



**DEPARTAMENTO DE TECNOLOGÍA DIGITAL**  
**DISEÑO Y DESARROLLO DE SOFTWARE**

Conocimiento Cultural Peruano (CCPERU)

**PROYECTO INTEGRADOR**

Presentado por  
*Gastelu Condori Luis Angel*  
*Gave Balarezo Gianluca*

Docente  
Ing. Jaime GOMEZ

Lima , 2019

# Índice general

<b>1. Introducción</b>	<b>4</b>
1.1. Propósito . . . . .	4
1.2. Alcance . . . . .	4
1.3. Definiciones, siglas y abreviaturas . . . . .	4
<b>2. Visión del Proyecto</b>	<b>5</b>
<b>3. Equipo</b>	<b>6</b>
<b>4. Product Backlog</b>	<b>7</b>
<b>5. Criterios de Terminacion</b>	<b>8</b>
<b>6. Prototipos</b>	<b>9</b>
<b>7. Epicas</b>	<b>10</b>
<b>8. Historias de Usuarios</b>	<b>11</b>
<b>9. Planificación</b>	<b>12</b>
9.0.1. Tareas . . . . .	12
<b>10.Conclusiones</b>	<b>13</b>
<b>11.Recomendaciones</b>	<b>14</b>
<b>12.Referencia Bibliograficas</b>	<b>15</b>
<b>13.Anexos</b>	<b>16</b>

# Índice de figuras

# Índice de cuadros

3.1. Tabla de asignación de cargos . . . . .	6
4.1. Tabla de Product Backlog . . . . .	7
8.1. Tabla de Historia de usuarios . . . . .	11
9.1. Tabla de Tareas . . . . .	12

# Capítulo 1

## Introducción

Nuestro proyecto integrador esta basado en el bajo conocimiento cultural que poseen los extranjeros o inclusive los mismos peruanos debido a la distancia con respecto a las distintas zonas.

### 1.1. Propósito

Este proyecto tiene como propósito el dar un conocimiento a los extranjeros que deseen visitar el Perú, brindándole información sobre las distintas culturas y costumbres de una zona turística.

### 1.2. Alcance

El proyecto tiene como alcance la población extranjera y peruana que visiten cualquier lugar destinado como zona turística popular.

### 1.3. Definiciones, siglas y abreviaturas

CCPERU : Parte de la abreviación de Conocimiento Cultural Peruano.

## Capítulo 2

# Visión del Proyecto

Desarrollar una aplicación web y móvil fácil de usar; y realizar un canal de categorías para separar regiones, ciudades y pueblos.

# Capítulo 3

## Equipo

Cargo	Nombre/Apellido
Product Owner	Gastelú Condori Luis
Scrum Master	Gave Balarezo Gianluca
Scrum Team	Gastelú Condori Luis
	Gave Balarezo Gianluca

Cuadro 3.1: Tabla de asignación de cargos

# Capítulo 4

## Product Backlog

Item	Tarea	Prioridad
PB-01	El usuario tendrá que iniciar sesión para poder entrar a la aplicación web y móvil	10
PB-02	El turista externo tendrá que pagar para ver el contenido que fue publicado por los peruanos.	40
PB-03	El turista puede publicar su conocimiento sobre su región.	30
PB-04	Una persona se encargara de leer los reportes de cada publicación.	20

Cuadro 4.1: Tabla de Product Backlog



## Capítulo 5

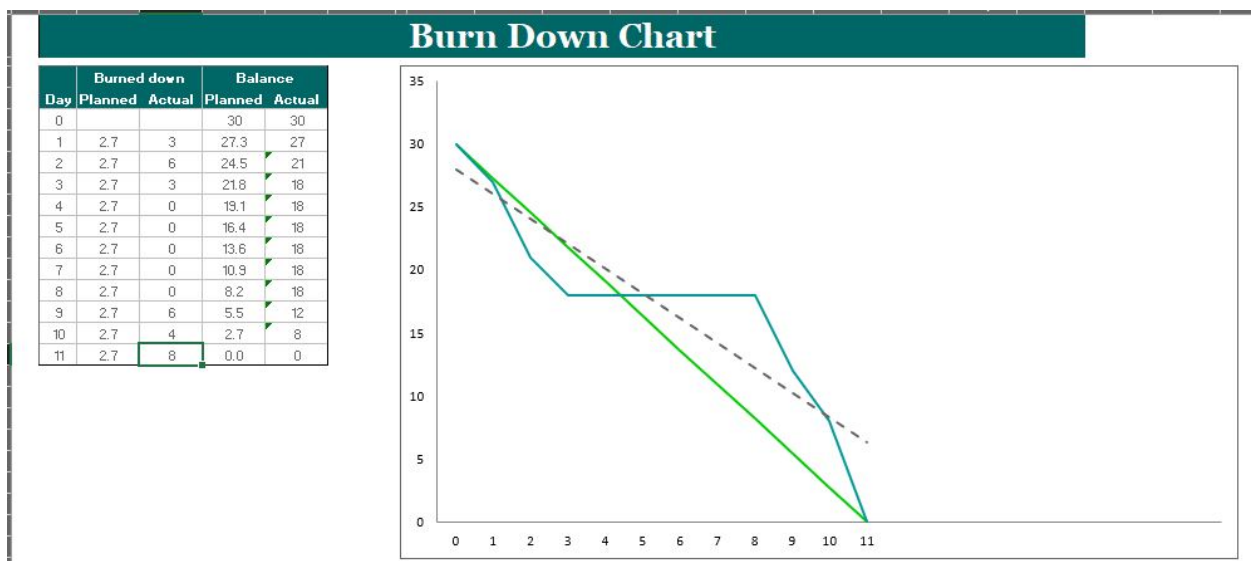
### Criterios de Terminacion

# Capítulo 6

## Prototipos

# Capítulo 7

## Epicas



## Capítulo 8

### Historias de Usuarios

Item	HU	Historia de usuarios	Tiempo estimado	Prioridad
PB-01	HU-01	Como usuario(cualquier rol) tendré que iniciar sesión a la aplicación web o móvil.	2 semanas	10
PB-02	HU-02	Como usuario(turista) tengo la oportunidad de donar al dueño de la publicación para poder ver su contenido completo.	5 semanas	40
PB-03	HU-03	Como usuario(compatriota) puedo publicar el conocimiento de mi región.	2 semanas	30
PB-04	HU-04	Como usuario(moderador) puedo leer los reportes de las publicaciones de otras personas y saber si están quebrantando una regla.	4 semanas	20

Cuadro 8.1: Tabla de Historia de usuarios

# Capítulo 9

## Planificación

### 9.0.1. Tareas

Requisito	Tarea	Responsable	Horas	Descripción
R-01	T-01	Gave	4 horas	Realizar una tabla de base de datos y una interfaz para que el usuario cree sus credenciales.
R-01	T-02	Gave	5 horas	Utilizar la tabla de base de datos y una interfaz para que el usuario ingrese sus credenciales.
R-02	T-03	Gastelu	30 horas	Realizar la tabla de datos de almacenamiento e interfaz para que el usuario(turista) pueda donar al dueño de cualquier publicación por medio de un intermediario bancario(PayPal).
R-03	T-04	Gave	10 horas	Realizar la tabla de datos de almacenamiento e interfaz para que el usuario(compatriota) publique su experiencia con respecto a una zona turística.
R-04	T-05	Gastelu	5 horas	Crear un super-usuario e interfaz para que posea un control en el flujo de información

Cuadro 9.1: Tabla de Tareas

## Capítulo 10

## Conclusiones

# Capítulo 11

## Recomendaciones

## Capítulo 12

### Referencia Bibliograficas



# Capítulo 13

## Anexos