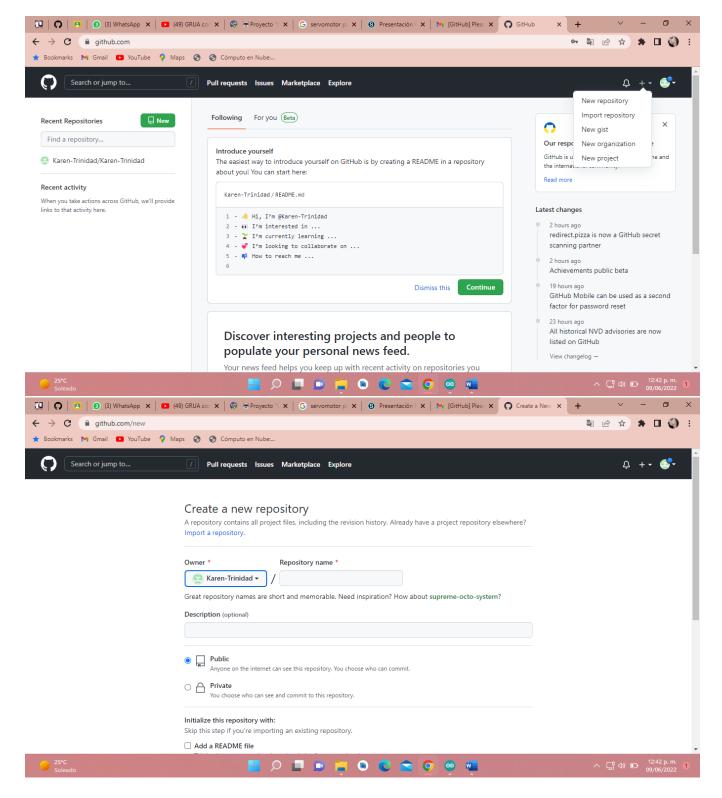








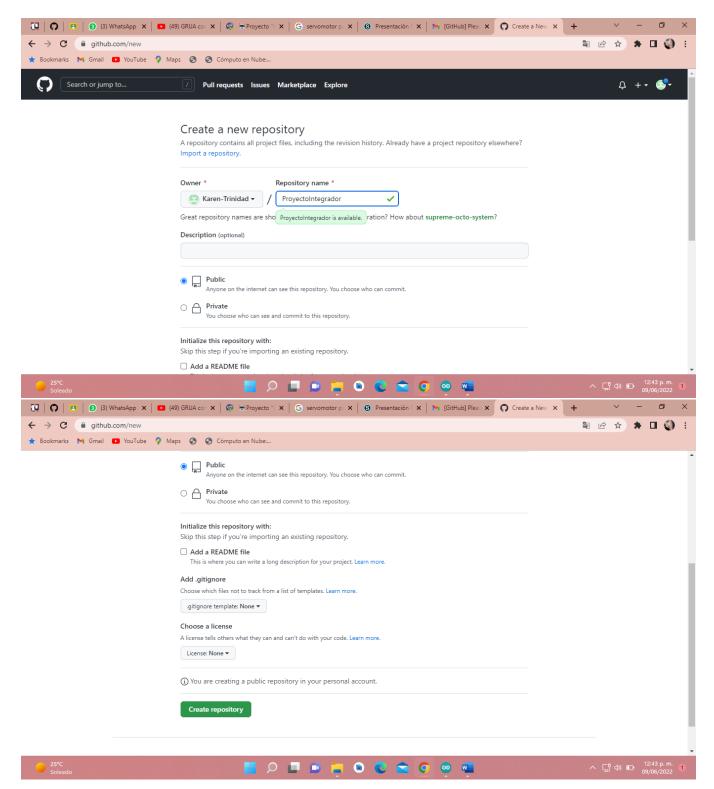








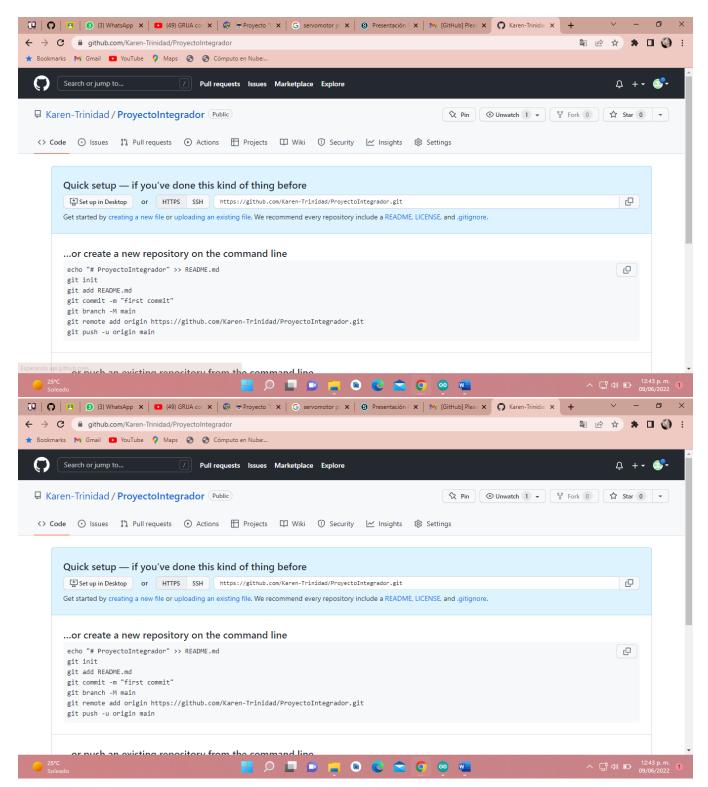








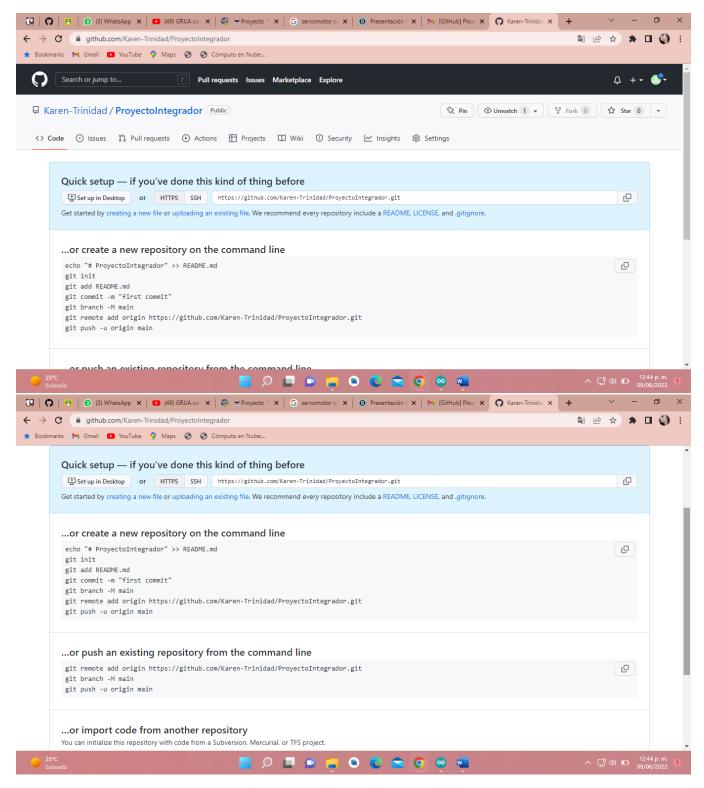












https://github.com/Karen-Trinidad/ProyectoIntegrador.git