****

**INSTITUTO TECNOLÓGICO DE LOS MOCHIS**

Ingeniería Informática, VII Semestre

Administración de Proyectos

Seguimiento: CalculadoraMayaDec

Andrés Urías González

Día 1: lunes 18 de enero

Estado

El proyecto acaba de comenzar, se tiene una idea de lo que debe hacer el proyecto, se analiza la presente situación, los tiempos, y la habilidad necesaria para ello, se procede con las actividades de análisis.

Avances

* Se han reconocido los principales objetivos del proyecto
* Se han establecido los requerimientos del proyecto
* Se han establecido las tareas necesarias y riesgos por los que puede pasar el proyecto
* Se crea y vincula el repositorio en el cual se encontrará el código y documentación del proyecto

Problemas y riesgos

El desarrollador desconoce un poco sobre el proceso de creación de repositorio en GitHub, por lo que decide aprender sobre ello por medio de internet, teniendo éxito.

Día 2: martes 19 de enero

Estado

Quien desarrolla el proyecto ya tiene una idea clara del producto final, y se procede a la creación de la documentación preliminar.

Avances

* Se crea el Work Breakdown Structure del Proyecto, es decir, el desglose de los trabajos a realizar
* Se crea el Risk Breakdown Structure, desglose de los riesgos por los que puede llegar a pasar el proyecto

Problemas y riesgos

Se podría decir que no hubo problemas para realizar estas actividades, aunque fuese un poco laborioso siendo la primera vez que el desarrollador las realiza.

Día 3: miércoles 20 de enero

Estado

El proyecto comienza a crearse desde los cimientos, abriendo las investigaciones y programas necesarios para ello, no sin antes haber realizado el resto de la documentación necesaria para poder trabajar.

Avances

* Se crea el Statement of Work, el enunciado que deja en claro sobre las condiciones del Proyecto, el trabajo a realizar, su alcance, requisitos, y otros datos relevantes
* Se establece el cronograma, la calendarización de las actividades a realizar
* Se crea el Expected Monetary Value, la evaluación de lo devastador que pueden llegar a ser los riesgos si es que llegan a ocurrir
* Se empieza a escribir el seguimiento del proyecto, una especie de bitácora del estado del proyecto, y en él se escribe lo hecho en días anteriores

Problemas y riesgos

El SoW y el EMV son un poco inciertos para el desarrollador, por lo que, con éxito, investiga sobre ellos y los escribe apropiadamente.

Dia 4: jueves 21 de enero

Estado

Se han hecho las investigaciones necesarias para realizar el proyecto, y se empezó a programar los conceptos básicos dentro de la aplicación.

Avances

* Se investigó sobre el sistema numérico maya
* Se aprendió sobre cómo convertir números decimales a números del sistema numérico maya
* Se investigó sobre el framework a utilizar por el desarrollador, en este caso, Bootstrap
* Se comenzó a programar la función con la que se toman números arábigos y se convierten a números mayas

Problemas

Ninguno.

Día 5: viernes 22 de enero

Estado

Tras haber completado la documentación inicial, se han desarrollado los métodos de conversión de números decimales a números arábigos y viceversa, y se ha comenzado la composición física de la aplicación web.

Avances

* Se ha programado con éxito el método para convertir números de sistema decimal a sistema maya
* Se ha programado con éxito el método para convertir números mayas a números decimales
* Se crean las páginas HTML de la aplicación
* Las páginas se han unido entre sí por botones que llevan a las otras

Problemas

Ninguno, excepto por el factor ensayo y error que implicó la programación de los métodos de conversión, estuvo un poco demorado el perfeccionamiento de dichos métodos pero nada fuera de lo usual.

Día 6: sábado 23 de enero

Estado

Ya que se tienen listos los métodos de conversión principales, proceden a ser vinculados a la aplicación, de modo que el desarrollador pueda presenciar claramente que los métodos funcionan, además de definir más la estructura de la aplicación. También se empieza con el diseño de algunos elementos de la interfaz gráfica.

Avances

* Se han incrementado ambos métodos de conversión, de obtener números entre el 0 y el 19, a obtener números entre 0 y 7999
* Los métodos han sido colocados en la aplicación y puestos a prueba, con una apariencia e interfaz muy básica
* Se ha determinado el fondo de pantalla de la app

Problemas

Otra vez, sólo se presentó el factor ensayo y error al mostrar los resultados en la pantalla, pero fueron solucionados con éxito.

Día 7: domingo 24 de enero

Estado

El proyecto concluye aquí, habiendo comprobado que los métodos conversores funcionan apropiadamente, se han aplicado los atributos de apariencia CSS del framework, se han creado imágenes que pueden representar mejor los números mayas, y se ha escrito un tutorial breve que puede guiar al usuario sobre cómo emplear la aplicación web, plasmado también en la pantalla principal.

Avances

* Se ha modificado radicalmente la apariencia de la aplicación web con el framework, más amigable con el usuario, y más estético en algunos elementos como botones, texto, y acomodo
* Se ha colocado el fondo de pantalla de la app
* Se han creado imágenes que ilustran mejor los números mayas, del 0 al 5, así como una imagen que auxilia al tutorial
* Se escribió y colocó un tutorial para las personas que desconozcan cómo usar la aplicación

Problemas

El desarrollador no tenía tanta experiencia con el framework, por lo que tomó su tiempo haber llegado a una apariencia sencilla pero sólida, tras suficiente ensayo y error.