

# Universidad Autónoma de la Ciudad de México

## ADMINISTRACIÓN DE PROYECTOS 1



**Proyecto Final  
Aplicación Móvil**

**Grupo: 302**

**Integrantes:**

**Chávez López Rubi**

## FASE I.

### 1.1 Project Charter

## PROJECT CHARTER

Fecha de elaboración: 02 /05 /2025

**Nombre del proyecto: Sistema móvil para el aprendizaje en la UACM**

**Patrocinador del proyecto: UACM SLT**

**Director del proyecto: Mtro. SI y TI Hildeberto Tovar Moreno**

**Líderes del proyecto: Rubi Chávez López**

Problema	Objetivo General
En la UACM, principalmente en San Lorenzo Tezonco, existe deficiencia de aprendizaje al iniciar la carrera Ingeniería de software, principalmente en la materia de Matemáticas Discretas.	Diseñar y desarrollar una aplicación móvil educativa enfocada al curso de Matemáticas Discretas, con el propósito de facilitar el aprendizaje de los estudiantes de la carrera de Ingeniería de Software de la UACM

**Asignaturas involucradas del cuatrimestre actual:**

1. Administración de proyectos 1

**Asignaturas requeridas de cuatrimestres anteriores:**

1. Bases de Datos
2. Computación Móvil
3. Diseño de software

**Descripción del proyecto:**

Se desarrollara una aplicación móvil con el entorno de desarrollo Android Studio, Lenguaje Java y uso de Base de Datos SQLite, la cual busca optimizar el aprendizaje de los alumnos de la carrera de Ingeniería de Software de la UACM y disminuir por lo menos un 70 % el número de alumnos reprobados durante los periodos que se imparte dicha materia.

Alcance	
El alcance de este proyecto se contempla por el diseño, desarrollo e implementación de una aplicación móvil con la que se busca optimizar el aprendizaje de los alumnos de la carrera de Ingeniería de Software de la UACM y disminuir por lo menos un 70 % el número de alumnos reprobados durante los periodos que se imparte dicha materia. Este proyecto deberá estar completo en un plazo máximo de un mes	Se tomará en cuenta los requisitos funcionales es como los requisitos no funcionales para poder hacer un desglose de información que necesita el usuario como lo que complementa la aplicación móvil
Tiempo	
Abril - Mayo 23 de 2025	Con base al diagrama de Gantt que se diseñe.
Gastos y/o costos	
\$	Se determinará con el plan de costos
Calidad	
Tener un sistema seguro, funcional y amigable con el usuario	Norma ISO 9126 para la evaluación de la calidad del software. Estándares ISO 27001 para la gestión de riesgos Norma ISO 27002 para la gestión de la seguridad de la información. ISO 9001: Para la gestión de calidad en todo el ciclo de vida del proyecto. ISO/IEC 25010: Modelo de calidad de software que abarca las características de usabilidad, seguridad, rendimiento y funcionalidad.

### Riesgos iniciales identificados

- Pérdida de información por fallas de hardware o software.
- Inexperiencia de desarrollo de proyectos de software por parte de los desarrolladores
- Mal entendimiento de los requerimientos

### Requerimientos del proyecto:

#### Requerimientos Funcionales

- El sistema deberá permitir el registro usuarios
- El sistema deberá permitir al usuario ingresar con correo electrónico y contraseña
- El sistema deberá permitir al usuario consultar, modificar y eliminar su perfil
- El sistema deberá mostrar los temas de acuerdo al plan de estudios de la UACM

- El sistema deberá guardar el progreso del usuario
- El sistema deberá permitir al usuario consultar su progreso y/o avance del curso
- El sistema deberá guardar los datos ingresados en una base de datos

### Requerimientos No Funcionales

- La aplicación deberá ser amigable con el usuario
- El sistema deberá ser seguro
- El sistema deberá utilizar criptografía para las contraseñas

### Aprueba



- **Carta de Inicio**

Nombre de la empresa: Empresa Chávez S.A. de C.V.

Nombre o razón social: Reforzamiento de Conocimientos Educativos

Patrocinador: UACM Informatica - Tecnologias STL

Director del proyecto: Ing. Rubi Chávez

Árbol del problema:

Determina la raíz para dar solución.

Actualmente la Empresa Chávez S.A. de C.V. ha visto que en la UACM, principalmente en San Lorenzo Tezonco, existe deficiencia de aprendizaje al iniciar la carrera Ingeniería de software, principalmente en la materia de Matemáticas Discretas.

Objetivo General (Meta): Diseñar e implementar una aplicación móvil con la que se busca optimizar el aprendizaje de los alumnos de la carrera de Ingeniería de Software de la UACM y disminuir de un 20 % a por lo menos un 70 % el número de alumnos reprobados durante los periodos que se imparte dicha materia, aumentar el conocimiento de un 50% a un 100% y que haya una satisfacción tan de los alumnos que cursan la materia como de los profesores de un 90%. Así mismo centralizar todos los datos en una base de datos supervisada para 23 mayo 2025 en Android Studio Java, Base de datos sqlite, firebase.

El objetivo general es SMART

= S = Específico - Diseñar e implementar una aplicación móvil con la que se busca optimizar el aprendizaje de los alumnos de la carrera de Ingeniería de Software de la UACM.

= M = Medible - disminuir de un 20 % a por lo menos un 70 % el número de alumnos reprobados durante los periodos que se imparte dicha materia, aumentar el conocimiento de un 50% a un 100% y que haya una satisfacción tan de los alumnos que cursan la materia como de los profesores de un 90%

- 
- = A = Alcanzable - Llevar a cabo los módulos de gestión de usuario, gestión de temario, gestión de progreso
  - = R = Realizable - Se tiene el conocimiento, habilidades, buenas prácticas en android desarrollo móvil Java
  - = T = Tiempo - 23 mayo 2025 en android

## 1.2 Plan de alcance

Definir el alcance del proyecto: Diseñar e implementar una aplicación móvil con la que se busca optimizar el aprendizaje de los alumnos de la carrera de Ingeniería de Software de la UACM.

### 1.- Tamaño del proyecto

#### Módulos de la aplicación móvil

- a) Acceso al sistema (El software deberá tener una interfaz de login para administrador de la aplicación)
- b) Gestión de usuario (La aplicación móvil tendrá actividades de altas, bajas, consultas, y modificaciones de usuarios(administradores y alumnos) )
- c) Gestión de temario (La aplicación móvil tendrá actividades de altas, bajas, consultas, y modificaciones de los temas del curso de Matemáticas Discretas que serán gestionadas por el administrador)
- d) Gestión de progreso(La aplicación móvil tendrá actividades de altas, bajas, consultas, y modificaciones del progreso que lleve el usuario(Alumno) en la aplicación para la finalización del curso)
- e) Información de contacto (El software proporcionará los datos de página, marcación telefónica, georeferenciación)

### 2.- Tiempo del proyecto

Planeación 5 días

Acceso a sistema 2 días

Gestión de usuarios 5 días

Gestión de temario 15 días

Gestión de progreso 15 días

Información de contacto 10 días

Documentación 5 días

Entrega a producción 5 días

TOTAL GENERAL DE DIAS ALCANCE 10 SEMANAS 62 DÍAS

FACTOR DE RIESGO = 20 % x 62 DIAS = 12 DIAS

TOTAL DE ALCANCE = 62 DIAS + 12 DIAS = 74 DÍAS

RECURSOS DE HARDWARE PARA EQUIPO DE TRABAJO pc o laptop

RAM 12 GB, LIBRES DISPONIBLES 6 GB

PROCESADOR i3 1.8 Ghz

ALMACENAMIENTO EN DISCO DE 30 GB

RECURSOS DE SOFTWARE PARA EQUIPO DE TRABAJO

WINDOWS 10 PRO - 11 PRO

ANDROID STUDIO CATARINA 2025

**RECURSOS DE HARDWARE PARA CLIENTES** un dispositivo móvil smartphone, tablet RAM 4 GB, LIBRES DISPONIBLES 2 GB  
**PROCESADOR ATOM- DRAGON 2.3 Ghz**  
**ALMACENAMIENTO 1 GB**

## RECURSOS DE HARDWARE PARA CLIENTES

SO ANDROID Lollipop - Oreo

(Ancho de banda, conexión permanente a internet, APIS externas, Plugs de actualización, Conexiones seguras TSL, SSL)

## FASE II. PLANEACIÓN

### 2.1 Plan de los interesados

PLAN DE GESTIÓN DE LOS INTERESESADOS				
PROYECTO:	Proyecto Final: Sistema móvil para el aprendizaje en la UACM			
Información del Proyecto:	Sistema de gestión de servicios, altas, bajas y consultas.			
INTERESADOS DEL PROYECTO	ALCANCE E IMPACTO DEL PROYECTO	ESTRATEGIAS PARA LA GESTIÓN DE LOS	NIVEL DE PARTICIPACIÓN	PUNTOS
Alumnos de la UACM	Usuarios principales que van a utilizar la aplicación	Encuestar a los usuarios	Prioridad Media - Alta	4
Profesores	Aportaran y validarán la calidad y la estructura del sistema	Reuniones periódicas para validar el contenido	Prioridad Media	3
Administrador	Gestionará a los usuarios y el temario	Colaborar estrechamente con el departamento de TI para garantizar la integración adecuada de sistemas y la seguridad de la información.	Prioridad Media - Alta	4
Equipo de desarrollo	Proporcionará apoyo técnico y asistencia en la implementación de soluciones tecnológicas para el proyecto.	Colaborar estrechamente con el departamento de TI para garantizar la integración adecuada de sistemas y la seguridad de la información.	Prioridad Alta	5

### 2.2 Plan de comunicación

PLAN DE COMUNICACIÓN				FECHA:	20/5/2025	
Proyecto Final : Sistema móvil para el aprendizaje en la UACM						
CANAL	DESCRIPCIÓN	OBJETIVO	ECUENCIA SINCRONICA	PARTICIPANTES INTERESADOS	ROL	
Correo electrónico	Envío de actualizaciones, anuncios y documentos importantes relacionados con el proyecto.	Mantener a todos los miembros del equipo informados sobre el progreso y los hitos del proyecto.	Diaria tercera	Si	Todos los miembros del equipo	GERENTE DE PROYECTO
Plataforma Gant Project	Administración y gestión de un proyecto	Planificación y desarrollo del proyecto librería	Semanal	Si	Todos los miembros del equipo	TODOS LOS MIEMBROS DEL
Reuniones de equipo	Reuniones regulares del equipo de proyecto para discutir avances, problemas y próximos pasos.	Facilitar la comunicación en tiempo real, resolver problemas y tomar decisiones.	Quincenalmente	No	Todos los miembros del equipo	GERENTE DE PROYECTO, EQUIPO DEL PROYECTO
Github	Administración del proyecto y sus respectivas fases	Desarrollo del proyecto librería	Semanalmente	Si	Todos los miembros del equipo	TODOS LOS MIEMBROS DEL
Plataforma de gestión de proyectos	Utilización de una plataforma en línea para compartir documentos, asignar tareas y realizar seguimiento del progreso.	Centralizar la información del proyecto y proporcionar un lugar para la colaboración y el intercambio de archivos.	Continua	Si	Todos los miembros del equipo	GERENTE DE PROYECTO, EQUIPO DEL PROYECTO, CONSULTORES EXTERNOS
Mensajes instantáneos	Comunicación rápida y informal para discutir temas	Facilitar la comunicación inmediata entre los miembros	Diariamente	Si	Todos los miembros del equipo	TODOS LOS MIEMBROS DEL

### 2.3 Plan de matriz de requerimientos de software

Matriz de Trazabilidad de Requisitos																
Identificación	Descripción del requisito		Versión	Estado actual	Última fecha registrada	Criterios de aceptación	Nivel de complejidad	Necesidad, oportunidades u objetivos de	Objetivo del proyecto	Entregables (EDT)	Diseño del producto	Desarrollo del producto	Estrategia y escenarios de pruebas	Interesado	Poder	Impacto
RF01	El sistema deberá permitir el registro usuarios	1.0.0	Aprobado	25/05/2025	Dada una petición de registro de usuario el sistema deberá validar los datos ingresados para su registro.	Moderada	Agilizar procedimientos.	Mejorar la atención de los estudiantes y profesores de la universidad	Aplicación móvil	Diseño de interfaz.	Programación en base a los requerimientos del sistema	Se realizarán varios registros de prueba con diferentes parámetros.	Líder de proyecto y Profesor	9	10	
RF02	El sistema deberá permitir al usuario ingresar con correo electrónico y contraseña	1.0.0	Aprobado	25/05/2025	Dada una petición de inicio de sesión el sistema deberá mandar a una página de inicio del sistema validando su usuario y su contraseña	Moderada	Agilizar procedimientos.	Mejorar la atención de los estudiantes y profesores de la universidad	Aplicación móvil	Diseño de interfaz.	Programación en base a los requerimientos del sistema	Se realizarán varios registros de prueba con diferentes parámetros.	Líder de proyecto y Profesor	9	10	
RF03	El sistema deberá permitir al usuario consultar, modificar y eliminar su perfil	1.0.0	Aprobado	25/05/2025	Dada una petición el usuario podrá gestionar su perfil si se sea para modificar datos, consultarlos o eliminar su perfil	Moderada	Agilizar procedimientos.	Mejorar la atención de los estudiantes y profesores de la universidad	Aplicación móvil	Diseño de interfaz.	Programación en base a los requerimientos del sistema	Se realizarán varios registros de prueba con diferentes parámetros.	Líder de proyecto y Profesor	9	8	
RF04	El sistema deberá mostrar los temas de acuerdo al plan de estudios de la UACM	1.0.0	Aprobado	25/05/2025	Dada una petición el sistema deberá permitir al usuario visualizar el contenido del temario del curso	Alta	Optimizar el desempeño.	Mejorar la atención de los estudiantes y profesores de la universidad	Aplicación móvil	Diseño de interfaz.	Programación en base a los requerimientos del sistema	Se realizarán varios registros de prueba con diferentes parámetros.	Líder de proyecto y Profesor	9	9	
RF05	El sistema deberá guardar el progreso del usuario	1.0.0	Aprobado	25/05/2025	Dada una petición el sistema deberá guardar automáticamente el progreso del usuario que ha llevado en el curso	Alta	Agilizar procedimientos.	Mejorar la atención de los estudiantes y profesores de la universidad	Aplicación móvil	Diseño de interfaz.	Programación en base a los requerimientos del sistema	Se realizarán varios registros de prueba con diferentes parámetros.	Líder de proyecto y Profesor	9	9	

## 2.4 Plan de costos

Elaboró: Rubí Chávez															20/05/2025
<b>UNIDADES CONCEPTO PRECIO COSTO DE CLASIFICACION TIEMPO MESES COSTO MENSUAL</b>															
<b>COSTO INDIRECTO</b>															
1 Luz		500	500	Mensual											
1 Internet		200	200	Mensual											
1 Mantenimiento		100	200	Mensual											
<b>TOTAL CI</b>														\$ 800.00	
<b>DEPRECIAZION</b>															
Computador HP ProBook 440 G8 Notebook PC															
1 RAM 16 GB i5		10000	10000	4 años										48 \$208,33	
1 Escritorio		2500	2500	8 años										96 \$26,04	
1 Silla		3000	3000	8 años										96 \$31,25	
<b>TOTAL D</b>														\$765,63	
<b>MANO DE OBRA</b>															
Sueldo de programador A-J-1 S-FS		12000	12000	Mensual										1 12000	
1 Director Proyecto		10000	10000	Mensual										1 10000	

## 2.4 Plan de riesgos

Project Proyecto de Digitalización para la Universidad	Elaboró: Rubí Chávez	Fecha: 20/05/25 16:40	Información del proyecto	Sistema móvil para el aprendizaje en la UACM			
<b>ETAPA INICIAL</b>							
R01 Mala configuración de software y mal mantenimiento de equipo							
R02 Falta de requisitos claros y mala definición de alcance							
R03 Requerimientos de hardware mínimos no cumplidos							
R04 Falta de conocimiento práctico de soluciones móviles							
R05 Falta de documentación y previstos de control de versiones							
R06 Falta de previsión en tiempos y mala comunicación interna y externa							
R07 No realizar respaldos de documentación y prototipo de proyecto en físico y nube							
R08 Riesgos de falta de energía eléctrica, corto circuito, fallo total del equipo							
R09 Proceso penal, problema personal, falta de recurso financiero, desmotivación							
R10 Incumplimiento de no presentar y entregar proyecto por problemas de salud							
R11 Desastre natural, terremoto, incendio							
R12 Cambio de residencia o carrera							
<b>ETAPA II ANALISIS DE RIESGOS</b>							
Riesgo	babilidad	Impacto	1-	Prioridad (P*I)	Criterio de tolerancia	Estrategias de mitigacion	Criterio de tolerancia
R01	2	3		6 BAJA	Mantenimiento a equipo		
R02	3	4		12 MEDIA	Especificación clara del alcance del proyecto	1 a 10	BAJA
R03	3	4		12 MEDIA	Actualización del equipo	11 a 20	MEDIA
R07	4	5		20 MEDIA	Respaldos GITHUB	21 a 25	ALTA
R08	5	5		25 ALTA	UPS, Planta		
R04	3	2		6 BAJA	Practicar, certificar, tomar cursos		

## 2.6 Plan de recuperación de desastres

Plan de Recuperación de Desastres y continuidad de negocio								
Proyecto:		Proyecto aplicación móvil para el aprendizaje Chavez SA de CV						
Elaboró:		Rubi Chávez						
Fecha:		20/05/25 16:40						
Información del proyecto:		Sistema móvil para el aprendizaje en la UACM						
FASES ESCENARIO DE DESASTRES								
CLAVE	ESCENARIOS	FUENTES	ACTIVACION DE PRD	NIVEL PROBABILIDAD	NIVEL IMPACTO	MTPD	PRIORIDAD RECUPERACION	COSTO MX\$
D01	Desastre en la área de producción de software	F01 - Vandalismo sabotaje	ACTIVO	P3	I4	8 - 24 hrs	NIVEL 3	60000
D02	Desastre en la área de producción de software	F02 - Incendio no controlado	ACTIVO	P3	I5	> 30 días	NIVEL 8	120000
D03	Desastre en la área de producción de software	F03 - Falla de alimentación eléctrica general	ACTIVO	P5	I3	24 - 48 hrs	NIVEL 4	60000
D04	Desastre en la área de producción de software	F04 - Perdida de comunicaciones	ACTIVO	P5	I3	8 - 24 hrs	NIVEL 3	60000
D05	Desastre en la área de producción de software	F05 - Desastres naturales	ACTIVO	P2	I5	> 30 días	NIVEL 8	120000
D06	Desastre en la área de producción de software	F06 - Perdida total del equipo de trabajo(laptop)	ACTIVO	P1	I5	< 4 hrs	NIVEL 1	36000
D07	Desastre en la área de producción de software	F07 - Ataque cibernetico a nivel global	ACTIVO	P4	I5	8 - 24 hrs	NIVEL 3	60000
D08	Desastre en la área de producción de software	F08 - Huelgas	ACTIVO	P2	I4	48 hrs - 7 dias	NIVEL 4	60000
D09	Desastre en la área de producción de software	F09 - Pandemia	ACTIVO	P3	I5	> 30 días	NIVEL 8	120000
D10	Desastre en la área de producción de software	F10 - Conflictos de intereses (Problemas internos)	ACTIVO	P4	I5	<= hrs	NIVEL 1	36000
								732000

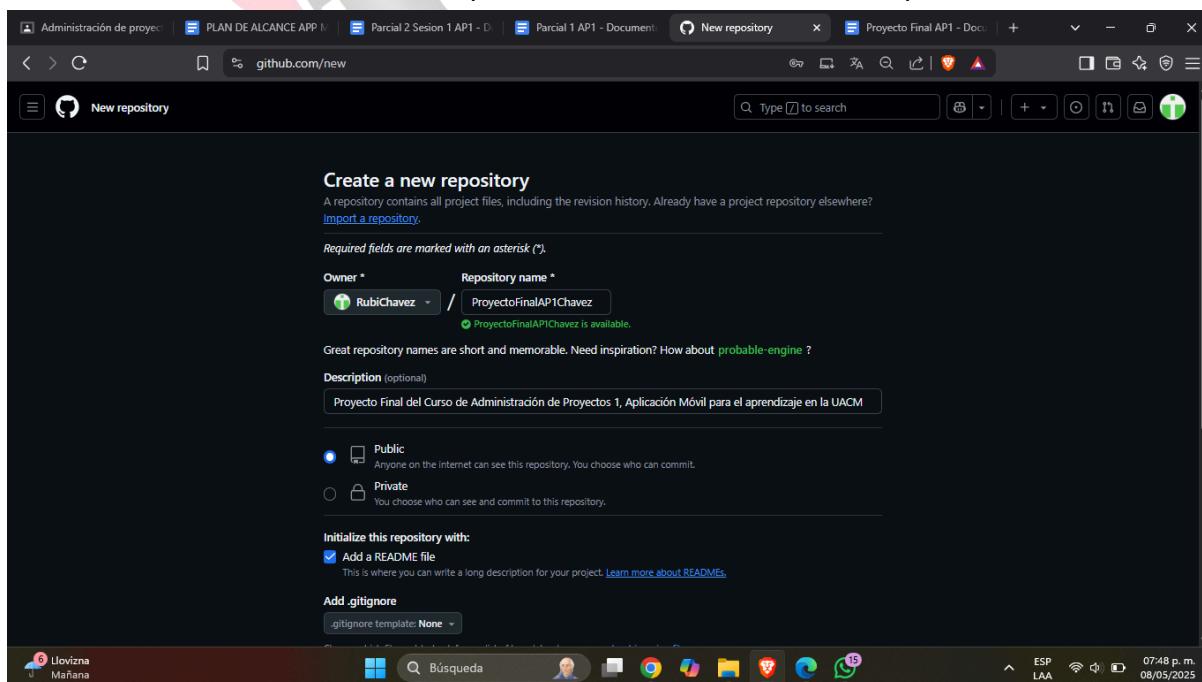
## 2.7 Plan de capacitación (Factibilidad operativa)

Elaborada por :	Rubi Chávez			
Fecha:	23/05/2025 16:17			
<b>Experiencia visual</b>				
Debe proporcionar los patrones de interacción y diseño visual estándares de cuando corresponda a fin de garantizar una experiencia del usuario intuitiva y coherente				
Área	ID	Pruebas	Descripción	CUMPL.
Navegación	VX-N1	CR-3	La app admite la navegación estandar del botón Atrás y no utiliza avisos personalizados en pantalla para este.	SI
	VX-N2	CR-3	La app admite la navegación por gestos a fin de navegar a la pantalla principal y volver a ella.	SI
	VX-N3	CR-1	La app preserva y restaura correctamente el estado del usuario o la app.	SI
	VX-N4	CR-3	La app preserva el estado del usuario o la app cuando abandona el primer plano y evita la pérdida accidental de datos a causa de la navegación hacia atrás y otros cambios de estado.	NO
IU y gráficos	CR-5	CR-5	Cuando regresa al primer plano, la app debe restablecer el estado preservado o cualquier transacción con estado importante que este pendiente. Entre los ejemplos, se incluyen cambios en campos editables.	SI
	VX-U1	CR-5	1. Cuando se ejecuta el primer uso de la app, la app muestra al usuario el estado en el que se encuentra la primera vez que se la usa.	NO
	VX-U2	CR-5	2. Cuando se vuelve a la app después de la navegación directamente de la pantalla de inicio (modo), esta regresa al estado en el que se encontraba en la última utilización.	NO
	VX-U3	CR-5	3. Cuando se vuelve desde Página principal o Todas las apps, la app debería realizar una de las siguientes acciones, según cuánto tiempo haya transcurrido desde la última utilización.	SI
	VX-U4	CR-5	Si la app se usó por última vez hace poco tiempo (minutos), restablece el estado de la app lo más cerca posible de su estado anterior.	SI
Área Notificaciones	VX-S1	CR-3	Si pasó más tiempo desde que se usó la app por última vez, restablecela lo más cerca posible de su estado anterior o inicial en su pantalla principal o en cualquier otro estado predeterminado.	SI
	VX-S2	CR-3	La app controla correctamente las transiciones rápidas entre las orientaciones de la pantalla y el plegado y desplegado del dispositivo sin problemas de renderización de la pantalla y sin perder el estado.	SI
	VX-S3	CR-3	Las notificaciones siguen los lineamientos de diseño. En particular:	SI
	VX-S4	CR-3	1. Las notificaciones no se utilizan para realizar promoción encubierta ni para publicitar otro producto, ya que Play Store lo prohíbe de forma estricta.	NO
Accesibilidad	VX-A1	CR-all	2. Los canales de notificación se definen según las prácticas recomendadas, en lugar de entregar todas las notificaciones desde un canal único.	NO
	VX-A2	CR-all	3. Selecciona la prioridad de notificación correcta.	NO
	VX-A3	CR-all	4. Cuando sea posible, las notificaciones se consolidan en un solo grupo de notificaciones.	NO
	VX-A4	CR-all	5. Establece tiempos de espera para las notificaciones cuando sea necesario.	NO
	VX-A5	CR-all	Notificaciones solo son recurrentes si están relacionadas con eventos actuales (como la reproducción de música o una llamada telefónica). Para obtener más información, consulta la sección Funciones.	SI
	VX-A6	CR-all	3. Minimiza las notificaciones innecesarias.	NO

## FASE III. EJECUCIÓN - CONTROL

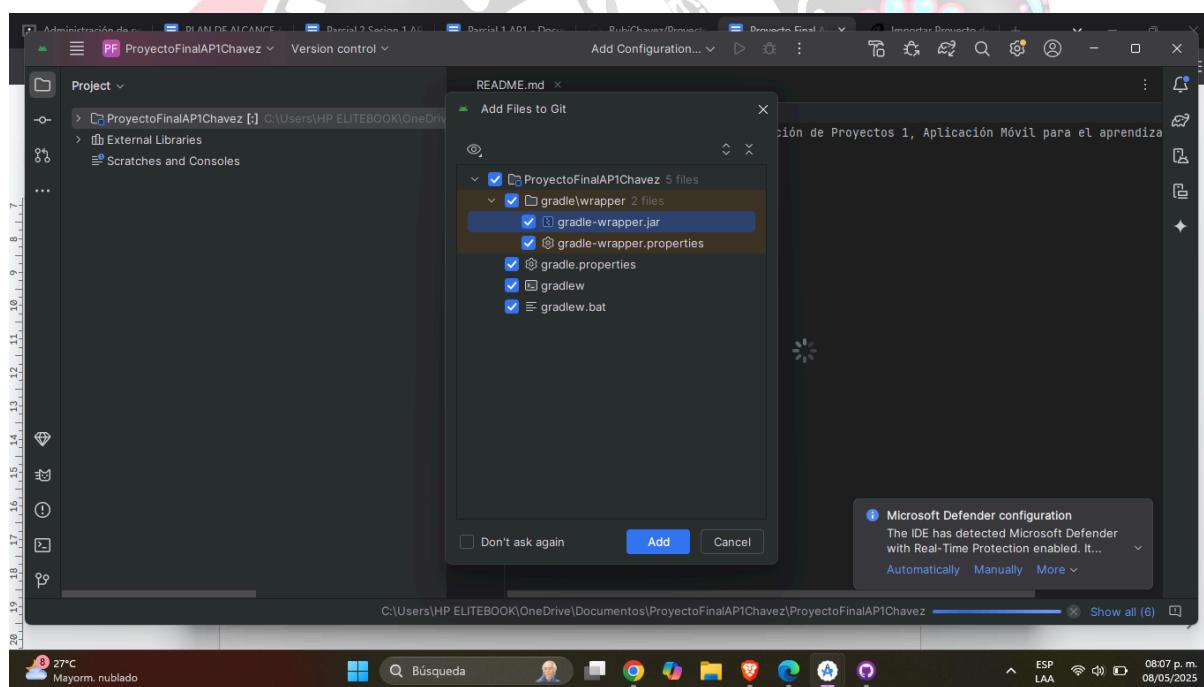
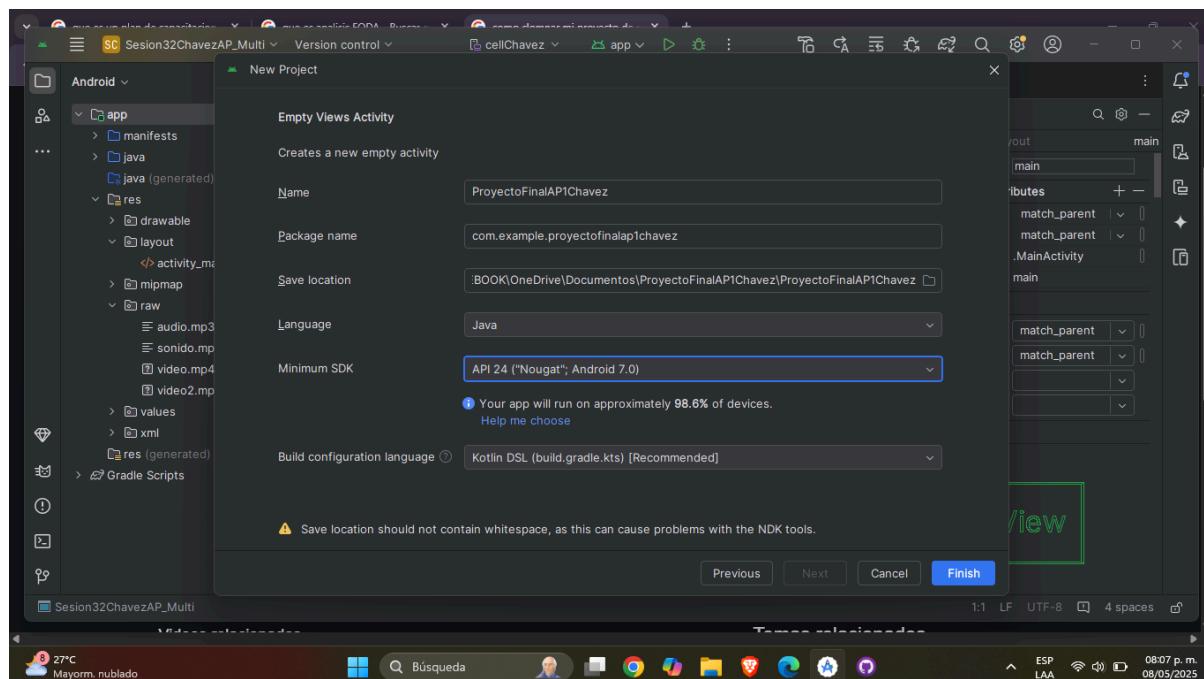
### 3.1 Control de versiones Github

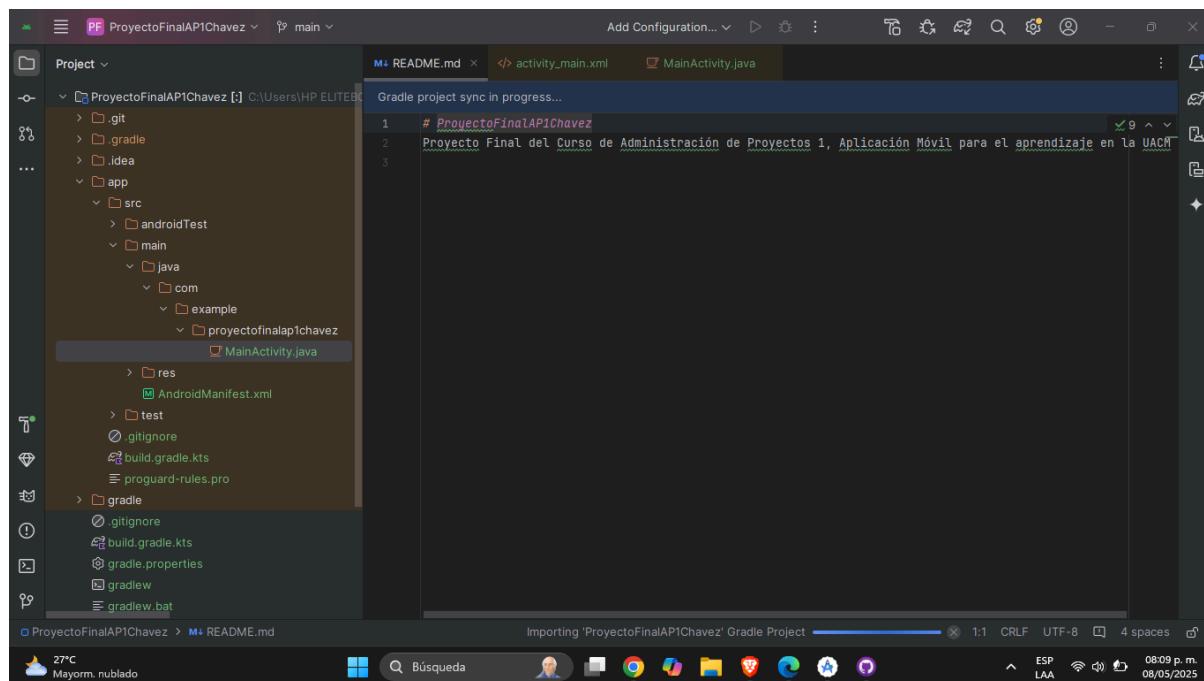
Creamos nuestro repositorio de GITHUB para su control



The screenshot shows a GitHub repository page for 'ProyectoFinalAP1Chavez'. The repository is public and contains one branch ('main') and one commit ('Initial commit'). The README file describes the project as 'Proyecto Final del Curso de Administración de Proyectos 1, Aplicación Móvil para el aprendizaje en la UACM'. The repository has 0 stars, 1 watching, and 0 forks. It also lists 'About', 'Releases', and 'Packages' sections.

The screenshot shows a GitHub desktop application window. A 'Clone a repository' dialog is open, showing a list of repositories from 'GitHub.com'. The repository 'RubiChavez/ProyectoFinalAP1Chavez' is selected and highlighted with a blue background. The local path for cloning is set to 'C:\Users\HP ELITEBOOK\OneDrive\Escritorio\ProyectoFinalAP1Chavez'. The dialog includes 'Clone' and 'Cancel' buttons.





### 3.2 Integración de proyecto con JIRA Software

Creamos un proyecto en Jira y lo conectamos con GitHub

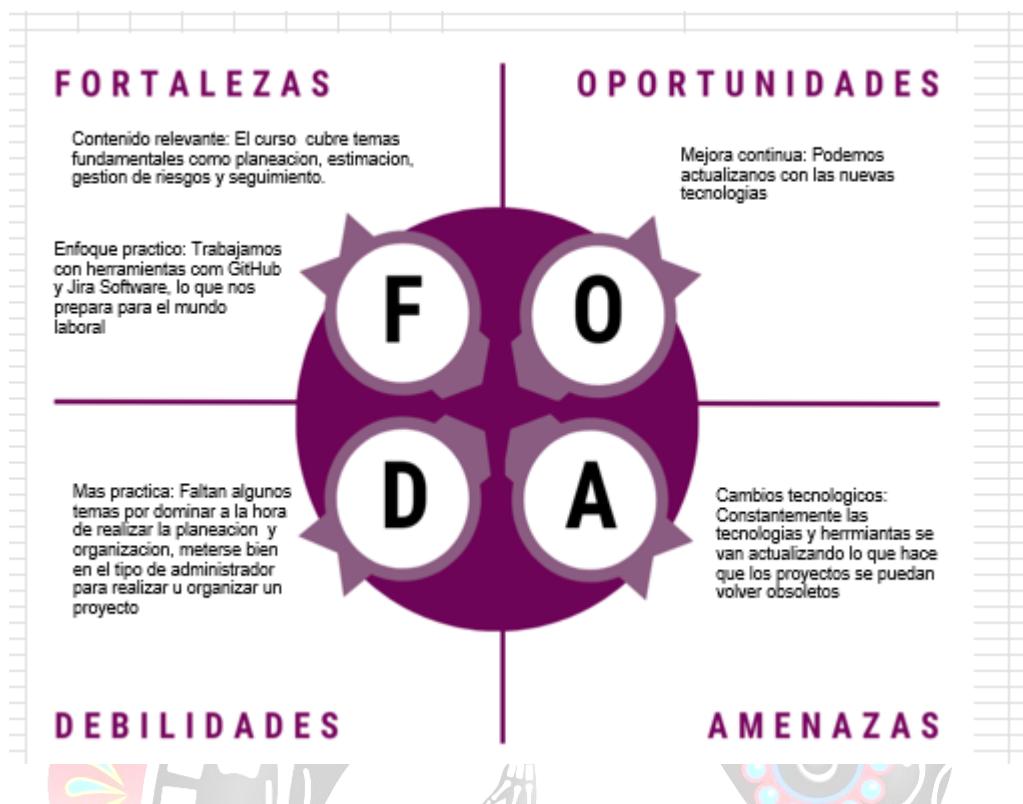
The screenshot shows the Jira software interface. The top navigation bar includes links for Jira, Tu trabajo, Proyectos, Filtros, Paneles, Equipos, Planes, Aplicaciones, and Crear. A blue banner at the top indicates 'Quedan 12 días'. The main area shows the 'Proyectos / ProyectoFinalAP1Chavez' board titled 'Tablero PFAP1C'. The board has three columns: 'POR HACER', 'EN CURSO', and 'LISTO'. A search bar at the top of the board allows filtering by 'Filtro'. On the left, a sidebar menu lists project management sections: PLANIFICACIÓN (Resumen, Cronograma), Tablero (selected), Calendario, Lista, Formularios, Metas, and Todas las actividades.

### Lo conectamos con GitHub

The screenshot shows the Jira software interface again, specifically the 'Connected repositories' section. The top navigation bar is identical to the previous screenshot. The main area displays a table titled 'Connected repositories' with one entry: 'RubiChavez/ProyectoFinalAP1Chavez: FINISHED'. A search bar at the top of the table allows filtering by 'Repository'. Navigation arrows at the bottom indicate there is one page of results.

## FASE IV. CIERRE

### 4.3 Análisis FODA de aprendizajes, conocimientos, habilidades adquiridas en la materia y desarrollo del proyecto



**Conclusión:** En este curso aprendí cómo planear y organizar un proyecto a través de planes como de riesgos que no había visto, continuidad de desastres, que son muy importantes para observar las diferentes alternativas para evitar un riesgo y que afecte directamente al proyecto o desarrollo del proyecto. También aprendí a utilizar Jira Software y que es bueno para organizar y gestionar tanto el proyecto como los tiempos en que se desarrolla el software. Respecto a mi proyecto me faltó implementar más en cuestion de diseño y programación pero en la administración siento que si aprendí y comprendí los temas que fueron clave para poder crear mi proyecto.