

Requerimientos Funcionales

Ingresar las dimensiones de la superficie que se quiere pintar.

Ingresar las dimensiones de las puertas y ventanas si hay en la superficie deseada

Calcular la pintura que se necesita para cubrir la superficie a pintar

Tabla de rendimiento en litros

Se tiene que hacer la conversión de litros a galones

El precio de cada tipo de pintura es diferente

La venta mínima es medio galón

Se tiene que poder usar en todos los navegadores

Se tiene que programar en Javascript

Requerimientos no Funcionales

Tenemos 15 días para hacer el programa

Historias de usuario



Ingresar las
dimension de
superficie

Mostrar cuanto
pintura se necesita



El área a pintar
tiene puerta o
ventana

Restar el área de
puerta o ventana de la
superficie

Mostrar cuanto
pintura se necesita



superficie

Cantidad de pintura
necesaria



Pintura
necesaria en
litros

Precio en litros por
tipo de pintura



Convertir Litros
a galones



Venta mínima $\frac{1}{2}$ galón

Metodología: Yo utilizaría SCRUM como metodología de desarrollo porque es una metodología ágil, se puede usar en un equipo pequeño, me permitirá poder realizar las estimación de tiempo para poder desarrollar la aplicación en menos de 7 días.

Riesgos.

Riesgos del Proyecto:

1. Perder a un miembro del proyecto.
2. Mala comunicación entre el equipo.
3. El proyecto sea de mala calidad por falta de experiencia.
4. El personal nuevo que acaba de ingresar a la empresa tiende a cometer más errores.

Riesgos del Negocio:

1. Que alguien copie nuestra idea y se la ofrezca antes al cliente.
2. No tener el presupuesto necesario para terminar el proyecto.
3. Que el proyecto no satisfaga las necesidades del cliente.
4. Que no entreguemos un producto de calidad y demos una mal imagen como empresa.

Análisis de Riesgos: Utilizaría una estrategia proactiva para evitar los riesgos, no creo que perdamos un miembro durante el proyecto porque solo duraría 7 días. Para evitar la mala comunicación el encargado del proyecto tendría que hacer una reunión diaria en la mañana para evaluar cómo va el proyecto y mantener informado al cliente. Es necesario hacer pruebas de calidad para evitar entregar un mal proyecto. La supervisión de los miembros experimentados sobre los nuevos será determinante para evitar problemas cuando se integren todos los componentes. Entregar el proyecto en 7 días nos hará ver como una empresa profesional y ganarnos la confianza del cliente.

Calendarización

<u>Día 1</u> <u>Evaluar el plan de desarrollo y asignar que componentes desarrollara cada persona del equipo. Comenzar con el desarrollo</u>	Día 2 Terminar el cálculo de la superficie, con o sin puerta o ventana y el rendimiento de pintura por litro	Día 3 El rendimiento de pintura por litro	Día 4 Asignar el precio a los diferentes tipos de pinturas	Día 5 Convertir litros a pintura y aproximar al mínimo de venta que es ½ galón	Día 6 Realizar pruebas de rendimiento para detectar errores y solucionarlos	Día 7 Finalizar las pruebas de calidad y presentar el proyecto terminado al cliente.
---	---	--	---	---	--	---

Costos del proyecto:

Concepto	Costo Semanal
Alquiler de Oficina	Q 1000.00
Electricidad	Q 100.00
Internet	Q 115.00
Desgaste del Equipo	Q 500.00
Salario Desarrollador Senior	Q 6000.00
Salario Desarrollador Junior	Q 2500.00
Salario Administrador de Proyecto	Q 3000.00
Total	Q 13215.00

Pruebas a realizar:

Realizaría pruebas de integración para ver que errores se presentan al combinar todos los componentes. Pruebas de regresión, para ver como se ve afecto el proyecto conforme se avanzan con los componentes. Pruebas de funcionalidad, para verificar que la interfaz es amigable con el usuario.