

UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

Centro Universitario de Ciencias Exactas e Ingenierías (Virtual)



Actividad integradora 1. Plan de acción para inicio del desarrollo de proyecto

Por:

Brian Jorkaef Olvera Carrillo
Carlos Daniel Sánchez Torres
Randy Silvana Sánchez Alvarez
Elena Aurora Islas Martínez

Docente:

Sergio Ulises Lillingston Pérez

Nombre de la aplicación: CityWithFriends

Objetivo:

Conectar personas con intereses, edades y estilos de vida similares para organizar actividades, descubrir hobbies y apoyar al turismo local, sin ser una app de citas. Y con ello conllevar una buena organización para acomodar la tecnología en todo el mundo.

Funcionalidades principales:

- **Registro:** login con email, Google o redes sociales.
- **Perfil con intereses** (deportes, música, arte, café, tecnología, senderismo, etc.), edad, ubicación y estilos de vida.
- **Opción de privacidad:** elegir qué información mostrar.

Descubrimiento de la app:

- **Match de intereses:** el algoritmo recomienda personas o grupos según afinidad.
- **Explorar actividades** cerca de ti (cafés, restaurantes, eventos culturales, excursiones, etc.).
- **Filtro por distancia:** edad, tipo de actividad.

Organización de planes

- Crear un “Plan dentro de la app” (ejemplo. *Tarde de café y juegos de mesa, Ir a concierto, Ruta de senderismo*).
- Invitar a otros usuarios, amigos a unirse con un clic.
- Chat grupal básico para coordinar detalles u otras cosas.
- Integración con Google Maps para ubicar lugares más fácil.

Negocios locales

- Sección de “Aliados locales” donde cafeterías, restaurantes o eventos puedan publicar promociones y aparecer como opciones de plan.
- Recomendaciones de actividades patrocinadas

Cálculo de costos

Equipo: 4 integrantes

Costo por hora: \$150 MXN

Horas por semana (por integrante): 20 h

Duración del desarrollo de la App: (14 semanas)

Total horas por semana (equipo): 80 h

Costo semanal (equipo): $80 \text{ h} \times \$150 = \$12,000 \text{ MXN}$

Cálculo de costos por fases según el Cronograma

Fase 1: Diseño, definición de funcionalidades y prototipo (3 semanas)

Horas totales: $3 \times 80 \text{ h} = 240 \text{ h}$

Costo: 240 h × \$150 = \$36,000 MXN

Fase 2: Desarrollo frontend, backend y base de datos (8 semanas)

Horas totales: $8 \times 80 \text{ h} = 640 \text{ h}$

Costo: 640 h × \$150 = \$96,000 MXN

Fase 3: Pruebas y versión beta (3 semanas)

Horas totales: $3 \times 80 \text{ h} = 240 \text{ h}$

Costo: 240 h × \$150 = \$36,000 MXN

CityWithFriends - SCRUM

[illegible]

Costos y Justificación

Concepto	Herramienta/Plataforma	Costo estimado	Justificación
Herramientas de desarrollo	Visual studio (VSC)	\$0	Editor gratuito, compatible con múltiples lenguajes y frameworks.
Dominio web	Servicios de dominio gratuito	\$0	Para pruebas iniciales y despliegue de la app sin costos
Infraestructura y hosting	Wordpress + Hosting gratuito/limitado	\$3000.00 MXN	Si se usa plan de pago para mayor estabilidad en nuestra aplicación.
Incentivo de la app	Bonos o créditos iniciales	\$1000.00 MXN	Presupuesto para promoción, pruebas beta o incentivos a primeros usuarios
Costo de equipo	4 integrantes × \$150/h × 20 h/sem × 14 semanas	\$168,000 MXN	Incluye las 14 semanas de desarrollo, pruebas e implementación, considerando el esfuerzo de todo el equipo en fases: Diseño, Desarrollo, Pruebas y Lanzamiento.

Planteamiento del Proyecto con SCRUM y WordPress

Metodología SCRUM

El desarrollo de **CityWithFriends** se gestionará con la metodología ágil **SCRUM**, lo que permitirá un proceso iterativo e incremental, centrado en la entrega continua de valor al usuario. Con SCRUM se logrará:

- **Adaptabilidad:** incorporar cambios según retroalimentación de usuarios y aliados locales.
- **Colaboración constante:** entre Product Owner, Scrum Master y el equipo de desarrollo.
- **Priorización del valor:** se trabajará en Sprints (de 2 a 3 semanas) con funcionalidades claras y entregables.
- **Inspección y mejora continua:** mediante reuniones semanales (Weekly Scrum), revisiones de Sprint y retrospectivas.

Framework: WordPress

WordPress será utilizado como CMS y framework extensible, aprovechando su ecosistema de plugins y su capacidad de personalización.

Ventajas de WordPress en este proyecto:

- Rapidez en el desarrollo inicial con plantillas y plugins.
- Integración con APIs externas (ejemplo: Google Maps, redes sociales).
- Gestión flexible de usuarios y perfiles.
- Posibilidad de crear módulos para “planes”, “aliados locales” y “eventos”.
- Escalabilidad hacia aplicaciones móviles mediante frameworks como Ionic o integraciones con REST API.

Estructura del Proyecto con SCRUM

Product Backlog:

- Registro y autenticación de usuarios.
- Configuración de perfiles con intereses y privacidad.
- Motor de coincidencias (match de intereses).
- Exploración de actividades cercanas con filtros.
- Creación e invitación a planes.
- Chat grupal básico.
- Integración con Google Maps.
- Módulo de aliados locales y actividades patrocinadas.

Sprint Planning: se dividirán las funcionalidades en entregas incrementales:

- **Sprint 1:** Diseñar idea
- **Sprint 2:** Definir funcionalidades
- **Sprint 3:** Diseñar prototipo
- **Sprint 4:** Programar FrontEnd
- **Sprint 5:** Programar BackEnd
- **Sprint 6:** Conectar la base de datos
- **Sprint 7:** Testing
- **Sprint 8:** Lanzar BETA
- **Sprint 9:** Feedback

R&R

Brian - Líder de Proyecto / Backend

- Coordinar el avance del equipo y asegurar cumplimiento de tiempos.
- Diseñar y programar la lógica del servidor (backend).
- Definir y documentar las APIs que conectan frontend y base de datos.
- Supervisar la integración con la base de datos y aspectos de seguridad.

Carlos - Desarrollador Frontend

- Diseñar y programar la interfaz de usuario.
- Garantizar usabilidad y experiencia del usuario (UX/UI).
- Integrar el frontend con las APIs del backend.
- Apoyar en pruebas de interacción y accesibilidad.

Randy - Administrador de Base de Datos (DBA)

- Diseñar y normalizar la estructura de la base de datos.
- Implementar modelos de datos y consultas eficientes.
- Asegurar la integridad, seguridad y respaldo de los datos.
- Optimizar rendimiento de la base y apoyar en la integración con backend.

Elena- QA Tester / Documentación

- Planear y ejecutar pruebas (unitarias, integración y beta).
- Recopilar feedback de usuarios y organizarlo en reportes.
- Documentar procesos técnicos y manual de uso del prototipo.
- Apoyar en tareas de gestión de calidad y mejora continua.

Bibliografía

Admin. (2023, 1 junio). Cómo redactar una propuesta de proyecto eficaz: pasos y consejos. Las Normas Apa.

<https://lasnormasapa.com.co/como-hacer-una-propuesta-de-proyecto/>

Admin. (2024b, octubre 11). Propuesta de proyecto ejemplo - Formato Escrito. Formato Escrito. <https://formatoescrito.com/propuesta-de-proyecto-ejemplo/>