



FACULTAD DE: *TSU DESARROLLO DE SOFTWARE
MULTIPLATAFORMA*

ALUMNO(A): NESTOR EMMANUEL BRIONES RAMÍREZ

CESAR DANIEL CASILLAS CESPEDES

MATRÍCULA: *1220100321*

MATERIA: *INTEGRADORA II*

NOMBRE DE LA

ACTIVIDAD:

PLANEACIÓN DEL

PROYECTO

INTEGRADORA II

DOCENTE:

Alcance Requerimientos

Deben de ir acorde el número de integrantes los requerimientos.

Recursos humanos

Diagrama de caso de uso

Planeación CU/REQ – Fechas probables

Titulo del trabajo del proyecto

Resumen (150) //Costo del proyecto

Contenido

D

Descripción del proyecto

El proyecto consistirá en un sistema de gestión de alimentos para la cafetería de la universidad UTNG, teniendo una mejor distribución del servicio pudiendo gestionar los pagos y generar pedidos, mediante una aplicación en la cual se podrá generar pedidos y pagarlos en línea esto con la finalidad de evitar las aglomeraciones de personas en la cafetería.

Este proyecto se desarrollará empleando la metodología de la programación SCRUM la cual permitirá generar el proyecto en un corto periodo de tiempo esperando resultados que se acoplen a la entrega de los avances solicitados.

Este proyecto tendrá costo en el equipo que se va utilizar (ESP-32/raspberrypi 4, SENSORES , ACTUADORES, CABLEADO) recursos de software (Flutter, Arduino, Mongo Db, node.js).

	Ocupación	Descripción
Cesar Daniel Casillas Céspedes	Tester Programador de Apis. Encargado de backend Encargado de base de datos	Encargado de pruebas de errores. Implementara apis para el funcionamiento de la web. Creador de los datos en base de datos.
Nestor Emmanuel Briones Ramirez	lider Tester Encargado de framework y servidor	Gestionara tiempos de tareas en todo el proyecto. Empleara el funcionamiento de los servidores en la web

	Primera semana	Segunda semana	Tercera semana	Cuarta semana
Definir software que se van a utilizar				
Elección de roles dentro del equipo				
Comprar de hardware que se utilizara				
Creación de diagramas de caso de uso				
Estudio de programación de				

flutter				
Crear código con flutter				
creación de datos en mongo DB				
Levantamiento de los servidores				
Creaciones diagrama de Arduino con programación				
Implementación del Arduino con la web				

Objetivo del proyecto

Queremos crear un programade una manera más completa de tres factores importantes que tomamos en cuenta en cuenta, que es la implementaciones un proyecto para Arduino o donde puedan utilizarse los hardware de el mismo, implementación de una base de datos para el resguardo y ocupaciones ordenamiento de datos y la creaciones un ambiente web para el desarrollo de una e incrementación de un negocio de comida donde se toman ordenes por medio del móvil, mediante un método de pago virtual implementado en nuestro servidor web por medio Apis. Haciendo uno de el hardware y software de Arduino para la interactividad entre web y usuario.

Método logias

Empatía

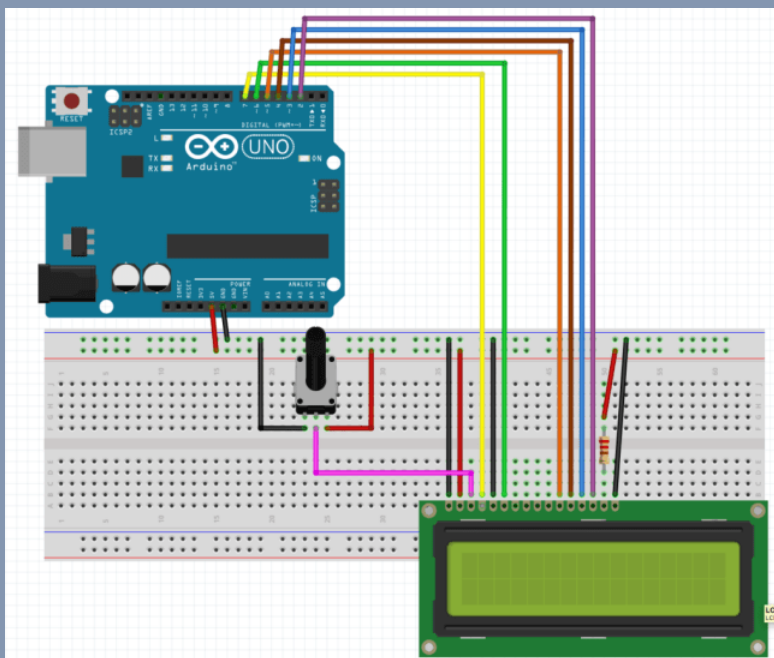
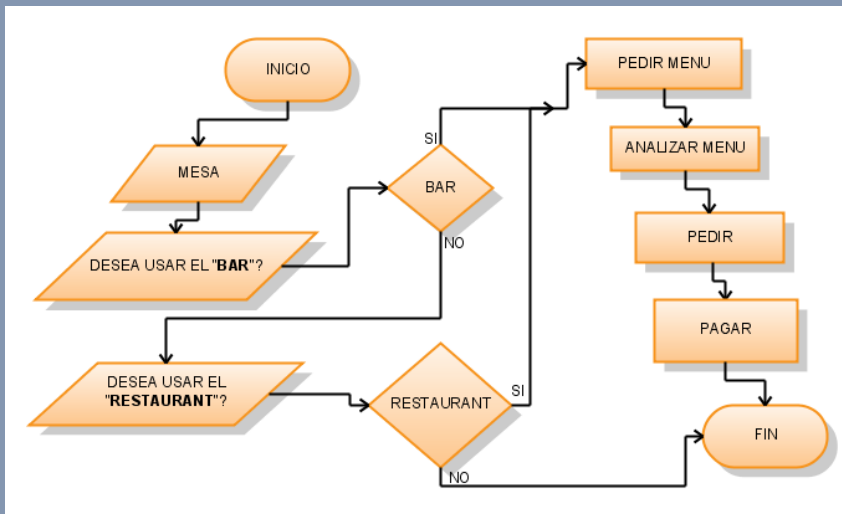
Queremos que nuestro usuarios se sientan mas tranquilos al momento de hacer un pedido ya que en ocasiones las barrearas de la comunicación pueden generar que tu orden no se pase el mensaje o se pude distorsionar el código al hablar con alguien y pedir órdenes, en cambio por medio de un software, de la misma manera podremos pagar por medio de peybal. Con esto podemos controlar la conglomeración de personas dentro de la cafetería.

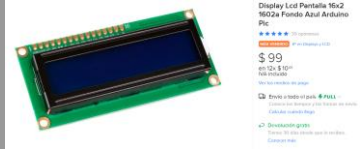
Definir

El problema principal es la mala experiencia que te puedes llevar al comprar algo de comida y que la comida este fría, nos sea lo que pediste, o tan el tiempo en que tardan en darte tus alimentos no es lo suficiente. Para estos problemas implementaremos nuestro software para basta de esperar una eternidad para poder pedir y consumir tus alimentos aparte de tener la certeza de que tu comida estará recién salida de la cocina y puedas disfrutarla de mejor manera.

Ideas

Al implementar nuestro proyecto principal podremos implementarlo no solo para la cafetería de la escuela, sino también utilizarlo en cualquier tipo de negocio que se dedique a tomar ordenaes de las personas en los restaurantes o bares para un mejor control de lo que vas a consumir.



Lcd para Arduino		\$100 pesos mexicanos
	TOTAL	\$ 621

LOS REQUERIMEINTOS No funcionales son la seguridad, los softwares que vamos a usar,

Los funcionales, inicio de seccion, administrar, gestión de tareas, recuperar contraseña.

Resultados (Aquí se muestran los resultados obtenidos de la investigación y aplicación del empleo de los

métodos del pensamiento creativo).

→ Conclusiones y recomendaciones.- Cada integrante del grupo deberá de dar su conclusión sobre la dinámica

aplicada

→ Conceptos de la Unidad.- En ésta sección se definirán los términos como: proyecto, pensamiento creativo,

empatía, idea, metodología de desarrollo de software, innovación, cliente, repositorio, equipo, artefacto, etc

→ Referencias Bibliográficas en Formato (APA).

Desarrollo de Software Multiplataforma, Infraestructura en redes digitales

Unidad I Instrumento de Ordinaria

El informe deberá ser creado en un procesador de texto en la nube, compartido por los integrantes de equipo para su

colaboración en la creación del informe y enviar el enlace al docente que indicará la manera de hacerlo