

**Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas**

**Ingeniería de Software  
Team Software Process - 2520  
Profesor: Christian Luis De Los Rios Fernandez**

**INFORME**

Startup: PMangers </>

Producto: AidManager </>

**Team Members:**

<b>Member</b>	<b>Code</b>
Esteban Garcia, Nicolas Sebastian	u202217485
Guia Carrasco, Pedro Andre	U202212010
Peña Rivera, Manuel Sebastian	U202210138
Ramirez Hoffmann, Sebastian	U202211894

---

## Registro de Versiones del Informe

---

<b>Versión</b>	<b>Fecha</b>	<b>Autor</b>	<b>Descripción de modificación</b>
TB1	8/09/2025	Nicolas Esteban Garcia	Redacción de antecedentes y revisiones del documento.
TB1	8/09/2025	Sebastian Peña	Revisión completa del Lean UX Canvas.
TB1	10/09/2025	Sebastian Ramirez	Revisión completa del Entrevistas y competidores Canvas.
TB1	12/09/2025	Sebastian Ramirez Hoffmann	Revisión completa del Lean UX Canvas.

Versión	Fecha	Autor	Descripción de modificación
TB1	13/09/2025	Pedro Guia	Revisión completa del diseño de solución
TB1	14/09/2025	Sebastian Ramirez Hoffmann	Revisión general del informe

# Project Report Collaboration Insights

---

Repositorios:

[Repositorio] : <https://github.com/orgs/Diseno-de-Experimentos-4446/repositories>

[Repositorio Web App] : <https://github.com/Diseno-de-Experimentos-4446/Aid-Manager-Web-Application>

[Repositorio Mobile App] : <https://github.com/Diseno-de-Experimentos-4446/Aid-Manager-Mobile-App>

[Backend Repositorio] : <https://github.com/Diseno-de-Experimentos-4446/Aid-Manager-General-BackEnd>

Proyecto:

TB1

Para la entrega del TB1 se han realizado los procesos necesarios para lograr los objetivos propuestos de la entrega. Se toma en cuenta la importancia de la persistencia y como grupo nos dedicamos a mantener una frecuencia de commits y cambios proyectada a ser optima a futuro.

Se muestran evidencias de los commits realizados en la entrega de la TB1 en la landing page.



[Contribuciones del repositorio]



[Colaboradores del repositorio]



[Registro de los commits donde se realizaron la mayor cantidad]

En ambos casos se puede observar el incremento de modificaciones y revisiones en los días Jueves y una cantidad mayor de cambios que commits.

## Contenidos

Registro de Versiones del Informe Project Report Collaboration Insights Student Outcome

### Capítulo I: Introducción

- 1.1. Startup Profile
  - 1.1.1. Descripción de la Startup
  - 1.1.2. Perfiles de integrantes del equipo
- 1.2. Solution Profile
  - 1.2.1 Antecedentes y problemática
  - 1.2.2 Lean UX Process
    - 1.2.2.1. Lean UX Problem Statements
    - 1.2.2.2. Lean UX Assumptions
    - 1.2.2.3. Lean UX Hypothesis Statements
    - 1.2.2.4. Lean UX Canvas
- 1.3. Segmentos objetivo

### Capítulo II: Requirements Elicitation & Analysis

- 2.1. Competidores
  - 2.1.1. Análisis competitivo
  - 2.1.2. Estrategias y tácticas frente a competidores

- 2.2. Entrevistas
    - 2.2.1. Diseño de entrevistas
    - 2.2.2. Registro de entrevistas
    - 2.2.3. Análisis de entrevistas
  - 2.3. Needfinding
    - 2.3.1. User Personas
    - 2.3.2. User Task Matrix
    - 2.3.3. User Journey Mapping
    - 2.3.4. Empathy Mapping
    - 2.3.5. As-is Scenario Mapping
  - 2.4. Ubiquitous Language
- 

## Capítulo III: Requirements Specifications

- 3.1. To-Be Scenario Mapping
  - 3.2. User Stories
  - 3.3. Product Backlog
  - 3.4. Impact Mapping
- 

## Capítulo IV: Product Design

- 4.1. Style Guidelines
  - 4.1.1. General Style Guidelines
  - 4.1.2. Web Style Guidelines
  - 4.1.3. Mobile Style Guidelines
    - 4.1.3.1. iOS Mobile Style Guideline
    - 4.1.3.2. Android Mobile Style Guideline
- 4.2. Information Architecture
  - 4.2.1. Organization Systems
  - 4.2.2. Labelling Systems
  - 4.2.3. SEO and Meta Tags
  - 4.2.4. Searching Systems
  - 4.2.5. Navigation Systems
- 4.3. Landing Page UI Design
  - 4.3.1. Landing Page Wireframe
  - 4.3.2. Landing Page Mock-up
- 4.4. Mobile Applications UX/UI Design
  - 4.4.1. Mobile Applications Wireframe
  - 4.4.2. Mobile Applications Wireflow Diagram
  - 4.4.3. Mobile Applications Mock-up
  - 4.4.4. Mobile Applications Userflow Diagram
- 4.5. Mobile Applications Prototyping
  - 4.5.1. Android Mobile Applications Prototyping
  - 4.5.2. iOS Mobile Applications Prototyping
- 4.6. Web Applications UX/UI Design
  - 4.6.1. Web Applications Wireframe
  - 4.6.2. Web Applications Wireflow Diagram
  - 4.6.3. Web Applications Mock-ups

- 4.6.4. Web Applications Userflow Diagram
  - 4.7. Web Applications Prototyping
  - 4.8. Domain-Driven Software Architecture
    - 4.8.1. Software Architecture Context Level Diagram
    - 4.8.2. Software Architecture Container Level Diagram
    - 4.8.3. Software Architecture Components Diagram
  - 4.9. Software Object-Oriented Design
    - 4.9.1. Class Diagrams
    - 4.9.2. Class Dictionary
  - 4.10. Database Diagram
    - 4.10.1 Relational/Non-Relational Database Diagram
- 

## Capítulo V: Product Implementation

- 5.1. Software Configuration Management
    - 5.1.1. Software Development Environment Configuration
    - 5.1.2. Source Code Management
    - 5.1.3. Source Code Style Guide & Conventions
    - 5.1.4. Software Deployment Configuration
  - 5.2. Product Implementation & Deployment
    - 5.2.1. Sprint Backlogs
    - 5.2.2. Implemented Landing Page Evidence
    - 5.2.3. Implemented Frontend-Web Application Evidence
    - 5.2.4. Acuerdo de Servicio - SaaS
    - 5.2.5. Implemented Native-Mobile Application Evidence
    - 5.2.6. Implemented RESTful API and/or Serverless Backend Evidence
    - 5.2.7. RESTful API documentation
    - 5.2.8. Team Collaboration Insights
  - 5.3. Video about the product
- 

## Capítulo VI: Product Verification & Validation

- 6.1. Testing Suites & Validation
  - 6.1.1. Core Entities Unit Tests
  - 6.1.2. Core Integration Tests
  - 6.1.3. Core Behavior-Driven Development
  - 6.1.4. Core System Tests
- 6.2. Static Testing & Verification
  - 6.2.1. Static Code Analysis
    - 6.2.1.1. Coding Standard & Code Conventions
    - 6.2.1.2. Code Quality & Code Security
  - 6.2.2. Reviews
- 6.3. Validation Interviews
  - 6.3.1. Diseño de Entrevistas
  - 6.3.2. Registro de Entrevistas

- 6.3.3. Evaluaciones según heurísticas
- 6.4. Auditoría de Experiencias de Usuario
  - 6.4.1. Auditoría Realizada
    - 6.4.1.1. Información del grupo auditado
    - 6.4.1.2. Cronograma de auditoría realizada
    - 6.4.1.3. Contenido de auditoría realizada
  - 6.4.2. Auditoría Recibida
    - 6.4.2.1. Información del grupo auditor
    - 6.4.2.2. Cronograma de auditoría recibida
    - 6.4.2.3. Contenido de auditoría recibida
    - 6.4.2.4. Resumen de modificaciones para subsanar hallazgos

---

## Capítulo VII: DevOps Practices

- 7.1. Continuous Integration
  - 7.1.1. Tools and Practices
  - 7.1.2. Build & Test Suite Pipeline Components
- 7.2. Continuous Delivery
  - 7.2.1. Tools and Practices
  - 7.2.2. Stages Deployment Pipeline Components
- 7.3. Continuous Deployment
  - 7.3.1. Tools and Practices
  - 7.3.2. Production Deployment Pipeline Components
- 7.4. Continuous Monitoring
  - 7.4.1. Tools and Practices
  - 7.4.2. Monitoring Pipeline Components
  - 7.4.3. Alerting Pipeline Components
  - 7.4.4. Notification Pipeline Components

---

## Capítulo VIII: Experiment-Driven Development

- 8.1. Experiment Planning
  - 8.1.1. As-Is Summary
  - 8.1.2. Raw Material: Assumptions, Knowledge Gaps, Ideas, Claims
  - 8.1.3. Experiment-Ready Questions
  - 8.1.4. Question Backlog
  - 8.1.5. Experiment Cards
- 8.2. Experiment Design
  - 8.2.1. Hypotheses
  - 8.2.2. Measures
  - 8.2.3. Conditions
  - 8.2.4. Scale Calculations and Decisions
  - 8.2.5. Methods Selection
  - 8.2.6. Data Analytics: Goals, KPIs and Metrics Selection
  - 8.2.7. Web and Mobile Tracking Plan

- 8.3. Experimentation
    - 8.3.1. To-Be User Stories
    - 8.3.2. To-Be Product Backlog
    - 8.3.3. Pipeline-supported, Experiment-Driven To-Be Software Platform Lifecycle
      - 8.3.3.1. To-Be Sprint Backlogs
      - 8.3.3.2. Implemented To-Be Landing Page Evidence
      - 8.3.3.3. Implemented To-Be Frontend-Web Application Evidence
      - 8.3.3.4. Implemented To-Be Native-Mobile Application Evidence
      - 8.3.3.5. Implemented To-Be RESTful API and/or Serverless Backend Evidence
      - 8.3.3.6. Team Collaboration Insights
    - 8.3.4. To-Be Validation Interviews
      - 8.3.4.1. Diseño de Entrevistas
      - 8.3.4.2. Registro de Entrevistas
  - 8.4. Experiment Aftermath & Analysis
    - 8.4.1. Analysis and Interpretation of Results
    - 8.4.2. Re-scored and Re-prioritized Question Backlog
  - 8.5. Continuous Learning
    - 8.5.1. Shareback Session Artifacts: Learning Workflow
  - 8.6. To-Be Software Platform Pre-launch
    - 8.6.1. About-the-Product Intro Video
- 

[Conclusiones](#)[Video about the team](#)[Bibliografía](#)[Anexos](#)

## Student Outcome

### Student Outcome - Etapa de Inicio (TB1)

Criterio Específico	Acciones Realizadas	Conclusiones
Capacidad de comunicarse efectivamente con un rango de audiencias.	<p><b>Esteban Garcia, Nicolas Sebastian</b></p> <p><b>TB1:</b> Durante el desarrollo del proyecto, participé activamente en los procesos de deployment de la aplicación y en el testeo del aplicativo móvil. Para comunicar de manera efectiva los avances, documenté la configuración de los entornos de prueba y producción, y compartí los resultados de las pruebas funcionales con el equipo. Esto permitió al grupo técnico y a los</p>	Las acciones realizadas por los integrantes evidencian el uso de diferentes estrategias de comunicación dirigidas tanto a audiencias técnicas (compañeros de desarrollo, QA, diseñadores) como no técnicas (stakeholders, usuarios finales). Se logró transmitir información compleja de forma clara, facilitando la toma de decisiones y la alineación del equipo en torno a objetivos comunes. En conclusión, se cumplió el criterio

Criterio Específico	Acciones Realizadas	Conclusiones
	<p>stakeholders comprender el estado de calidad del sistema. La experiencia reforzó mi capacidad de explicar procesos complejos de integración continua y aseguramiento de calidad de forma clara.</p> <p><b>Ramírez Hoffmann, Sebastián</b></p> <p><b>TB1:</b> Participé activamente en todas las etapas del proyecto, actualizando mis conocimientos en desarrollo backend mediante tecnologías modernas. Contribuí a la definición de las <i>style guidelines</i> del sistema y comunique de forma clara su aplicación al resto del equipo, asegurando uniformidad. Además, traduje requerimientos técnicos a criterios de diseño centrado en el usuario dentro del enfoque Lean UX, facilitando la comprensión tanto de desarrolladores como de usuarios finales.</p>	<p>al demostrar la capacidad de adaptar el lenguaje, los medios y los mensajes de acuerdo con la audiencia, garantizando comprensión y efectividad en el trabajo colaborativo.</p>
	<p><b>Pedro Guia Carrazco</b></p> <p><b>TB1:</b> Reforcé mis conocimientos en gestión de proyectos aplicando metodologías ágiles, donde la comunicación en reuniones diarias y revisiones de sprint fue clave. Contribuí al desarrollo de la interfaz de usuario explicando conceptos de accesibilidad y usabilidad a compañeros no especialistas en UX. También propuse mejoras en la estructura de datos y expuse su impacto al equipo de desarrollo, logrando alinear criterios técnicos con las necesidades del producto.</p>	
	<p><b>Peña Rivera, Manuel Sebastian</b></p> <p><b>TB1:</b> Durante el proyecto, comunique de manera efectiva lineamientos de diseño mediante la implementación de <i>Web Style Guidelines</i> y <i>General Style Guidelines</i>, lo que fortaleció la cohesión visual del sistema. Colaboré en la creación de <i>User Personas</i>, <i>Historias de Usuario</i>, <i>Impact Mappings</i> y <i>Customer Journeys</i>, comunicando estos artefactos al equipo para asegurar que todos comprendieran la relación entre</p>	

Criterio Específico	Acciones Realizadas	Conclusiones
	funcionalidades técnicas y necesidades del usuario final.	

## Capítulo I: Presentación

---

### 1.1. Startup Profile

Esta sección introduce a nuestro equipo y presenta la esencia de nuestra startup.

#### 1.1.1. Descripción de la Startup

**AidRecruits** es una startup comprometida con transformar la forma en que las **ONG** gestionan y amplifican su impacto social en el Perú. Nuestro objetivo es potenciar la **calidad de la ayuda social**, desarrollando soluciones tecnológicas innovadoras que optimicen los procesos administrativos y operativos de estas organizaciones.

Buscamos brindar herramientas accesibles y efectivas que permitan a las ONG enfocarse en lo que realmente importa: **ayudar a las comunidades que más lo necesitan**. En un entorno donde los recursos son limitados y los desafíos constantes, creemos que la tecnología puede ser el catalizador para un cambio duradero.

Con una visión centrada en la **solidaridad nacional** y la proyección hacia un futuro **internacional**, fortalecemos la capacidad de las ONG para generar un cambio real y sostenible en la sociedad. A través de plataformas diseñadas específicamente para sus necesidades, facilitamos la organización, la transparencia y la colaboración.

Creemos firmemente que, mediante el uso eficiente de la tecnología, es posible construir un entorno más justo, inclusivo y eficiente, donde cada proyecto social logre alcanzar su máximo potencial y donde las barreras administrativas ya no limiten el deseo de ayudar.

---



#### 1.1.2. Perfiles de integrantes de grupo

Los siguientes integrantes del grupo son presentados con su carrera y sus conocimientos relevantes al desarrollo de este proyecto.

##### **Ramirez Hoffmann, Sebastian**

Me dedico a realizar soluciones de software utilizando distintas tecnologías y frameworks de desarrollo como .NetCore, SpringBoot, Angular y Vue. Asimismouento con experiencia implementando tecnologías mas actuales como Large Learning Models



así como modelos de cyber seguridad. Personalmente me considero una persona proactiva con visión y dispuesto a trabajar eficientemente en proyectos colaborativos.



#### **Guia Carrasco, Pedro Andre**

Tengo conocimientos en los lenguajes de programación C/C++, Python y Java. También tengo conocimientos en Análisis de vulnerabilidades y explotación de datos. Estoy comprometido con el equipo y el proyecto.



#### **Peña Rivera, Manuel Sebastian**

Cuento con experiencia en programación en C++, así como en desarrollo frontend con Vue, Angular y backend con tecnologías como JavaScript, Java, Spring Boot, C# y .NET. Me considero una persona responsable, flexible e innovadora, siempre abierta a escuchar activamente y mejorar en cada proyecto. Me esfuerzo por aprender constantemente y aportar soluciones efectivas, trabajando de manera colaborativa y con una actitud proactiva para lograr los objetivos del equipo.



#### **Esteban Garcia, Nicolas Sebastian**

Tengo experiencia en frameworks como Astro, Vue y React, y actualmente estoy aprendiendo Next.js y Express. Me apasiona el desarrollo frontend, siempre enfocado en ofrecer una experiencia de usuario fluida y cómoda. Me considero una persona sociable, responsable y proactiva, además, disfruto participar en proyectos multidisciplinarios y apoyar a comunidades que promueven el desarrollo web. Siempre busco dar lo mejor de mí para asegurar un rendimiento óptimo en cada aplicación.

## 1.2. Solution Profile

Nuestro perfil de solución se divide en 2 partes los "Antecedentes y Problemática" y el proceso UX.

### 1.2.1. Antecedentes y problemática

#### **Antecedentes:**

Actualmente, las organizaciones no gubernamentales (ONGs) desempeñan un papel fundamental en la atención de necesidades humanitarias y en el desarrollo de comunidades en todo el mundo. Según la Oficina de Naciones Unidas para la Coordinación de Asuntos Humanitarios (OCHA) en 2023 se reportaron 801,425 personas en necesidades de alimentación, servicios de agua, saneamiento e higiene. En el Perú existen 978 Organizaciones privadas sin fines de lucro de las cuales principalmente 428 se han categorizado como de salud, 19 de educación y 35 de vivienda (SIGCTI, 2024), esto nos demuestra que existe una gran cantidad de organizaciones privadas sin fines

de lucro. No obstante, cuando buscamos organizaciones ONDG (Organizaciones No Gubernamentales de Desarrollo) encontramos un total de 1835 (SIGCTI, 2024).

### **Problemática:**

A pesar de la presencia significativa de estas organizaciones, el alcance de su impacto aún es limitado, según Equilibrium CenDE en 2023, encontró que, aunque el 80% de casi 1,200 encuestados reconoce lo que es una ONG un 71% no estaba informado o no conocía las iniciativas realizadas por las ONGs en ese año. Además, sólo un 7% de los encuestados no mostró interés en participar en la solución de problemas públicos o sociales, lo que sugiere que existe una gran disposición por parte de la población para apoyar estas iniciativas (Equilibrium CenDE, 2023).

Si bien hay muchas variables que influyen a la hora de hacer un análisis para identificar cuáles pueden ser las razones para que el impacto, alcance o el objetivo de la ONG sean afectados, siempre se pueden minimizar o mitigar por medio de un plan de acción organizado y una gestión efectiva. Según María Gabriela Moya en su post respecto al desafío de las ONG en la gestión organizacional y de proyectos. (LinkedIn, 2023) la mayoría de los sistemas de gestión en las ONG son obsoletos y orientados más en la cantidad que la calidad de sus proyectos. Adicionalmente, también menciona de como los sectores que influyen a mayor medida son la gestión de fondos, la capacitación, la comunicación y finalmente la supervisión como los pilares en lo que vendría siendo un proyecto mejor gestionado e innovador en el mercado.

Tomando en cuenta que aún existen ONG que reciben grandes cantidades de datos solo son para obtener una cifra que represente los asistentes a algún evento o cuanto se logró de un objetivo de donación omitiendo lo enriquecedor de esta data recolectada, como se menciona en el artículo "Data Analytics for Nonprofits" (DigitalForNonprofits, 2023), en el mundo de hoy para realizar acciones estratégicas y maximizar recursos distintas empresas utilizan lo llamado análisis de datos, esta práctica se puede aplicar a un modelo de negocios sin fines de lucro como las ONG donde se consiguen los mismos beneficios que brindan los análisis de datos.

Finalmente, muchas ONG carecen o conocen de herramientas adecuadas para gestionar sus equipos y proyectos de manera ágil y colaborativa. En un entorno donde los recursos pueden llegar a ser mal implementados y la eficiencia es crucial, la falta de una plataforma que permita una gestión integral de proyectos y una comunicación fluida entre los miembros del equipo puede resultar en una pérdida de tiempo y mal uso de las colaboraciones recibidas.

### **Solución:**

Las ONGs necesitan sistemas que no solo les permitan organizar sus tareas y gestionar su presupuesto, sino también analizar su impacto en tiempo real, facilitar la toma de decisiones basadas en datos y fomentar una comunicación abierta y efectiva entre todos los miembros del equipo.

### **5W's y 2H's**

**What (¿Qué se está haciendo?):** Un sistema de gestión móvil y fácil de usar el cual cubra la comunicación, seguimiento, supervisión y el planeamiento de proyectos.

**Why (¿Por qué se está haciendo?):** Las ONG actualmente no son muy conscientes de como una herramienta de gestión puede impulsar su crecimiento y mejorar el impacto positivo que pueden generar.

**When (¿Cuándo se usa?):** Se usa cuando se quiere realizar un plan de acción para un proyecto de ayuda social, cuando se busque realizar un seguimiento financiero o incluso cuando se requiere saber de la eficiencia de los proyectos y cuando un gestor desea gestionar a un equipo trabajando en el proyecto.

**Where (¿Dónde se usa?):** El uso está diseñado para Perú, ya que se recompilará información de los proyectos, al ser un aplicativo móvil está diseñado para dispositivos móviles.

**Who (¿Quién lo usa?):** El usuario principal para nosotros son las ONG de quienes el producto está orientado a los gestores de proyectos y los miembros del equipo, ya que son estos los que van a implementar la información e interactuar entre sí, nuestro usuario principal entonces se divide en el segmento de (supervisor / gestor) y el miembro del equipo.

**How (¿Cómo?):** En el aplicativo se ingresan los datos de proyectos, la organización y asimismo los miembros del equipo enfocándose en los análisis de tareas completadas y presupuestos.

**How Much (¿Cuánto costaría?):** La aplicación tendrá sus funcionalidades Core a medio de pago es decir el proceso de gestión recopilación y refinamiento de datos junto con las mejores oportunidades de mejora para estas. Tanto el Core de la aplicación como la suscripción se tendrán que renovar cada cierto tiempo donde las organizaciones se tendrán que escoger un plan anual o mensual. No obstante, contamos con un límite de cuentas en el plan y si el usuario es parte de una organización más grande entonces ofreceremos un plan con mayor cantidad de cuentas.

## 1.2.2. Lean UX Process

Los procesos Lean UX son fundamentales para definir con precisión nuestras ideas y establecer un plan de acción enfocado en responder preguntas clave a través del **Needfinding**.

### 1.2.2.1. Lean UX Problem Statement

Este apartado aborda la situación actual del sector, las limitaciones de la competencia y nuestra propuesta de solución.

Las **ONG en Perú** enfrentan una notoria falta de organización que limita su capacidad de generar un **impacto significativo**. Esta ineficiencia afecta especialmente la **gestión de fondos**, la **capacitación**, la **comunicación interna** y la **supervisión de proyectos**. A pesar de las oportunidades existentes para mejorar mediante una planificación adecuada, muchas ONG no son plenamente conscientes de los beneficios que una gestión efectiva puede brindarles.

Esta falta de organización no solo perjudica la imagen de las ONG, sino que también reduce la **eficacia de sus iniciativas** y disminuye el alcance e impacto que podrían lograr.

Por otro lado, los productos de gestión actualmente disponibles en el mercado son, en su mayoría:

- **Costosos**, y por ende poco accesibles para la mayoría de ONG peruanas, que operan con recursos limitados.
- **Excesivamente complejos**, con funcionalidades que no se ajustan a sus necesidades reales, lo cual dificulta la adopción y genera resistencia entre sus equipos.

#### Pregunta clave:

¿Cómo podemos ofrecer una **solución de gestión de proyectos accesible**, adaptada a las **necesidades reales de las ONG en Perú**, que les permita optimizar sus operaciones, mejorar su eficiencia y aumentar su impacto social?

### 1.2.2.2. Lean UX Assumptions

#### Business Outcome

En esta sección vamos a usar las métricas de Montaña conceptualizada por Jeff Gothelf e implementaremos algunas de las "pirate metrics" para poder definir los niveles de la montaña para llegar poder analizar los comportamientos de nuestros usuarios y analizar que parte del User Journey es relevante para nosotros y hacer assumptions de como actuarán nuestros usuarios en base al producto.

Acquisition: (Base): [1000 visitantes] El usuario se percatará de nuestra solución por medio de las redes sociales como medio de comunicación asimismo promocionando nuestra landing page, de la misma manera intentaremos ofrecer el servicio a los mismos usuarios con métodos de comunicación directa como por ejemplo ofrecerles el servicio a las instituciones (ONG).

Activation: (Plateau): [450 users: 100% users] En esta sección el usuario que gestiona a los equipos crea su cuenta registrando su correo y registra la institución si está aún no está registrada, realiza la suscripción de acuerdo con el plan anual o mensual, en caso aún no se encuentre registrada la ONG tendrá que llenar un formulario con la información de esta. Finalmente, se generará un código de autenticación para que los miembros del equipo puedan generar una cuenta y participar del proyecto. De los usuarios que se percaten del producto esperamos que 45% de estos se anime a utilizarlo.

Retention: (Plateau + 1 level): [60% users] De los usuarios que se animaran a utilizarlo esperamos que el 60% de estos continúe utilizando nuestro producto mensualmente para gestionar sus proyectos y comunicarse entre sí. En esta sección el usuario utiliza las herramientas que le proporciona nuestro producto para la gestión, planificación y análisis de proyectos, ya tiene a su equipo registrado y les asigna las tareas mientras que estos mantienen una participación utilizando los medios de comunicación que ofrecemos.

Revenue: (Plateau + 2 levels): [10% users] Los usuarios que utilizan nuestro producto son usuarios estrictamente de paga, no obstante, si es que llegara la situación donde su organización se expande entonces van a tener proyectos a mayor escala, con más ayudantes y cuentas y excederán el límite de las que les proporcionamos en su plan inicial. De esta manera se espera que un 10% de los usuarios retenidos que consigan este crecimiento estarán dispuestos a mejorar su plan generándonos un mayor ingreso.

Referral:(top) [5% users] Finalmente de los usuarios que retuvimos esperamos que un 5% de estos nos refieran a sus colegas o a nuevas ONG indirectamente promocionándonos y aumentando el flujo de usuarios potenciales que podemos obtener.

**Users** En esta sección creamos un Proto-Persona como un assumption de cómo son nuestros usuarios enfocándonos más en el aspecto de actitud.

Demográfica	Comportamiento	Necesidades / Obstáculos
Carlos (29 años): Gestor de proyectos para ONG	Trabaja con un equipo en las ONG Gana lo suficiente Enfocado en la planificación de proyectos Busca que se consiga el impacto requerido Busca mejorar la efectividad de los proyectos generando un impacto positivo	Necesita agilizar el proceso de planificación Necesita mejorar la asignación de tareas Necesita mejorar el seguimiento de gastos por proyecto Requiere de una mejor comunicación con los demás ayudantes a la hora de la ejecución del proyecto Obstáculo: La ONG no implementa soluciones modernas para el proyecto Obstáculo: Se desconoce de programas que sirvan para la planificación y gestión de proyectos.

Demográfica	Comportamiento	Necesidades / Obstáculos
Alejandra (23 años): Forma parte del equipo de un proyecto en una ONG	Gana lo mínimo si es que no es voluntariado  Enfocada en el cumplimiento de tareas.  Busca ayudar a los demás por medio de su participación  Busca conectar con la comunidad dentro de la ONG.  Busca saber de las tareas que debe realizar.  Busca notificar de algún problema o el haber finalizado una tarea.	Necesita un medio de comunicación directo con el gestor de proyectos por si sucede algo  Necesita saber cuál es la misión del proyecto e información de este.  Obstáculo: No existe un medio óptimo para realizar la comunicación  Obstáculo: Las herramientas que usa para recopilar información no siempre son las más efectivas para lo que busca

## User Outcomes & Benefits

En esta sección buscamos **empatizar** con nuestros usuarios, comprender sus necesidades emocionales y funcionales, y ofrecerles resultados tangibles a través de nuestra solución.

### ¿Qué desea lograr el usuario?

- **Gestor de ONG:** Quiere asegurarse de que las tareas asignadas a su equipo se gestionen de manera clara y se puedan supervisar eficazmente.
- **Miembro del equipo:** Desea conocer con precisión sus responsabilidades y contar con un canal ágil para comunicarse con su gestor en caso de surgir inconvenientes.

### ¿Cómo quiere sentirse el usuario durante este proceso?

- **Gestor:** Necesita sentirse en **control**, con la capacidad de supervisar todo el proyecto desde una sola plataforma centralizada.
- **Miembro del equipo:** Busca sentir que tiene una **comunicación directa y sin barreras**, pudiendo contribuir activamente al proyecto.

### ¿Cómo nuestro producto contribuye a su logro personal?

- El **gestor** experimentará una mejora en la eficiencia operativa de su equipo, lo que incrementará el impacto social del proyecto y reforzará su percepción de **éxito profesional**.
- El **equipo** tendrá claridad sobre sus tareas y una comunicación fluida, lo que facilitará el cumplimiento de sus funciones y les permitirá sentirse **valorados y eficaces**.

### ¿Por qué nuestro usuario elegiría esta solución?

- El **gestor** busca simplificar la gestión y supervisión de proyectos, evitando herramientas costosas o innecesariamente complejas.
  - El **equipo** necesita una plataforma intuitiva que facilite la comunicación y les permita tener claridad sobre sus actividades diarias.
- 

### ¿Qué cambios de comportamiento validan el éxito del producto?

- Los gestores serán capaces de **asignar y monitorear tareas** de forma efectiva a través de la plataforma.
  - Los equipos reportarán una **mejor comunicación interna** y una mayor **organización** en la ejecución de sus proyectos.
- 
- 

## Solutions

Las soluciones propuestas abordan las **necesidades prioritarias** identificadas durante el análisis de usuarios y sus restricciones operativas.

---

- **Monitoreo de proyectos:**  
Visibilidad en tiempo real del estado de cada proyecto, eliminando la necesidad de herramientas externas como correos electrónicos o WhatsApp.
  - **Asignación y seguimiento de tareas:**  
El gestor podrá asignar tareas desde la plataforma y dar seguimiento al progreso individual. Solo el usuario asignado podrá marcar la tarea como completada, garantizando responsabilidad.
  - **Revisión de inventario:**  
Gestión eficiente de insumos y materiales mediante el registro de proveedores, cantidades y disponibilidad, facilitando la planificación de recursos.
  - **Gestión financiera:**  
Herramientas simples para la comparación de presupuestos, control de gastos y detección de oportunidades de optimización financiera.
  - **Comunicación directa:**  
Canal de comunicación ágil y enfocado entre el gestor y los miembros del equipo, reduciendo distracciones y mejorando la capacidad de respuesta ante imprevistos.
  - **Accesibilidad económica:**  
Modelos de suscripción basados en el número de cuentas activas, no en tipos de servicio, permitiendo que ONG emergentes accedan a la solución de forma **económicamente viable**.
- 

### 1.2.2.3. Lean UX Hypothesis Statement

---

#### Hipótesis

A continuación, se presenta la tabla de hipótesis siguiendo el enfoque Lean UX:

Creencia	Validación
----------	------------

Creencia	Validación
Creemos que al implementar una función de <b>gestión de tareas intuitiva y eficiente</b> para los gestores de proyectos, aumentaremos la <b>retención de usuarios</b> .	Sabremos que estamos en lo correcto cuando observemos un <b>aumento del 20%</b> en el número de <b>usuarios activos recurrentes</b> dentro de los <b>primeros tres meses</b> de uso.
Creemos que al ofrecer una vista centrada en el <b>análisis financiero</b> para gestionar presupuestos y gastos, mejoraremos la <b>retención de usuarios</b> .	Sabremos que estamos en lo correcto cuando observemos una <b>reducción del 25%</b> en las <b>consultas de soporte</b> sobre gestión financiera y un <b>aumento</b> en el <b>uso de esta funcionalidad</b> .
Creemos que al proporcionar herramientas de <b>gestión, análisis y comunicación</b> que incrementen el <b>impacto de los proyectos</b> , mejoraremos la <b>retención de usuarios</b> .	Sabremos que estamos en lo correcto cuando observemos un <b>aumento del 60%</b> en la <b>tasa de usuarios recurrentes</b> y un <b>incremento medible</b> en el impacto de sus proyectos.
Creemos que al implementar un sistema de <b>comunicación eficiente</b> entre gestores de proyectos y ayudantes, mejoraremos la <b>interacción y retención de usuarios</b> .	Sabremos que estamos en lo correcto cuando observemos un <b>aumento del 20%</b> en la <b>frecuencia de uso</b> de la función de comunicación dentro de los <b>primeros tres meses</b> .
Creemos que al ofrecer un <b>plan mejorado</b> que permita a los gestores agregar más integrantes a sus cuentas, aumentaremos nuestras <b>ganancias</b> .	Sabremos que estamos en lo correcto cuando al menos el <b>10% de los usuarios</b> se <b>suscriba</b> al plan mejorado dentro de los <b>primeros seis meses</b> .

### Lo más importante que debemos aprender

Para el éxito de nuestro proyecto, es fundamental identificar si los usuarios realmente están **interesados** en nuestra propuesta **innovadora**.

Aunque existan herramientas similares, necesitamos confirmar si nuestra solución:

- Es **necesaria** en el contexto de las ONG peruanas.
- **Satisface** sus necesidades específicas de gestión de proyectos.

### Minimum Viable Product (MVP)

El **MVP** nos permitirá obtener **aprendizajes rápidos**. Nos enfocaremos en responder la siguiente pregunta clave:

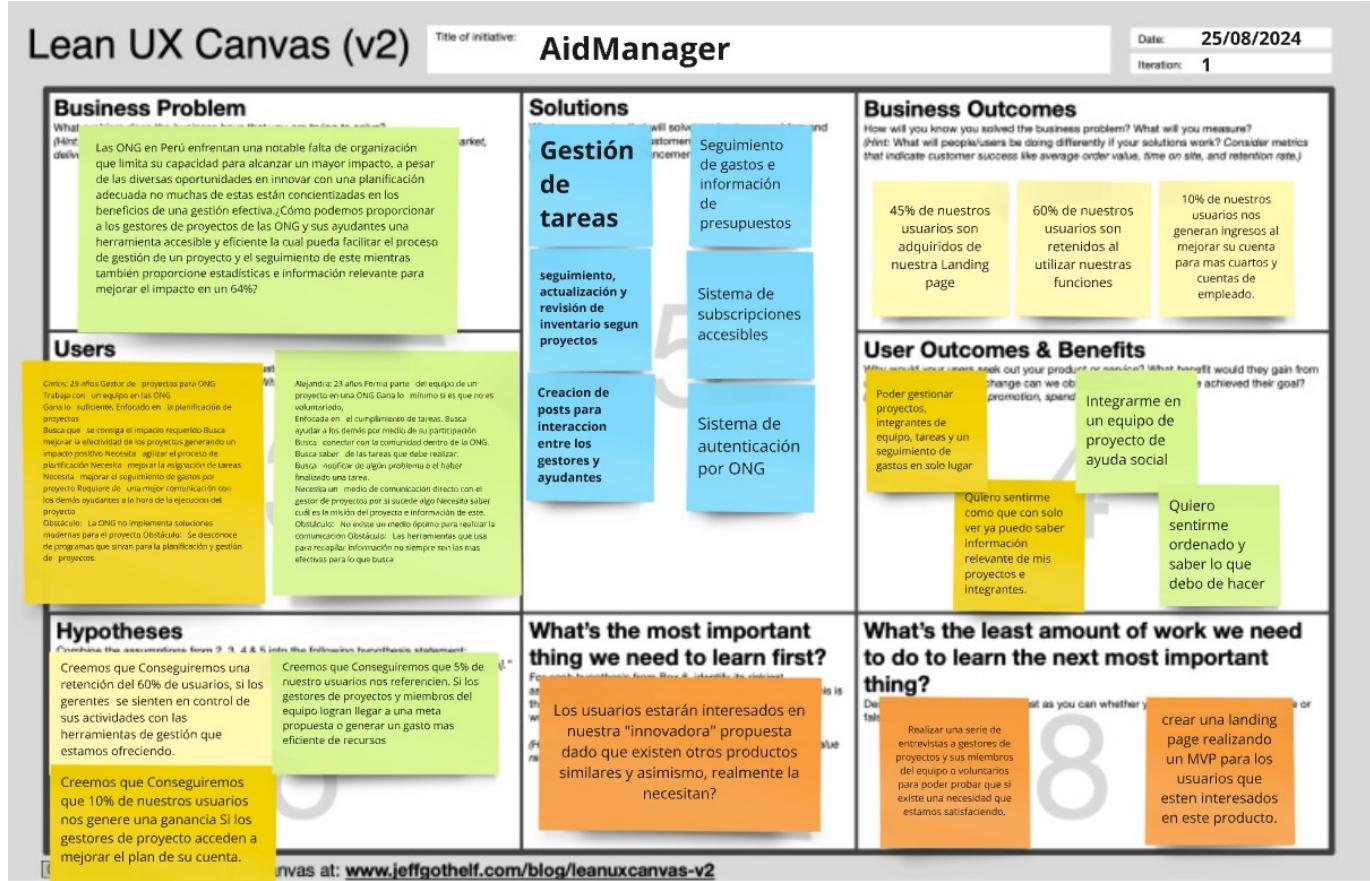
#### ¿Qué es lo más importante que necesitamos aprender primero?

- Validar si **existe demanda real** para nuestra solución.
- Realizaremos **entrevistas** con gestores de proyectos y sus equipos en ONG.
- Evaluaremos si nuestra herramienta **resuelve una necesidad concreta**.

Adicionalmente, desarrollaremos una **landing page** orientada a captar el interés de potenciales usuarios y medir el **nivel de atracción** hacia nuestra herramienta de gestión.

### 1.2.2.4. Lean UX Canvas

En esta sección juntamos la información de los procesos UX y los juntamos en este canvas.



## 1.3 Segmentos Objetivo

La segmentación de nuestros usuarios clave nos permite comprender mejor sus necesidades, comportamientos y motivaciones, facilitando la creación de soluciones adecuadas para cada perfil.

Criterio	Segmento 1: Gestor de Proyectos ONG	Segmento 2: Ayudante de Eventos ONG
Variables	Gestor de proyectos encargado de planificar, organizar y supervisar actividades dentro de una ONG.	Ayudante operativo que colabora en la ejecución de eventos y actividades sociales como parte del equipo de apoyo.
Geográfica	Las ONG en Perú aplican análisis de datos estratégicos para maximizar recursos y optimizar sus proyectos sociales. ( <i>DigitalForNonprofits, 2023</i> )	La correcta recolección y análisis de datos por parte de ayudantes contribuye a mejorar las condiciones de vida de comunidades vulnerables. ( <i>OHCHR, 2022</i> )
Demográfica	- Edad: 25 a 50+ años - Género: Masculino y Femenino	- Edad: 18 a 35 años - Género: Masculino y Femenino
Psicológica	- Enfocados en lograr un <b>impacto significativo</b> en sus campañas. - Buscan <b>aumentar eficiencia y reducir gastos innecesarios</b> .	- Motivados por contribuir activamente al éxito de las actividades sociales. - Desean sentirse útiles y parte del cambio.

Criterio	Segmento 1: Gestor de Proyectos ONG	Segmento 2: Ayudante de Eventos ONG
<b>Comportamiento Funcional</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Actitudes:</b> Lidera proyectos, coordina equipos, asigna presupuestos, define objetivos y lugares de ejecución.</li> <li>- <b>Conocimientos:</b> Tiene experiencia organizativa, pero carece de herramientas específicas para el sector social.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Actitudes:</b> Apoya logísticamente en eventos, anima y guía a los participantes, recoge información clave para los gestores.</li> <li>- <b>Conocimientos:</b> Sabe cómo interactuar con el público y garantizar un ambiente ordenado y acogedor.</li> </ul>

## Capítulo II: Requirements Elicitation & Analysis

### 2.1. Competidores

#### 2.1.1. Análisis competitivo

Realizamos este análisis a fin de poder conocer el mercado al que nos enfrentamos en un inicio, para de esta manera poder evaluar las estrategias adoptadas por plataformas ya existentes, y así aprender de sus aciertos y errores.

Categoría	Subcategoría	(Nosotros)	Jira	Base Camp	Logalto
Perfil			Plataforma muy popular en el desarrollo de software, ofrece gestión ágil de proyectos, seguimiento de incidencias y personalización según el flujo de trabajo.	Plataforma sencilla para la gestión de proyectos con un enfoque en la comunicación y la colaboración en equipo.	Es un Programa web colaborativo para el monitoreo y la evaluación de proyectos de desarrollo internacional la cual proporciona una alta gama de herramientas de gestión de proyectos.
Overview		Plataforma que facilita el proceso de gestionar proyectos y equipos.	(De paga, versión gratuita para equipos pequeños)	(De paga, ofrece plan gratuito tiempo limitado)	

Categoría	Subcategoría	(Nosotros)	Jira	Base Camp	Logalto
Ventaja	Competitiva	Ofrecemos un precio accesible y escalabilidad para las ONG orientadas a mejorar.	<b>Jira es altamente personalizable y se integra fácilmente con otras herramientas, permitiendo a los equipos adaptar la plataforma a sus necesidades específicas.</b>	Basecamp destaca por su simplicidad y enfoque en la comunicación directa dentro de los equipos, evitando la dispersión de la información en múltiples aplicaciones.	Ofrece herramientas avanzadas de recolección de datos, paneles personalizables, mapeo geoespacial y generación de informes en tiempo real.
¿Qué valor ofrece a los clientes?		Asimismo, nos enfocamos en la experiencia del usuario para que la implementación sea lo más rápida y objetiva posible.			Es flexible y puede ser personalizada según las necesidades específicas de la organización.
Mercado	Objetivo	ONG peruanas, de estas mismas más específicamente sus gestores y ayudantes del proyecto.	<b>Equipos de desarrollo de software, pequeñas y medianas empresas, startups, freelancers, equipos distribuidos en múltiples ubicaciones, y organizaciones que valoran una estructura de gestión plana.</b>	<b>Pequeñas y medianas empresas, startups, freelancers, equipos distribuidos en múltiples ubicaciones, y organizaciones que valoran una estructura de gestión plana.</b>	Proyectos de desarrollo, ONG y fundaciones, ministerios, instituciones de gobierno y proveedores de fondos.

Categoría	Subcategoría	(Nosotros)	Jira	Base Camp	Logalto
Perfil de Marketing	Estrategia de Marketing	Se hacen uso de redes sociales y de publicidad en línea como estrategia de marketing.	<b>Atlassian utiliza estrategias digitales como demostraciones en línea, pruebas gratuitas, y un enfoque en la comunidad de desarrolladores a través de foros y soporte comunitario.</b>	<b>Base camp emplea estrategias de marketing digital, incluyendo pruebas gratuitas sin requerir tarjeta de crédito, y apela a su base de clientes a través de campañas de correo electrónico y promoción en redes sociales.</b>	LogAlto utiliza marketing digital dirigido a ONGs y organizaciones de desarrollo internacional, destacando su enfoque en la transparencia, la rendición de cuentas y la generación de informes de impacto.
Perfil de producto	Producto y servicios	Ofrecemos un servicio orientado a la gestión financiera de proyectos, equipo de trabajo y proyectos para una mejora continua.	<b>Jira ofrece una amplia gama de funciones para la gestión de proyectos ágiles, seguimiento de incidencias, reportes avanzados y personalización de flujos de trabajo.</b>	<b>Base camp ofrece una solución de gestión de proyectos que incluye listas de tareas, chat integrado, calendarios y almacenamiento de archivos en un solo lugar, orientado a facilitar la colaboración y reducir la necesidad de múltiples herramientas.</b>	Es una plataforma versátil basada en la web que proporciona un conjunto de herramientas para el monitoreo de proyectos, evaluación y análisis de datos. Permite el seguimiento de indicadores de proyectos y la gestión de marcos lógicos.

Categoría	Subcategoría	(Nosotros)	Jira	Base Camp	Logalto
Precios y costos		Para las ONG se implementa un modelo estrictamente de pago el cual debe variar según la suscripción mensual o anual y asimismo la oportunidad de mejorar la cuenta para tener capacidad de más cuentas.	<b>Jira ofrece un plan gratuito limitado para equipos pequeños y varios planes de pago que varían desde \$7.75 por usuario al mes en el plan estándar hasta \$15.25 en el plan Premium. Descuentos para ONGs disponibles.</b>	<b>Base camp cobra una tarifa plana de \$15 por usuario al mes. Ofrece un plan gratuito limitado que incluye hasta tres proyectos y permite 20 usuarios.</b>	Es una plataforma de pago, con precios que comienzan en aproximadamente \$8,000 por año, con costos adicionales de implementación que varían entre \$3,000 y \$125,000, dependiendo de la complejidad.
Canales de distribución o móviles		Buscamos que Aid manager pueda ingresar al mercado web, pero por el momento está orientado a dispositivos móviles	<b>Jira está disponible tanto en versiones web como móvil, permitiendo a los equipos gestionar proyectos desde cualquier lugar.</b>	<b>Disponible en dispositivos móviles (iOS, Android) y navegadores web.</b>	Disponible en aplicaciones web y móviles, incluyendo Android, y permite la recolección de datos sin conexión.

### 2.1.2. Estrategias y tácticas frente a competidores

SWOT	Nosotros	Jira	Base Camp	Log Alto
Fortalezas	- Enfoque en ONGs peruanas con un precio accesible. - Escalabilidad y fácil implementación. - Enfoque en la experiencia del usuario.	- Altamente personalizable y adaptable a necesidades específicas. - Integración con una gran cantidad de herramientas.	- Simplicidad y facilidad de uso. - Enfoque en la comunicación directa y colaboración en equipo.	- Herramientas avanzadas de recolección de datos. - Flexibilidad y personalización. - Capacidades de informes en tiempo real y mapeo geoespacial.

SWOT	Nosotros	Jira	Base Camp	Log Alto
Oportunidades	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Expandir presencia en mercados internacionales.</li> <li>- Desarrollar más funciones de colaboración y gestión de equipos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Expandir en mercados no técnicos.</li> <li>- Mejorar integración con herramientas no relacionadas con el desarrollo de software.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ampliar funcionalidades para atraer a empresas más grandes.</li> <li>- Integración con más aplicaciones de terceros.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Aumentar la oferta para sectores fuera del desarrollo internacional.</li> <li>- Mejorar la accesibilidad a precios más bajos para ONGs pequeñas.</li> </ul>
Debilidades	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Falta de reconocimiento internacional.</li> <li>- Dependencia en el mercado local peruano.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Curva de aprendizaje pronunciada para nuevos usuarios.</li> <li>- Costos elevados para pequeñas organizaciones.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Limitaciones en funcionalidades avanzadas.</li> <li>- No es ideal para proyectos complejos o grandes equipos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Precio elevado y costos de implementación altos.</li> <li>- Carece de una versión gratuita.</li> <li>- Requiere personal capacitado para aprovechar su complejidad al máximo.</li> </ul>
Amenazas	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Competencia fuerte de plataformas internacionales con más funciones.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- La creciente competencia de plataformas más simples y económicas.</li> <li>- Amenazas de otras herramientas ágiles.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Competencia con plataformas que ofrecen más funciones por precios similares.</li> <li>- Cambio en tendencias de gestión de proyectos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Nuevas plataformas más económicas o gratuitas.</li> <li>- Cambios en la tecnología y expectativas del cliente podrían requerir constantes actualizaciones y mejoras costosas.</li> </ul>

## 2.2. Entrevistas

### 2.2.1. Diseño de entrevistas

Para esta sección realizamos preguntas específicas para cada segmento, con el objetivo de recolectar información demográfica y comportamental relevante para el proyecto. Por ejemplo, indagamos sobre el tipo de navegador y dispositivos que utilizan con mayor frecuencia. Estos datos son clave para comprender el interés de nuestros usuarios y el impacto que nuestra solución podría tener en su vida diaria y entorno laboral.

#### Preguntas Generales

Estas preguntas se aplicaron a todos los entrevistados, independientemente del segmento:

1. ¿Cuál es su nombre?
2. ¿Qué edad tiene?
3. ¿A qué se dedica?

4. ¿En qué distrito reside?
  5. ¿Qué navegadores y dispositivos usa?
- 

### Entrevistas - Usuario Segmento 1 (Gestor)

Preguntas enfocadas en los gestores de organización, desde su perspectiva laboral y cotidiana:

1. ¿Cuándo piensa en gestionar un proyecto en qué piensa principalmente?
  2. ¿Qué métodos utiliza para organizar a sus ayudantes y cómo les asigna tareas?
  3. ¿Qué herramientas usa para gestionar o planificar proyectos?
  4. ¿Cómo analiza sus datos (asimismo financieros), qué herramientas/métodos usa?
- 

### Entrevistas - Usuario Segmento 2 (Empleado)

Preguntas enfocadas en los empleados de la organización, considerando su experiencia en los eventos:

1. ¿Qué actividades son las principales en los eventos y cómo se las asignan?
2. ¿Cómo recolectan información de los participantes, qué herramientas?
3. ¿Cómo hacen llegar esta información a los gestores de proyecto?
4. Si sucede un inconveniente que se debe notificar al gestor del proyecto, ¿cómo se comunica con este? ¿Cree que la comunicación con el gestor de proyecto es efectiva?

#### 2.2.2. Registro de entrevistas

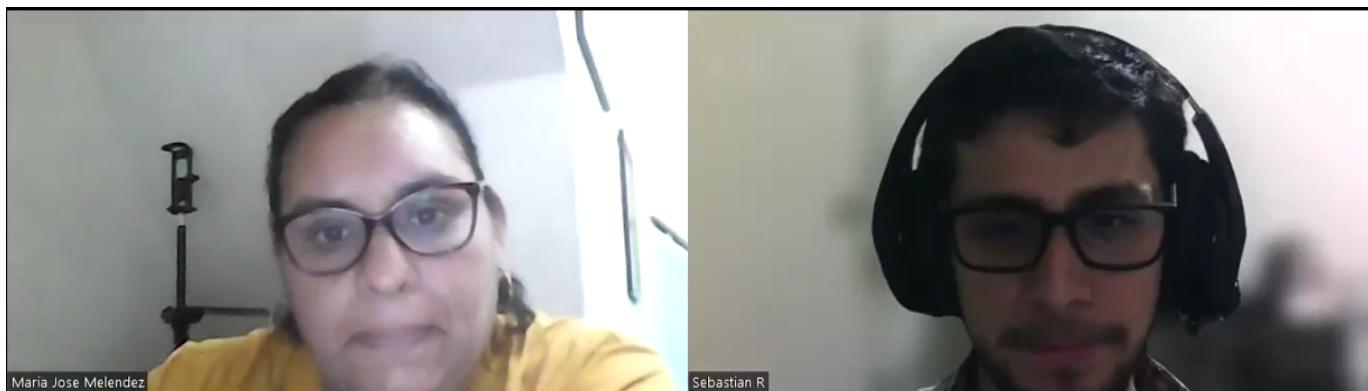
Puedes acceder al video de las entrevistas mediante el siguiente enlace:

🔗 [Entrevista disponible aquí](https://upcedupe-my.sharepoint.com/_api/v1.0/sites/.../lists/.../items/...) 

/g/personal/u202211894\_upc\_edu\_pe/ETGPw2njqWZHI6lrOkDoq0wBvExjz8a2pqnBQaWcUuKs8g?  
nav=eyJyZWZlcnJhbEluZm8iOnsicmVmZXJyYWxBcHAIoJPbmVEcmI2ZUZvckJ1c2luZXNzliwicmVmZXJyYWxBcHBQb  
GF0Zm9ybSI6IlldlYiIsInJlZmVycmFsTW9kZSI6InZpZXciLCJyZWZlcnJhbFZpZXciOjNeUZpbGVzTGlua0NvcHkifX0&e=M  
HCwWy

Segmento 1: María José Meléndez Villa-Lobos

- **Edad:** 53 años
- **Ocupación:** Directora de Hogar (CAEF)
- **Ubicación:** Trujillo, La Libertad
- **Dispositivos:** Móvil Android & Computadora personal (Windows)
- **Navegador:** Google Chrome
- **Momento de la entrevista:** [0:00]

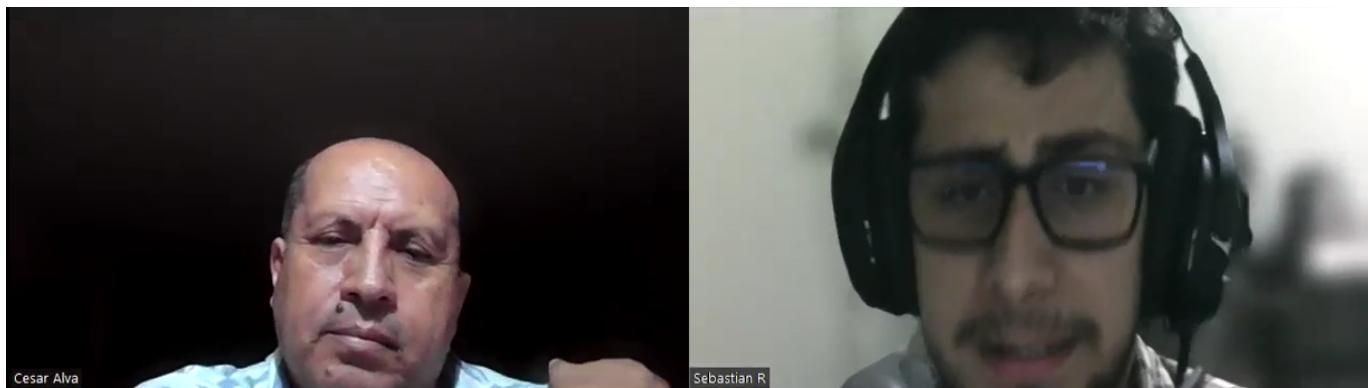


### Resumen de la entrevista:

María comenta que su ONG no cuenta con una herramienta de gestión específica, por lo que recurren principalmente a **Microsoft Excel** para el análisis de datos. La planificación interna se realiza mediante reuniones anuales y mensuales. Destaca como una dificultad el uso limitado de medios tecnológicos en su entorno laboral, ya que estos se restringen en determinados horarios con el fin de prevenir accidentes con los niños.

### Segmento 1: Cesar Alva Posada

- **Edad:** 57 años
- **Ocupación:** Sociólogo encargado de Gestión de Proyectos
- **Ubicación:** San Miguel, Lima
- **Dispositivo:** Computadora personal (Windows)
- **Navegador:** Google Chrome
- **Momento de la entrevista:** [8:14]



### Resumen de la entrevista:

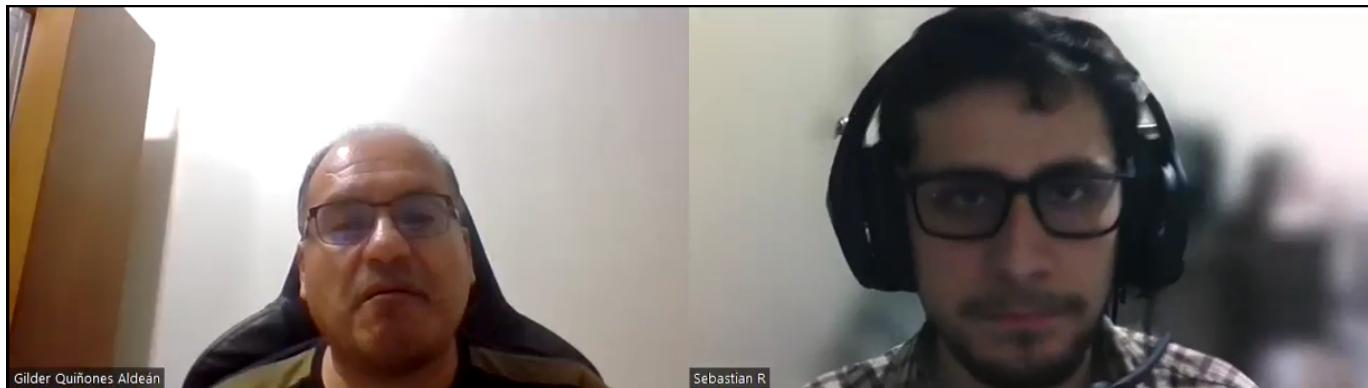
Cesar destaca la importancia de una **metodología adecuada** para la organización y ejecución eficiente de proyectos. Explica que, aunque utilizan diversas herramientas de gestión, estas se implementan de forma **aislada**, lo que dificulta la integración de procesos. Para el manejo de datos, menciona que recurren principalmente a **Microsoft Excel**.

---

### Segmento 1: Guilder Quiñones Aldean

- **Edad:** 54 años
- **Ocupación:** Jefe de Proyectos
- **Ubicación:** Miraflores, Lima
- **Dispositivos:** Móvil iPhone & Computadora personal (Windows)
- **Navegador:** Google Chrome

- **Momento de la entrevista:** [15:00]



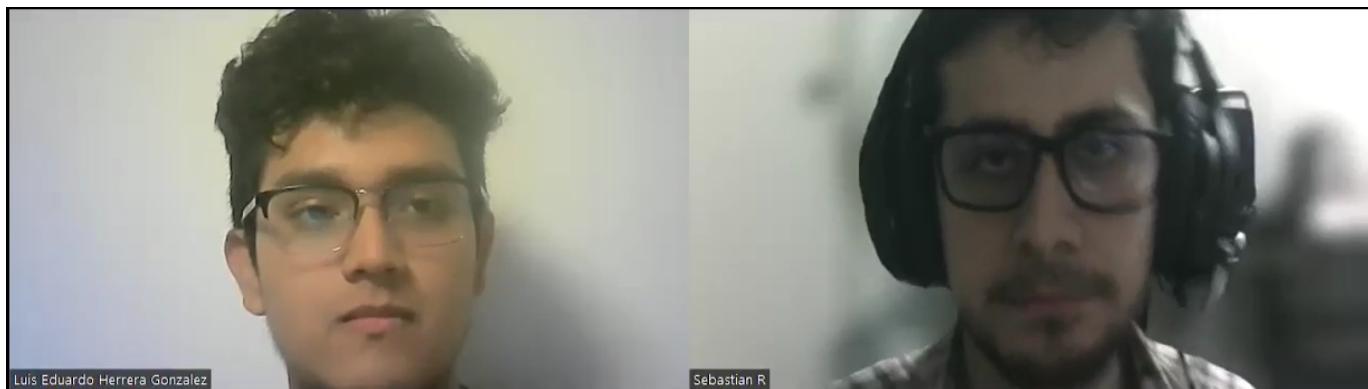
#### Resumen de la entrevista:

Gilder comparte su perspectiva sobre el uso de herramientas de gestión. Similar a entrevistas anteriores, menciona que emplea **Microsoft Excel** para el manejo de datos. Sin embargo, también complementa su trabajo con herramientas especializadas como **Trello**, las cuales le permiten una mejor organización de proyectos.

---

#### Segmento 2: Luis Herrera Gonzales

- **Edad:** 19 años
- **Ocupación:** Estudiante – Ayudante
- **Ubicación:** San Borja, Lima
- **Dispositivo:** Móvil iPhone
- **Navegador:** Google Chrome
- **Momento de la entrevista:** [24:00]



#### Resumen de la entrevista:

Luis comenta que participa en las actividades de la ONG utilizando principalmente **WhatsApp** como medio de comunicación y recolección de datos, en coordinación con su gerente. Señala que tanto WhatsApp como el correo electrónico resultan **obsoletos** para las necesidades actuales, ya que demandan mucho tiempo y carecen del nivel de **formalidad** esperado.

---

#### Segmento 2: Álvaro Jiménez

- **Edad:** 19 años
- **Ocupación:** Estudiante – Ayudante
- **Ubicación:** Magdalena, Lima

- **Dispositivo:** Android ZTE
- **Navegador:** Google
- **Momento de la entrevista:** [27:40]



#### Resumen de la entrevista:

Álvaro comparte su experiencia como voluntario en una ONG, destacando la forma en que se distribuyen las tareas y se establece la comunicación entre los ayudantes y el gestor del proyecto. Menciona que la gestión actual no es **eficiente ni rápida**, y expresa su deseo de que estas dinámicas puedan **mejorarse en el futuro**.

---

#### Segmento 2: Arián Rodríguez Vargas

- **Edad:** 20 años
- **Ocupación:** Practicante en empresa de desarrollo de software
- **Ubicación:** Jesús María, Lima
- **Dispositivo:** Móvil Android
- **Navegador:** Brave
- **Momento de la entrevista:** [32:10]



#### Resumen de la entrevista:

Arián, practicante de ingeniería de software, participa en proyectos donde la **gestión de equipo** es crucial. Actualmente utilizan **Trello**, pero considera que una herramienta más accesible y con **mayores funcionalidades** podría optimizar el seguimiento de tareas y la eficiencia del equipo. Busca una solución que permita mejorar la

**comunicación**, gestionar mejor el **progreso individual**, y que además facilite la **automatización** en la recolección de datos, evitando procesos manuales y optimizando así el flujo de trabajo.

### 2.2.3. Análisis de entrevistas

#### Segmento 1:

**Características Estadísticas:** En las entrevistas realizadas encontramos que 100% del segmento utiliza Excel para su gestión y registro de datos, adicionalmente el 33% de los entrevistados utilizan dispositivos móviles de marca iPhone (sistema operativo iOS) mientras que otro 66% no utiliza ningún dispositivo móvil en el área laboral o dispone de poco tiempo para utilizarlo.

**Características Objetivas:** Se observa una preferencia en utilizar Excel en este segmento. En la mayoría de los casos se menciona la importancia de una planificación y organización efectiva la cual requieren un seguimiento. Hacer más, con menos. Una parte utiliza dispositivos móviles mientras que otra parte no dispone de mucho tiempo para utilizar estos dispositivos.

**Características Subjetivas:** Todos los entrevistados tienen una fuerte opinión respecto a la importancia de la planificación como un problema común, asimismo la mayoría no tiene mucho conocimiento de las nuevas herramientas de gestión disponibles. Todos están de acuerdo con un cambio parecido al que estaremos desarrollando, satisfaciendo nuestro supuesto más importante por el lado del segmento 1.

#### Segmento 2:

**Características Estadísticas:** En las entrevistas realizadas encontramos que 100% del segmento presentan una necesidad de comunicarse o sentirse más integrados con los proyectos de beneficencia, adicionalmente el 33% de los entrevistados mencionan disconformidad en la asignación de tareas y proyectos mientras que otro 66% menciona que existe una la recolección de datos de proyectos y gestión de equipos tiene la capacidad mejorar.

**Características Objetivas:** Se observa como principales necesidades el tener las tareas asignadas y la comunicación. En la mayoría de los casos se hace mención de herramientas desactualizadas o medios saturados. Buscan realizar sus actividades efectiva y rápidamente. Dependiendo de la institución el uso de dispositivos móviles a la hora de participar del proyecto es limitada, independientemente de estos todos utilizan dispositivos móviles.

**Características Subjetivas:** Todos los entrevistados tienen una fuerte opinión respecto a la importancia de mejorar los medios por los cuales se comunican con los gestores de proyecto. Sienten que una herramienta como la nuestra hará un impacto positivo en la gestión.

## 2.3. Needfinding

En esta sección se desarrollaron **User Personas** basados en la información recolectada durante las entrevistas. El objetivo es identificar los comportamientos, necesidades y procesos actuales de cada segmento antes de la implementación de nuestra solución.

### 2.3.1. User Personas

A continuación, se presentan las representaciones gráficas de los dos perfiles clave que guían el diseño de nuestra solución:

---

#### User Persona - Segmento 1 (Gestor de Proyectos):



## Persona description

GOALS	SCOPE SUMMARY	LEGEND
Use this block to describe why you are building a particular map or persona. Setting clear goals at the beginning will help you stay focused and provide new contributors with the right context.	Use this block to store the overall description of this map/persona. The most common ways to do that are listing scenarios or use cases you want to cover. But feel free to experiment and find the best way to do it.	If you use color coding, special icons, or other means to make the map/persona more visual, add a short description here to help others use it correctly. E.g.: <span style="color: red;">◆</span> Problems <span style="color: blue;">◆</span> Solutions

<p>NAME</p> <p><b>Waldir Blanco</b></p> 	<p>MARKET SIZE</p> <p> 45 %</p>	<p>TYPE</p> <p><b>Rational</b></p>
<p><b>Background</b></p> <p>Waldir es el gestor del proyecto en una organización y desea administrar de manera eficiente su trabajo, para ello quiere mejorar la comunicación con los miembros de equipo, planificación y ejecución de proyectos.</p> <p>Usa distintos canales de comunicación con sus los miembros de equipo.</p>		
<p><b>Goals</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Administración más rápida.</li> <li>Buena relación con los miembros de equipo.</li> <li>Cumplir con los proyectos de manera eficiente.</li> <li>Ofrecer un servicio completo a sus clientes.</li> <li>Software con funciones útiles.</li> </ul>		
<p><b>Motivations</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Aumento de ingresos</li> <li>Expansión de la empresa</li> <li>Crecimiento constante de la empresa</li> <li>Automatizar los procesos de gestión y digitalizarlos</li> </ul>		
<p><b>Technology</b></p>  		
<p><b>Channels</b></p>    <p>Mobile app      WhatsApp      Face to face</p>		
<p><b>Browsers</b></p>  <p>Chrome</p>	<p><b>Frustrations</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Objetivos propuestos no realizados</li> <li>Mala administración de proyectos e inventario</li> <li>Bajo presupuesto de inversión en software</li> <li>Comunicación con sus empleados ineficaz</li> </ul>	
<p><b>Needs</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Canal de comunicación especializado para los miembros de equipo.</li> <li>Administración de datos.</li> <li>Notificar a los empleados de sus tareas.</li> <li>Accesible desde pagina y celular.</li> <li>Administración de proyectos.</li> </ul>		



This persona was built in [uxpressia.com](https://uxpressia.com)

---

**User Persona - Segmento 2 (Ayudante de Eventos):**

PERSONA: Francisco Golondrina

NAME	MARKET SIZE	TYPE
<b>Francisco Golondrina</b>	 55 %	Idealist
	<p><b>Background</b></p> <p>Francisco es empleado de la organización con experiencia de 3 años en diversas áreas. Trata de cumplir sus objetivos a tiempo y desea que su trabajo no sea pesado.</p>	
<b>Demographic</b>	<b>Goals</b>	<b>Technology</b>
<input checked="" type="radio"/> Male _____ 26 years  Peru Empleado de Organización Distrito de Magdalena	<ul style="list-style-type: none"> <li>Administrar el inventario de manera eficaz</li> <li>Comunicación efectiva con el jefe de la organización</li> <li>Automatizar y digitalizar las funciones de gestión</li> </ul>	 
<b>Browsers</b>	<b>Motivations</b>	<b>Channels</b>
 Chrome	<ul style="list-style-type: none"> <li>Crecer en el ámbito laboral</li> <li>Herramientas digitales que facilitan su trabajo</li> <li>Completar trabajos y proyectos para brindar una buena experiencia a los clientes.</li> </ul>	 Mobile app  WhatsApp  Face to face
<b>Needs</b>	<b>Frustrations</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>Software que permita una comunicación más efectiva</li> <li>Accesible desde el celular</li> <li>Gestión de inventario</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Comunicación entre los empleados y supervisor</li> <li>No saber por donde empezar sus trabajos asignados</li> <li>Sistema no funciona adecuadamente en días concurridos</li> <li>Administración de inventario deficiente</li> </ul>	

**UXPRESSIA**

This persona was built in [uxpressia.com](https://uxpressia.com)

### 2.3.2. User Task Matrix

El User Task Matrix nos sirve para identificar los procesos que realizan ambos segmentos donde se pueden observar

las similitudes respecto a la importancia y frecuencias de estos procesos. Esto es antes de implementar nuestra solución.

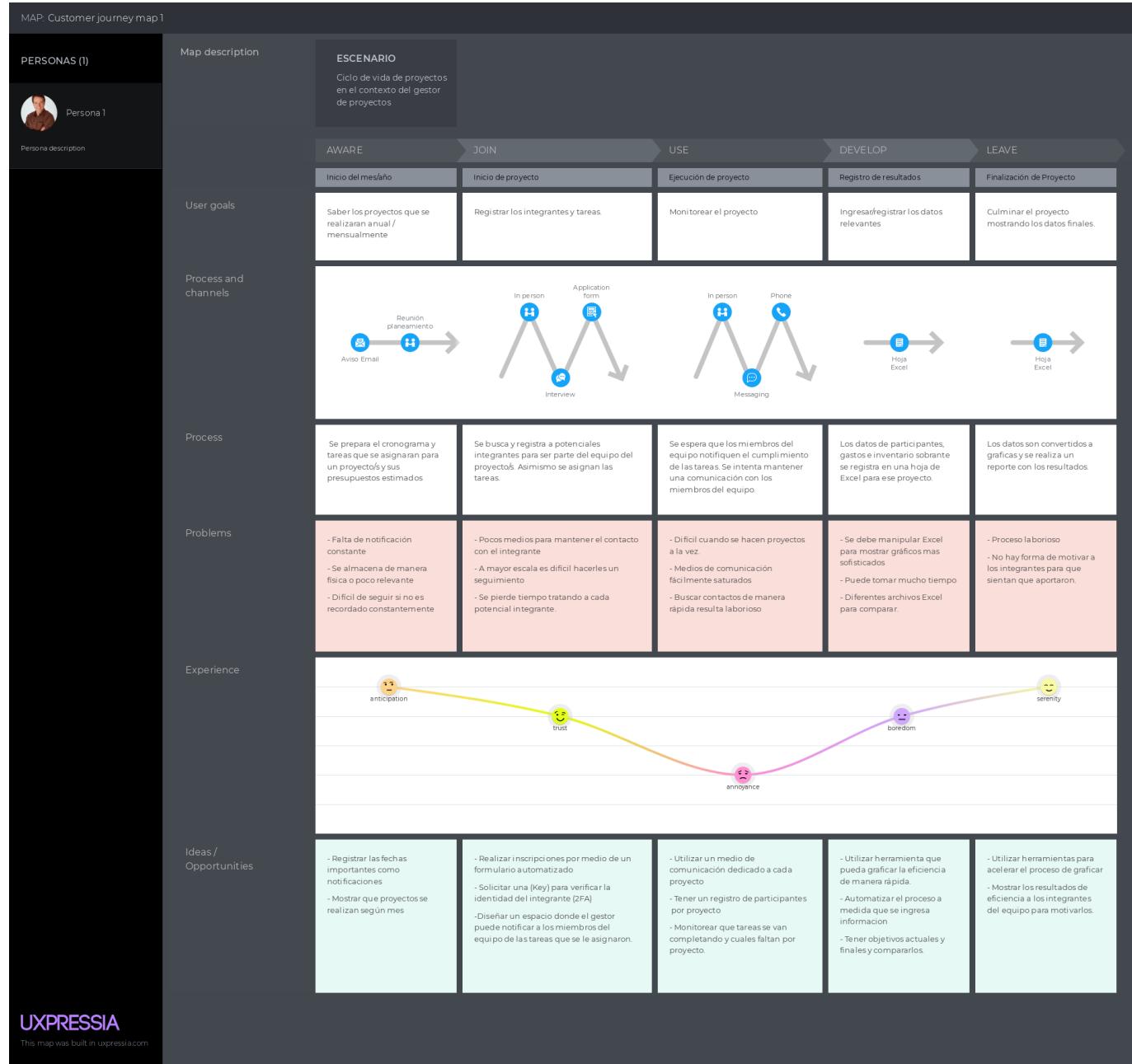
Título	Segmento 1		Segmento 2	
	Importancia	Frecuencia	Importancia	Frecuencia
Comunicar al equipo de sus tareas en un proyecto.	Alta	Media	Alta	Baja
Establecer fechas importantes o un cronograma orientado a las actividades a realizar.	Alta	Media	Media	Baja
Evaluar los resultados del proyecto realizado.	Alta	Media	Media	Baja
Registrar información del proyecto.	Alta	Media	Alta	Alta
Planificar reuniones mensuales & anuales.	Alta	Baja	Media	Baja
Registrar datos en Excel.	Alta	Media	Alta	Baja
Supervisar proyecto en ejecución	Alta	Media	Alta	Alta

### 2.3.3. User Journey Mapping

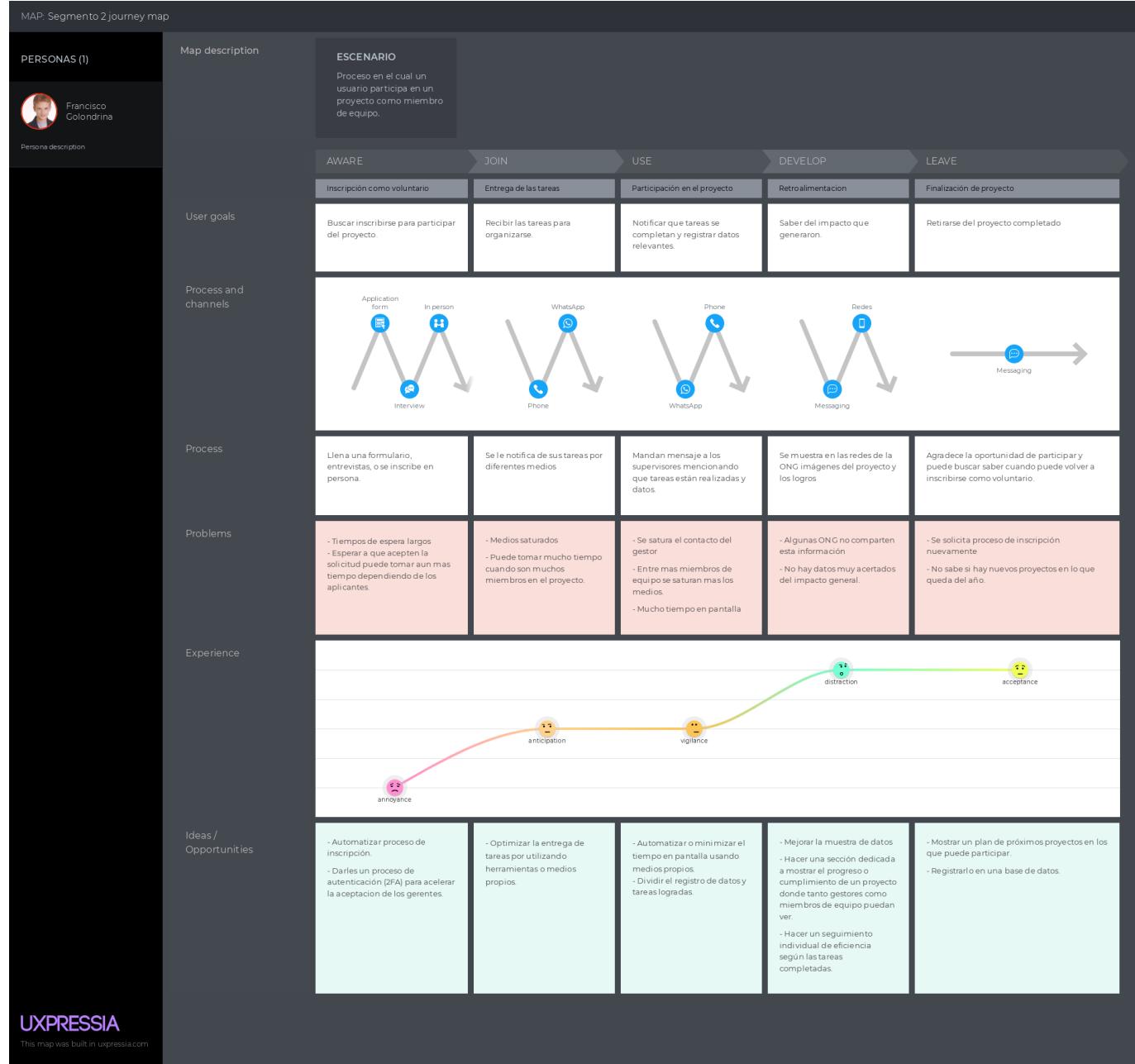
El **User Journey Mapping** es fundamental para comprender el recorrido que realizan nuestros segmentos en situaciones comunes dentro de su entorno laboral. A través de esta herramienta, identificamos sus **problemas, experiencias, emociones y oportunidades**, permitiéndonos enfocar nuestra solución en lo que realmente necesitan.

---

## Segmento 1 - Gestor de Proyectos



## Segmento 2 - Ayudante de Eventos



### 2.3.4. Empathy Mapping

El **Empathy Map** nos ayuda a visualizar lo que nuestros usuarios **piensan, sienten, dicen y hacen**, permitiéndonos generar un entendimiento más profundo de su contexto emocional y motivacional.

## Segmento 1 - Gestor de Proyectos:

<p><b>1.WHO are we empathizing with?</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Nombre:</b> Waldir Blanco</li> <li>- <b>Edad:</b> 42 años</li> <li>- <b>Procedencia:</b> Lima, Perú</li> <li>- <b>Ocupación:</b> Empleado a tiempo completo de la organización "Neko &amp; Asociados"</li> <li>- <b>Datos extra:</b> Waldir es el Jefe de Organización de la ONG "Neko &amp; Asociados". Su principal responsabilidad es administrar múltiples proyectos y asignar tareas a los empleados, asegurando que cada uno cumpla con sus objetivos semanales. Mantiene una comunicación constante con su superior, el jefe del área de ventas y publicidad, para coordinar estrategias y asegurar el éxito de los proyectos a su cargo.</li> </ul>	<p><b>3.What do they SEE?</b></p> <p>Como Jefe de Organización de la ONG "Neko &amp; Asociados", se esfuerza por mantener a su equipo organizado y registrar las tareas y avances de los proyectos. Sin embargo, enfrenta dificultades para llevar un control adecuado, ya que algunos empleados no documentan sus actividades de forma efectiva y eficiente.</p>	<p><b>2.What do they need to DO?</b></p> <p>Necesita una plataforma que le permita tener un mayor control y gestión sobre los proyectos, ya que enfrenta problemas de coordinación al asignar tareas a los miembros del equipo. Busca una solución que mejore la productividad y eficiencia de su equipo al facilitar la asignación y seguimiento de tareas.</p>
<p><b>6.What do they HEAR?</b></p> <p>Escucha a sus empleados quejarse y mostrar signos de estrés porque no pueden encontrar fácilmente las tareas asignadas o desconocen el progreso de sus proyectos, debido a la falta de métricas claras que los guíen y permitan un seguimiento efectivo.</p>	 <p><b>GAINS</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Liderazgo y eficiente</li> <li>- Personalidad efervescente y facilidad para comunicarse</li> <li>- Empático con sus empleados, trata de mantener buena comunicación</li> </ul>	<p><b>7.What do they THINK and FEEL?</b></p> <p><i>"Pienso que la organización puede aumentar su productividad mediante una herramienta que facilite la gestión adecuada de proyectos, permita visualizar métricas e informes de productividad para cada uno, y optimice la asignación y seguimiento de tareas."</i></p>
<p><b>5.What do they DO?</b></p> <p>Para mitigar la problemática de la falta de organización y seguimiento, Francisco decide implementar una nueva estrategia: recomienda a sus empleados utilizar una herramienta centralizada de gestión de proyectos. Con esta herramienta, cada miembro del equipo podrá acceder fácilmente a las tareas asignadas, registrar sus avances y verificar si el trabajo se ha completado de manera satisfactoria.</p>	<p><b>FRUSTATIONS</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Waldir no se siente cómodo con la forma en que actualmente se gestionan los proyectos, ya que debe llevar un seguimiento de manera autónoma y recurrir a aplicaciones de terceros, lo cual resulta ineficiente</li> <li>- Debe mantener un inventario de lo producido, gastado e invertido sin una herramienta adecuada de la organización para gestionar estas métricas personalizadas</li> </ul>	<p><b>4.What do they SAY?</b></p> <p><i>"Una herramienta de gestión de proyectos sería de gran ayuda para asegurar un flujo adecuado de tareas asignadas, facilitando que su equipo de trabajo se sienta cómodo y realice sus actividades sin inconvenientes. Esta herramienta también permitiría visualizar métricas del proyecto, lo que garantizaría un seguimiento claro, mejorando la coordinación y efectividad del equipo."</i></p>

## Segmento 2 - Ayudante de Eventos:

<p><b>1.WHO are we empathizing with?</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Nombre: Francisco Golondrina</li> <li>- Edad: 26 años</li> <li>- Procedencia: Lima, Perú</li> <li>- Ocupación: Empleado a tiempo completo de la organización "Neko &amp; Asociados"</li> <li>- Datos extra: Francisco trabaja para la ONG llamada "Neko &amp; Asociados", a él se le asigna diferentes tareas que tiene que realizar durante el transcurso de la semana, además de mantener una relación con su actual jefe, por lo que mantienen una comunicación activa, actualmente, se encuentra a cargo del jefe de área de ventas y publicidad de la empresa</li> </ul>	<p><b>3.What do they SEE?</b></p> <p>En su jornada de trabajo mantiene un registro de las tareas asignadas, además de los alcances que ha realizado el proyecto al que fue asignado. Del mismo modo, observa que sus compañeros de trabajo presentan dificultades para mantener un registro de sus actividades a realizar debido a que no se encuentran organizados correctamente</p>	<p><b>2.What do they need to DO?</b></p> <p>Requiere de una plataforma que le permita tener un mayor control y gestión sobre los proyectos que se realizan dentro de la organización, debido a que existe problemas de coordinación al momento que se asignan las tareas a los miembros del equipo, con el fin de mejorar la productividad y la eficiencia del mismo</p>
<p><b>6.What do they HEAR?</b></p> <p>Escucha a sus compañeros de trabajo quejarse y estresados, debido a que no pueden encontrar las tareas asignadas o no saben como va el progreso de sus proyectos asignados ya que no tienen métricas que definan</p>		<p><b>7.What do they THINK and FEEL?</b></p> <p><i>"Pienso que la organización puede tener mayor productividad a través de una herramienta que nos permita gestionar de manera adecuada nuestros proyectos, así como ver las métricas e informes de productividad para cada proyecto."</i></p>
<p><b>5.What do they DO?</b></p> <p>Recomienda a sus compañeros de trabajo que lleven un registro propio de los proyectos a los cuales fueron asignados y las tareas, con el fin de que puedan tener acceso a ellas fácilmente, y ver si el trabajo se ha realizado de manera satisfactoria</p>	<p><b>GAINS</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Es responsable y organizado</li> <li>- Mantiene una comunicación assertiva con sus compañeros</li> </ul>	<p><b>4.What do they SAY?</b></p> <p><i>"Una herramienta que funcione como un gestor de proyectos para que se pueda tener un correcto flujo de tareas asignadas, ya que ayudará a que el equipo de trabajo se sienta cómodo y pueda realizar sus actividades sin problemas, además de poder visualizar las métricas del proyecto que garantizará el trabajo realizado."</i></p>
	<p><b>FRUSTATIONS</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- No se siente cómodo con la forma en la que se gestiona los proyectos, ya que debe llevar un seguimiento de manera autónoma</li> <li>- Debe de llevar un inventario de lo que se ha producido, gastado e invertido, debido a que la organización no ofrece una forma de llevar estas métricas personalizadas.</li> </ul>	

### 2.3.5. As-is Scenario Mapping

A continuación, se presenta el escenario actual (**As-Is**) de nuestros usuarios, antes de la implementación de nuestra solución. Este mapa refleja las actividades, puntos de dolor y métodos actuales que emplean los segmentos.

## Segmento 1

Escenario: Gestor del proyecto quiere administrar el inventario, el presupuesto del proyecto y comunicarse con los miembros del equipo para asignarles tareas

<b>Doing</b>	Verificando el estado de los productos en el inventario	Revisando los gastos realizados en cada proyecto	Comunicándose con los miembros del equipo sobre las tareas a realizar	Asignando tareas a los miembros del equipo
<b>Thinking</b>	Evaluando la importancia de los productos que están por agotarse	Evaluando los costos realizados y analizando cada ganancia o perdida	Reflexionando sobre establecer una comunicación más efectiva con los miembros del equipo	Considerando el tipo y peso de las tareas a asignar a los miembros del equipo
<b>Feeling</b>	Preocupado por la falta de stock de los productos	Frustrado por los resultados financieros de los proyectos	Angustiado por la falta de un medio de comunicación eficiente	Ansioso por asignar las tareas de forma efectiva a los miembros del equipo

## Segmento 2

Escenario: Miembro del equipo realiza sus tareas asignadas y desea comunicarse con el gestor del proyecto para informarle sobre el estado de sus tareas.

<b>Doing</b>	Realizando las tareas asignadas	Comunicándose con el gestor del proyecto sobre el estado de las tareas	Verificando los suministros en el inventario	Notificándole a el gestor del proyecto sobre problemas imprevistos
<b>Thinking</b>	Reflexionando sobre su eficiencia en las tareas asignadas	Evaluando las tareas que faltan por terminar y las que ya están hechas	Pensando en notificarle al gestor del proyecto sobre el inventario y como mejorar el medio de comunicación	Considerando en propuestas de solución para mejorar sus tareas asignadas y evitar problemas
<b>Feeling</b>	Comprometido con entregar un buen trabajo y esfuerzo en sus tareas	Satisfecho de completar sus tareas asignadas	Preocupado por el poco stock de productos a utilizar	Involucrado en resolver diversos problemas y mejorar el medio de comunicación por uno más eficiente

**Enlace al mapa interactivo:**

[Ver en Miro](#)

## 2.4. Ubiquitous Language

En esta sección definimos los **términos clave** utilizados por los usuarios y el equipo de desarrollo, con el fin de garantizar una comprensión común y coherente durante todo el proyecto.

Término	Definición
<b>Gestor de Proyectos</b>	Usuario responsable de planificar, asignar y supervisar las tareas dentro de la ONG.
<b>Ayudante / Staff</b>	Usuario que colabora en la ejecución de actividades y eventos, y reporta al gestor.
<b>Tarea</b>	Actividad específica asignada a un miembro del equipo, con fecha límite y objetivo claro.
<b>Proyecto</b>	Conjunto de tareas organizadas que buscan lograr un impacto social específico dentro de la ONG.
<b>MVP</b>	Producto Mínimo Viable, primera versión funcional de la solución con características esenciales.
<b>Dashboard</b>	Interfaz visual que permite al gestor visualizar el estado de proyectos, tareas y comunicación.
<b>Inventario</b>	Registro de insumos y materiales necesarios para llevar a cabo las actividades de la ONG.
<b>Comunicación Directa</b>	Canal interno dentro de la plataforma que permite a los usuarios intercambiar mensajes o alertas rápidamente.
<b>Landing Page</b>	Página web introductoria para presentar el producto y captar el interés de los usuarios.
<b>Suscripción</b>	Plan de acceso a la plataforma basado en cantidad de usuarios registrados y funcionalidades disponibles.

## Capítulo III: Requirements Specifications

### 3.1. To-Be Scenario Mapping

El **To-Be Scenario Mapping** representa el escenario futuro ideal que nuestros usuarios vivirán una vez implementada nuestra solución. A través de este mapeo, visualizamos cómo cambiarán y mejorarán los procesos actuales, abordando los puntos de dolor identificados en el escenario As-Is.

Este escenario muestra:

- La **optimización de tareas** mediante herramientas digitales adaptadas a las necesidades de las ONG.
- Una **comunicación fluida y directa** entre gestores y ayudantes.
- La **eficiencia operativa** en la planificación, ejecución y monitoreo de proyectos.
- El uso de un **dashboard centralizado**, accesible y fácil de usar, que permite supervisar proyectos, tareas, inventarios y finanzas en tiempo real.
- La eliminación de la dependencia de herramientas poco eficientes como Excel, WhatsApp o correos dispersos.

### Visualización del Escenario Futuro

**Gestor de Proyectos:**

- Planifica y asigna tareas desde una plataforma intuitiva.
  - Supervisa el progreso de cada tarea y recibe notificaciones en tiempo real.
  - Mantiene un control financiero básico, visualizando presupuestos y gastos.
  - Se comunica rápidamente con el equipo mediante un canal directo dentro de la plataforma.
- 

**Ayudante/Staff:**

- Recibe tareas claras con fechas y descripciones específicas.
  - Marca tareas como completadas desde su dispositivo móvil o PC.
  - Puede consultar información del proyecto y notificar cualquier incidencia al gestor de forma inmediata.
  - Accede a un entorno más organizado, sintiéndose valorado y eficiente.
-

## Segmento 1

Escenario: Gestor del proyecto quiere administrar el inventario, el presupuesto del proyecto y comunicarse con sus empleados para asignarles tareas

<b>Doing</b>	Utilizando la herramienta móvil para verificar el stock de inventario	Revisando los gastos realizados en cada proyecto desde la herramienta móvil	Comunicándose con los miembros del equipo sobre las tareas a realizar desde la aplicación móvil	Asignando tareas a los miembros del equipo desde la aplicación móvil
<b>Thinking</b>	Considerando en optimizar la administración del inventario	Reflexionando los costos realizados y analizando la información brindada por la aplicación	Evaluando la comunicación con los miembros del equipo desde la aplicación móvil	Considerando las opciones que ofrece la aplicación para asignar tareas a los miembros del equipo
<b>Feeling</b>	Satisfecho con la eficiencia en la gestión de inventario	Confianza en el análisis de los resultados financieros	Satisfecho con el medio de comunicación con los miembros del equipo	Motivado por la eficiencia de la asignación de tareas

## Segmento 2

Escenario: Miembro del equipo realiza sus tareas asignadas y desea comunicarse con el gestor del proyecto para informarle sobre el estado de sus tareas.

<b>Doing</b>	Utilizando la herramienta móvil para conocer sus tareas asignadas	Comunicándose con gestor del proyector sobre el estado de las tareas desde la herramienta móvil	Verificando los suministros en el inventario desde la aplicación móvil	Notificándole al gestor del proyector sobre problemas imprevistos desde la aplicación móvil
<b>Thinking</b>	Reflexionando sobre las tareas asignadas por el gestor del proyector	Evaluando la eficacia de la comunicación y las tareas que faltan	Considerando cómo mejorar la eficiencia de la gestión de inventario	Identificando oportunidades de mejora en las tareas asignadas y resolver problemas
<b>Feeling</b>	Comprometido con la brindar un buen trabajo y esfuerzo en las tareas asignadas	Satisfecho al completar las tareas y notificar al gestor del proyector de manera eficiente	Preocupado por la disponibilidad y gestión del inventario	Esperanzado por la mejora continua que se pueden aplicar en las tareas y proyectos

**Enlace al mapa interactivo:**

[Ver en Miro](#)

## 3.2. User Stories

### Épicas:

EPX	Título Épica	HU asignadas
EP01	Informar de la empresa y producto	HU01 – HU05
EP02	Gestionar Usuarios	HU06 – HU10
EP03	Gestionar miembros de equipo	HU11 – HU13
EP04	Gestionar Proyectos	HU14 – HU16
EP05	Gestionar Tareas	HU17 – HU21
EP06	Gestionar Fechas	HU22 – HU24
EP07	Gestionar la comunicación con el equipo	HU25 – HU28
EP08	Gestionar Análisis	HU29 – HU31
EP09	Implementación de Seguridad	HU32 – HU33

### Historias Usuario:

Owner: AidManager

HUX	Historia de Usuario	Descripción (Escenario)	Criterios de Aceptación (Dado que, Cuando, Entonces, Y)
HU01	Ofrecer información de la empresa	<p><b>Como</b> visitante,  <b>quiero</b> conseguir información sobre la empresa <b>para</b> saber más sobre su misión y visión.</p>	<p><b>Caso A: El visitante encuentra información de la empresa.</b></p> <p><b>Given</b> el visitante está en la página de información,</p> <p><b>When</b> revisa la sección de la empresa,</p> <p><b>Then</b> debería ver detalles sobre la misión y visión de la empresa.</p> <hr/> <p><b>Caso A: El visitante recibe un error de cargar datos.</b></p> <p><b>Given</b> el visitante está en la página de información,</p> <p><b>When</b> no encuentra detalles sobre la empresa,</p> <p><b>Then</b> debería ver un mensaje de error indicando que la información está temporalmente no disponible.</p>

HUX	Historia de Usuario	Descripción (Escenario)	Criterios de Aceptación (Dado que, Cuando, Entonces, Y)
HU02	Informar sobre los beneficios del producto	<p><b>Como</b> visitante, quiero conocer los beneficios del producto para evaluar si cumple con mis necesidades.</p>	<p><b>Given</b> el visitante está en la sección de beneficios,</p> <p><b>When</b> revisa la lista de beneficios,</p> <p><b>Then</b> debería ver una lista detallada de los beneficios que ofrece el producto.</p> <hr/> <p><b>Given</b> el visitante está en la sección de beneficios,</p> <p><b>When</b> no encuentra beneficios listados,</p> <p><b>Then</b> debería ver un mensaje de error indicando que los beneficios no están disponibles.</p>
HU03	Conocer los testimonios de los clientes pasados	<p><b>Como</b> visitante, <b>quiero</b> leer testimonios de clientes anteriores <b>para</b> saber si han tenido experiencias positivas.</p>	<p><b>Given</b> el visitante está en la sección de testimonios,</p> <p><b>When</b> revisa los comentarios y valoraciones,</p> <p><b>Then</b> debería ver comentarios y valoraciones de clientes pasados.</p> <hr/> <p><b>Given</b> el visitante está en la sección de testimonios,</p> <p><b>When</b> no encuentra testimonios,</p> <p><b>Then</b> debería ver un mensaje de error indicando que los testimonios no están disponibles.</p>
HU04	Informarse sobre los diferentes planes de precio	<p><b>Como</b> visitante, <b>quiero</b> ver los diferentes planes de precio <b>para</b> elegir el que mejor se ajuste a mi presupuesto.</p>	<p><b>Given</b> el usuario está en la sección de precios,</p> <p><b>When</b> revisa la comparación de planes,</p> <p><b>Then</b> debería ver una comparación clara de los diferentes planes de precios disponibles.</p> <hr/> <p><b>Given</b> el usuario está en la sección de precios,</p> <p><b>When</b> no encuentra información sobre los planes,</p> <p><b>Then</b> debería ver un mensaje de error indicando que los precios no están disponibles.</p>

HUX	Historia de Usuario	Descripción (Escenario)	Criterios de Aceptación (Dado que, Cuando, Entonces, Y)
HU05	Contactar con la empresa	<p><b>Como</b> usuario, <b>quiero</b> poder contactar con la empresa <b>para</b> resolver mis dudas.</p>	<p><b>Given</b> el usuario está en la sección de contactos,</p> <p><b>When</b> revisa las opciones de comunicación</p> <p><b>Then</b> debería ver opciones para contactar con la empresa (teléfono, email, formulario de contacto).</p>
HU06	Mostrar información de perfiles de miembros de equipo.	<p><b>Como</b> gestor, <b>quiero</b> ver la información de los miembros de equipo <b>para</b> realizar un monitoreo de identidad y tener información de contacto.</p>	<p><b>Given</b> el usuario está en la sección de contacto,</p> <p><b>When</b> no encuentra opciones de contacto,</p> <p><b>Then</b> debería ver un mensaje de error indicando que los métodos de contacto no están disponibles.</p> <p><b>Caso: Se ve la información del perfil</b></p> <p><b>Given</b> el gestor está en la vista donde están los perfiles de integrantes,</p> <p><b>When</b> selecciona un perfil,</p> <p><b>Then</b> aparece una información del miembro de equipo incluyendo su nombre e información de contacto.</p>
			<p><b>Caso: No se ve la información del perfil</b></p> <p><b>Given</b> el gestor está en la vista donde están los perfiles de integrantes,</p> <p><b>When</b> selecciona un perfil y no ve la información del perfil</p> <p><b>Then</b> aparece un mensaje de error pidiendo que recargue el perfil.</p>

HUX	Historia de Usuario	Descripción (Escenario)	Criterios de Aceptación (Dado que, Cuando, Entonces, Y)
HU07	Mostrar información de perfiles de gestores	<p><b>Como</b> miembro de equipo, <b>quiero</b> conocer la información de los gestores de equipo <b>para</b> saber más de mis superiores e información de contacto.</p>	<p><b>Caso: Se ve la información del perfil</b></p> <p><b>Given</b> el miembro de equipo está en la vista donde están los perfiles de los integrantes de la ONG,</p> <p><b>When</b> selecciona un perfil,</p> <p><b>Then</b> ve una información del miembro de equipo incluyendo la información de contacto y nombres.</p> <hr/> <p><b>Caso: No se ve la información del perfil</b></p> <p><b>Given</b> el miembro del equipo está en la vista donde está el perfil del gestor de la organización,</p> <p><b>When</b> selecciona un perfil y no ve la información del perfil</p> <p><b>Then</b> sale un mensaje de error pidiendo que recargue el perfil.</p> <hr/> <p><b>Caso: Se muestra la información de la ONG</b></p> <p><b>Given</b> el usuario se encuentra en el menú principal o en la sección de proyectos,</p> <p><b>When</b> selecciona el botón con el nombre de la organización,</p> <p><b>Then</b> ve la información correspondiente de la organización.</p> <hr/> <p><b>Caso: Se muestra la información de la ONG desde el usuario gestor</b></p> <p><b>Given</b> el gestor se encuentra en el menú principal o en la sección de proyectos,</p> <p><b>When</b> selecciona el botón con el nombre de la organización,</p> <p><b>Then</b> ve la información correspondiente de la organización y la opción de editar esta misma información.</p>
HU08	Mostrar información de perfil de la ONG	<p><b>Como</b> usuario, <b>quiero</b> conocer más de la organización de la cual participo <b>para</b> informarme de la misión y visión de esta misma.</p>	

HUX	Historia de Usuario	Descripción (Escenario)	Criterios de Aceptación (Dado que, Cuando, Entonces, Y)
HU09	Editar información de perfil	<p><b>Como</b> usuario,  <b>quiero</b> poder editar mi perfil <b>para</b> actualizar mi información de contacto o errores que haya realizado al registrarme.</p>	<p><b>Caso: Usuario edita su perfil</b></p> <p><b>Given</b> usuario está en su perfil,</p> <p><b>When</b> presiona en los botones para editar perfil,</p> <p><b>Then</b> edita la información del perfil.</p> <hr/> <p><b>Caso: Usuario falla en editar su perfil</b></p> <p><b>Given</b> usuario está en su perfil,</p> <p><b>When</b> presiona en los botones para editar perfil y no pone la información requerida,</p> <p><b>Then</b> aparece un mensaje solicitando la información solicitada.</p> <hr/> <p><b>Caso: El miembro de equipo se registra correctamente.</b></p> <p><b>Given</b> el gestor envía el código de invitación al usuario miembro de equipo,</p> <p><b>When</b> ingresa el código al registrarse en la aplicación,</p> <p><b>Then</b> ingresa sin problema a la organización del código.</p> <hr/> <p><b>Given</b> el usuario está en la pantalla de login,</p> <p><b>When</b> ocurre un error en la autenticación,</p> <p><b>Then</b> debería ver un mensaje de error indicando que no se pudo iniciar sesión.</p>
HU10	Autenticar usuarios por medio de código de organización	<p><b>Como</b> gestor, <b>quiero</b> invitar a un miembro de equipo usando un código de organización <b>para</b> que este pueda registrarse a la organización.</p>	

HUX	Historia de Usuario	Descripción (Escenario)	Criterios de Aceptación (Dado que, Cuando, Entonces, Y)
HU11	Mostrar lista de perfiles de miembros de equipo.	<p><b>Como</b> gestor, <b>quiero</b> ver un listado de los miembros y sus contactos <b>para</b> poder contactar fácilmente a los miembros del equipo.</p>	<p><b>Caso: Se muestra la lista de usuarios</b></p> <p><b>Given</b> el gestor está en el panel de proyecto,</p> <p><b>When</b> va a la lista de miembros de equipo,</p> <p><b>Then</b> debería ver una lista de todos los miembros del equipo y sus contactos.</p> <hr/> <p><b>Caso: No se muestra la lista de usuarios</b></p> <p><b>Given</b> el gestor está en el panel de proyecto,</p> <p><b>When</b> no se muestra la lista de miembros de equipo, <b>Then</b> aparece un mensaje de error.</p> <hr/>
HU12	Contactar a los miembros del equipo por medio de WhatsApp	<p><b>Como</b> usuario, <b>quiero</b> conocer los contactos de mis compañeros <b>para</b> poder mantener una comunicación.</p>	<p><b>Caso: El link de WhatsApp direcciona a la aplicación</b></p> <p><b>Given</b> el usuario está en la lista de miembros,</p> <p><b>When</b> presiona el botón de WhatsApp y acepte los permisos para redireccionar a la aplicación,</p> <p><b>Then</b> se redirecciona a la aplicación de WhatsApp con el número del perfil.</p> <hr/> <p><b>Caso: El link de WhatsApp falla.</b></p> <p><b>Given</b> el usuario está en la lista de miembros,</p> <p><b>When</b> presiona el botón de WhatsApp y no acepta los permisos para redireccionar a la aplicación,</p> <p><b>Then</b> sale un mensaje mencionando que debe aceptar los permisos para redireccionar a aplicaciones.</p> <hr/>
HU13	Eliminar Perfil de miembro de equipo	<p><b>Como</b> gestor, <b>quiero</b> eliminar un perfil de miembro de equipo <b>para</b> liberar espacio para nuevas cuentas o concluir la participación de un miembro de equipo.</p>	<p><b>Caso: El gestor elimina usuario de la organización.</b></p> <p><b>Given</b> el gestor está en la lista de miembros,</p> <p><b>When</b> selecciona un perfil y le da al botón de eliminar usuario y confirma esta acción, <b>Then</b> el usuario es eliminado y se muestra un mensaje exitoso.</p>

HUX	Historia de Usuario	Descripción (Escenario)	Criterios de Aceptación (Dado que, Cuando, Entonces, Y)
			<p><b>Caso: El gestor falla en eliminar usuario de la organización.</b></p> <p><b>Given</b> el gestor está en la lista de miembros,</p> <p><b>When</b> selecciona un perfil y le da al botón de eliminar usuario, pero no confirma esta acción,</p> <p><b>Then</b> el usuario no es eliminado y se muestra un mensaje exitoso.</p>
HU14	Visualizar de listado de proyectos	<p><b>Como</b> usuario, <b>quiero</b> ver el listado de proyectos de mi interés <b>para</b> evaluar la información relacionada.</p>	<p><b>Caso: Se carga el listado de proyectos</b></p> <p><b>Given</b> el usuario está en la sección de proyectos,</p> <p><b>When</b> la sección carga correctamente,</p> <p><b>Then</b> se debe de mostrar un listado de los proyectos en relación con el usuario.</p>
HU15	Ingresar nuevo proyecto	<p><b>Como</b> gestor, <b>quiero</b> ingresar un nuevo proyecto <b>para</b> hacerle su seguimiento administrativo.</p>	<p><b>Caso: Ocurre un error al cargar los datos</b></p> <p><b>Given</b> el usuario está en la sección de proyectos,</p> <p><b>When</b> la sección carga demora demasiado,</p> <p><b>Then</b> se muestra un mensaje de error para recargar.</p> <p><b>Caso: Se ingresa la información requerida</b></p> <p><b>Given</b> el gestor se encuentra en la vista de proyectos,</p> <p><b>When</b> presiona el botón para agregar un proyecto y agrega el título, descripción, ubicación e imágenes de referencia,</p> <p><b>Then</b> se muestra un mensaje de proyecto agregado y se actualiza la lista de proyectos con el más reciente primero.</p>

HUX	Historia de Usuario	Descripción (Escenario)	Criterios de Aceptación (Dado que, Cuando, Entonces, Y)	
		<b>Caso: No se ingresa la información requerida</b>		
		<p><b>Given</b> el gestor se encuentra en la vista de proyectos,</p> <p><b>When</b> presiona el botón para agregar un proyecto le falta agregar información importante como el título o imágenes de referencia,</p> <p><b>Then</b> se muestra un error en el dialogo solicitando que se ingrese la información requerida para agregar un proyecto.</p>		
HU16	Editar información de proyecto	<p><b>Como</b> gestor, <b>quiero</b> editar la información del proyecto <b>para</b> actualizar cambios como ubicación o descripción.</p>	<p><b>Then</b> se actualiza la información del proyecto.</p>	
		<b>Caso: Ocurre un error al actualizar la información del proyecto</b>		
		<p><b>Given</b> gestor está en la sección de proyecto, <b>When</b> presione el botón de editar y cambie la información que desea editar, pero ingrese datos erróneos o no válidos,</p> <p><b>Then</b> se muestra un mensaje de error explicando que salió mal.</p>		
HU17	Visualizar tareas	<p><b>Como</b> gestor, <b>quiero</b> ver las tareas del proyecto <b>para</b> evaluar los pendientes relacionados a las tareas.</p>	<p><b>Caso: Se muestran las tareas correctamente.</b></p> <p><b>Given</b> el gestor está en la sección de proyecto,</p> <p><b>When</b> presiona el botón de ver tareas y se redirige a esa sección,</p> <p><b>Then</b> se observa las tareas To-Do, Doing y Done.</p>	

HUX	Historia de Usuario	Descripción (Escenario)	Criterios de Aceptación (Dado que, Cuando, Entonces, Y)
			<p><b>Caso: No se muestran tareas</b></p> <p><b>Given</b> el gestor está en la sección de proyecto,</p> <p><b>When</b> presiona el botón de ver tareas y se redirige a esa sección y no tiene tareas agregadas,</p> <p><b>Then</b> observa un mensaje que le solicite agregar tareas para empezar.</p>
HU18	Crear tarea	<p><b>Como</b> gestor, <b>quiero</b> crear tareas <b>para</b> organizar a mi equipo.</p>	<p><b>Caso: Se agrega la tarea correctamente.</b></p> <p><b>Given</b> el gestor está en la sección de tareas,</p> <p><b>When</b> presiona el botón de agregar tarea e ingresa el título, descripción, fecha de expiración, el estado de la tarea y a quien está asignada la tarea.</p> <p><b>Then</b> Se agrega la tarea según la columna que le corresponde</p>
HU19	Editar tarea	<p><b>Como</b> gestor, <b>quiero</b> editar alguna tarea <b>para</b> aumentar la fecha de expiración o cambiar al miembro de equipo asignado</p>	<p><b>Caso: Faltan datos en la tarea.</b></p> <p><b>Given</b> el gestor está en la sección de tareas,</p> <p><b>When</b> presiona el botón de agregar tarea y le falta ingresar el título, descripción, fecha de expiración, el estado de la tarea o a quien está asignada la tarea.</p> <p><b>Then</b> se muestra un mensaje solicitando que llene los campos faltantes con la información valida.</p> <p><b>Caso: Se edita la tarea correctamente</b></p> <p><b>Given</b> el gestor está en la sección de tareas,</p> <p><b>When</b> presiona el botón de editar tarea y cambia el ingresa la fecha de expiración, el estado de la tarea o a quien está asignada la tarea.</p> <p><b>Then</b> se muestra un mensaje confirmando que se actualizo la tarea y se actualiza la columna donde está.</p>

HUX	Historia de Usuario	Descripción (Escenario)	Criterios de Aceptación (Dado que, Cuando, Entonces, Y)
			<p><b>Caso: No se edita la tarea correctamente</b></p> <p><b>Given</b> el gestor está en la sección de tareas,</p> <p><b>When</b> presiona el botón de editar tarea y cambia el ingresa la fecha de expiración, el estado de la tarea o a quien está asignada la tarea con un dato erróneo.</p> <p><b>Then</b> se muestra un mensaje solicitando que se ingrese información valida o mostrando el error.</p>
HU20	Cambio de estado de tarea	<p><b>Como</b> miembro de equipo, <b>quiero</b> cambiar el estado de mi tarea <b>para</b> dar a saber cómo va mi progreso.</p>	<p><b>Caso: Se cambia el estado de una tarea</b></p> <p><b>Given</b> el miembro de equipo está en la sección de tareas después de estar en la sección de proyecto,</p> <p><b>When</b> presiona el botón para cambiar el estado de su tarea,</p> <p><b>Then</b> la tarea debería cambiar de columna y actualizar su estado.</p>
HU21	Eliminar una tarea	<p><b>Como</b> gestor, <b>quiero</b> eliminar una tarea <b>para</b> quitar una tarea que no correspondía con el proyecto.</p>	<p><b>Caso: Sigue un error al cambiar el estado de una tarea</b></p> <p><b>Given</b> el miembro de equipo está en la sección de tareas después de estar en la sección de proyecto,</p> <p><b>When</b> presiona el botón para cambiar el estado de su tarea, pero esta no cambia,</p> <p><b>Then</b> se muestra un mensaje solicitando que vuelva a intentarlo.</p>
			<p><b>Caso: Se borra la tarea exitosamente</b></p> <p><b>Given</b> el gestor está en la sección de tareas,</p> <p><b>When</b> presiona el botón de eliminar tareas y confirma su acción,</p> <p><b>Then</b> se quita la tarea de la columna.</p>

HUX	Historia de Usuario	Descripción (Escenario)	Criterios de Aceptación (Dado que, Cuando, Entonces, Y)
			<p><b>Caso: Falla la eliminación un post</b></p> <p><b>Given</b> el gestor está en la sección de tareas,</p> <p><b>When</b> presiona el botón de eliminar tareas y tarda en procesarse la operación,</p> <p><b>Then</b> se muestra un mensaje de error pidiendo que intente de nuevo.</p>
HU22	Visualizar de fechas vinculadas con las tareas y proyectos	<p><b>Como</b> usuario, <b>quiero</b> revisar las fechas correspondientes de las tareas y proyectos <b>para</b> asegurarme que se cumplan a tiempo y organizar tiempos.</p>	<p><b>Caso: Se vinculan las tareas con fechas correctamente</b></p> <p><b>Given</b> el usuario se encuentra en la sección calendario,</p> <p><b>When</b> carga el calendario en el formato que desee el usuario,</p> <p><b>Then</b> se muestran las tareas y proyectos según su fecha de expiración.</p>
HU23	Agregar una fecha relacionada a tarea	<p><b>Como</b> gestor, <b>quiero</b> agregar una fecha importante <b>para</b> organizar los tiempos del equipo.</p>	<p><b>Caso: No aparecen las fechas</b></p> <p><b>Given</b> el usuario se encuentra en la sección calendario,</p> <p><b>When</b> no observa el calendario con las fechas,</p> <p><b>Then</b> se muestra un mensaje solicitando que se recargue.</p> <p><b>Caso: Se ingresa la fecha</b></p> <p><b>Given</b> el gestor está en la sección de calendario,</p> <p><b>When</b> ingresa los datos como nombre, fecha y descripción,</p> <p><b>Then</b> se agrega en la fecha seleccionada la fecha importante.</p>

HUX	Historia de Usuario	Descripción (Escenario)	Criterios de Aceptación (Dado que, Cuando, Entonces, Y)
			<p><b>Caso: Se ingresan datos inválidos</b></p> <p><b>Given</b> el gestor está en la sección de calendario,</p> <p><b>When</b> ingresa datos inválidos para el nombre, fecha y descripción,</p> <p><b>Then</b> se muestra un mensaje mencionando que los datos son inválidos.</p>
HU24	Editar o Eliminar una fecha en específico	<p><b>Como</b> gestor, <b>quiero</b> editar o eliminar una fecha <b>para</b> evitar un error o cambiar la fecha que ingrese previamente.</p>	<p><b>Given</b> el gestor está en la sección de calendario,</p> <p><b>When</b> presiona el botón de editar e ingresa los datos o presiona el botón de eliminar,</p> <p><b>Then</b> los cambios se realizan según la operación y se actualiza el calendario.</p>
HU25	Visualizar "Posts" de la comunidad	<p><b>Como</b> usuario, <b>quiero</b> saber de la comunidad de la organización <b>para</b> saber de los progresos de mis colegas e inspirarme en el cambio que se está generando.</p>	<p><b>Caso: Realizar una operación de calendario falla.</b></p> <p><b>Given</b> el gestor está en la sección de calendario,</p> <p><b>When</b> presiona el botón de editar e ingresa los datos o presiona el botón de eliminar y sucede un error al realizar la operación,</p> <p><b>Then</b> se muestra un mensaje informando del error y solicitando que intente de nuevo.</p> <hr/> <p><b>Caso: Se muestra un listado de posts.</b></p> <p><b>Given</b> el usuario está la sección de comunidad, <b>When</b> carga esta sección,</p> <p><b>Then</b> se muestran los posts de la organización.</p> <hr/> <p><b>Caso: Ocurre un error al mostrar el listado de posts.</b></p> <p><b>Given</b> el usuario está la sección de comunidad, <b>When</b> no carga esta sección,</p> <p><b>Then</b> se solicita recargar por medio de un mensaje.</p>

HUX	Historia de Usuario	Descripción (Escenario)	Criterios de Aceptación (Dado que, Cuando, Entonces, Y)
HU26	Postear un post	<p><b>Como</b> gestor, <b>quiero</b> agregar un post <b>para</b> mostrar a los integrantes de la organización el progreso que se está logrando.</p>	<p><b>Given</b> el gestor está en la sección de comunidad,</p> <p><b>When</b> presiona el botón de agregar post e ingresa la información como título, descripción e imagen referencial,</p> <p><b>Then</b> el post es agregado a la lista de posts y se muestra un mensaje confirmando la publicación.</p>
HU27	Comentar o Reseñar un post	<p><b>Como</b> miembro de equipo, <b>quiero</b> dar mi opinión y reseñar un post <b>para</b> compartir con mis colegas lo que pienso e interactuar con la comunidad.</p>	<p><b>Caso: Se crea un post</b></p> <p><b>Given</b> el gestor está en la sección de comunidad,</p> <p><b>When</b> presiona el botón de agregar post e ingresa incorrectamente la información como título, descripción o imagen referencial,</p> <p><b>Then</b> se muestra un mensaje de error solicitando que se ingresen bien los datos.</p> <p><b>Caso: se realiza un comentario y reseña a un post</b></p> <p><b>Given</b> el miembro de equipo está en la sección de comunidad,</p> <p><b>When</b> ingresa su reseña y comentario,</p> <p><b>Then</b> aparece el comentario en la sección de comentarios del post.</p>

	HUX Historia de Usuario	Descripción (Escenario)	Criterios de Aceptación (Dado que, Cuando, Entonces, Y)
			<p><b>Caso: falla en realizarse un comentario y reseña a un post</b></p> <p><b>Given</b> el miembro de equipo está en la sección de comunidad,</p> <p><b>When</b> ingresa su reseña y comentario y este no carga,</p> <p><b>Then</b> se muestra un mensaje de error solicitando que reintente comentar.</p>
HU28	Eliminar un post	<b>Como gestor, quiero</b> eliminar un post <b>para</b> corregir algún post erróneo.	<p><b>Caso: Se elimina un post</b></p> <p><b>Given</b> el gestor está en la sección de comunidad,</p> <p><b>When</b> presiona el botón de eliminar post y se confirma esta operación.</p> <p><b>Then</b> se muestra un mensaje confirmando la eliminación del post.</p> <hr/> <p><b>Caso: Falla la eliminación un post</b></p> <p><b>Given</b> el gestor está en la sección de comunidad,</p> <p><b>When</b> presiona el botón de eliminar post y tarda en procesarse la operación,</p> <p><b>Then</b> se muestra un mensaje de error pidiendo que intente de nuevo.</p>
HU29	Visualizar las estadísticas del proyecto	<b>Como gestor, quiero</b> observar las analíticas del proyecto <b>para</b> evaluar tendencias y revisar el progreso.	<p><b>Caso: Se cargan los gráficos correctamente</b></p> <p><b>Given</b> el gestor está en la sección de métricas,</p> <p><b>When</b> cargan los gráficos,</p> <p><b>Then</b> se muestran los gráficos de tareas completadas y análisis de presupuesto.</p>

HUX	Historia de Usuario	Descripción (Escenario)	Criterios de Aceptación (Dado que, Cuando, Entonces, Y)
			<p><b>Caso: No cargan los gráficos correctamente</b></p> <p><b>Given</b> el gestor está en la sección de métricas,</p> <p><b>When</b> no cargan los gráficos como se debería,</p> <p><b>Then</b> se muestra un mensaje de error solicitando que se recargue la sección.</p>
HU30	Agregar datos de presupuesto	<p><b>Como</b> gestor, <b>quiero</b> gestionar las prioridades de las tareas <b>para</b> asegurar que las tareas más importantes se completen primero.</p>	<p><b>Given</b> el gestor está en la sección de prioridades,</p> <p><b>When</b> establece prioridades para las tareas,</p> <p><b>Then</b> debería ver las tareas organizadas según las prioridades establecidas.</p>
			<p><b>Given</b> el gestor está en la sección de prioridades,</p> <p><b>When</b> no puede gestionar prioridades,</p> <p><b>Then</b> debería ver un mensaje de error indicando que la gestión de prioridades no está funcionando.</p>
HU31	Editar datos de presupuesto	<p><b>Como</b> gestor, <b>quiero</b> revisar el estado de las tareas <b>para</b> asegurarse de que todas las tareas se están completando según lo planeado.</p>	<p><b>Given</b> el gestor está en la sección de estado de tareas,</p> <p><b>When</b> revisa el estado de las tareas,</p> <p><b>Then</b> debería ver el estado actual de todas las tareas (completadas, en progreso, pendientes).</p>
			<p><b>Given</b> el gestor está en la sección de estado de tareas,</p> <p><b>When</b> no puede ver el estado de las tareas,</p> <p><b>Then</b> debería ver un mensaje de error indicando que la información del estado de tareas no está disponible.</p>
HU32	Implementar encriptación de contraseñas y código de organización	<p><b>Como</b> desarrollador, <b>quiero</b> asegurar las contraseñas y códigos <b>para</b> salvaguardar los datos relevantes de mis usuarios y</p>	<p><b>Caso: La encriptación es realizada</b></p> <p><b>Given</b> el desarrollador utiliza algoritmos de encriptación</p> <p><b>When</b> se ingresa una contraseña al api de la aplicación,</p> <p><b>Then</b> se guarda en la base de datos de manera encriptada.</p>

		<b>Historia de Usuario</b>	<b>Descripción (Escenario)</b>	<b>Criterios de Aceptación (Dado que, Cuando, Entonces, Y)</b>
HUX				<p>mantener la confidencialidad.</p> <p><b>Caso: Falla el proceso de encriptación</b></p> <p><b>Given</b> el desarrollador utiliza algoritmos de encriptación</p> <hr/> <p><b>When</b> se ingresa una contraseña al api de la aplicación y falla el proceso de encriptación,</p> <p><b>Then</b> se registra la anomalía y se devuelve un error.</p>
HU33		Verificar que el código de organización sea correcto	<p><b>Como</b> desarrollador, <b>quiero</b> mantener la integridad del código de organización <b>para</b> validar el código de organización.</p>	<p><b>Caso: La validación es realizada correctamente</b></p> <p><b>Given</b> el desarrollador utiliza algoritmos de validación</p> <p><b>When</b> se ingresa un código de organización al api de la aplicación y es válido,</p> <p><b>Then</b> se guarda en la base de datos de manera encriptada.</p> <hr/> <p><b>Caso: La validación es realizada incorrectamente</b></p> <p><b>Given</b> el desarrollador utiliza algoritmos de validación</p> <p><b>When</b> se ingresa un código de organización al api de la aplicación y no es válido,</p> <p><b>Then</b> se devuelve un error con el mensaje de código invalido.</p>
HU34	Autenticación con OAuth2		<p>Como usuario, quiero poder autenticarme usando OAuth2 para acceder de forma segura y rápida sin tener que crear una nueva contraseña</p>	<p>Caso A: Autenticación exitosa.</p> <p>Given el usuario está en la página de inicio de sesión,</p> <p>When selecciona la opción de OAuth2 y completa la autenticación con éxito,</p> <p>Then debería ser redirigido a la página principal de la aplicación y ver su perfil de usuario.</p> <p>Caso B: Autenticación fallida.</p> <p>Given el usuario intenta autenticarse con OAuth2,</p> <p>When la autenticación falla (ej. credenciales incorrectas, denegación de permisos),</p> <p>Then debería mostrarse un mensaje de error claro y el usuario debería permanecer en la página de inicio de sesión.</p>

<b>HUX</b>	<b>Historia de Usuario</b>	<b>Descripción (Escenario)</b>	<b>Criterios de Aceptación (Dado que, Cuando, Entonces, Y)</b>
HU35	Pago de suscripción mediante pasarela	Como usuario, quiero pagar mi suscripción usando una pasarela de pago segura para poder acceder a los servicios premium de manera instantánea.	<p>Caso A: Pago exitoso. Given el usuario ha seleccionado un plan de suscripción, When completa el pago a través de la pasarela de pago con éxito, Then su cuenta debería actualizarse al plan premium y debería recibir una confirmación de pago.</p> <p>Caso B: Pago fallido. Given el usuario ha seleccionado un plan de suscripción, When el pago falla (ej. tarjeta rechazada, datos incorrectos), Then debería mostrarse un mensaje de error claro y se le debería dar la opción de reintentar o usar otro método de pago.</p>

### 3.3. Product Backlog

Se consideran las historias de usuario más importantes para el product backlog. Asimismo, se ha realizado un Trello para hacer seguimiento de nuestras tareas.

<b>Historia de Usuario</b>	<b>Descripción</b>	<b>Prioridad</b>	<b>Story Points (1/2/3/5/8)</b>
HU01	Ofrecer información de la empresa	Alta	3
HU02	Informar sobre los beneficios del producto	Alta	3
HU03	Conocer los testimonios de los clientes pasados	Media	3
HU05	Contactar con la empresa	Alta	2
HU06	Mostrar información de perfiles de miembros de equipo	Media	2
HU07	Mostrar información de perfiles de gestores	Alta	3
HU08	Mostrar información de perfil de la ONG	Alta	3
HU09	Editar información de perfil	Media	2
HU10	Autenticar usuarios por medio de código de organización	Alta	3
HU11	Mostrar lista de perfiles de miembros de equipo	Alta	3
HU12	Contactar a los miembros del equipo por medio de WhatsApp	Media	2
HU13	Eliminar Perfil de miembro de equipo	Media	3
HU14	Visualizar de listado de proyectos	Alta	3
HU15	Ingresar nuevo proyecto	Alta	3

Historia de Usuario	Descripción	Prioridad	Story Points (1/2/3/5/8)
HU16	Editar información de proyecto	Alta	3
HU17	Visualizar tareas	Media	2
HU18	Crear tarea	Media	2
HU19	Editar tarea	Alta	3
HU20	Cambio de estado de tarea	Alta	3
HU21	Eliminar una tarea	Alta	3
HU22	Visualizar de fechas vinculadas con las tareas y proyectos	Alta	3
HU23	Agregar una fecha importante	Media	2
HU24	Editar o Eliminar una fecha en específico	Alta	3
HU25	Visualizar "Posts" de la comunidad	Media	2
HU26	Postear un post	Media	3
HU27	Comentar o Reseñar un post	Alta	3
HU28	Eliminar un post	Alta	3
HU29	Visualizar las estadísticas del proyecto	Alta	3
HU30	Aregar datos de presupuesto	Media	2
HU31	Editar datos de presupuesto	Media	2
HU32	Implementar encriptación de contraseñas y código de organización	Media	3
HU33	Verificar que el código de organización sea correcto	Alta	3
HU34	Autenticación con OAuth2	Alta	3
HU35	Pago de suscripción mediante pasarela	Alta	3

#### Tablero de seguimiento en Trello:

[Acceder al tablero de Trello](#)

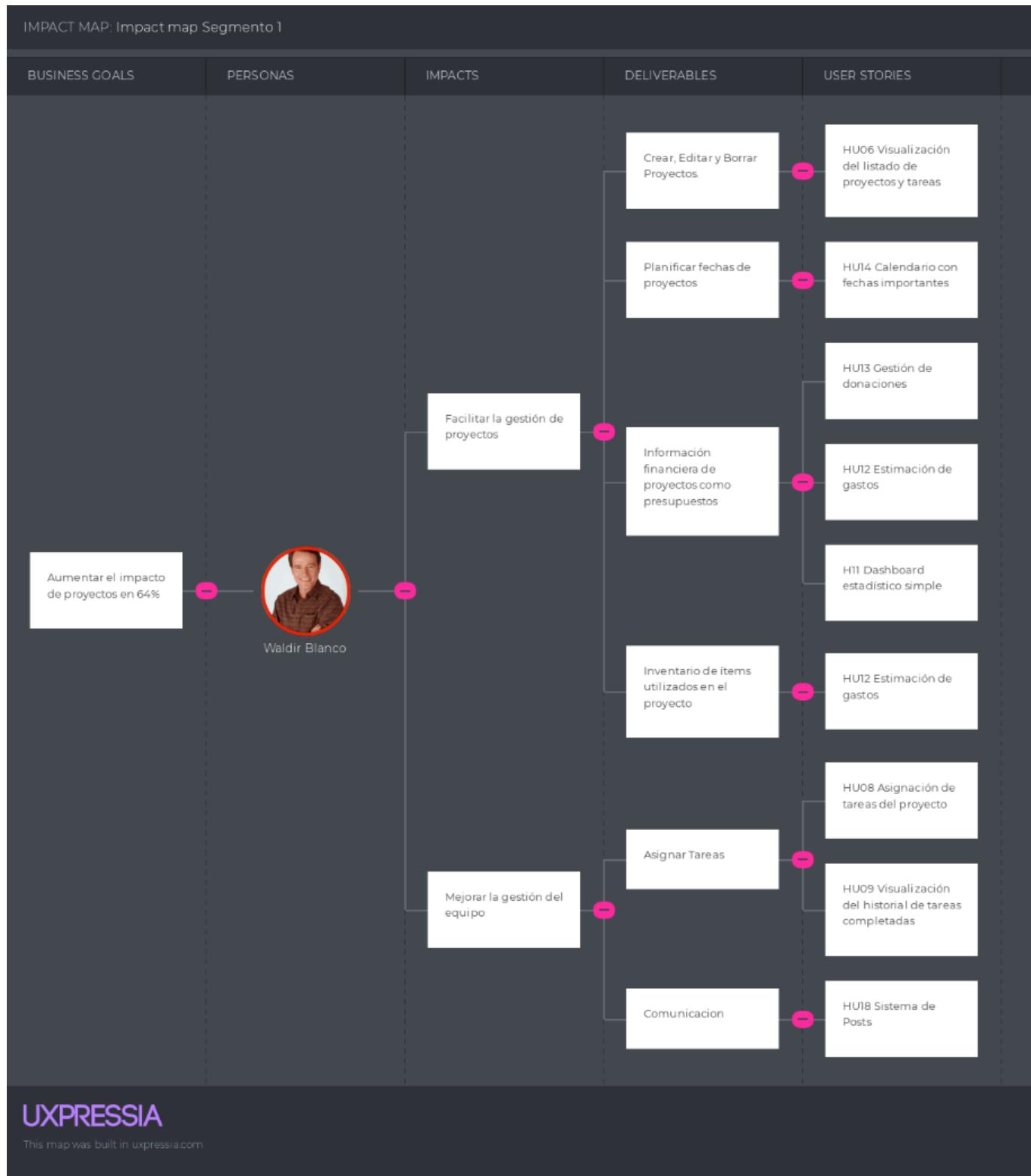
### 3.4. Impact Mapping

El **Impact Mapping** nos permite visualizar cómo nuestra solución contribuye a lograr los objetivos de negocio, alineando las metas con las necesidades de los usuarios y las funcionalidades clave del producto.

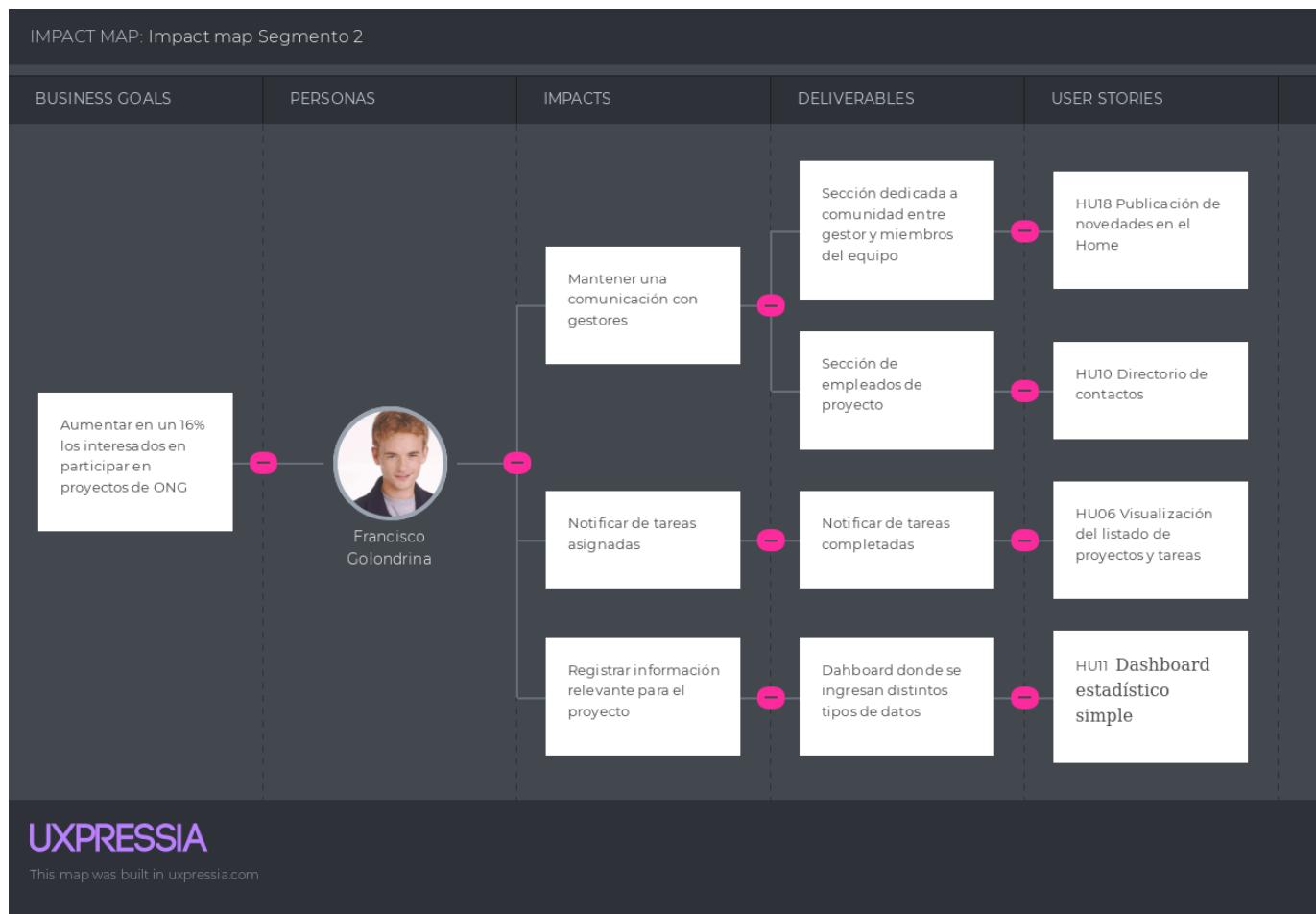
A través de estos mapas, identificamos:

- **Qué queremos lograr** (objetivo principal).
- **Quiénes** pueden ayudarnos o verse afectados (actores clave).
- **Cómo** pueden contribuir o qué comportamientos esperamos (impactos).
- **Qué debemos hacer** para lograr estos cambios (entregables del producto).

## Segmento 1 – Gestor de Proyectos



## Segmento 2 – Ayudante de Eventos



Cada mapa representa los caminos que nos llevan desde los objetivos estratégicos hasta acciones concretas dentro del sistema, permitiendo priorizar funcionalidades que generen **mayor impacto real** en el trabajo diario de los usuarios.

## Capítulo IV: Product Design

### 4.1. Style Guidelines

En AidManager, nos esforzamos por reflejar **profesionalismo, eficiencia y empatía** a través del diseño visual de nuestra aplicación web. Cada decisión estética ha sido cuidadosamente seleccionada para reforzar la identidad de nuestra startup y ofrecer a los usuarios una experiencia agradable, funcional y confiable.

Nuestra paleta de colores, compuesta por tonos celestes y verdes, evoca frescura, tranquilidad y conexión con la naturaleza. Las tipografías **Poppins** y **Lora** complementan esta visión, aportando una estética moderna, legible y sofisticada, que equilibra lo contemporáneo con lo humano.

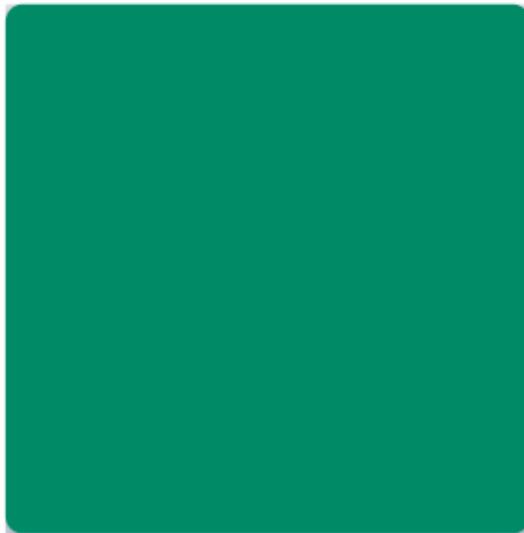
Estas decisiones de diseño están alineadas con nuestra misión: **facilitar la gestión eficiente de eventos benéficos y donaciones**, fortaleciendo la confianza de quienes colaboran con nuestras causas.

#### 4.1.1. General Style Guidelines

##### Color Primario

El color primario refleja **confianza, serenidad y estabilidad**. Simboliza fiabilidad y compromiso en la gestión de organizaciones benéficas, inspirando seguridad tanto en donantes como en beneficiarios.

- **Código HEX:** #008A66



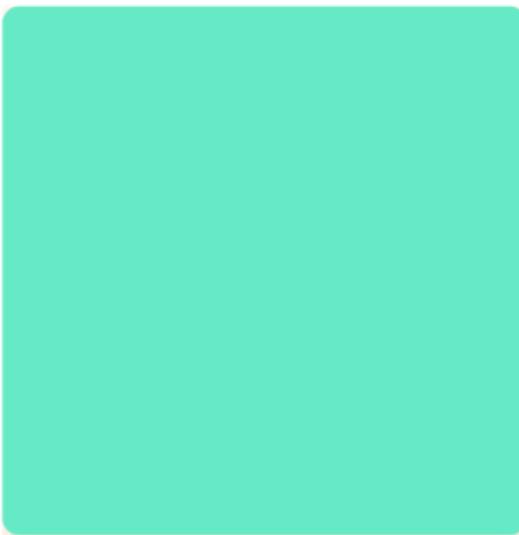
Primary / #008A66

---

## Color Secundario

Nuestro color secundario transmite **calma, frescura y bienestar**. Representa la esperanza y el apoyo que brindamos, así como la naturaleza innovadora y refrescante de nuestras soluciones.

- **Código HEX:** #66EAC5



Secondary / #66EAC5

---

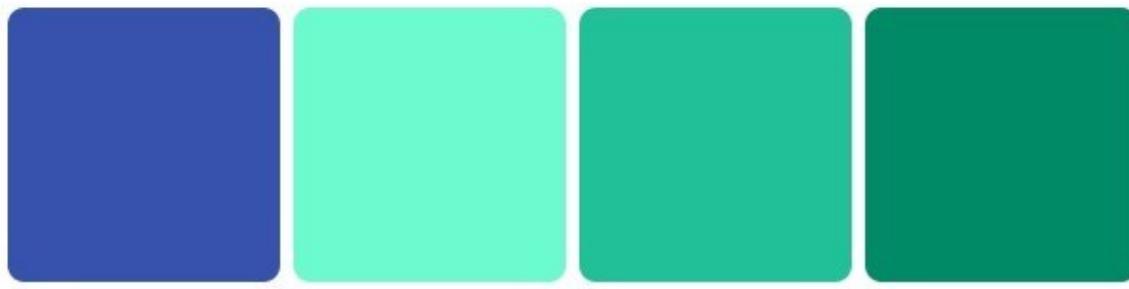
## Paleta de Colores Complementaria

Estos colores complementarios enriquecen la identidad visual, manteniendo coherencia y dinamismo en la experiencia del usuario.

- #3652AD

- #6CFBCE
- #20C198
- #008A65

## Skip Gradient



#3652AD

#6CFBCE

#20C198

#008A65

### Tipografía

Nuestra selección tipográfica fue pensada para combinar modernidad, elegancia y legibilidad, asegurando una comunicación clara y atractiva.

Tipografía	Descripción
Poppins	Tipografía moderna y limpia, de estilo geométrico, ideal para transmitir profesionalismo y eficiencia. Su excelente legibilidad la hace perfecta para interfaces intuitivas.
Lora	Tipografía serif elegante y tradicional, que aporta un toque de prestigio. Su combinación con Poppins equilibra lo contemporáneo con la confianza y seriedad del sector benéfico.





---

## Branding

El logotipo de AidManager representa a una figura vista desde arriba, con los brazos abiertos, en tonos verde-azulados. Este diseño simboliza **apertura, apoyo y generosidad**, valores centrales de nuestra startup.

Nuestra identidad visual transmite:

- **Solidaridad** hacia las comunidades necesitadas.
- **Esperanza** para quienes buscan ayuda.
- **Renovación** a través de soluciones tecnológicas accesibles.

El logo actúa como un emblema de nuestro compromiso con la ayuda directa, fomentando un entorno de colaboración y empatía.



### 4.1.2. Web Style Guidelines

Descripción de los elementos que se utilizaran en el web app

**Background:** (primary, secondary, tertiary)

Para el background se hace uso del color FFFFFF para resaltar la pagina y para separar secciones D9ED8F

The screenshot shows the AidManager Director interface. At the top is a light blue header bar with the AidManager logo and a user profile for 'John Doe'. Below the header is a dark blue sidebar containing navigation links: Home (selected), Projects, Analytics, Calendar, and Create Post. The main content area has a white background. It features a 'Projects' section with a title 'Current projects' and three cards: 'Clean campaign beach' (two people on a beach), 'tree planting' (a person holding a small tree), and 'Recycling programme' (people at a recycling station). There is also a green button labeled '+ Create new project'. Below this is a 'Recycle bin' section with a card for 'Water conservation lecture' (a water conservation structure). The overall design uses a clean, modern look with a mix of dark and light blues.

**Text Styles:** (H1, H2, p, a,)

Para el texto se escogieron colores que combinan con la temática de la pagina y que facilitan la lectura del usuario

The screenshot shows a password reset confirmation page. At the top is the AidManager Director logo. Below it is a message 'You are all set!' followed by a green button with the text 'sdueLJSn24a#s'. In the center, there is a list of instructions:

- Share this unique password with your team members. It will allow them to connect to AidManager and collaborate effectively on your organization's projects.
- Ensure the security of your organization's data by distributing the password only to authorized team members.
- Monitor your team's progress and performance using AidManager's tracking and analysis tools. Generate detailed reports and track key metrics to evaluate the impact of your activities.

At the bottom is a large green button labeled 'START'.

**Button Styles:** (Button, dropdowns, Switches)

Para los botones el color cambia según el color del fondo

The screenshot shows the AidManager Director interface. At the top, there's a navigation bar with a menu icon, a logo for 'AidManager Director', and a user profile for 'John Doe' from 'Hope Haven' with a 'PV 23' badge. Below the navigation is a sidebar with links: 'Home', 'Projects', 'Analytics', 'Calendar', and a highlighted 'Create Post' button. The main content area is titled 'Create a post' and displays a draft titled 'Celebrating Team Success: Hope Haven International's Impact in Action'. The draft text reads: 'Dear Hope Haven Team, We are thrilled to share some exciting news and celebrate the collective efforts of our incredible team members! Together, we have achieved significant milestones and made a meaningful impact on the lives of those we serve.' Below the text is an 'Attach file' button. At the bottom of the content area are two buttons: 'PUBLISH (23)' and 'EDIT VISIBILITY'. At the very bottom of the page, there's a 'Log out' link.

**Icons:** (Fondo blanco con los iconos que vamos a usar) Tendremos iconografía de búsqueda, lápiz, ropa, reciclaje, icono de gráfico, foco, etc

The screenshot shows the AidManager Director interface for generating a password. It features the AidManager Director logo at the top. Below it, a message says 'You are all set!' above a large green button containing the generated password 'sdueLJSn24a#s'. A list of instructions follows:

- Share this unique password with your team members. It will allow them to connect to AidManager and collaborate effectively on your organization's projects.
- Ensure the security of your organization's data by distributing the password only to authorized team members.
- Monitor your team's progress and performance using AidManager's tracking and analysis tools. Generate detailed reports and track key metrics to evaluate the impact of your activities.

At the bottom is a large green 'START' button.

**Misc** Se determina el color y posición según la sección

The screenshot shows the AidManager Director application interface. At the top, there is a header bar with a profile picture of John Doe (Hope Haven), a 'Logout' button, and a search bar. Below the header is a navigation menu with links: Home, Projects, Analytics (which is highlighted in blue), Calendar, and Create Post. The main content area is titled 'Analytics' and features a section for 'Current projects' with three cards: 'Clean Carpayo Beach', 'Tree planting', and 'Recycling programme'. At the bottom of the page is a footer with a 'Log out' link.

Se muestra un style guidelines general que engloba la mayoría de diseño:

# Style Guidelines

## Colors

### Primary Colors



### Secondary Colors



### Black/Grey Colors



## Typography



### Heading

Font: Lora  
Styles: Medium

### Heading 1

50 px

### Heading 2

44 px

### Heading 3

36 px

### Heading 4

28 px

### Body

Font: Roboto  
Styles: Regular

### Large Text

24 px

### Medium Text

18 px

### Normal Text

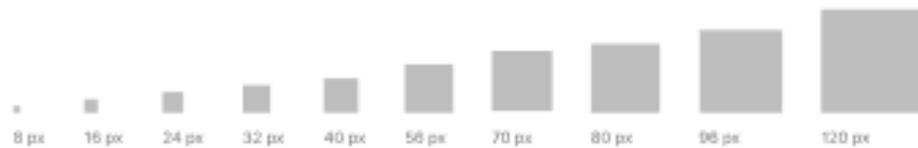
16 px

### Small Text

14 px

## Spacing

### Levels

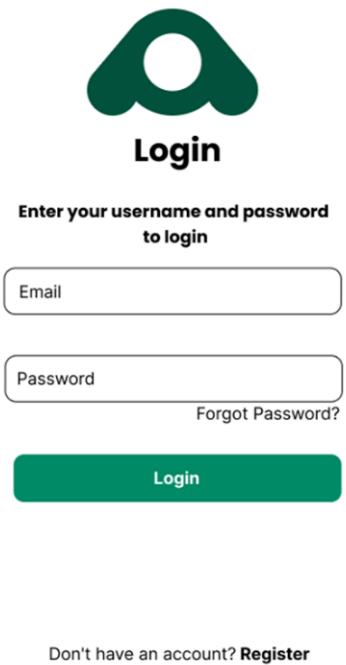


### 4.1.3. Mobile Style Guidelines

Asimismo como hicimos con el web Style Guidelines seguimos un approach parecido para ambos dispositivos android y iOS

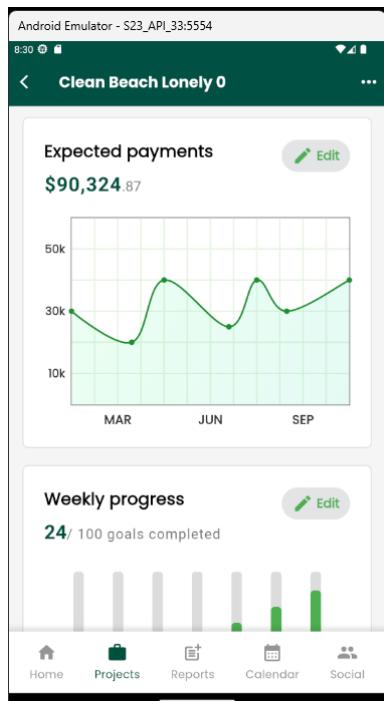
En el caso de iOS nos enfocamos en mantener una persistencia de diseño para que existan muchas diferencias con la contraparte de android.

#### 4.1.3.1. iOS Mobile Style Guidelines



Don't have an account? [Register](#)

#### 4.1.3.2. Android Mobile Style Guidelines



## 4.2. Information Architecture

Esta sección define cómo se organiza y estructura la **navegación** dentro de la aplicación móvil AidManager, facilitando la experiencia del usuario a través de un flujo intuitivo y eficiente.

### 4.2.1. Organization System

El sistema de organización se basa en un **flujo secuencial**, guiando al usuario paso a paso a través de las funcionalidades principales de la aplicación para lograr sus objetivos.

- Los usuarios siguen un **workflow estructurado**, pero también disponen de **accesos directos** para navegar rápidamente entre secciones.
  - Se implementa una **jerarquía visual diferenciada** según el tipo de usuario:
    - **Gestores de proyecto:** Acceso prioritario a herramientas de gestión y supervisión.
    - **Miembros de equipo:** Acceso centrado en tareas asignadas y comunicación.
- 

#### 4.2.2. Labelling System

El sistema de etiquetado está diseñado para ser **claro y directo**, facilitando la comprensión de la aplicación.

- Los principales **labels** o etiquetas de navegación son:
  - **Home**
  - **Projects**
  - **Community**
  - **Profile**

Estos términos fueron seleccionados para representar de forma concisa las funciones clave, asegurando que los usuarios puedan identificar rápidamente las secciones más relevantes.

---

#### 4.2.3. SEO and Meta Tags

Meta & SEO (Search Engine Optimization) Tags: sirven para que la página web donde promocionamos la aplicación sea encontrada fácilmente es lo que sale al encontrar la página en el buscador (se ponen en el <"head"> de la landing page o en la página store) Título:

```
<title> AidManager | La mejor opción de ONG para la gestión de proyectos </title>
```

Descripción:

```
<meta name = "description" content = "Gestiona, Recolecta, Analiza y Visualiza los datos y colaboradores de tus proyectos todo en un solo lugar."/>
```

Palabras Clave:

```
<meta name = "keyword" content = "ONG gestión, Gestionar Proyecto, ONG, dar Tareas, análisis de datos, Organizar, Orden "/>
```

#### 4.2.4. Searching Systems

**¿Que se busca?:** El usuario busca su proyecto para gestionar. **¿Qué resultados se mostrarán?:** Se debe de mostrar cards y entre ellas el proyecto que está revisando.

**Interfaz de búsqueda:** El dashboard muestra en el sidebar las secciones una vez se selecciona la sección de proyectos se mostrarán las cards con sus proyectos, el usuario selecciona el proyecto específico y se hacen las redirecciones a su proyecto para gestionar específicas.

#### 4.2.5. Navigation Systems

La navegación de la Mobile App se estará basando en un Sistema de navegación Global donde por medio de las cards en el dashboard o los labels en el side-bar e incluso el bottom-nav. el usuario se redirija a la sección seleccionada. Asimismo, se usa la navegación local para ver información dedicada a las secciones.

### 4.3. Landing Page UI Design

Esta sección está orientada a mostrar el diseño de nuestra landing page la cual es necesaria para presentarnos y promover nuestro producto a los usuarios.

#### 4.3.1. Landing Page Wireframe



Hero Section

Home About us Organizations Testimonials **GET STARTED**

# [Nombre de la Empresa]

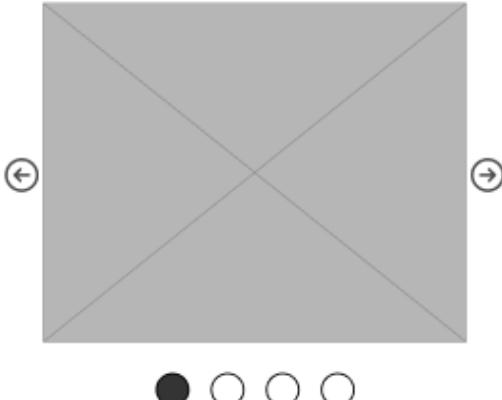
"Empowering Lives, Building Hope: Beneficent Events Making a Difference"

**OUR TEAM** **CONTACT US**

## Who are we?

At [Startup Name], we're a dedicated team committed to making a positive difference in the world. By collaborating with charitable organizations and partners.

**MORE INFORMATION**



## We work with the Best Partners

In our company, we're proud to collaborate with esteemed partners and organizations, empowering us to extend our reach and impact.

[VIEW MORE](#)



# What They Say About Us?

Discover what our valued partners, clients, and supporters have to say about their experiences with [Startup Name].

"[Startup name] has transformed the way we operate at 'Aid for All'. Their platform provides invaluable insights into participant and donor data, allowing us to optimize our strategies effectively"



John Smith  
Director of Operations  
at Aid for All

"Working with [Startup name] has been a game-changer for Compassionate Hands Foundation. As CEO, it's my responsibility to ensure our organization operates efficiently and effectively to fulfill our mission"



David Veléz  
CEO at Compassionate  
Hands Foundation

"Collaborating with [Startup name] has been instrumental for Solidarity Foundation in efficiently managing our social assistance activities. Their platform provides valuable insights, empowering us to make informed decisions"



Michael Brown  
Communications Manager  
at Solidarity Foundation

## Contact us

Got a question or feedback? We're here to help! Reach out to us via email, phone, or fill out the form below. We'll get back to you ASAP.

EsoYesi@gmail.com

+51 839 293 299



First Name

Last Name

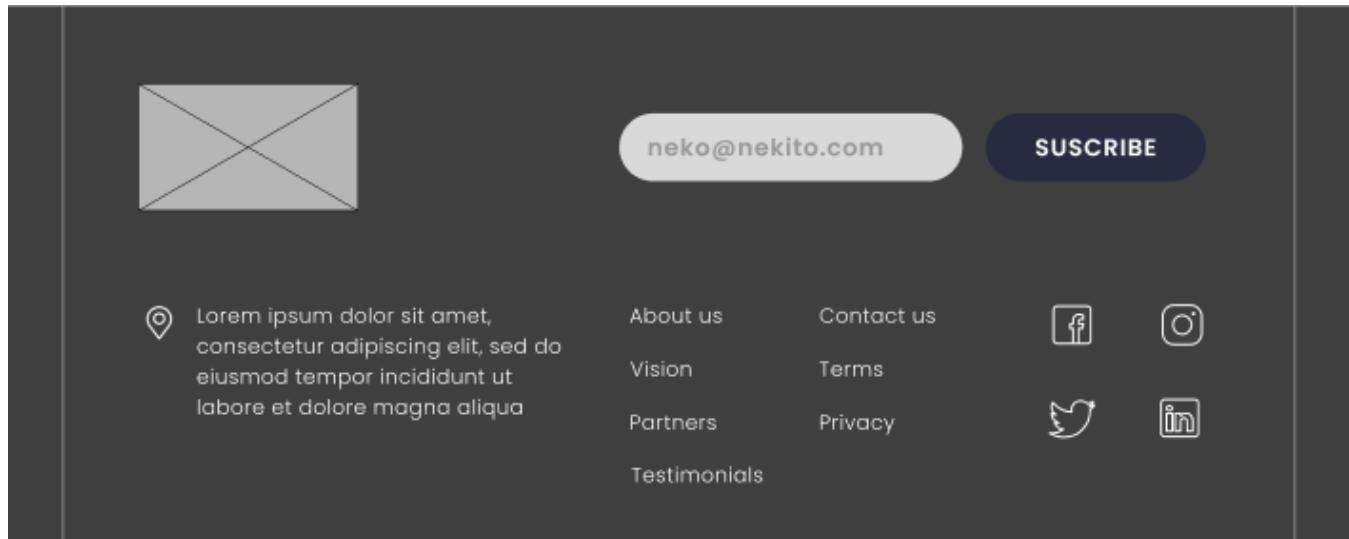
Email\*

Phone Number

What can we help you with?

SUBMIT





#### 4.3.2. Landing Page Mock-up

[Home](#) [About us](#) [Organizations](#) [Testimonials](#)[Get Started](#)

Hero Section



About Section

## What do we do?

At AidManager, we're a dedicated team committed to making a positive difference in the world. By collaborating with charitable organizations and partners.

→ [More information](#)



Organizations section

# Transform your fundraising efforts with precision analytics

Button

**KNOW MORE**



Carousel Section

**Revolutionizing** the way NGOs engage with donors and volunteers



Accelerated project completion timelines by **20%**

Testimonials Section

## What Do They Say About Us?

Discover what our valued partners, clients, and supporters have to say about their experiences with AidManager

"AidManager has transformed the way we operate at 'Aid for All'. Their platform provides invaluable insights into participant and donor data, allowing us to optimize our strategies effectively"



**John Smith**  
Director of Operations  
at Aid for All'

"Working with AidManager has been a game-changer. As CEO, it's my responsibility to ensure our organization operates efficiently and effectively to fulfill our mission"



**David Veléz**  
CEO at Compassionate Hands Foundation

"Collaborating with AidManager has been crucial for efficiently managing our social assistance activities. Their platform provides valuable insights, empowering us to make informed decisions"



**Michael Brown**  
Communications Manager  
at Solidarity Foundation

# Contact us

Got a question or feedback? We're here to help! Reach out to us via email, phone, or fill out the form and we'll get back to you ASAP.

 aidmanager@gmail.com

 +51 839 293 299

First Name	Last Name
<input type="text"/>	<input type="text"/>
Email*	
<input type="text"/>	
Phone Number	
<input type="text"/>	
What can we help you with?	
<input type="text"/>	
<b>SUBMIT</b>	

Footer



AidManager  
Empowering Change

 3824 Steele Street, Sanbornton,  
New Hampshire, 21871

[E-mail](#) [SUBSCRIBE](#)

[About us](#) [Contact us](#)  
[Vision](#) [Terms](#)  
[Partners](#) [Privacy](#)  
[Testimonials](#)

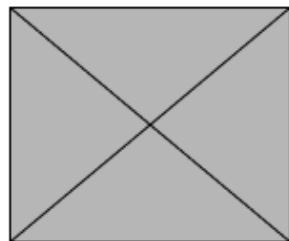
## 4.4. Mobile Applications UX/UI Design

Aquí nos enfocamos en mostrar el diseño de nuestra solución móvil.

### 4.4.1. Mobile Application Wireframe



## Editar perfil



Rol

Name

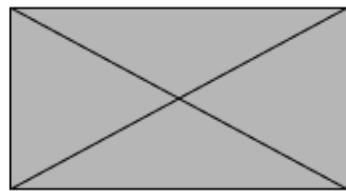
---

Institution Email

---

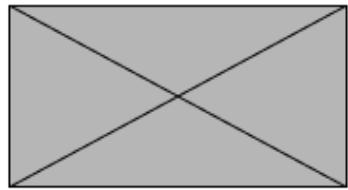
Phone

---



**Forgot Password**

Reset using phone or email

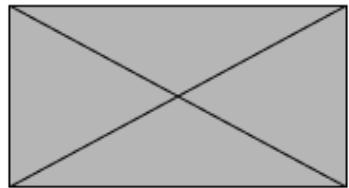


## Forgot Password

Enter New Password

Confirm Password

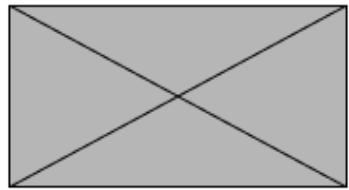
Submit



Thank you.

You will be redirected to the  
login page in 5 seconds...

Click **here** if you are not  
redirected automatically



## Login

Enter your username and password  
to login

Email

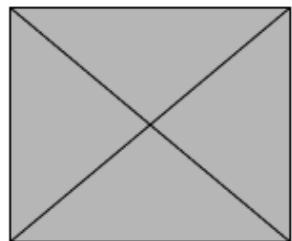
Password

[Forgot Password?](#)

[Login](#)

Don't have an account? [Register](#)

# Perfil



Rol

Name

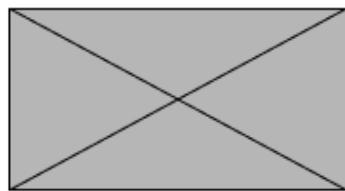
---

Institution Email

---

Phone

---



## Register

Enter your details to register

Name

Institution Email

Password

Confirm Password



Director



Team

Next

[Titulo de proyecto]

## Tareas

### In progress

Contact a transportation company ...  
Assigned to: Maria Jones  
Due: 12/04

Lorem ipsum ...  
Assigned to: Maria Jones  
Due: 20/04

Lorem ipsum ...  
Assigned to: Maria Jones  
Due: 20/04

Nuevo Proyecto

Titulo del proyecto

URL de imagen

Ubicación

FECHA 08/17/2023

HORA 23:00

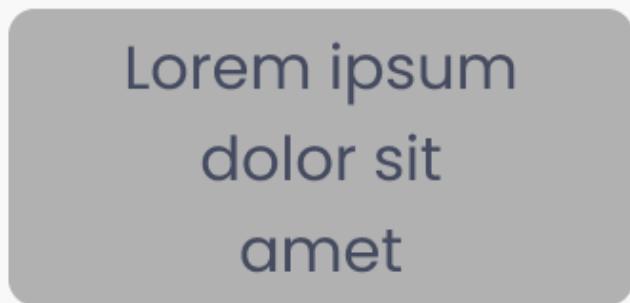
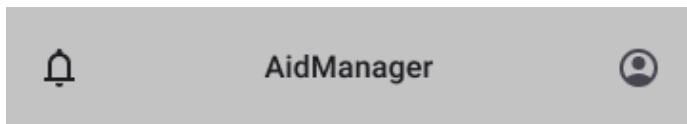
Descripción

Miembros a trabajar

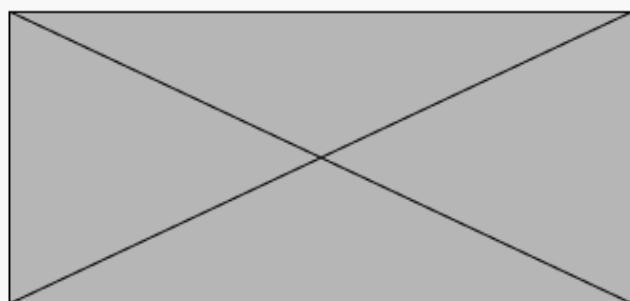
Asignar tareas

Projects Social Home Contribute Team

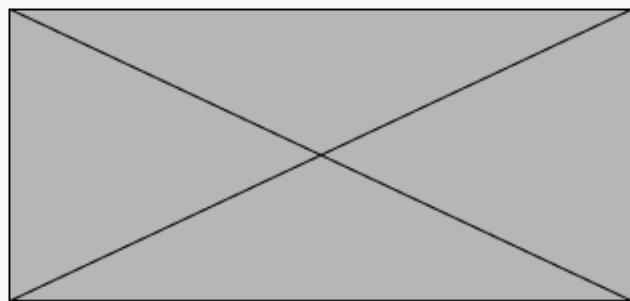
Projects Social Home Contribute Team



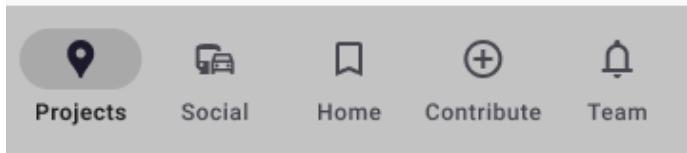
## Current projects



Clean Carpayo Beach



Tree planting



The screenshot shows the 'Mis proyectos' (My Projects) screen of the AidManager app. At the top, there is a header bar with three icons: a bell icon on the left, the text 'Mis proyectos' in the center, and a user profile icon on the right. Below the header is a dark button with the text 'Crear Proyecto' (Create Project). To the right of this button is a purple search bar with a checkmark icon and the text 'A-Z'. The main content area displays two project cards. Each card has a large gray placeholder image with a black 'X' drawn through it. Below each image is the project name 'Clean Carpayo Beach'. At the bottom of the screen is a navigation bar with five items: 'Projects' (location pin icon), 'Social' (two people icon), 'Home' (book icon), 'Contribute' (plus sign icon), and 'Team' (bell icon).

The screenshot shows a mobile application interface for a project titled "Clean Carpayo Beach". At the top, there are three icons: a bell, the project name, and a user profile. Below the title is a large gray rounded rectangle containing geometric shapes: two triangles pointing up, one square pointing right, and one circle labeled "1st". To its right is a smaller vertical gray rounded rectangle with a triangle pointing up and a circle labeled "2nd".

Below these are project details: "Clean Carpayo Beach", a date "12-03-24", a time "12:02", and a button labeled "Metricas".

A large text block follows, containing placeholder text in Spanish: "Lorem ipsum dolor sit amet consectetur. Risus hac tellus lacus ac ac nisi at sit diam. Etiam ultricies cras ac tellus. Imperdiet semper praesent egestas curabitur dignissim. Etiam sapien egestas commodo aliquam vitae vitae tincidunt vitae id."

A section titled "Miembros" displays eight circular profile pictures of team members arranged in two rows of four. Below this is a button labeled "Asignar tareas".

At the bottom is a navigation bar with five items: "Projects" (selected), "Social", "Home", "Contribute", and "Team".

Clean Carpayo Beach

## Metricas

[Exportar](#)

Tasks:

To-Do (3) In progress (3) Done (3)

Status	Count
To-Do	3
In progress	3
Done	3

Currents Stats:

Finanzas	S/. xxx,xxx,xxx.xx
Tasks	6 tasks to be completed
Workload	0 tasks overdue
Progress	33,33% complete

Expected payments:

Category	Estimated Value
Transportation	High
Food	Medium-High
Water	Medium-Low
Lorem	Low

Projects   Social   Home   Contribute   Team

The screenshot shows the 'Tareas' (Tasks) screen of the AidManager app. At the top, there is a header bar with a bell icon, the title '[Titulo de proyecto]' (Project Title), and a user profile icon. Below the header, the section title 'Tareas' is displayed in bold black font. A large rounded rectangular container labeled 'To-Do' contains three task entries. Each entry includes a placeholder text ('Contact a transportation company', 'Lorem ipsum', 'Lorem ipsum'), the assignee ('Assigned to: Maria Jones'), and the due date ('Due: 12/04', 'Due: 20/04'). Each task entry has a three-dot menu icon on its right. At the bottom of this container is a grey footer bar with the text '+ Add New Task'. Below this is a navigation bar with five items: 'Projects' (selected), 'Social', 'Home', 'Contribute', and 'Team', each accompanied by a small icon.

The screenshot shows a mobile application interface for managing tasks. At the top, there is a header bar with a bell icon, the title '[Titulo de proyecto]', and a user profile icon. Below the header, the word 'Tareas' (Tasks) is displayed in large, bold letters. A large, rounded rectangular box contains the word 'Done' at the top. Inside this box, there are three task items, each consisting of a short description, an ellipsis (...), and smaller descriptive text below it. The tasks are identical in structure but have different descriptions.

Task Description	Details
Contact a transportation company	Assigned to: Maria Jones Due: 12/04
Lorum ipsum	Assigned to: Maria Jones Due: 20/04
Lorum ipsum	Assigned to: Maria Jones Due: 20/04

At the bottom of the screen, there is a navigation bar with five icons: Projects (location pin), Social (person icon), Home (book icon), Contribute (plus sign icon), and Team (bell icon). The 'Projects' icon is highlighted with a grey background.

The screenshot displays the AidManager application's user interface. At the top, there is a header bar with three icons: a bell icon on the left, the word "Calendar" in the center, and a user profile icon on the right. Below this is a main content area divided into two sections by a horizontal line.

The first section, labeled "05-12 Dic 2024" with a calendar icon, contains two white rectangular boxes, each with a checked checkbox and the text "Nombre de tarea". Below these boxes is a large gray rectangular area representing a timeline or list of items.

The second section, labeled "14-12 Dic 2024" with a calendar icon, also contains two white rectangular boxes with the same "Nombre de tarea" text and checkboxes. It follows the same structure with a large gray area below.

At the bottom of the screen is a navigation bar with five items: "Projects" (represented by a location pin icon), "Social" (represented by a person icon), "Home" (represented by a bookmark icon), "Contribute" (represented by a plus sign icon), and "Team" (represented by a bell icon). The "Projects" item is highlighted with a gray background.

 Miembros 

 Search ✓ A-Z

	<b>Sebastian Hotman</b> u2022123981@upc.edu.pe	 
	<b>Sebastian Hotman</b> u2022123981@upc.edu.pe	 
	<b>Sebastian Hotman</b> u2022123981@upc.edu.pe	 
	<b>Sebastian Hotman</b> u2022123981@upc.edu.pe	 
	<b>Sebastian Hotman</b> u2022123981@upc.edu.pe	 
	<b>Sebastian Hotman</b> u2022123981@upc.edu.pe	 
	<b>Sebastian Hotman</b> u2022123981@upc.edu.pe	 

 Projects  Social  Home  Contribute  Team

Notificaciones

## Today

 Sebastian Hotman, Harold Maltin  
Powe has replied your post

---

## Yesterday

 Sebastian Hotman  
update hist post [Ver más](#)

 nekum **has deleted** from  
organization

---

## This weekend

 Harold Malta has rated  
your post with 5 starts [Ver más](#)

 Liderman Hotman **has**  
**asigned** a new task [Ver más](#)

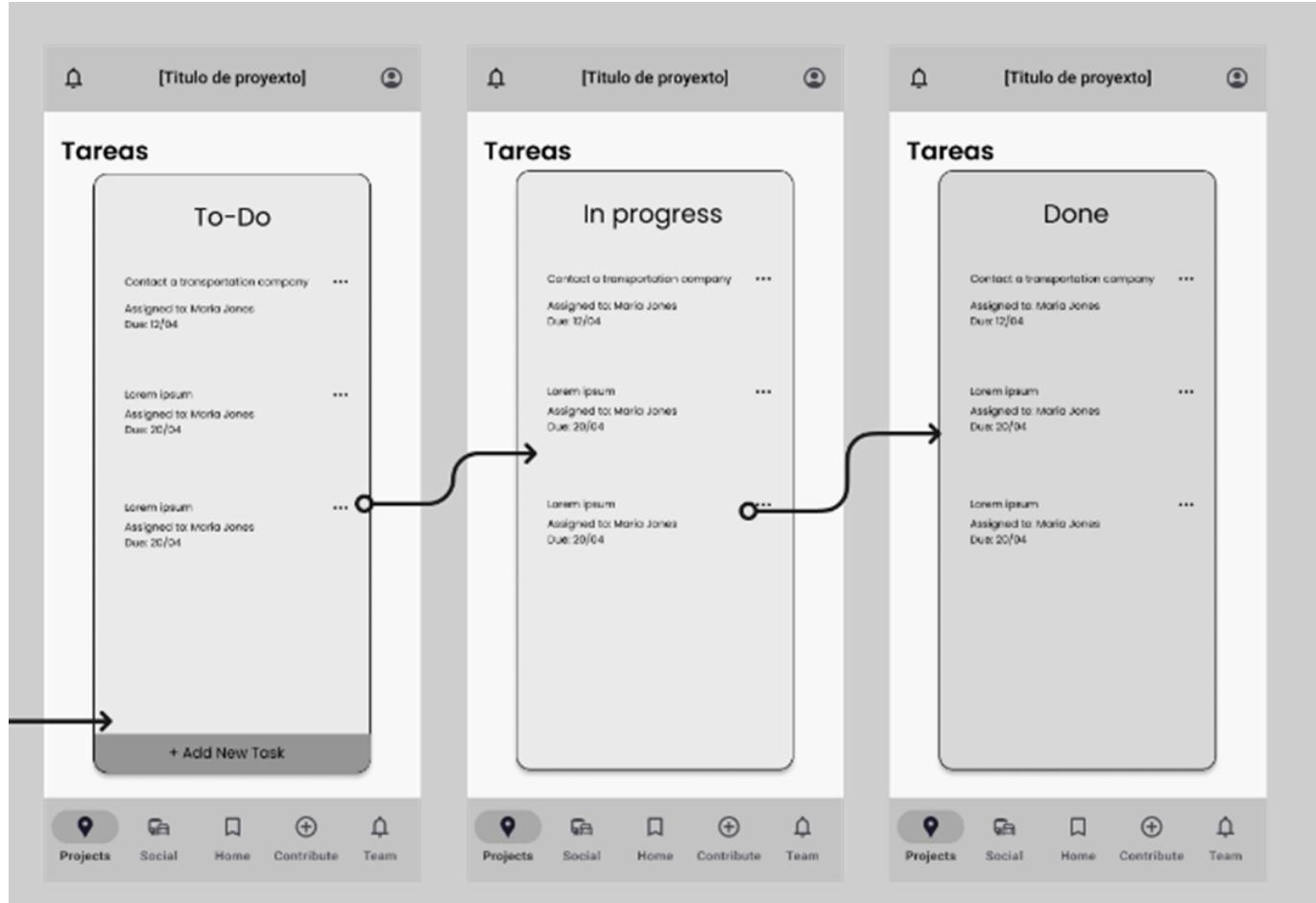
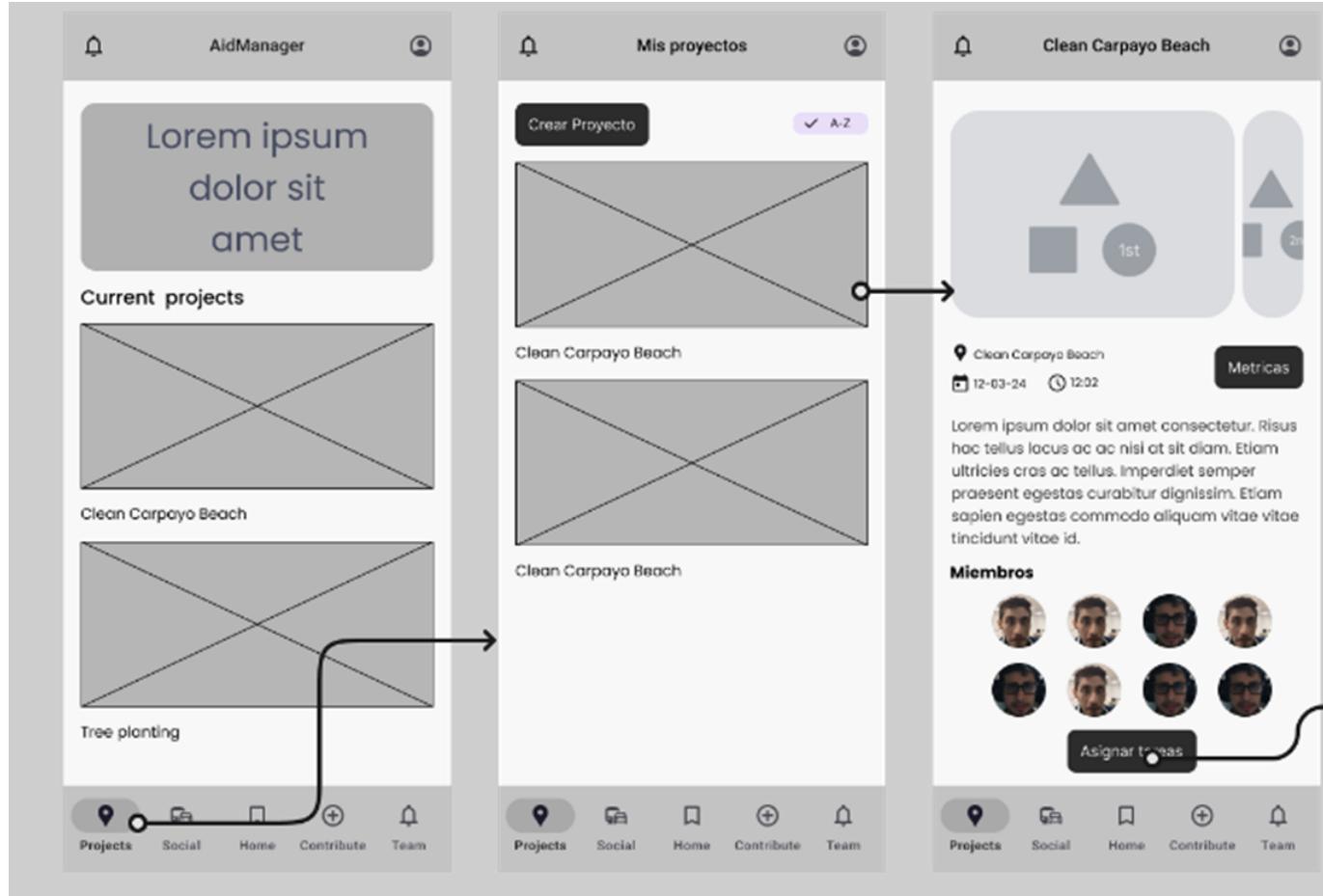
 Nekolas Pro has rated  
your post with 3 starts [Ver más](#)

[!\[\]\(ca3c1d46c7fb27e977ae2903a31ef5e1\_img.jpg\)](#) [!\[\]\(1866157b841b5a5f4b6757335312a404\_img.jpg\)](#) [!\[\]\(8fee581e43e7b5bba5a19ec96d13be16\_img.jpg\)](#) [!\[\]\(685f968e43e1786f476a519e87942f52\_img.jpg\)](#) [!\[\]\(b2a941762ecd4bdee8e267955c69a4cf\_img.jpg\)](#)  
Projects Social Home Contribute Team

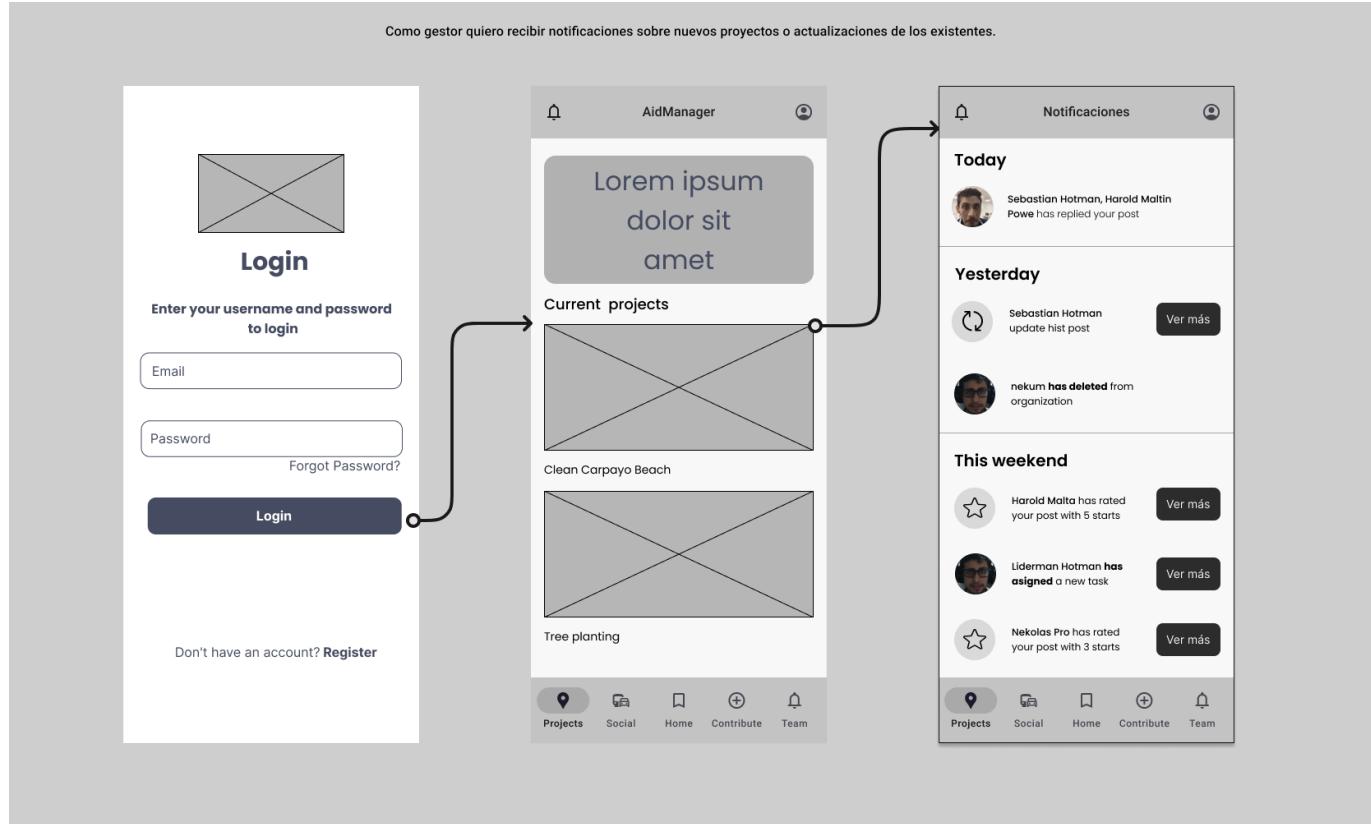


#### 4.4.2. Mobile Application Wireflow Diagram

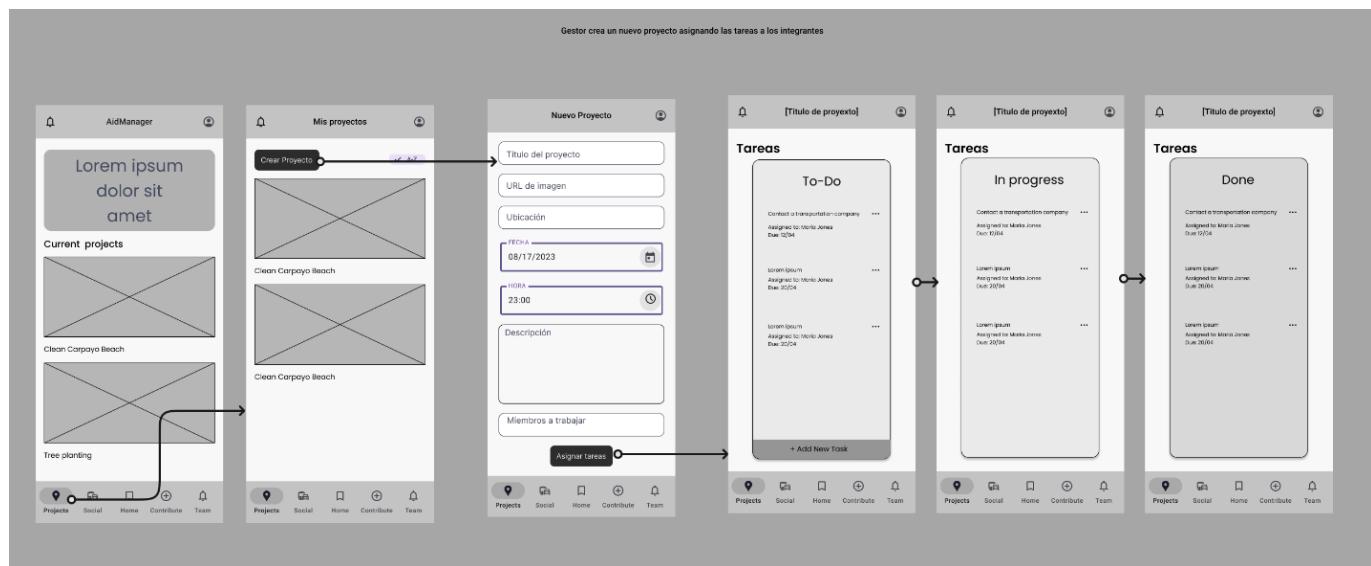
Gestor de Proyectos necesita ver el listado de proyectos y las tareas asignadas a estos.



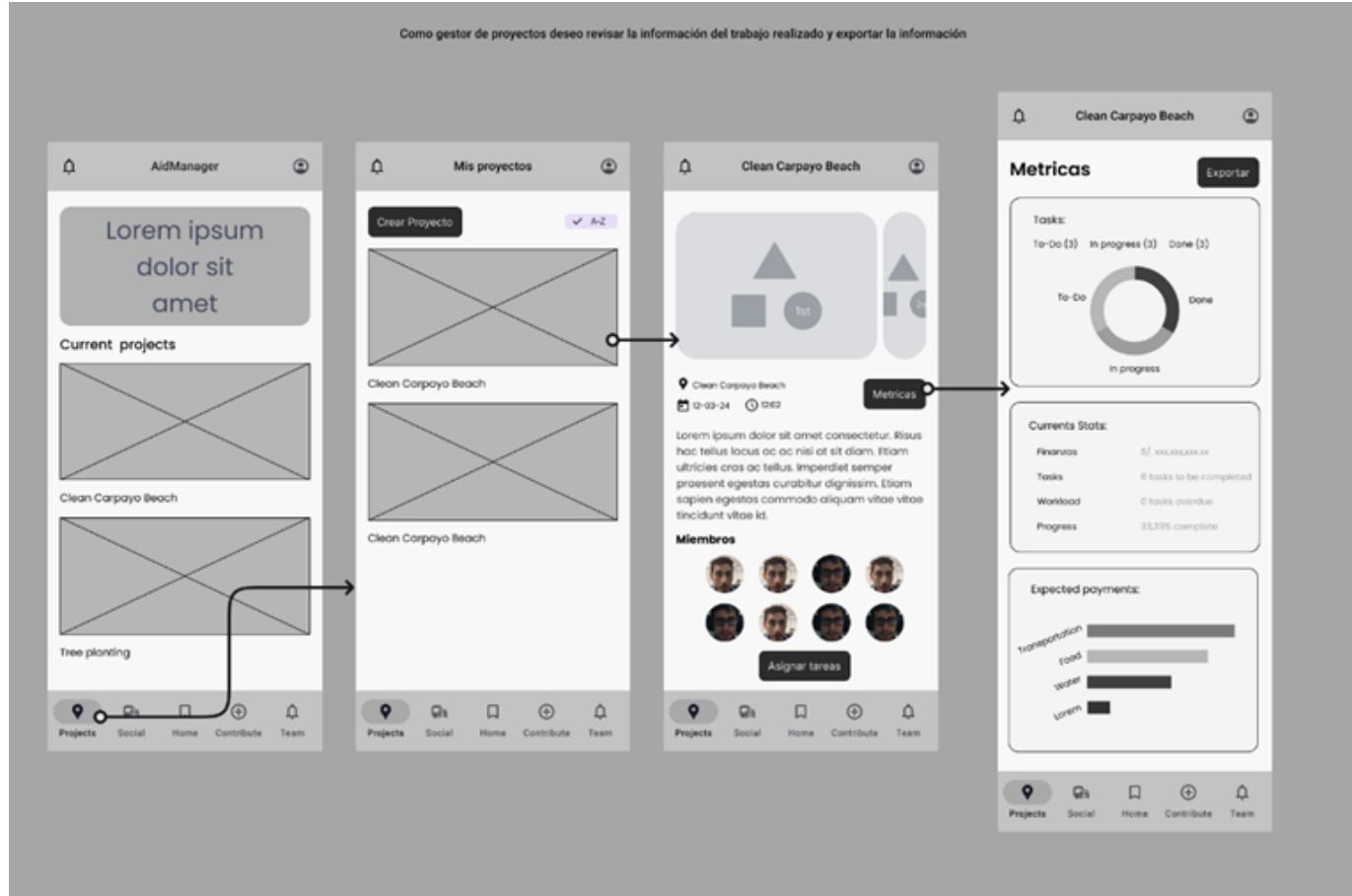
Como Gestor quiero recibir notificaciones sobre nuevos proyectos o actualizaciones de los existentes



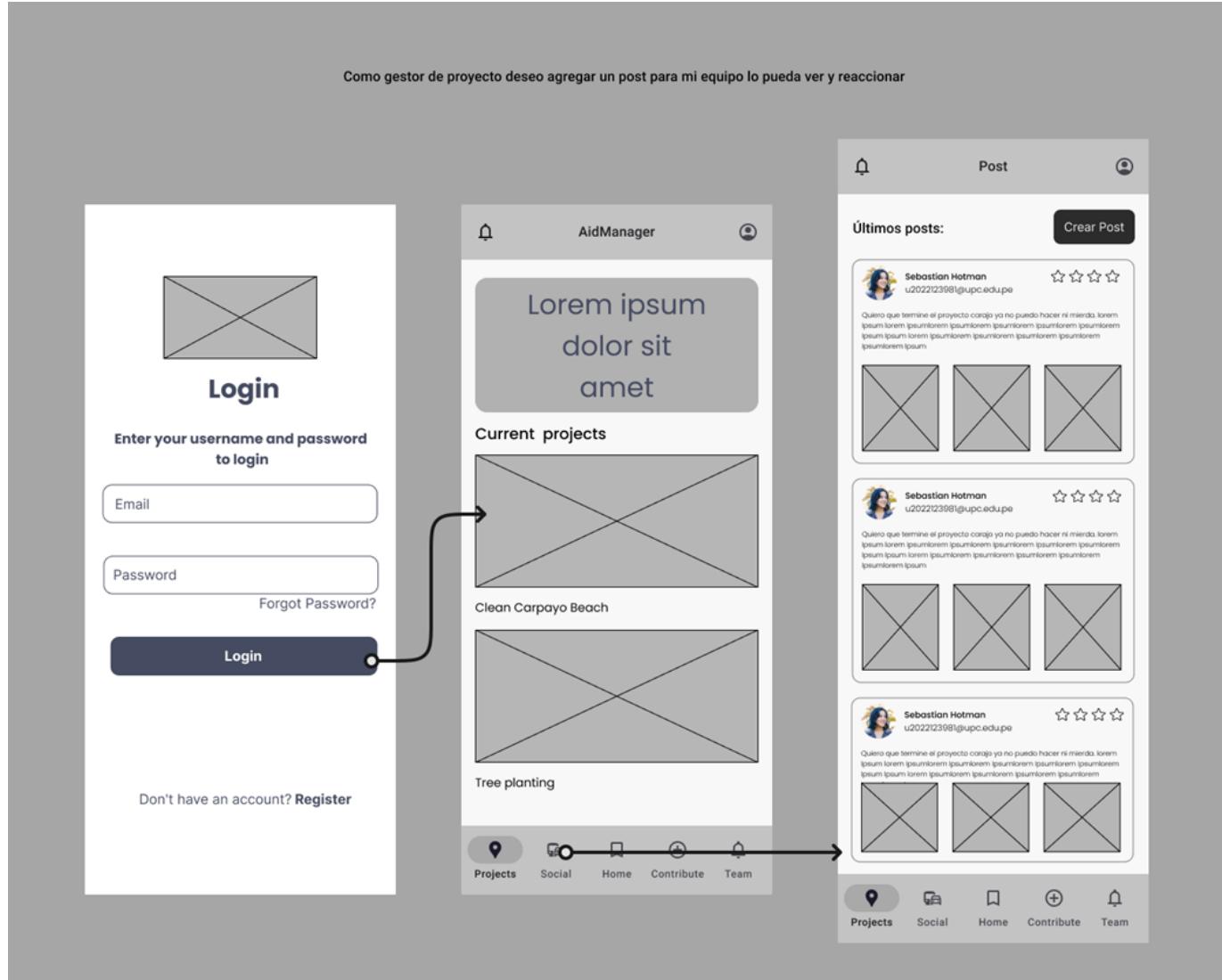
Gestor Crea un nuevo proyecto asignando las tareas a los integrantes



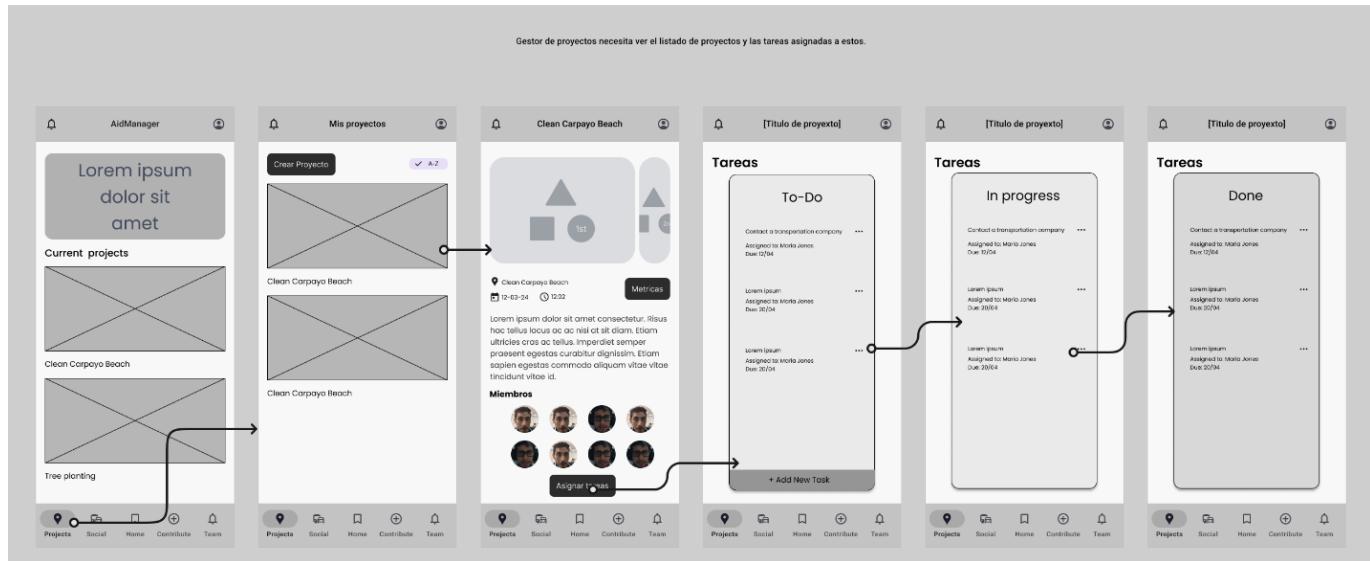
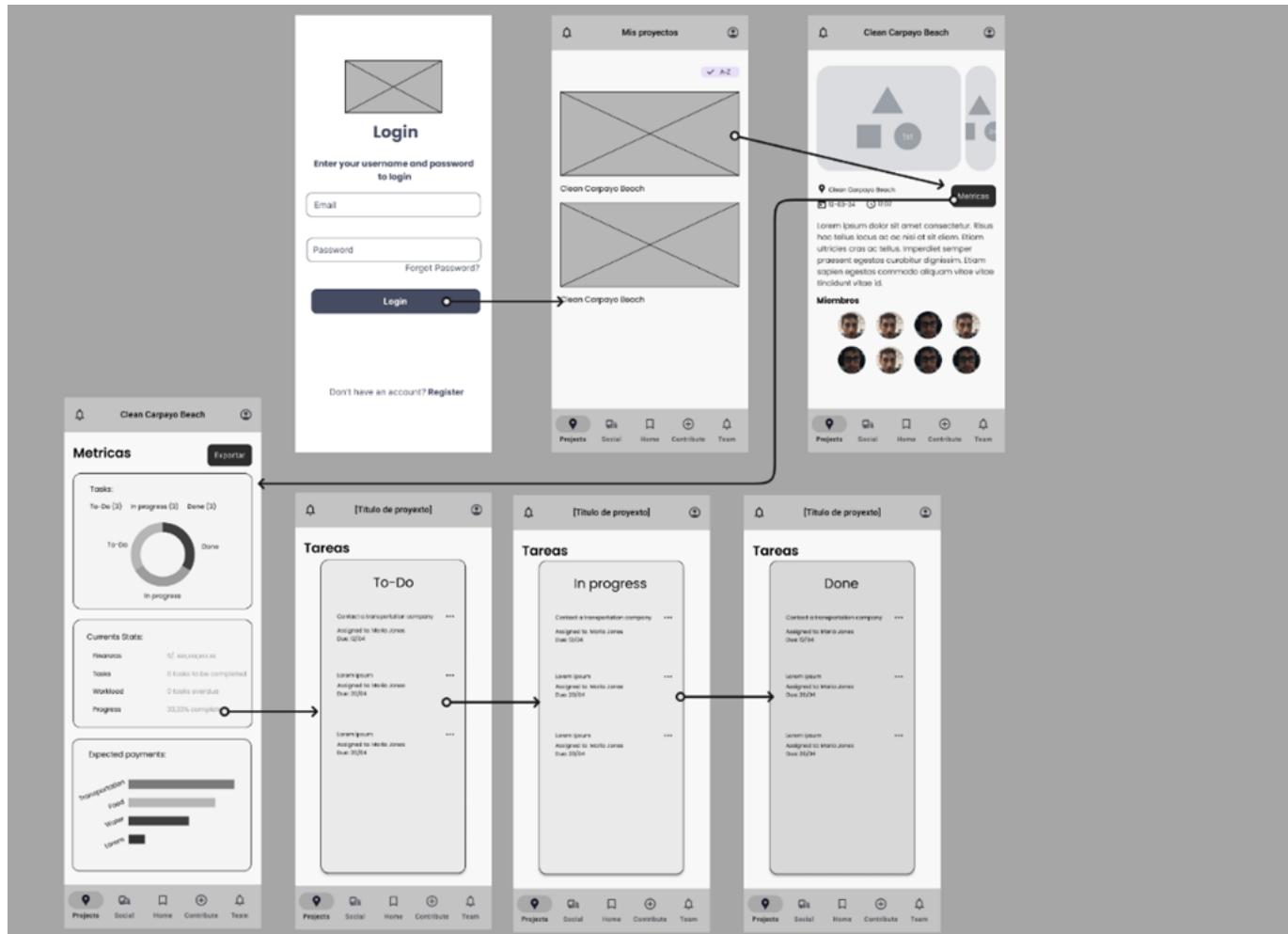
Como gestor de proyectos deseo revisar la información del trabajo realizado y exportar la información.



Como gestor de proyecto deseo agregar un post para mi equipo pueda ver y reaccionar



Como miembro de equipo deseo ver las tareas asignadas y las métricas del grupo.



#### 4.4.3. Mobile Application Mock-ups



Android Emulator - S23\_API\_33:5554

4:22

# AidManager

Experience the thrill of Risk-free trading

Get Started →

Recent members

See All →

Hotman Hotman Hotman Hotman Hotman

Popular Projects

See All →

Recolecting Plants

Home Projects Reports Calendar Social

Android Emulator - S23\_API\_33:5554

8:29

Spacious 3BR House in Jakarta ★ 4.5

📍 Lima, Perú • 🗓 12-03-24 • ⏰ 12:02

Auspiced By  AidManager

103 / 184

The image displays the AidManager mobile application interface across four screens, illustrating its functionality for different users: Team Member, Manager, and Manager.

**Top Bar:** The top bar features the AidManager logo, a search icon, and a user profile icon. It also includes a "About Project" section and a "See Metrics >" button.

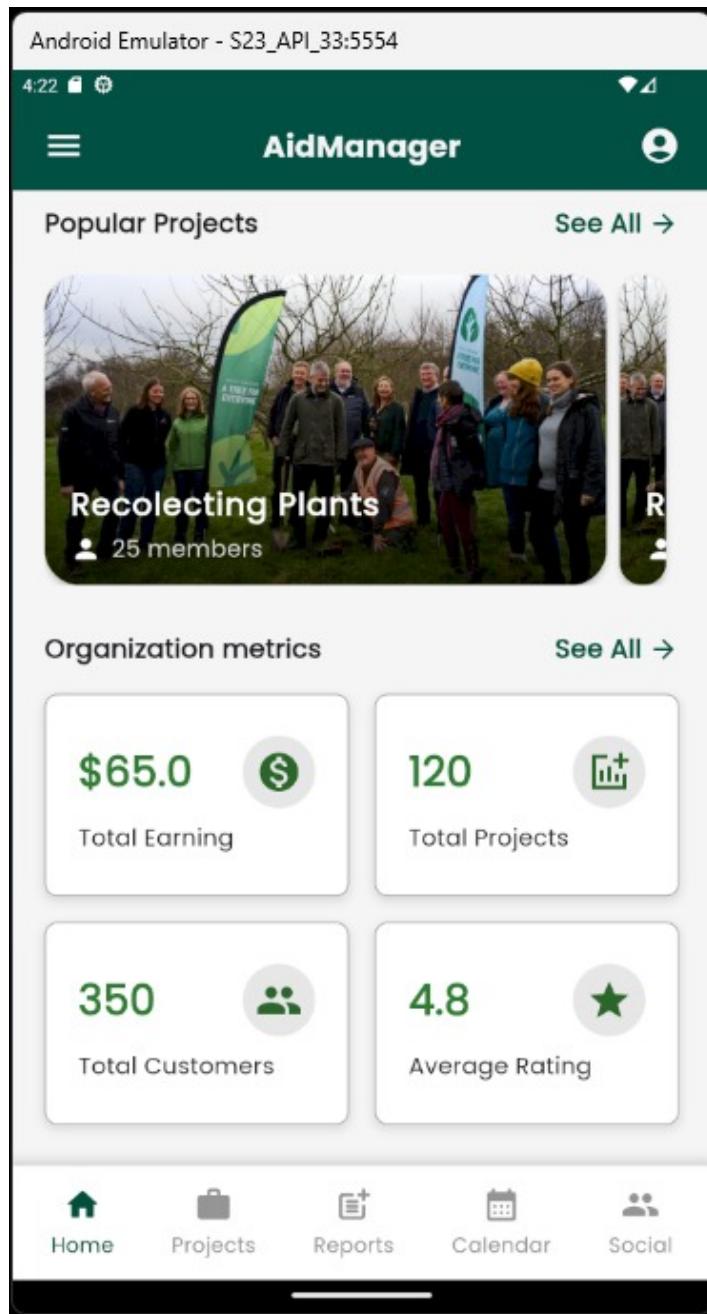
**Project Details:** Below the top bar, there is a card showing the address "1234 Elm Street, Springfield, USA" with a location pin icon and a right-pointing arrow. A date range "From: Jan 1, 2023 – To: Jan 10, 2023" is also displayed.

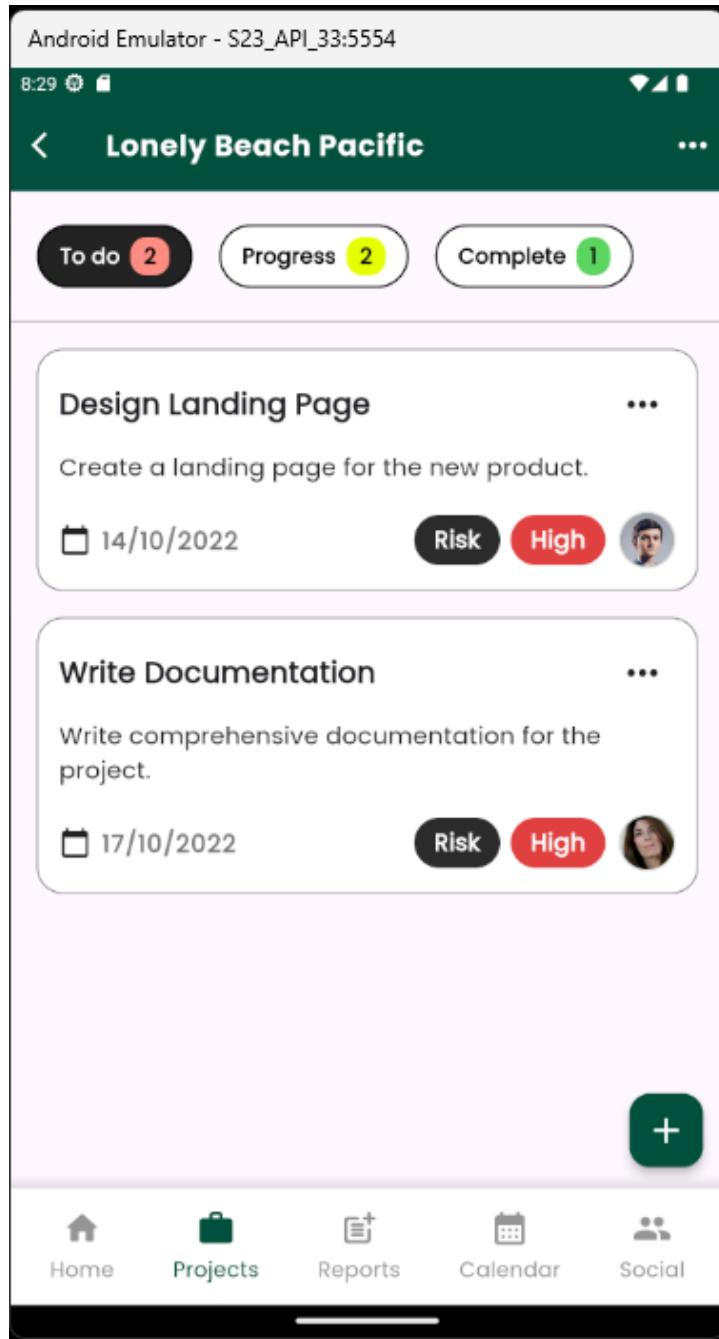
**Navigation Bar:** The navigation bar at the bottom of the screen includes icons for Home, Projects, Reports, Calendar, and Social.

**Task Lists:** The main content area shows four distinct task lists:

- Project Tasks In Progress - Team Member:** Shows three tasks under the "In Progress" tab, each with a due date of 12/04.
- Project Tasks Done - Team Member:** Shows three tasks under the "Done" tab, each with a due date of 12/04.
- Project Tasks Todo - Manager:** Shows three tasks under the "To-Do" tab, each with a due date of 12/04.
- Project Tasks In Progress - Manager:** Shows three tasks under the "In Progress" tab, each with a due date of 12/04.

**Bottom Bar:** The bottom bar is identical to the navigation bar, featuring icons for Home, Projects, Reports, Calendar, and Social.





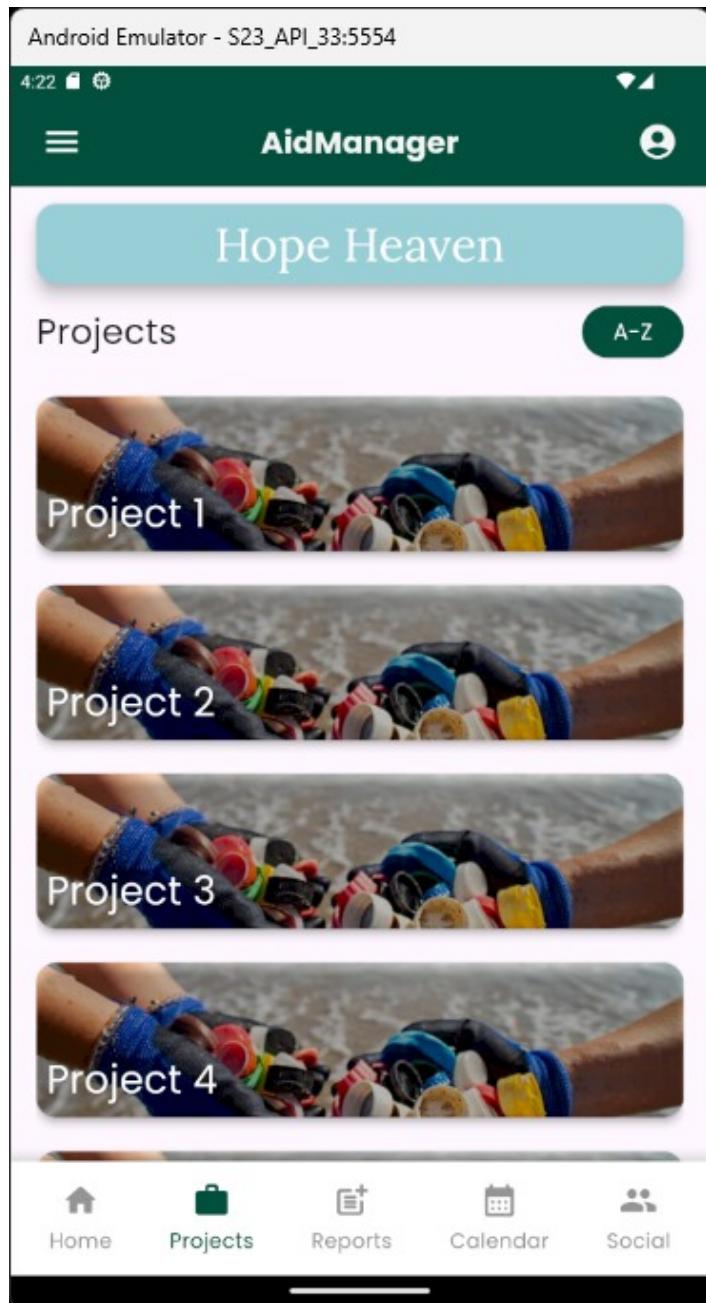
**Project Tasks In Progress- Manager**

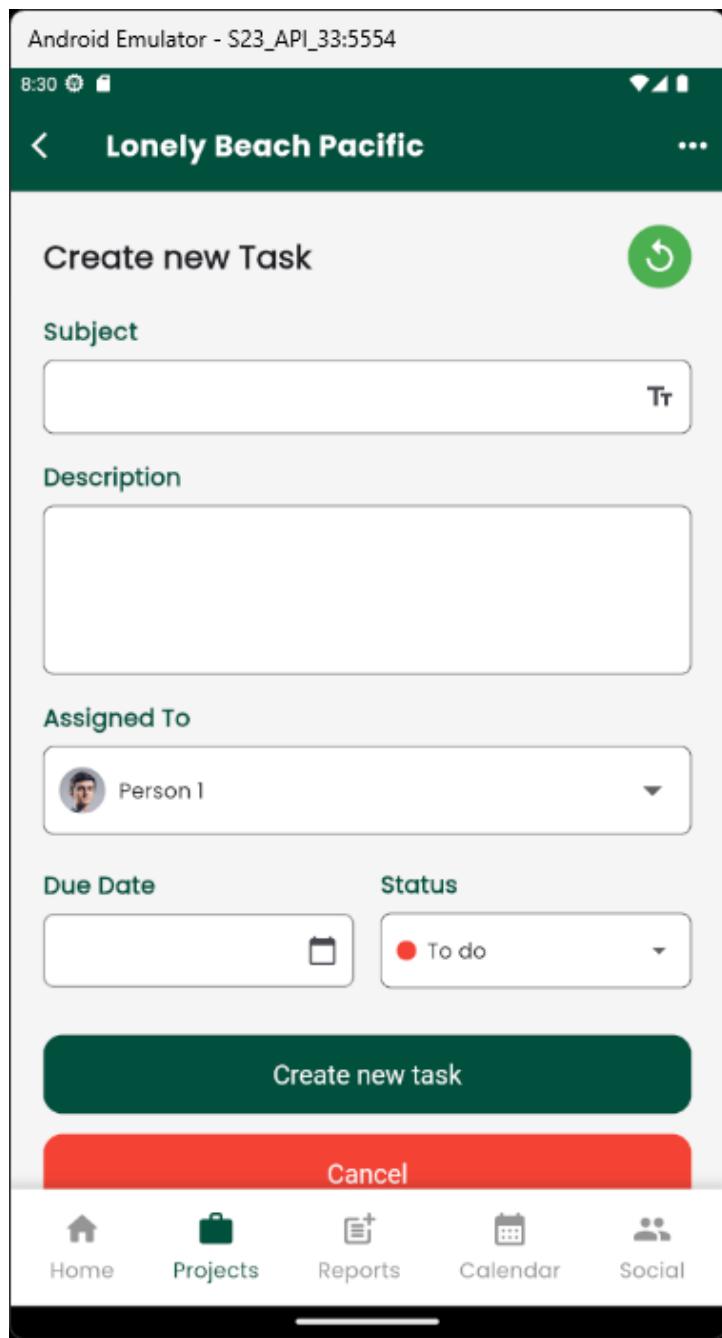
**Project Tasks Done- Manager**

**Project Tasks NewTask- Manager**

**Project Tasks - Team Member**

**Project Tasks Edit Task- Manager**

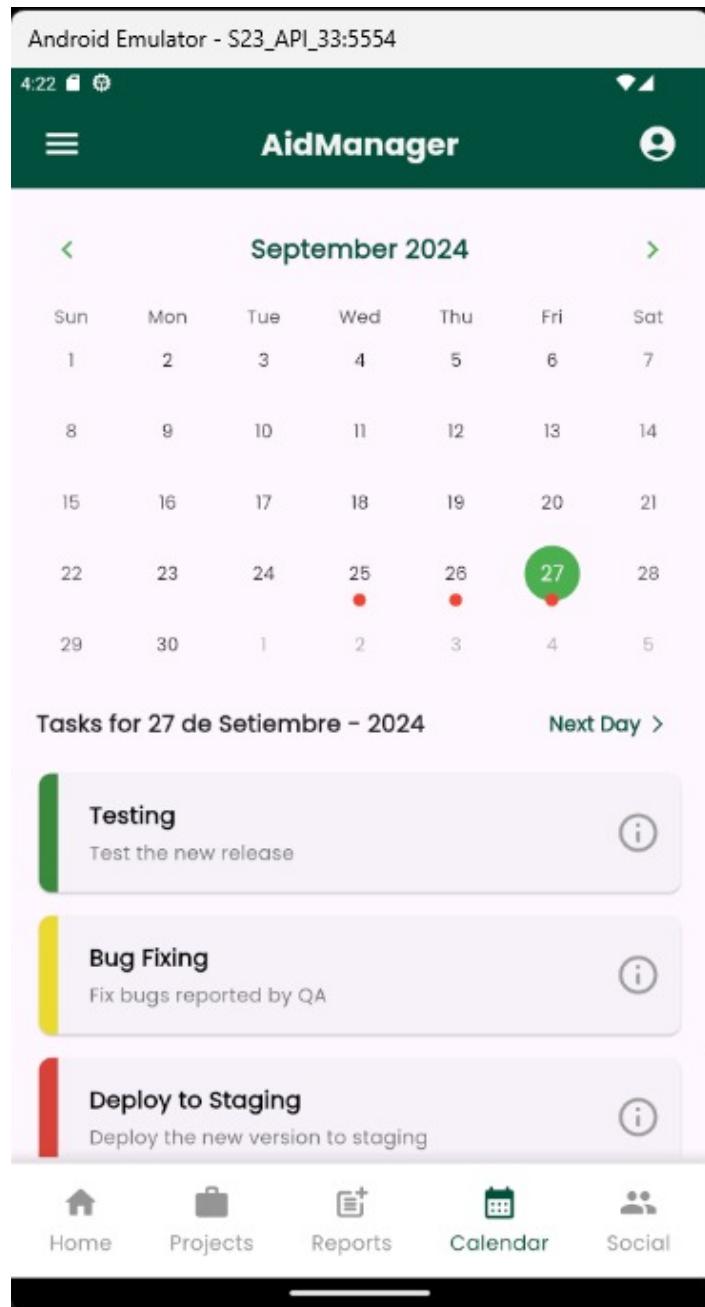




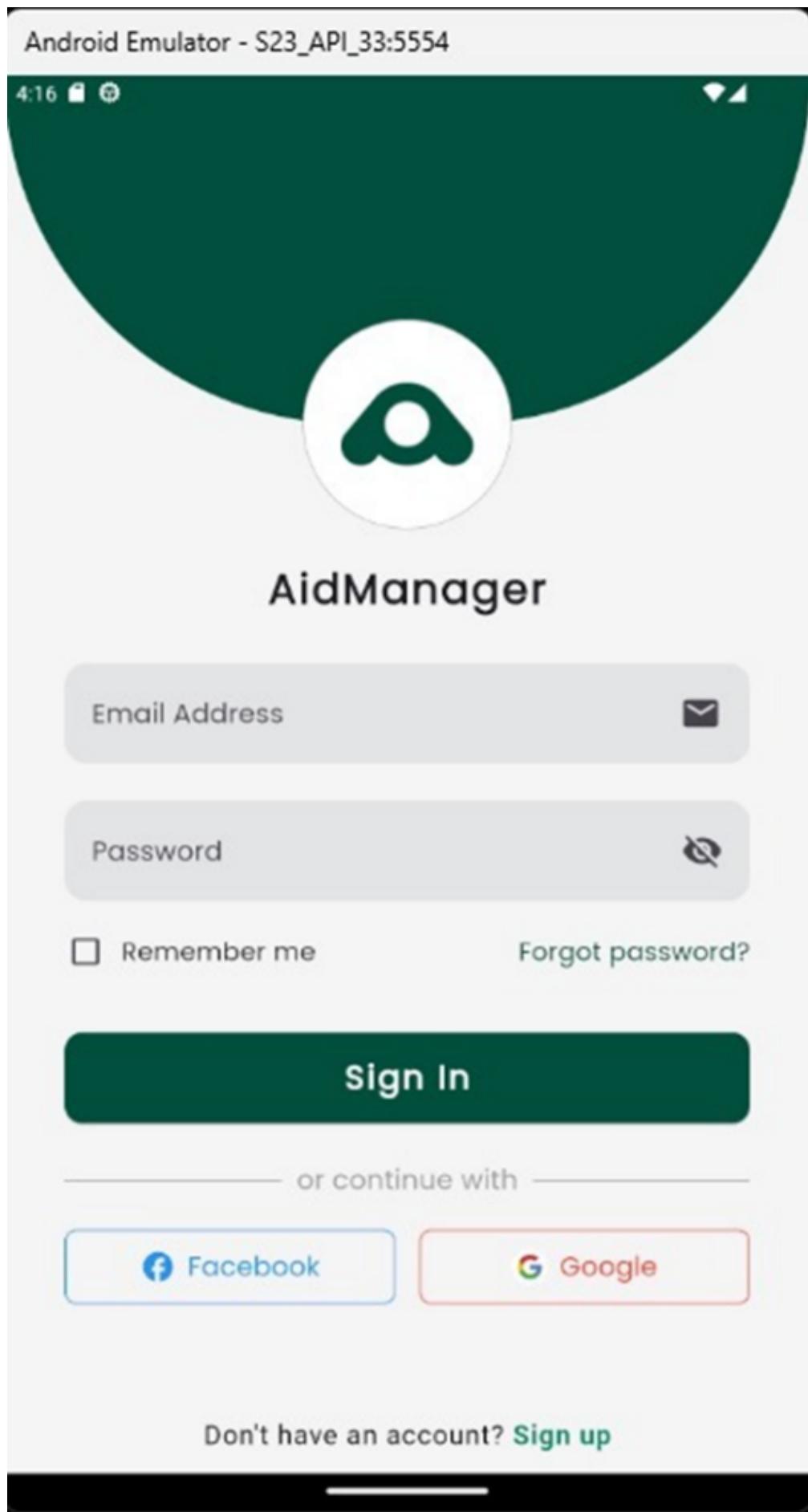
The image displays four screenshots of the AidManager Project Management mobile application interface, arranged horizontally. Each screenshot shows a different view of the platform:

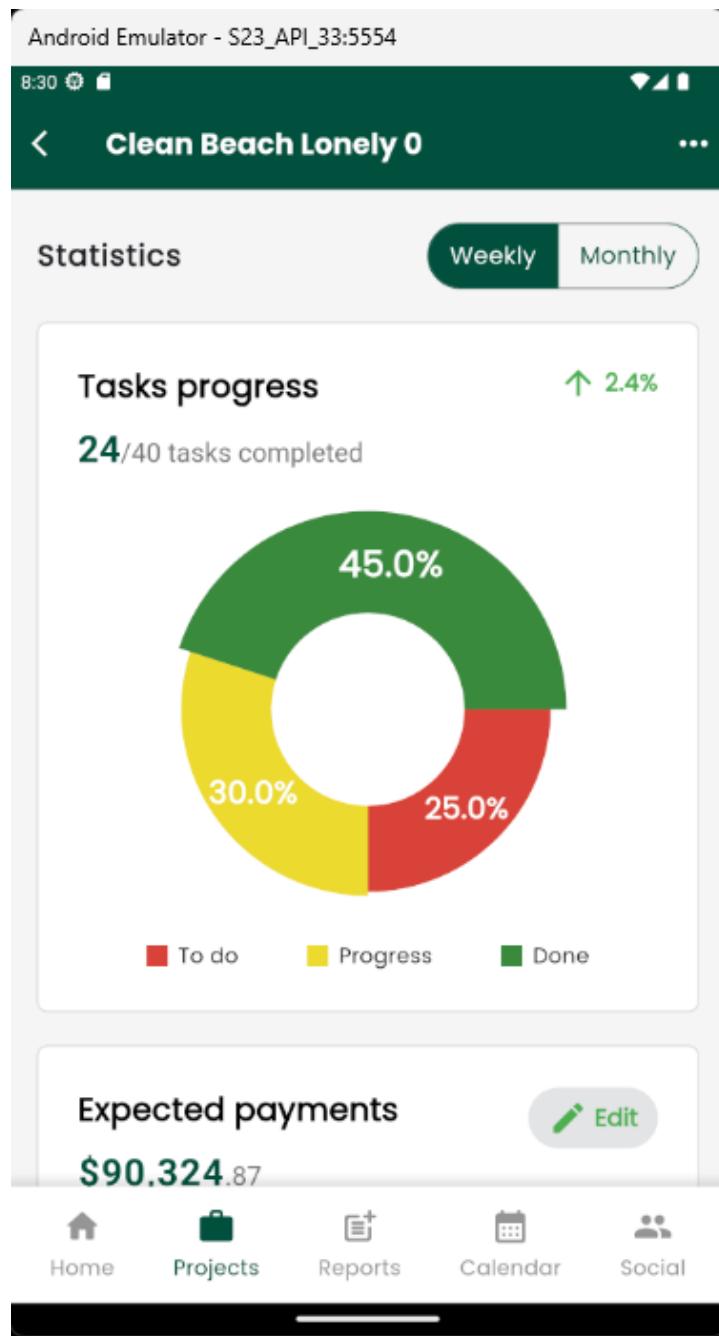
- Projects - Manager:** Shows the main dashboard with three project cards: "Clean Carpayo Beach", "Garden Keeping", and "Recycle program". A large green button with a plus sign is at the bottom right.
- Projects - Team Member:** Shows the same three project cards as the Manager view.
- Project Details - Team Member:** Shows a detailed view of the "Clean Carpayo Beach" project. It includes a photo of people at the beach, the project name, location ("Carpayo Beach"), date ("12/03/24"), time ("12:10"), a short description, and a "see more" link.
- Project Details - Manager:** Shows the same project details as the Team Member view, but with additional sections for "My Tasks" (with five tasks listed) and "Assign Tasks".

The application features a top navigation bar with the AidManager logo and user profile, and a bottom navigation bar with icons for Home, Projects (highlighted), Reports, Calendar, and Social.











## Login

**Enter your username and password  
to login**

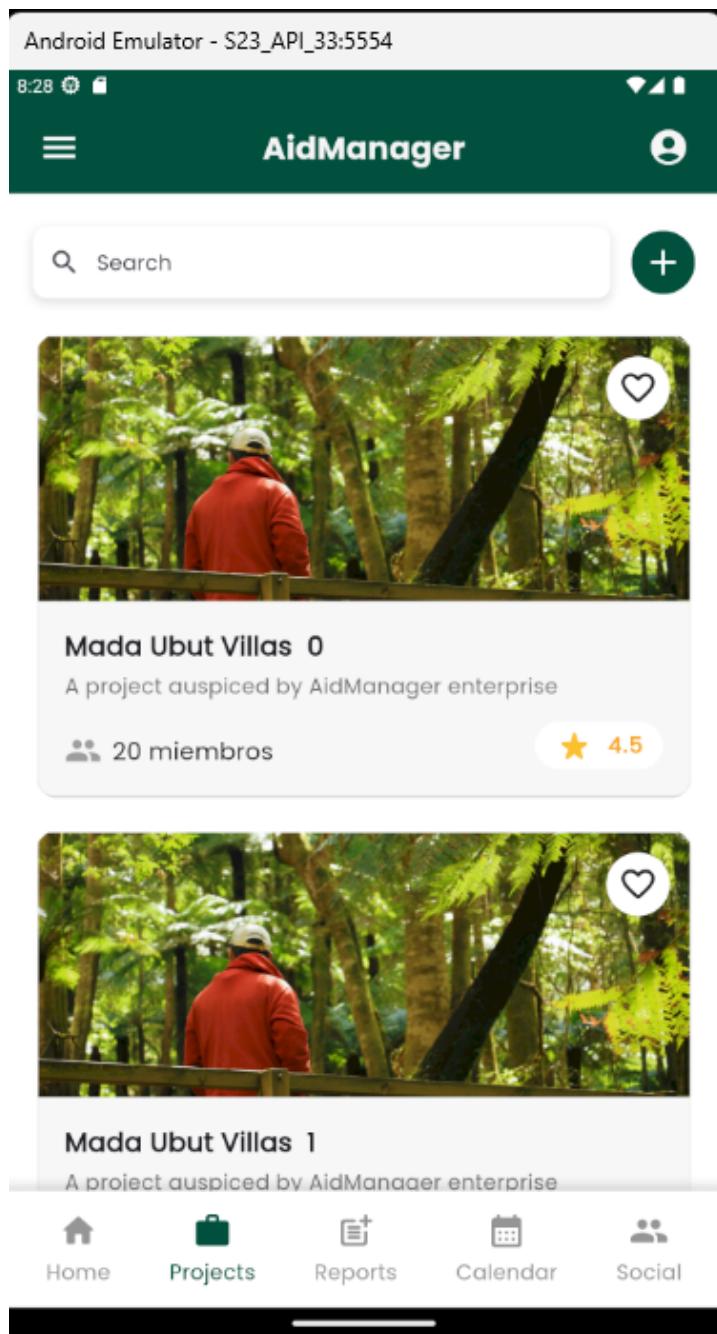
Email

Password

[Forgot Password?](#)

**Login**

Don't have an account? [Register](#)



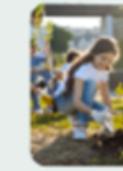
Posts - Team Member

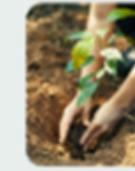
AidManager Reports

Posts

 Waldir Blanco  
u2022123981@upc.edu.pe  
Esperando el proyecto. lorem..





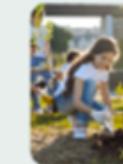


☆ 20            Comments 12

Clean Carpayo Beach

 Waldir Blanco  
u2022123981@upc.edu.pe  
Esperando el 30. lorem ipsum lorem ipsum lorem ipsum lorem ipsum lorem..







☆ 20            Comments 12

Clean Carpayo Beach

 Waldir Blanco  
u2022123981@upc.edu.pe  
Esperando el 30. lorem ipsum lorem ipsum lorem ipsum lorem ipsum lorem..







☆ 20            Comments 12

Clean Carpayo Beach

Posts - Manager

AidManager Reports Manager

### Post Something NEW

+

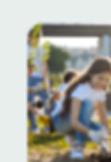
### Posts

 **Waldir Blanco**  
u2022123981@upc.edu.pe  
Esperando el 20 lorem ipsum lorem..

[See More](#)



20



Comments 12



Clean Cuyaya Beach

 **Waldir Blanco**  
u2022123981@upc.edu.pe  
Esperando el 20 lorem ipsum lorem ipsum lorem ipsum lorem ipsum lorem ipsum..

[See More](#)



20



Comments 12



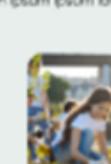
Clean Cuyaya Beach

 **Waldir Blanco**  
u2022123981@upc.edu.pe  
Esperando el 20 lorem ipsum lorem ipsum lorem ipsum lorem ipsum..

[See More](#)



20



Comments 12



Clean Cuyaya Beach



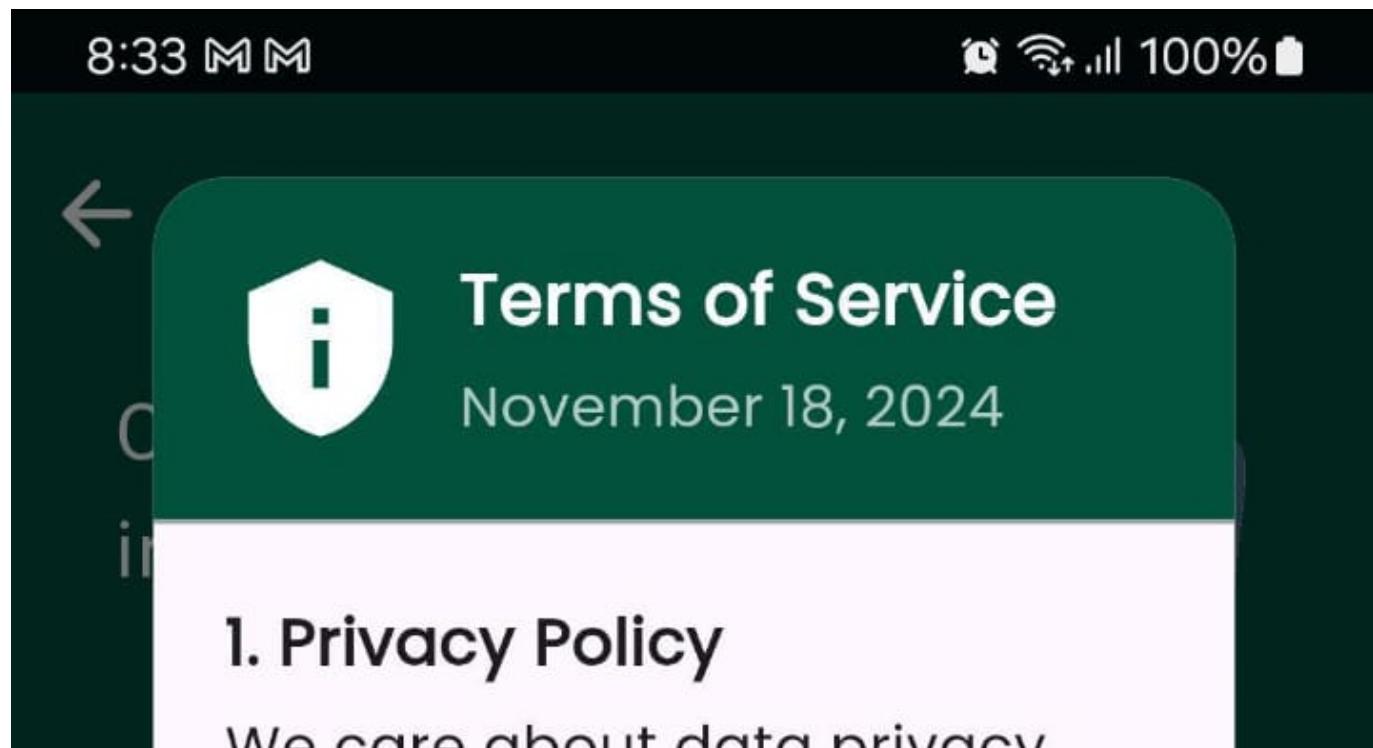
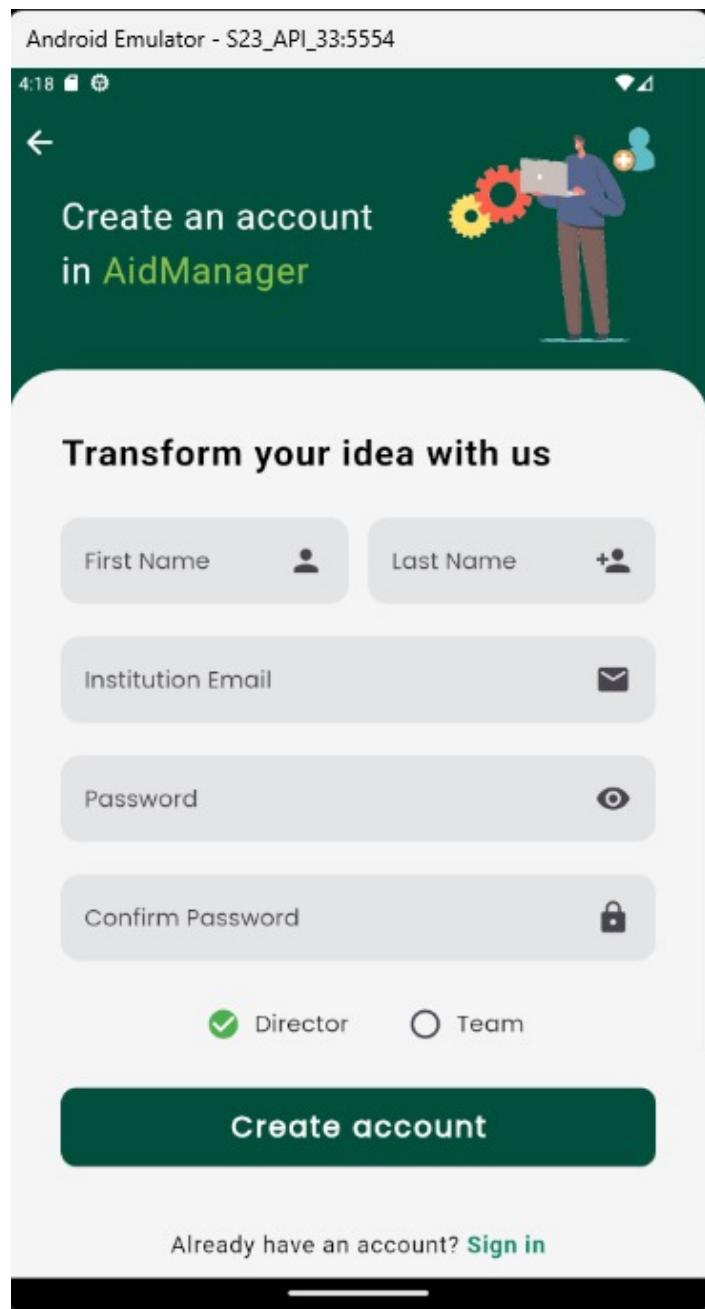
The screenshot shows the AidManager mobile application interface. At the top, there is a green header bar with the text "Android Emulator - S23\_API\_33:5554" on the left, the time "4:23" in the center, and signal strength and battery icons on the right. Below the header is a dark green navigation bar with three white icons: a menu icon (three horizontal lines), the "AidManager" logo, and a user profile icon.

The main content area has a light pink background and features a title "Team" in bold black font at the top left. Below the title is a list of 15 team members, each represented by a small circular profile picture, their name, their phone number, and a small phone icon indicating they can be contacted via phone.

The team members listed are:

- Amélie Duval (03-90-10-63-02)
- Inès Mercier (01-29-39-79-14)
- Thomas White ((916)-276-0109)
- Chiron Van Vuuren ((007) 9404845)
- Esther Medina (04-8974-9721)
- Rudolf Höpfner (0977-4923116)
- Ryan Larson ((624) 750-7749)
- Octaviano Sales ((69) 2024-6856)
- Miguel Ángel Villareal ((670) 865 4714)
- Kent Lawrence ((428) 313-6535)
- Eugenio Domínguez ((620) 224 3286)
- Emile Legrand (05-33-83-35-12)

At the bottom of the screen, there is a navigation bar with five items: "Home" (house icon), "Projects" (briefcase icon), "Reports" (document icon), "Calendar" (calendar icon), and "Social" (people icon). The "Social" item is currently selected, as indicated by its larger size and the fact that it is highlighted in blue.



We care about your privacy and security. By using the Services, you agree to be bound by our Privacy Policy posted on the Services, which is incorporated into these Legal Terms.

## 2. Legal Information

These Legal Terms constitute a legally binding agreement made between you, whether personally or on behalf of an entity, and AidRecruits, concerning your access to and use of the Services.

- I agree to the Terms and Conditions
- I agree to the Privacy Policy

Decline

Accept

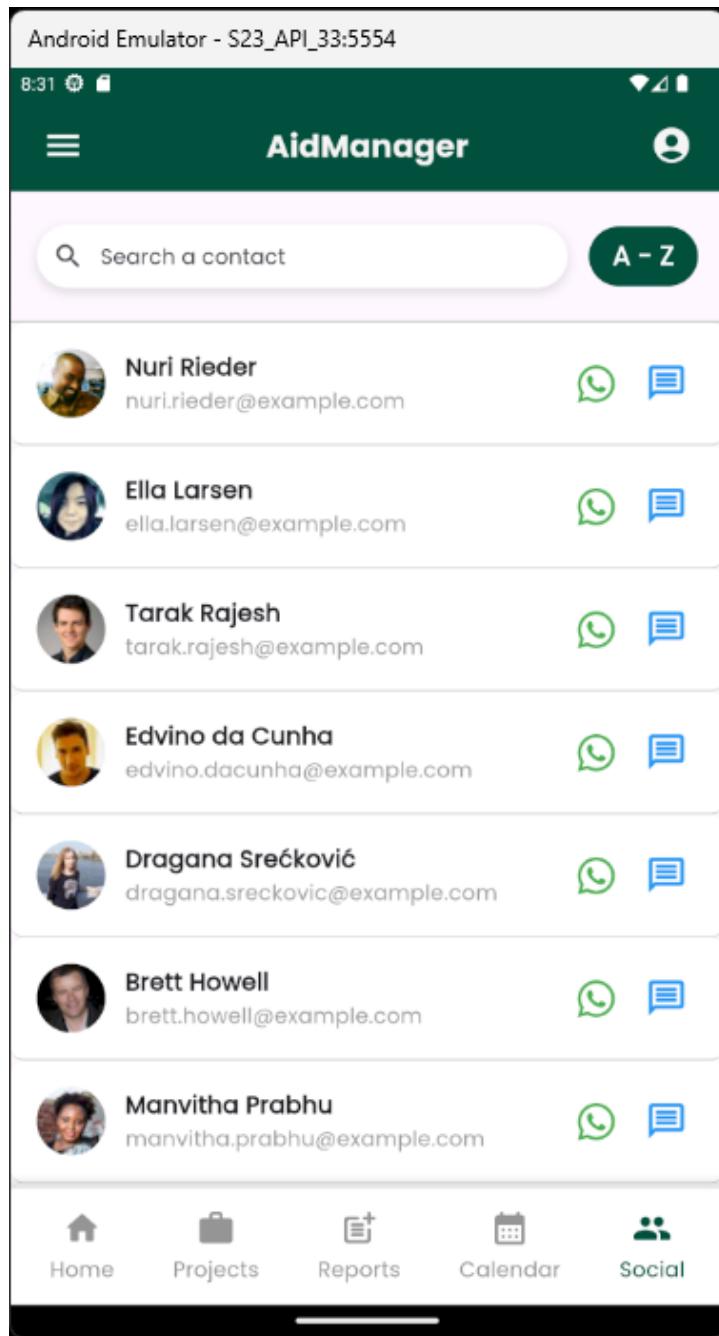


## Forgot Password

Enter New Password

Confirm Password

Submit



**Posts - Manager**

**Projects - New Project**

**Project Tasks Todo - Team Member**

**Profile - Team**

**Profile - Manager**

**Profile Institution Manager**

**Profile Institution**

**Calendar - Manager**

# Perfil



**Rol**

Name

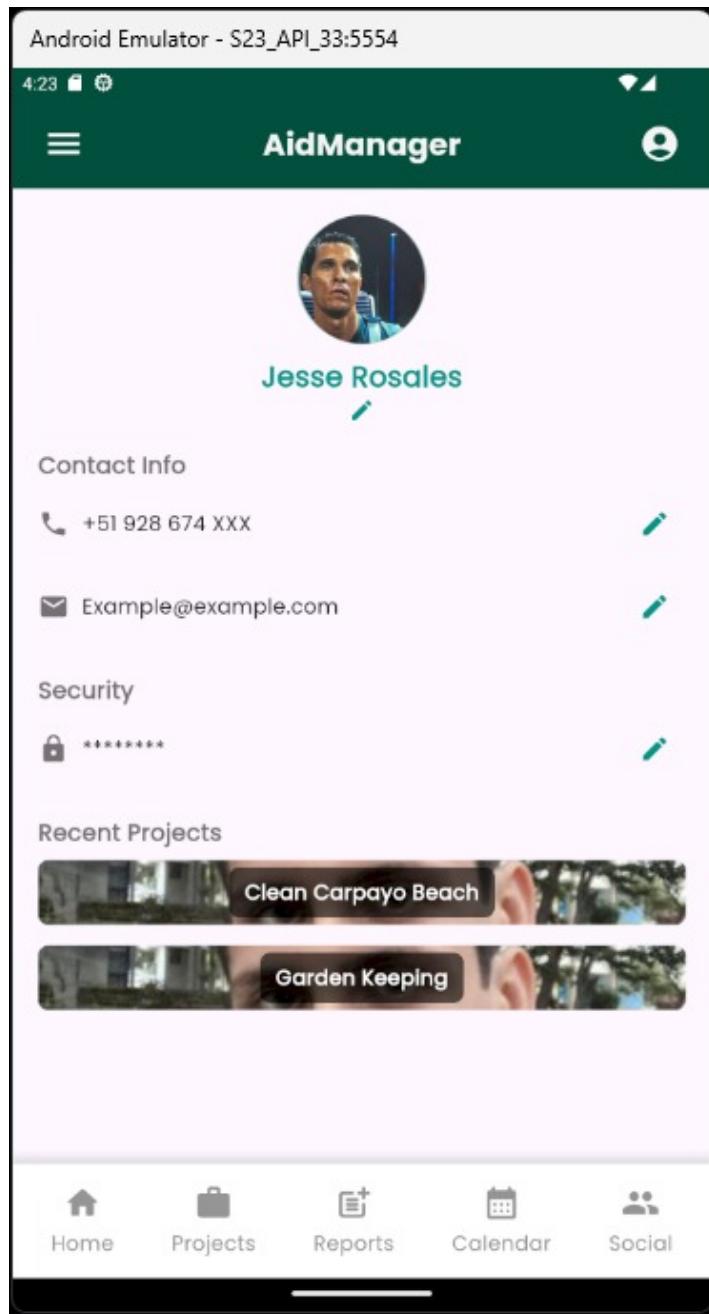
---

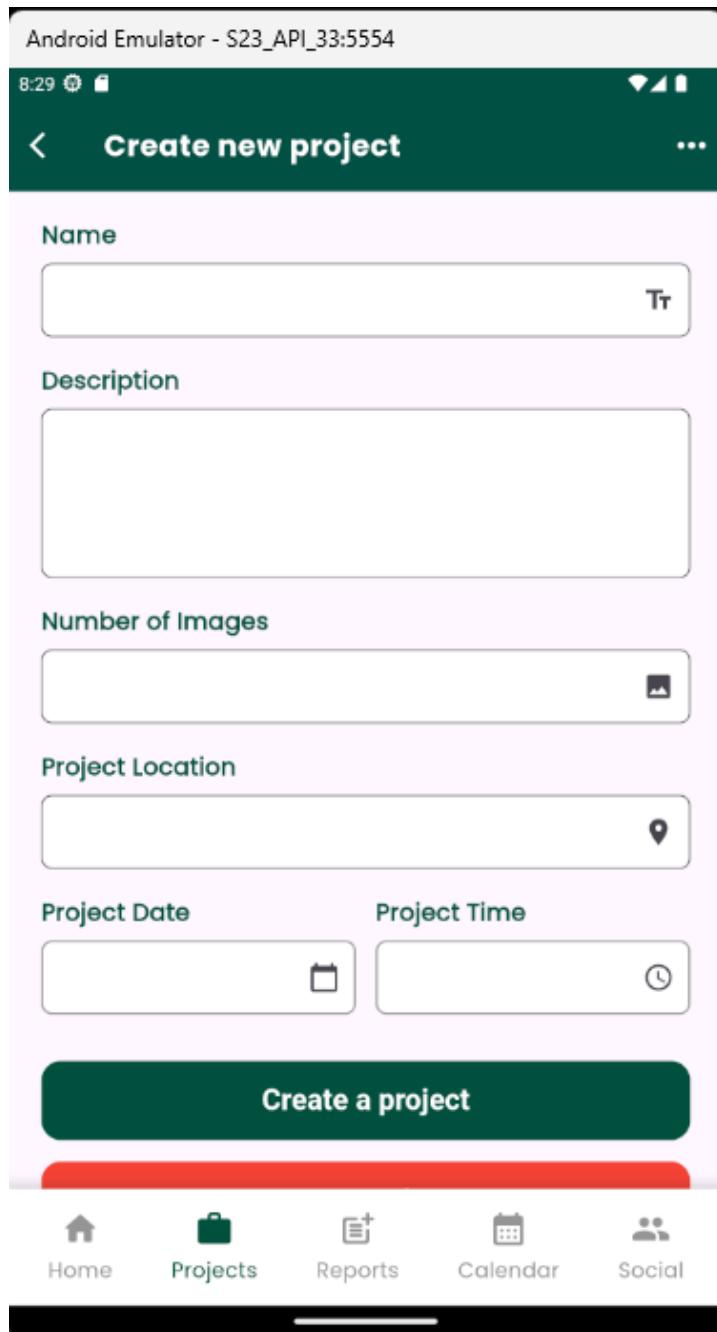
Institution Email

---

Phone

---







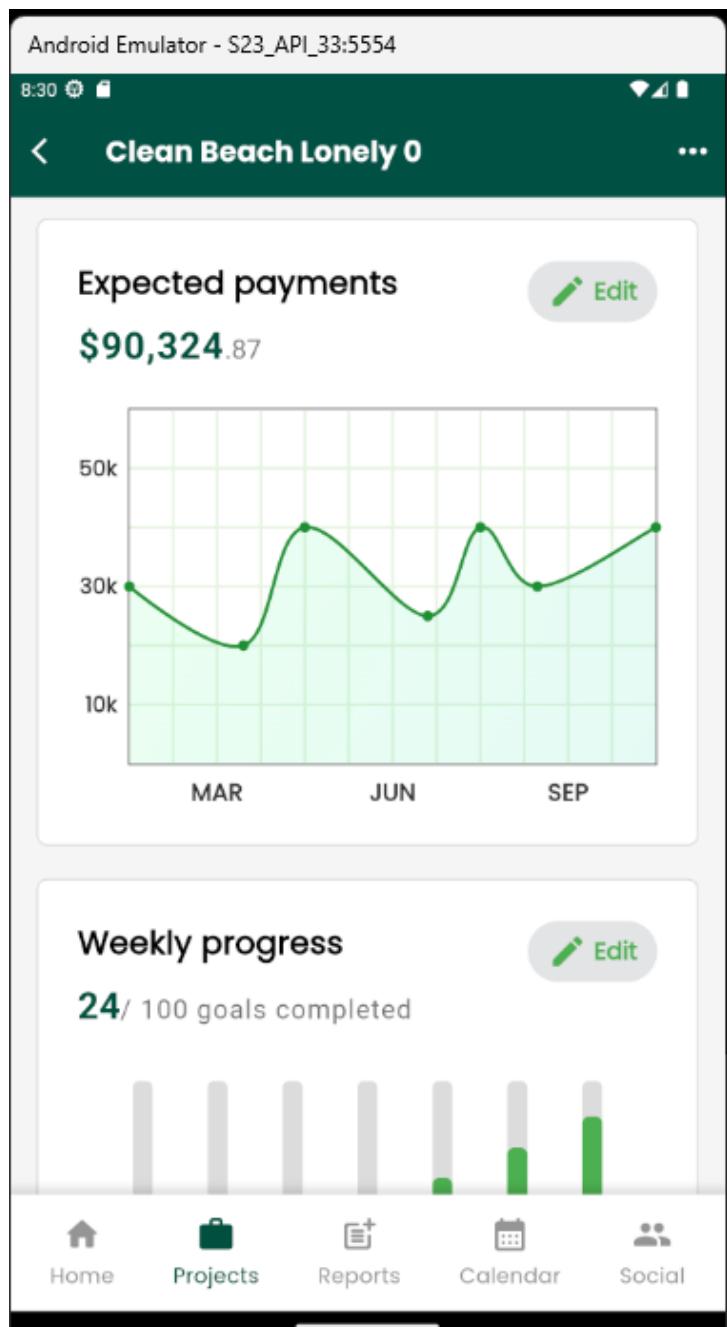
## Forgot Password

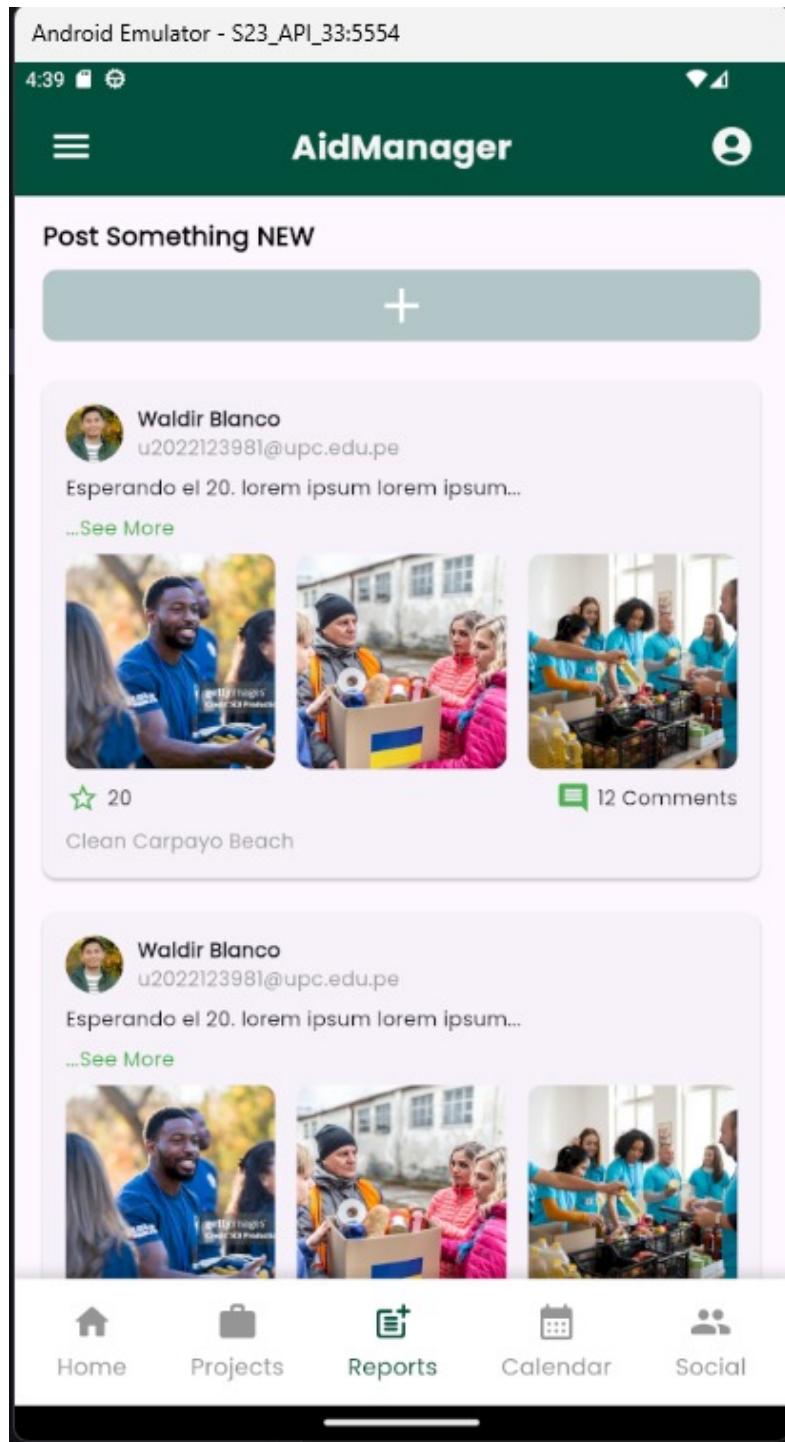
**Reset using phone or email**

Email Address

**Submit**

**Cancel**



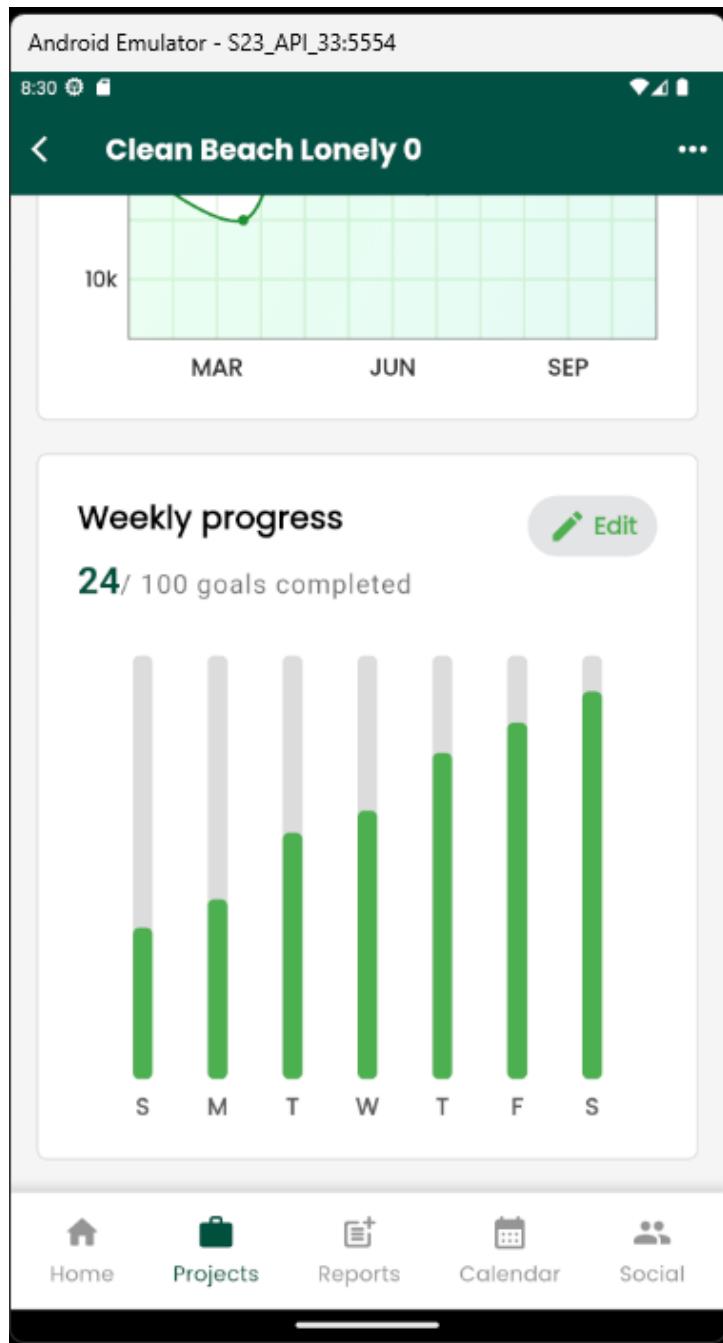




Thank you.

You will be redirected to the  
login page in 5 seconds...

Click **here** if you are not  
redirected automatically



# Editar perfil



Rol

Name

---

Institution Email

---

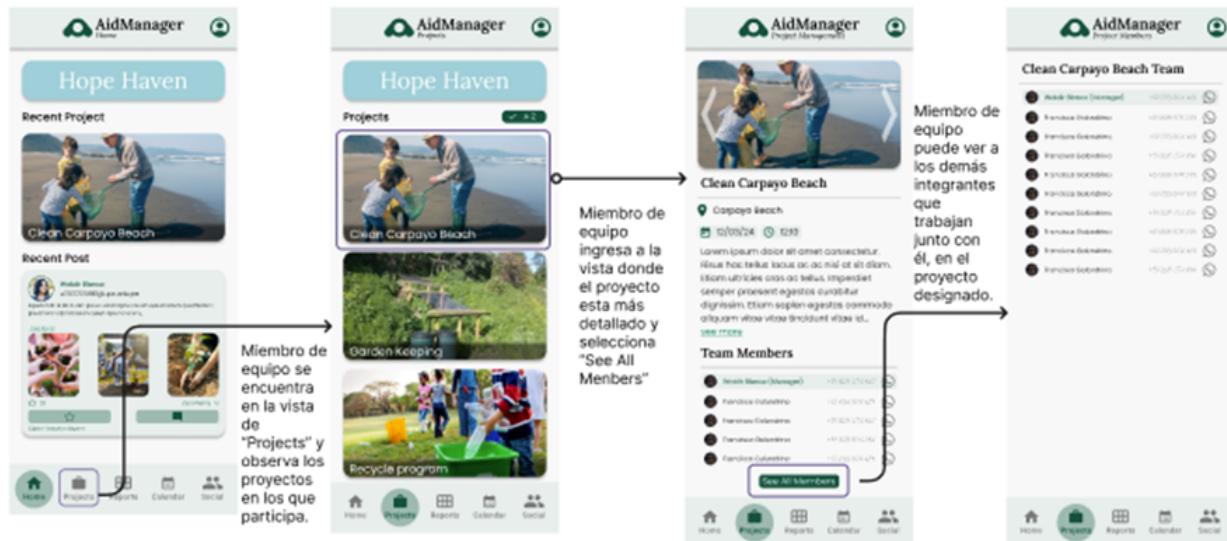
Phone

---

## 4.4.4. Mobile Application Userflow Diagram

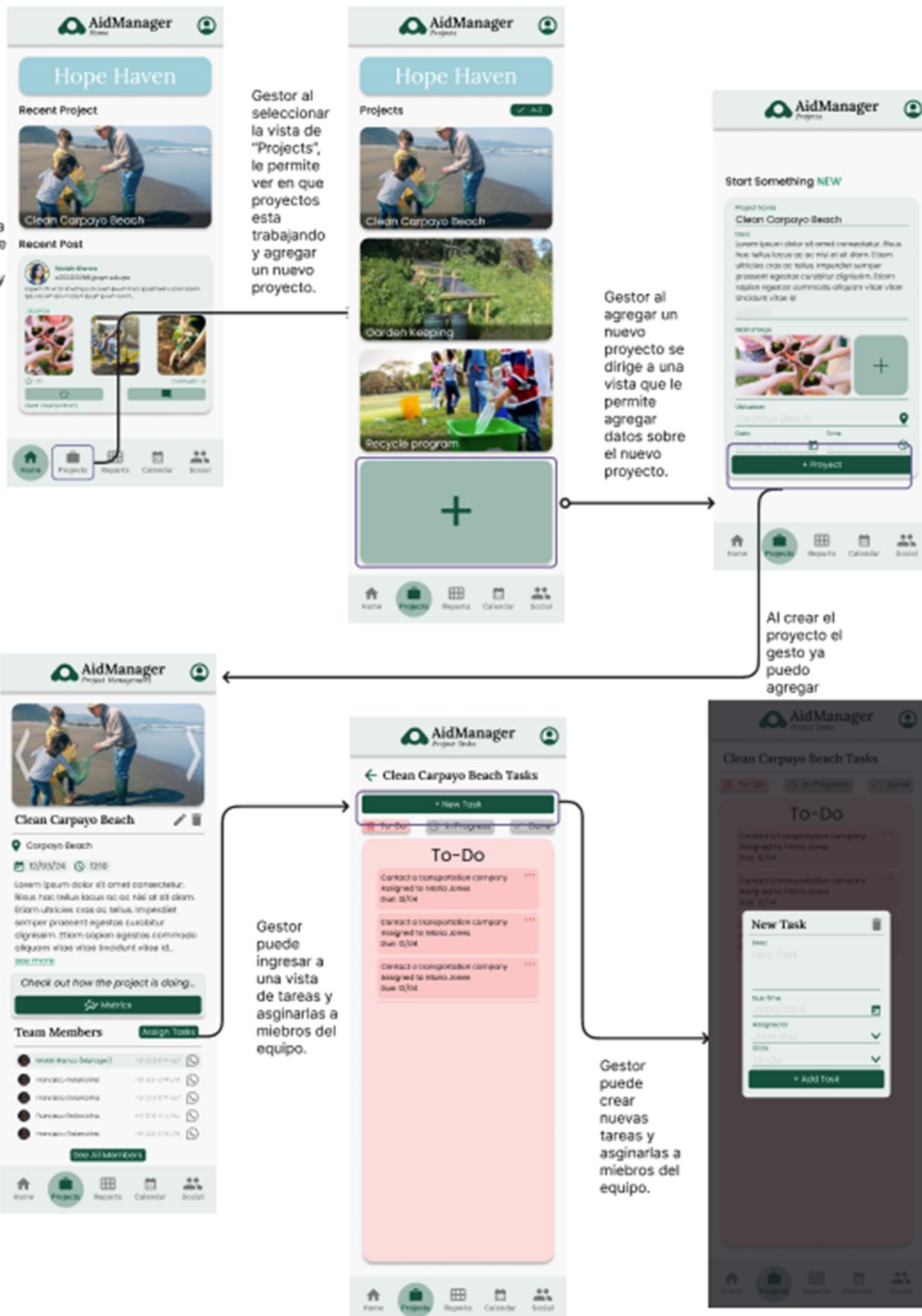

**Gestionar miembros de equipo**

Como miembro de equipo deseo ver la lista de mis compañeros que son asignados al proyecto.



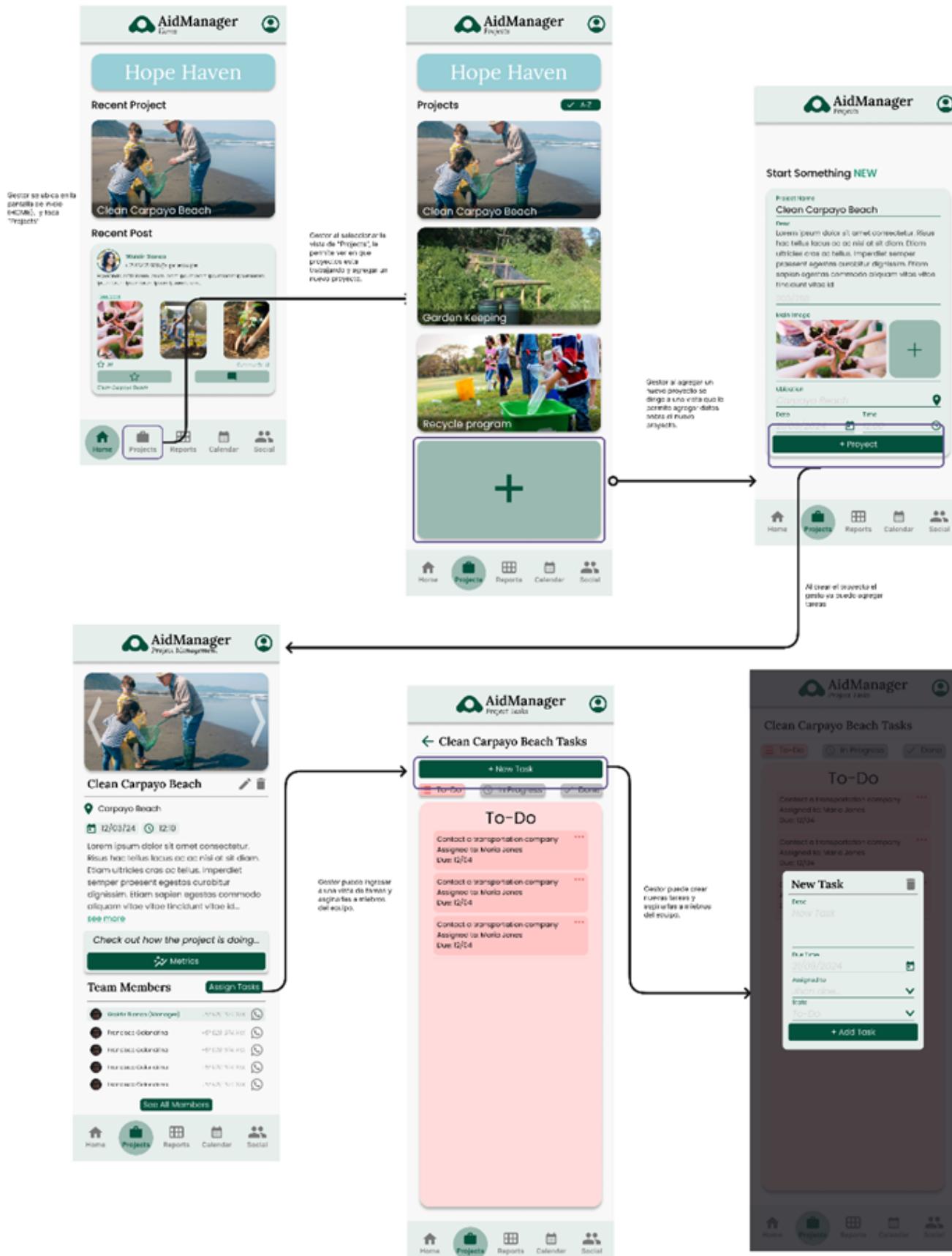
## Gestionar proyectos

Como gestor, quiero registrar un nuevo proyecto y asignar tareas a los integrantes.



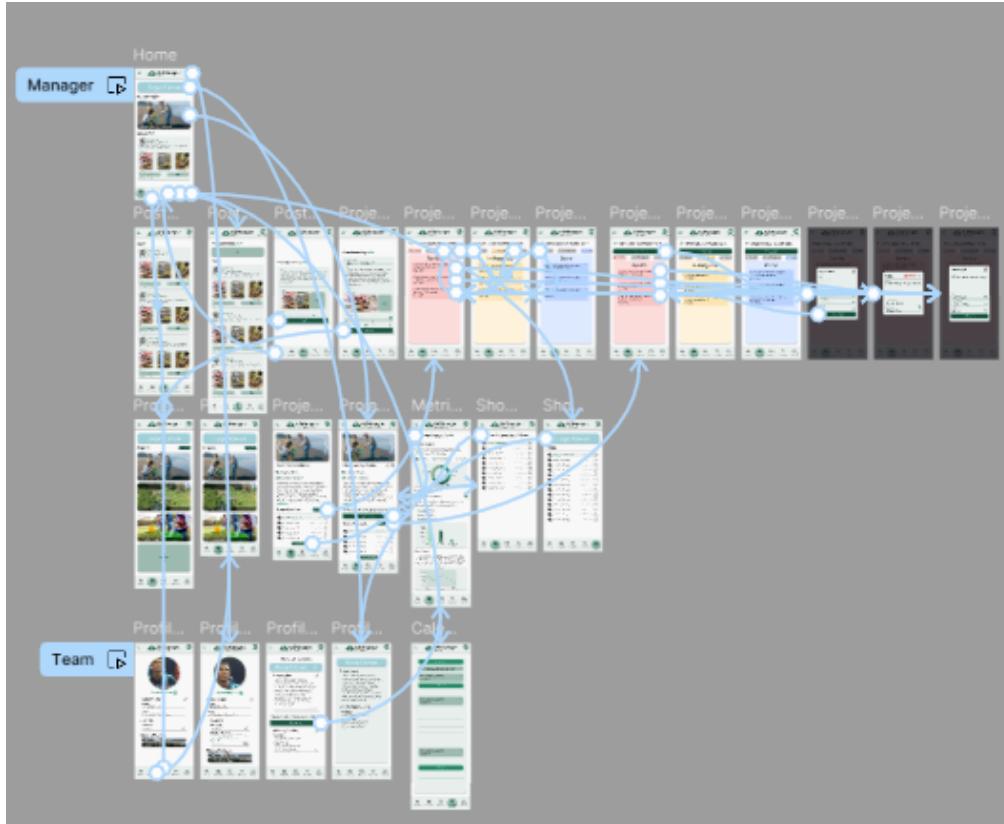
## Gestionar proyectos

Como gestor, quiero registrar un nuevo proyecto y asignar tareas a los integrantes.

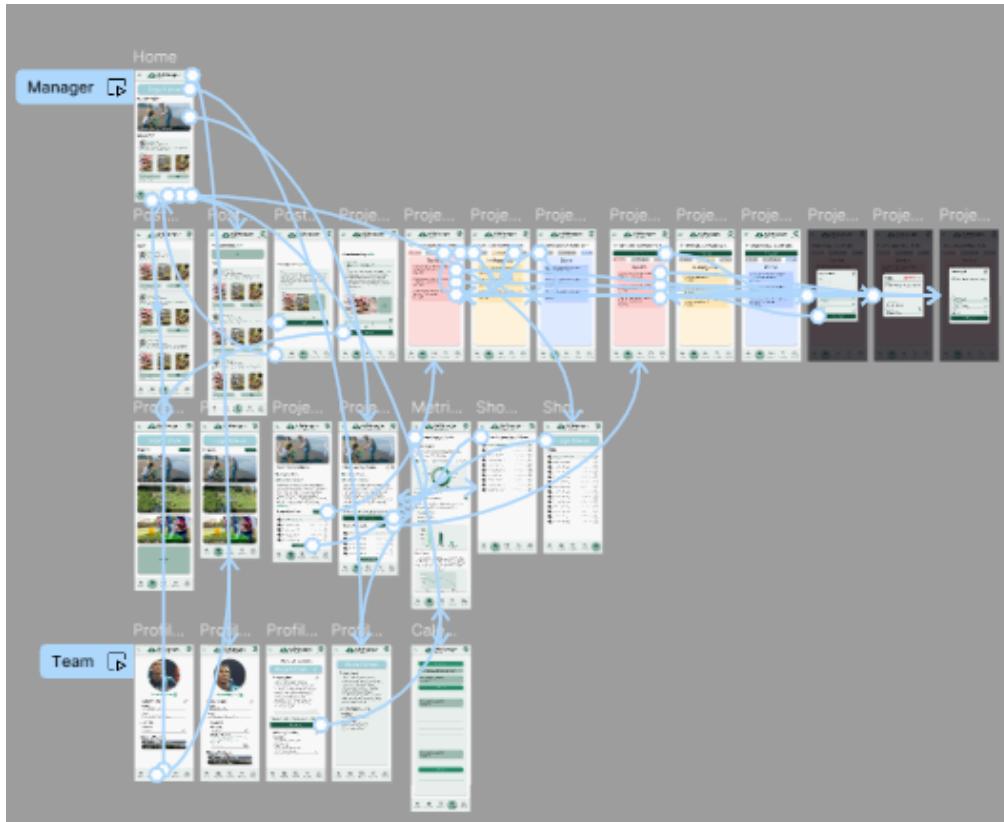


#### 4.5. Mobile Application Prototyping

#### 4.5.1. Android Mobile Applications Prototyping



#### 4.5.2. iOS Mobile Applications Prototyping



### 4.6 Web Applications UX/UI Design

#### 4.6.1. Web Applications Wireframes

URL del Wireframe hecho en Figma

### Segmento 1: Manager de ONG

The wireframe displays two versions of a login page for AidManager.

**Version 1 (Top):**

- Header:** AidManager logo (cross icon) and text "AidManager".
- Content:** Welcome message, "Email" input field, "Password" input field, and a "Forgot your password?" link.
- Footer:** "New to AidManager? Join now" link.

**Version 2 (Bottom):**

- Header:** AidManager logo (cross icon) and a horizontal bar divided into two sections.
- Content:** Welcome message "Transform your fundraising efforts with precision analytics.", "First Name" and "Last Name" input fields, "Institution Email" input field, "Password" input field, "Confirm Password" input field, and two radio buttons for "Director" and "Team".
- Footer:** "Already have an account? Log in" link.



AidManager  
Director

## \$/[Price].00

/year for you & your team

- ✓ Gain access to comprehensive analytics and data-driven insights to optimize fundraising strategies and maximize impact.
- ✓ Simplify the management of social assistance activities with intuitive tools for event planning, donor management, and volunteer coordination.
- ✓ Monitor progress, track key performance indicators, and generate customizable reports to demonstrate impact and inform decision-making in real-time.
- ✓ Elevate donor engagement and retention with personalized communication, targeted outreach, and peer-to-peer fundraising capabilities.

JOIN US



AidManager  
Director

## Payment details

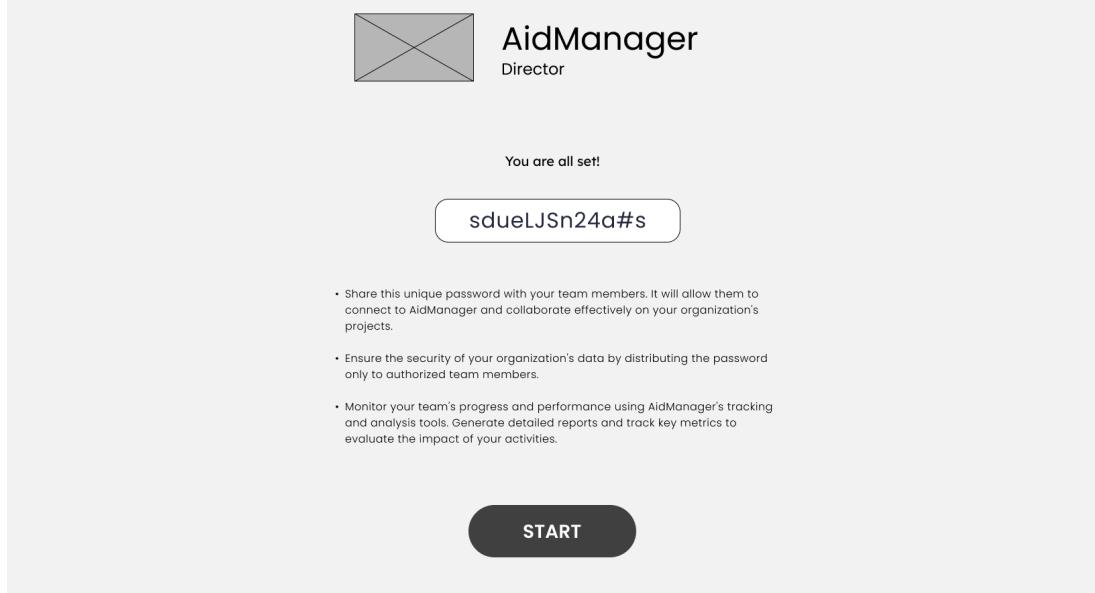
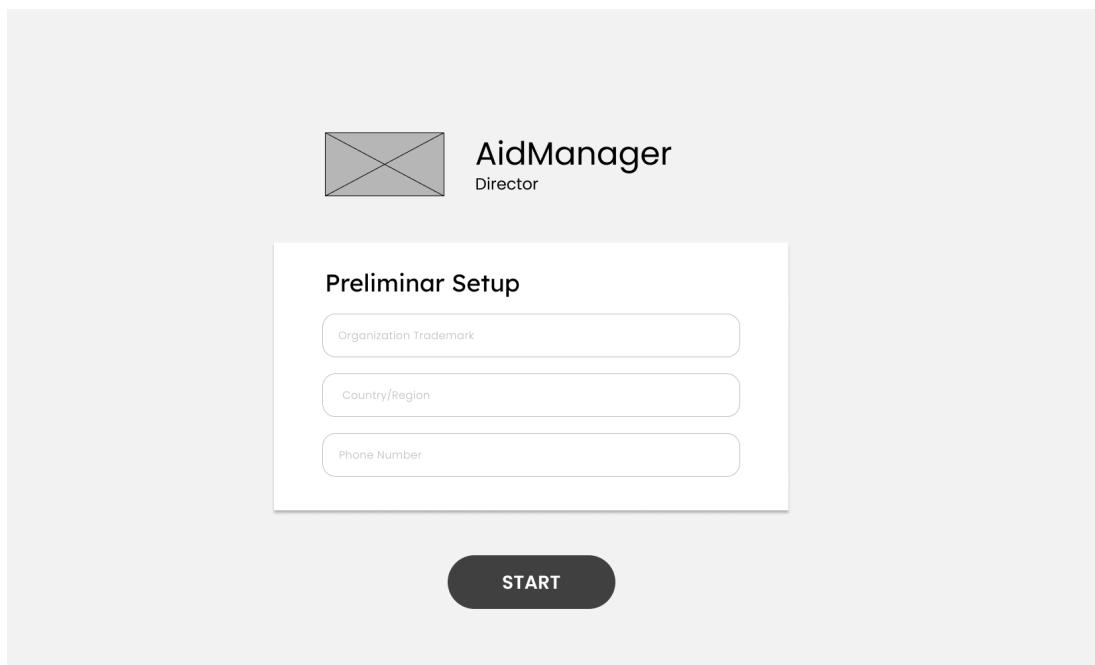
Cardholder Name

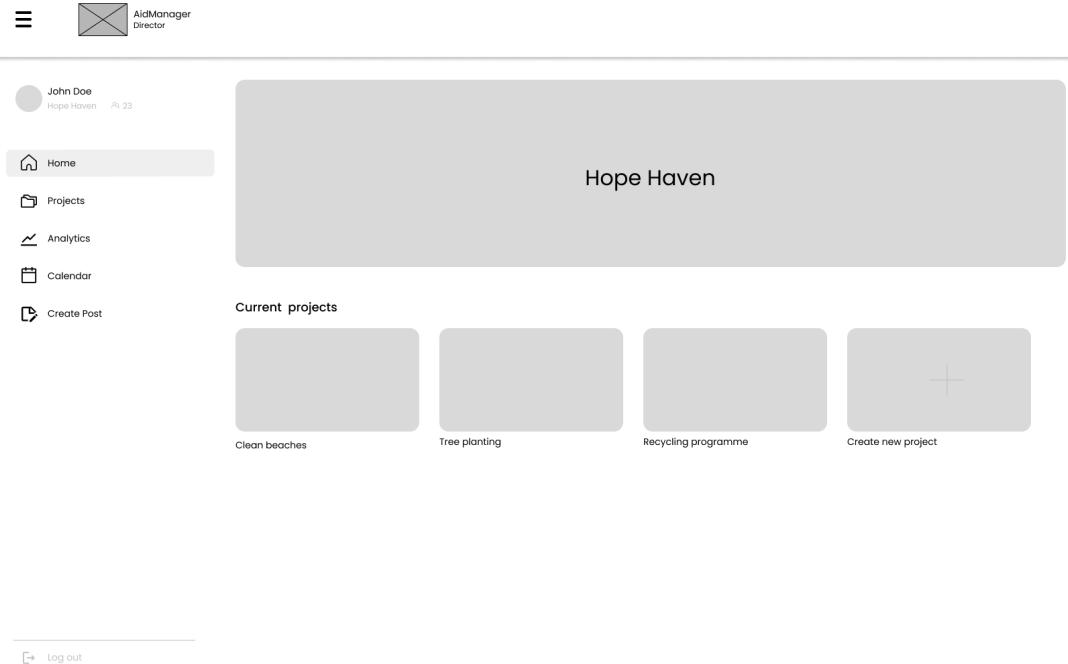
Card Number

Expiration Date

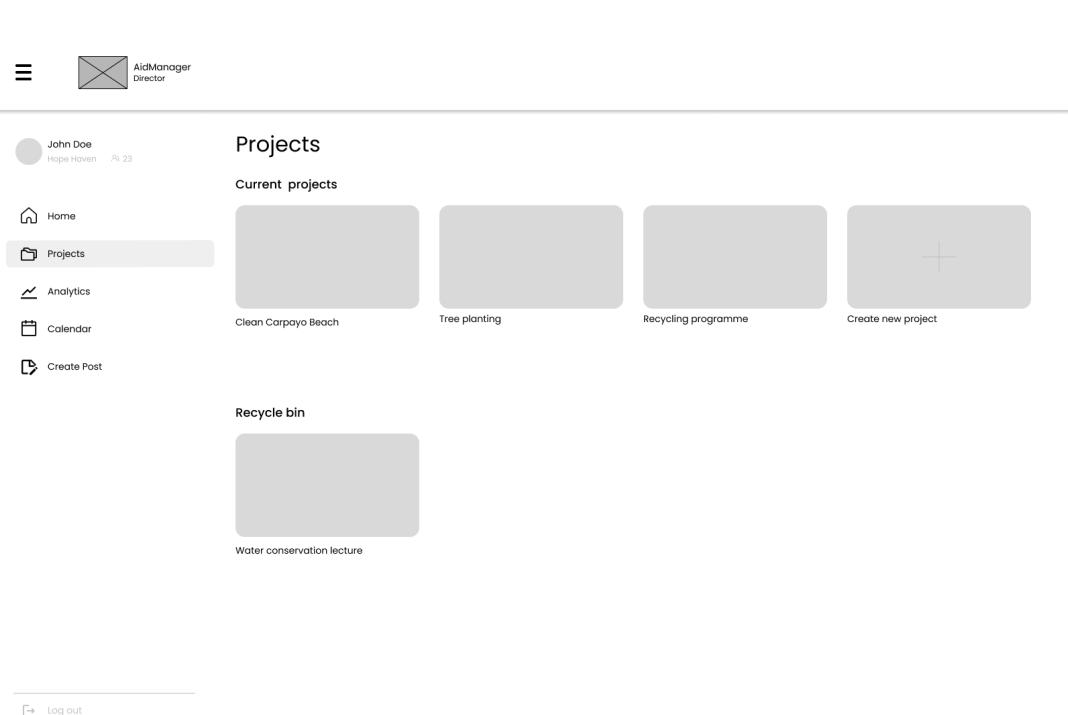
CVV

PAY





A screenshot of the AidManager Director home page. At the top left is a navigation menu icon (three horizontal lines) and a user profile icon with the name "John Doe" and "Hope Haven". The top right features the AidManager Director logo. Below the header is a large central area titled "Hope Haven". To the left of this area is a sidebar with navigation links: "Home" (selected), "Projects", "Analytics", "Calendar", and "Create Post". Below the sidebar, the title "Current projects" is displayed above four project cards. Each card has a plus sign in the center. The cards are labeled "Clean beaches", "Tree planting", "Recycling programme", and "Create new project". At the bottom left is a "Log out" link.



A screenshot of the AidManager Director projects page. At the top left is a navigation menu icon and a user profile icon with the name "John Doe" and "Hope Haven". The top right features the AidManager Director logo. Below the header is a large central area titled "Projects". To the left of this area is a sidebar with navigation links: "Home" (selected), "Projects" (selected), "Analytics", "Calendar", and "Create Post". Below the sidebar, the title "Current projects" is displayed above four project cards. Each card has a plus sign in the center. The cards are labeled "Clean Carpayo Beach", "Tree planting", "Recycling programme", and "Create new project". Below these cards is a section titled "Recycle bin" containing one item: "Water conservation lecture". At the bottom left is a "Log out" link.

☰ AidManager  
Director

## Clean Carpayo Beach

John Doe  
Hope Haven Pi 23

Tasks

Home Projects Analytics Calendar Create Post

To-Do	In progress	Done
Contact a transportation company Assigned to: Maria Jones Due: 12/04	Recruit volunteers Assigned to: Maria Jones Due: 13/04	Contact the district's council Assigned to: Jane Doe Due: 10/04
... Lorem ipsum Assigned to: Maria Jones Due: 20/04	... Lorem ipsum Assigned to: Claudia Medina Due: 15/04	... Lorem ipsum Assigned to: Maria Jones Due: 7/04
... Lorem ipsum Assigned to: Maria Jones Due: 11/04	... Lorem ipsum Assigned to: Jake Brown Due: 11/04	... Lorem ipsum Assigned to: Maria Jones Due: 5/04

+ Add New Task

Log out

☰ AidManager  
Director

## Analytics

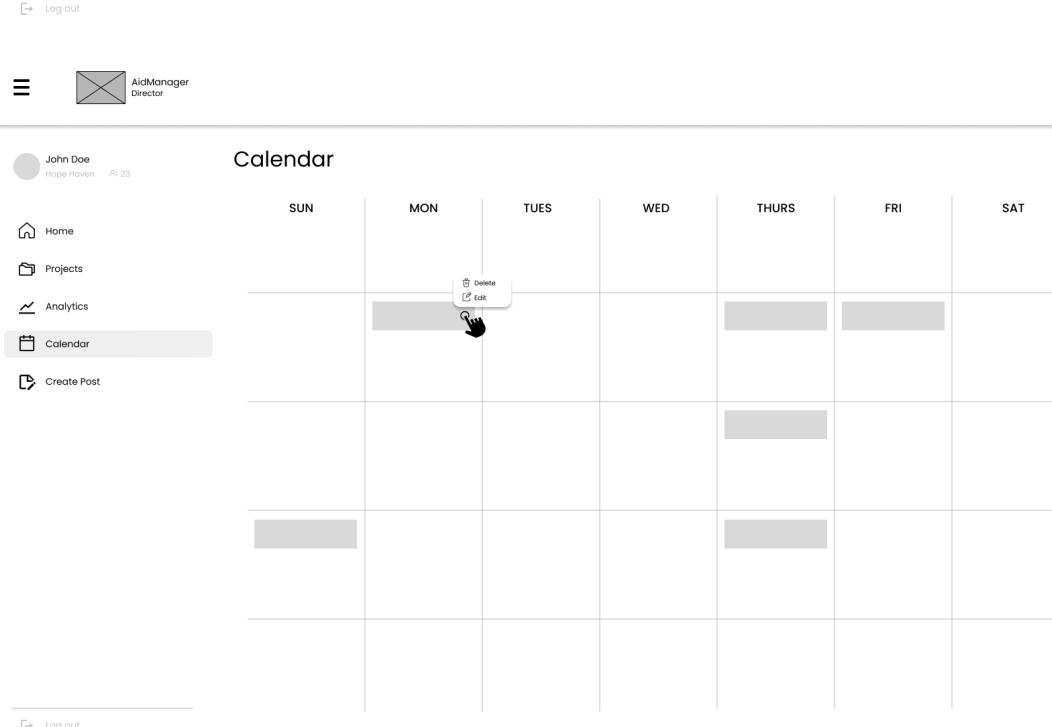
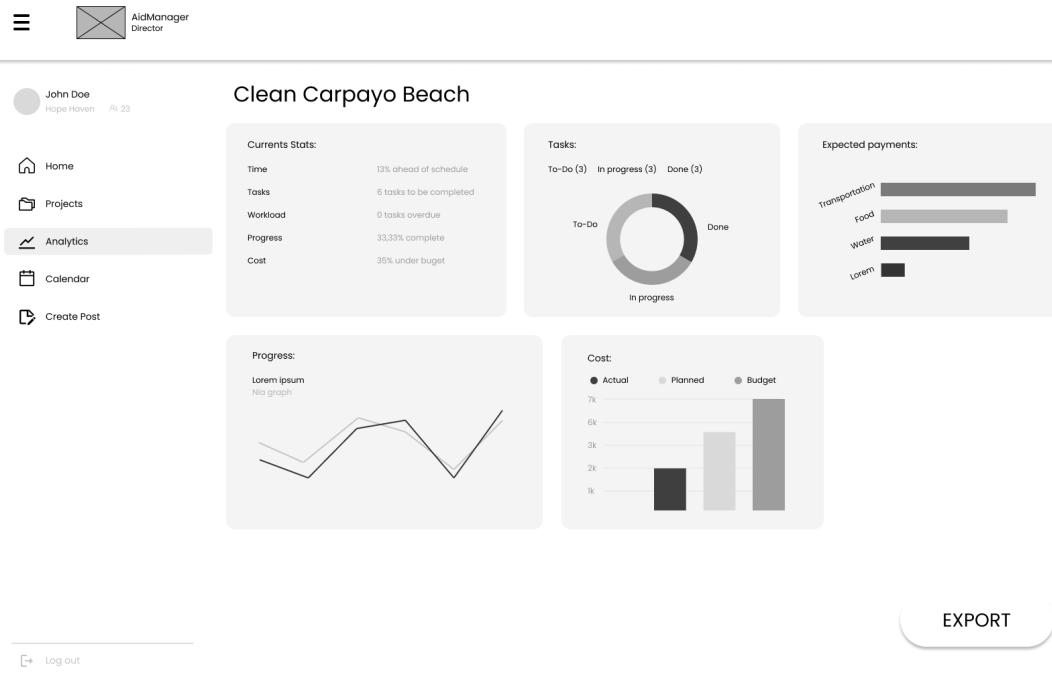
John Doe  
Hope Haven Pi 23

Current projects

Home Projects Analytics Calendar Create Post

Clean Carpayo Beach	Tree planting	Recycling programme
---------------------	---------------	---------------------

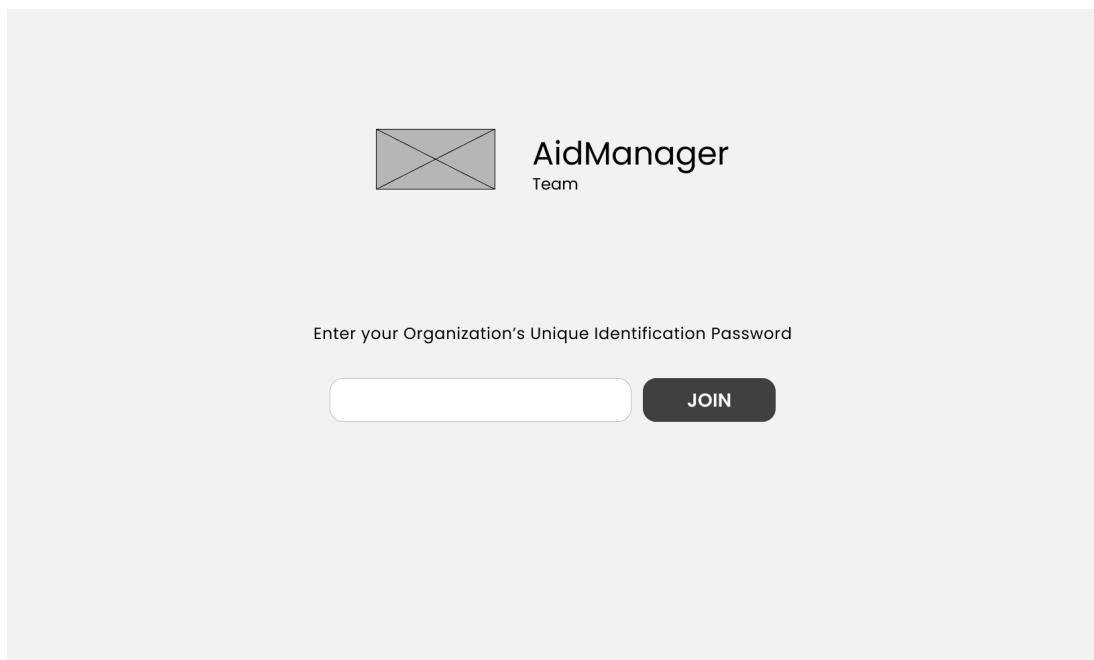
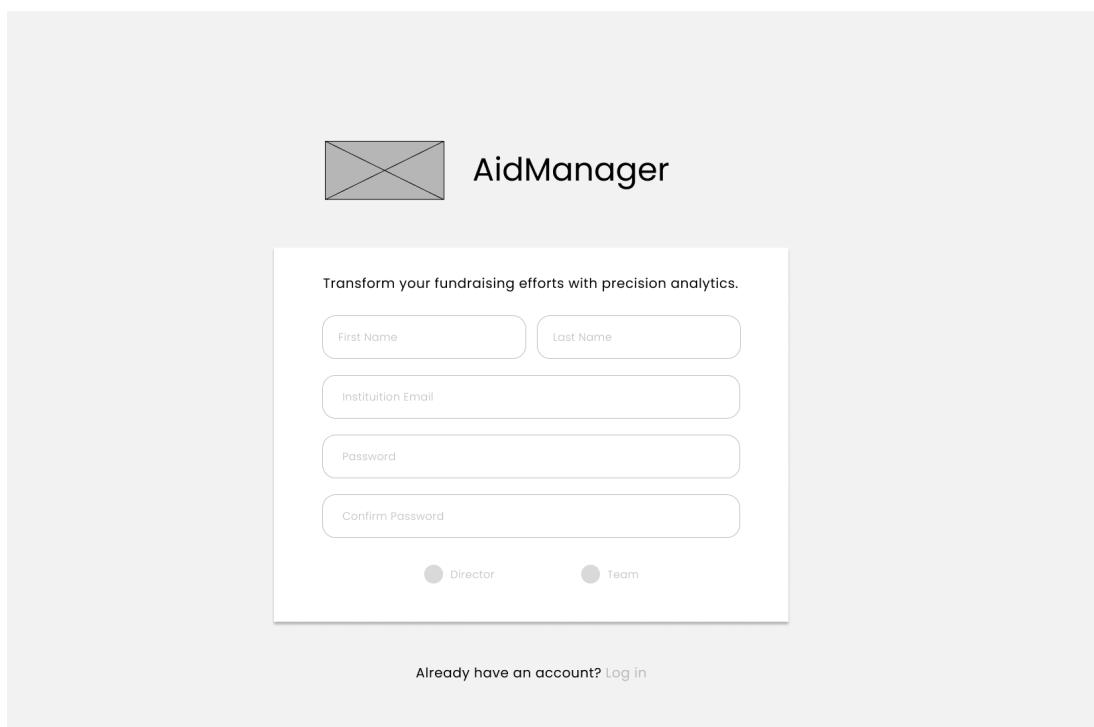
Log out



The screenshot shows the AidManager Director interface. At the top, there's a navigation bar with a menu icon, the AidManager logo, and the text "AidManager Director". Below the navigation is a user profile section for "John Doe" from "Hope Haven" with a "PV 23" rating. A message states "No recent publications." On the left, a sidebar lists "Home", "Projects", "Analytics", "Calendar", and a highlighted "Create Post" button. The main content area has a title "Create a post" and a sub-section titled "Celebrating Team Success: Hope Haven International's Impact in Action". It contains a message to the team about achieving milestones and impacting lives. There are "PUBLISH (23)" and "EDIT VISIBILITY" buttons at the bottom. At the bottom of the page, there's a "Log out" link.

## Segmento 2: Equipo de ONG

The screenshot shows the AidManager login page. It features the AidManager logo at the top. Below it is a "Welcome!" message and two input fields for "Email" and "Password". A "Forgot your password?" link is located below the password field. At the bottom, there's a link for new users to "Join now".

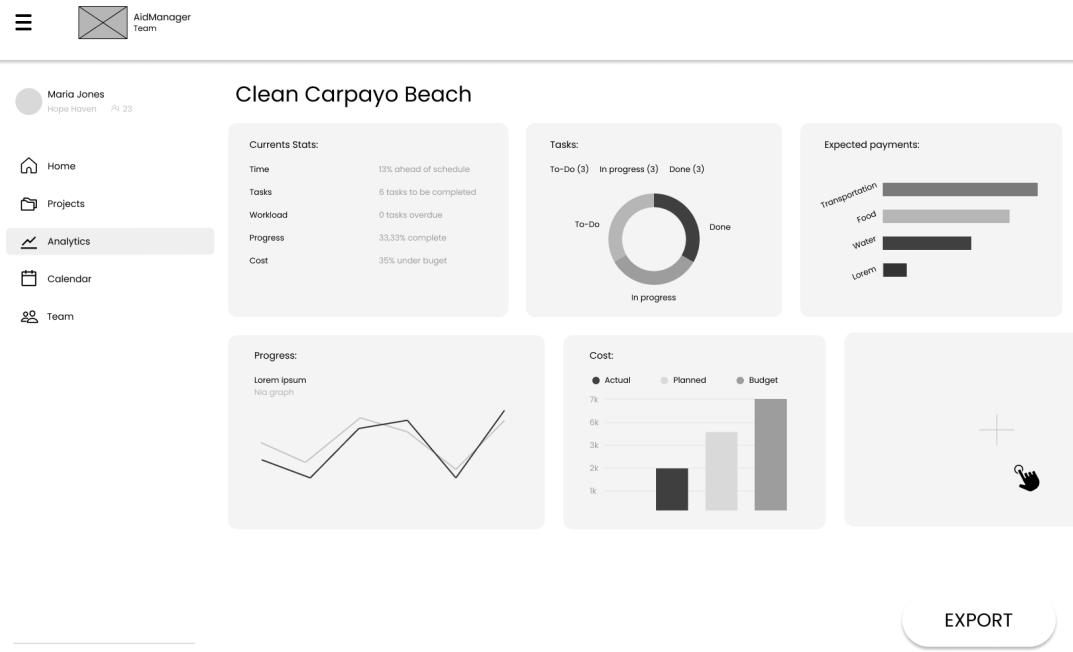


The screenshot shows the AidManager Team interface. At the top, there's a navigation bar with a menu icon, a logo for 'AidManager Team', and a user profile for 'Maria Jones' from 'Hope Haven' with a 'Pl 23' badge. Below the navigation is a sidebar with links: Home (selected), Projects, Analytics, Calendar, and Team. The main content area is titled 'Hope Haven' and contains a post by 'John Doe' (john.doe@hopehaven.org) with the subject 'Celebrating Team Success: Hope Haven International's Impact in Action'. The post text reads: 'Dear Hope Haven Team, We are thrilled to share some exciting news and celebrate the collective efforts of our incredible team members! Together, we have achieved significant milestones and made a meaningful impact on the lives of those we serve.' Below the post are three large, empty gray boxes representing image placeholders. At the bottom of the page is a 'Log out' link.

The screenshot shows the AidManager Team interface. At the top, there's a navigation bar with a menu icon, a logo for 'AidManager Team', and a user profile for 'Maria Jones' from 'Hope Haven' with a 'Pl 23' badge. Below the navigation is a sidebar with links: Home, Projects (selected), Analytics, Calendar, and Team. The main content area is titled 'Projects' and contains a section titled 'Current projects'. It shows three projects: 'Clean Corpayo Beach', 'Tree planting', and 'Recycling programme'. Each project has a small placeholder image. At the bottom of the page is a 'Log out' link.

The screenshot shows the AidManager application interface. At the top, there is a header bar with a menu icon, a logo for 'AidManager Team', and a user profile for 'Maria Jones' from 'Hope Haven' with a 'PV 23' badge. Below the header is a sidebar with navigation links: Home, Projects (which is selected), Analytics, Calendar, and Team. The main content area is titled 'Clean Carpayo Beach'. It displays a 'Tasks' board with three columns: 'To-Do', 'In progress', and 'Done'. The 'To-Do' column contains three items: 'Contact a transportation company' (assigned to Maria Jones, due 12/04), 'Lorem ipsum' (assigned to Maria Jones, due 20/04), and 'Lorem ipsum' (assigned to Maria Jones, due 11/04). The 'In progress' column contains one item: 'Recruit volunteers' (assigned to Maria Jones, due 13/04). The 'Done' column contains two items: 'Lorem ipsum' (assigned to Maria Jones, due 7/04) and 'Lorem ipsum' (assigned to Maria Jones, due 5/04). A hand cursor is hovering over the edit icon for the first 'To-Do' task. At the bottom of the screen, there is a 'Log out' link.

The screenshot shows the AidManager application interface. At the top, there is a header bar with a menu icon, a logo for 'AidManager Team', and a user profile for 'Maria Jones' from 'Hope Haven' with a 'PV 23' badge. Below the header is a sidebar with navigation links: Home, Projects, Analytics (which is selected), Calendar, and Team. The main content area is titled 'Analytics'. It displays a section titled 'Current projects' with three cards: 'Clean Carpayo Beach' (selected), 'Tree planting', and 'Recycling programme'. A hand cursor is hovering over the card for 'Clean Carpayo Beach'. At the bottom of the screen, there is a 'Log out' link.



The screenshot shows a report titled "Clean Carpayo Beach" for an event on 10/04. The sidebar menu is identical to the previous screenshot. The main area contains the following data entry fields:

- Create a new report**
- Event - 10/04**
- Age:**

Age range	Count
18-23	32
23-28	14
23-28	3
- Gender of Attendees:**

Gender	Count
Male	29
Female	24
Not disclosed	2
- Add a note:** A text input field with a plus sign icon below it.
- Location of Attendees:**

Type	Count
Local	41
National	10
International	5
- Satisfaction survey:**

Response	Count
Very dissatisfied	0
Dissatisfied	2
Neutral	10
Satisfied	29
Very satisfied	24

At the bottom right is a "GENERATE REPORT" button with a plus sign icon.

Maria Jones  
Hope Haven Au 23

SUN MON TUES WED THURS FRI SAT

- Home
- Projects
- Analytics
- Calendar**
- Team

Log out

Maria Jones  
Hope Haven Au 23

Home Projects Analytics Calendar Team

Hope Haven's Team

Member	Email	Actions
Jhon Doe	jhon.doe@hopehaven.org	
Emily Ruiz	emily.ruiz@hopehaven.org	
Benjamin Nguyen	benjamin.nguyen@hopehaven.org	
Sofia Patel	sofia.patel@hopehaven.org	
Jacob Garcia	jacob.garcia@hopehaven.org	
Olivia Kim	olivia.kim@hopehaven.org	
Liam Smith	liam.smith@hopehaven.org	

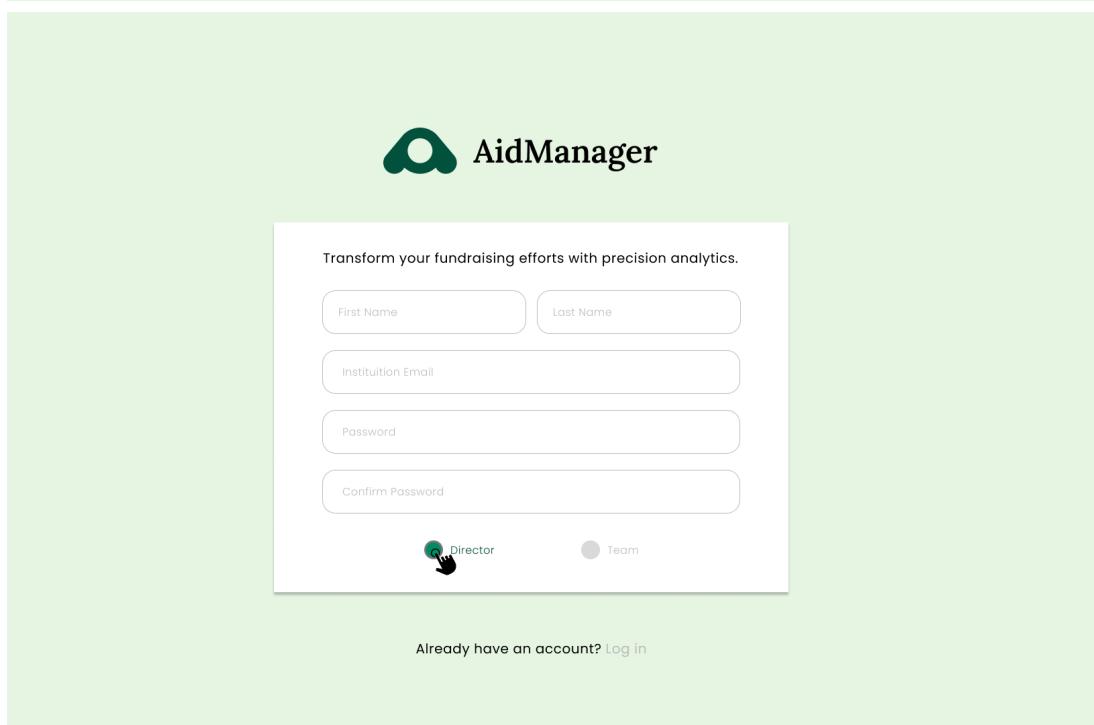
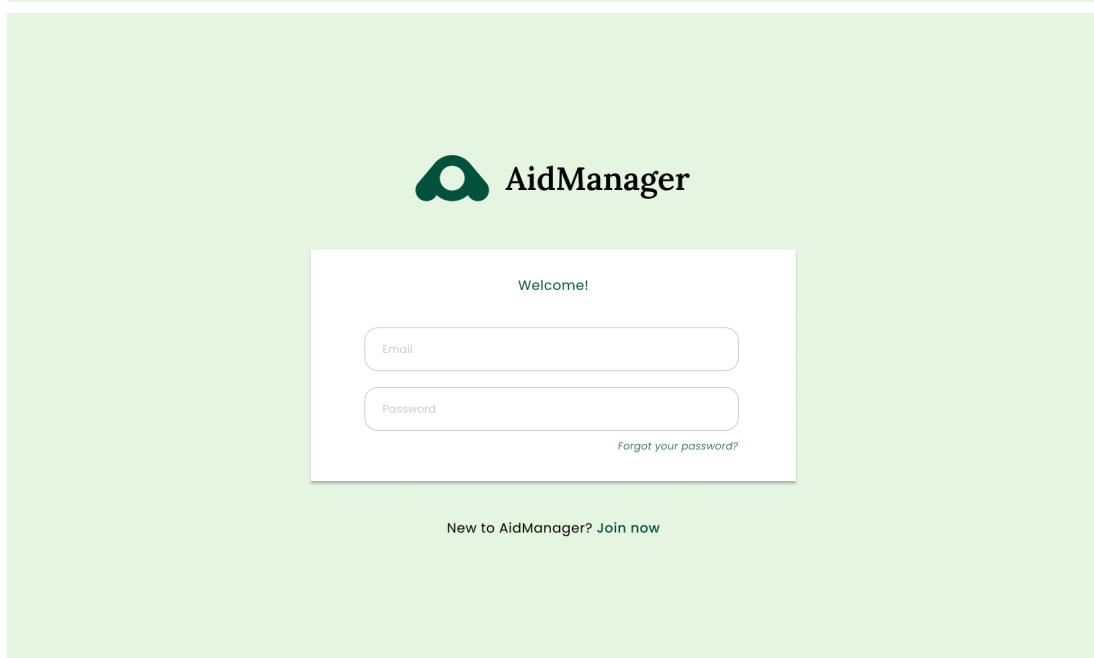
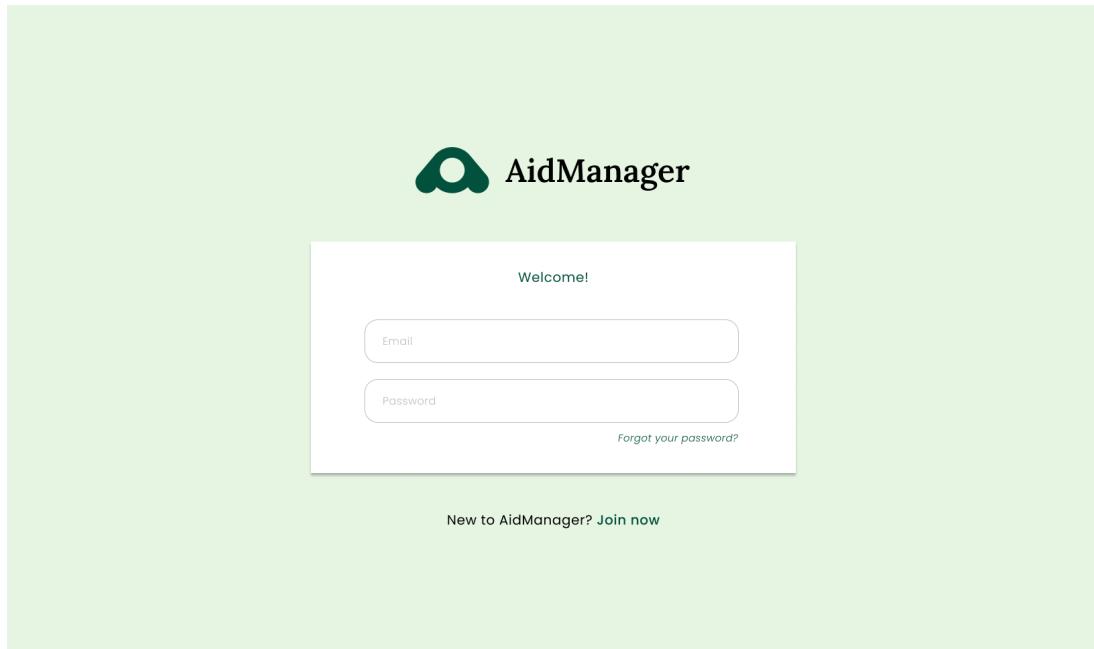
Log out

#### 4.6.2. Web Applications Wireflow Diagrams.

#### 4.6.3. Web Applications Mock-ups.

URL del Mock-up de la Aplicación hecho en Figma

**Segmento 1: Manager de ONG**





**S/. [price].00**  
/year for you & your team

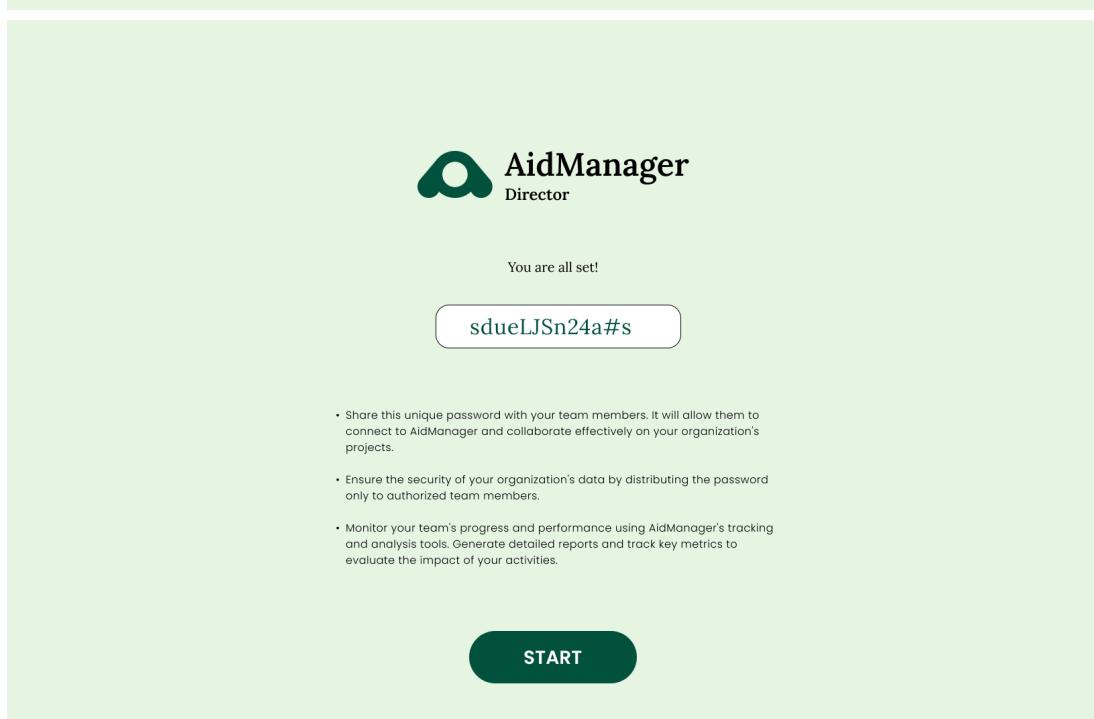
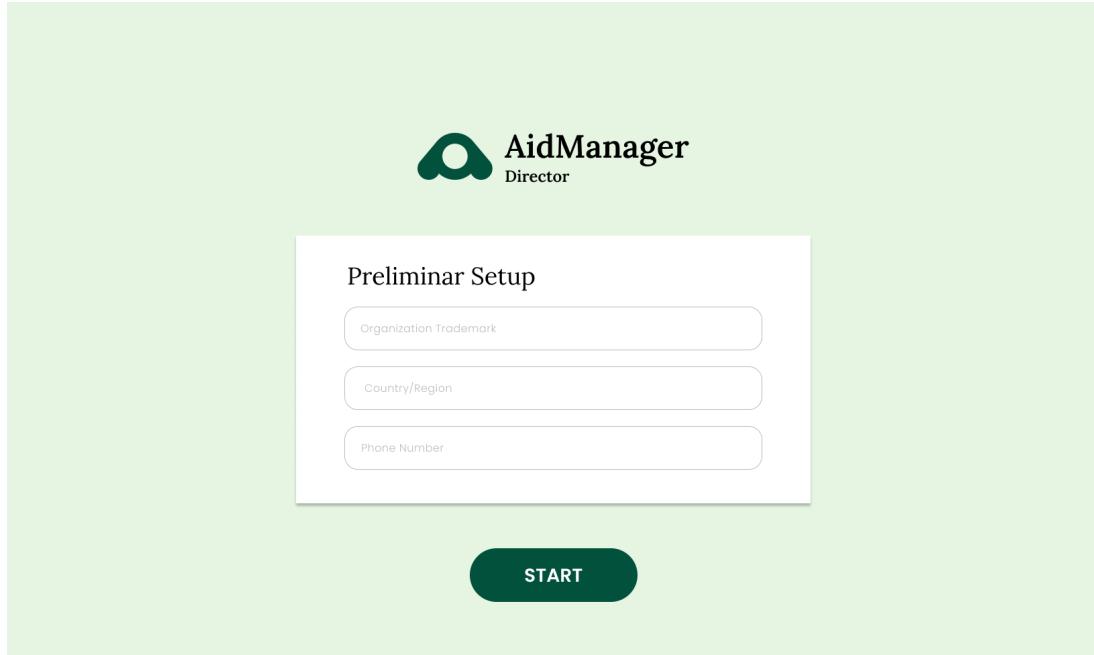
- ✓ Gain access to comprehensive analytics and data-driven insights to optimize fundraising strategies and maximize impact.
- ✓ Simplify the management of social assistance activities with intuitive tools for event planning, donor management, and volunteer coordination.
- ✓ Monitor progress, track key performance indicators, and generate customizable reports to demonstrate impact and inform decision-making in real-time.
- ✓ Elevate donor engagement and retention with personalized communication, targeted outreach, and peer-to-peer fundraising capabilities.

**JOIN US**



**Payment details**

**PAY**



☰  AidManager  
Director

John Doe  
Hope Haven 23

Home Projects Analytics Calendar Create Post

# Hope Haven

Current projects

Clean Carpayo Beach Tree planting Recycling programme Create new project

Log out

☰  AidManager  
Director

John Doe  
Hope Haven 23

## Projects

Current projects

Clean Carpayo Beach Tree planting Recycling programme Create new project

Recycle bin

Water conservation lecture

Log out

John Doe  
Hope Haven 23

## Clean Carpayo Beach

Tasks

To-Do	In progress	Done
Contact a transportation company Assigned to: Maria Jones Due: 12/04	Recruit volunteers Assigned to: Maria Jones Due: 13/04	Contact the district's council Assigned to: Jane Doe Due: 10/04
Lore ipsum Assigned to: Maria Jones Due: 20/04	Lore ipsum Assigned to: Claudia Medina Due: 15/04	Lore ipsum Assigned to: Maria Jones Due: 7/04
Lore ipsum Assigned to: Maria Jones Due: 11/04	Lore ipsum Assigned to: Joke Brown Due: 11/04	Lore ipsum Assigned to: Maria Jones Due: 5/04

+ Add New Task

Log out

John Doe  
Hope Haven 23

## Analytics

Current projects

Project	Description
Clean Carpayo Beach	People cleaning a beach.
Tree planting	A small tree being planted.
Recycling programme	People recycling.

Log out

AidManager  
Director

## Clean Carpayo Beach

John Doe  
Hope Haven 23

Home Projects Analytics Calendar Create Post

Currents Stats:

Time	13% ahead of schedule
Tasks	6 tasks to be completed
Workload	0 tasks overdue
Progress	33.33% complete
Cost	35% under budget

Tasks:

To-do (3) In progress (3) Done (3)

To-Do In progress Done

Expected payments:

Transportation	High
Food	Medium
Water	Medium
>Lorem	Low

Progress:

Nia graph

Actual (dark green), Planned (light blue), Budget (medium green)

Progress:

Category	Actual	Planned	Budget
Category A	2k	3k	4k
Category B	5k	6k	7k

EXPORT

Log out

AidManager  
Director

## Calendar

John Doe  
Hope Haven 23

Home Projects Analytics Calendar Create Post

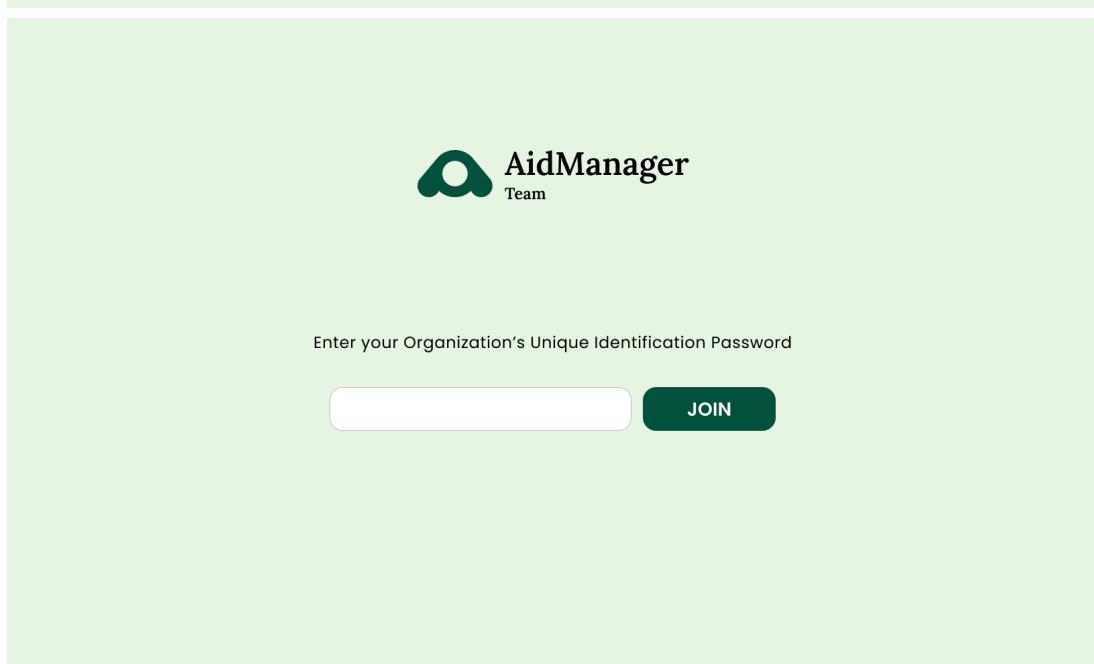
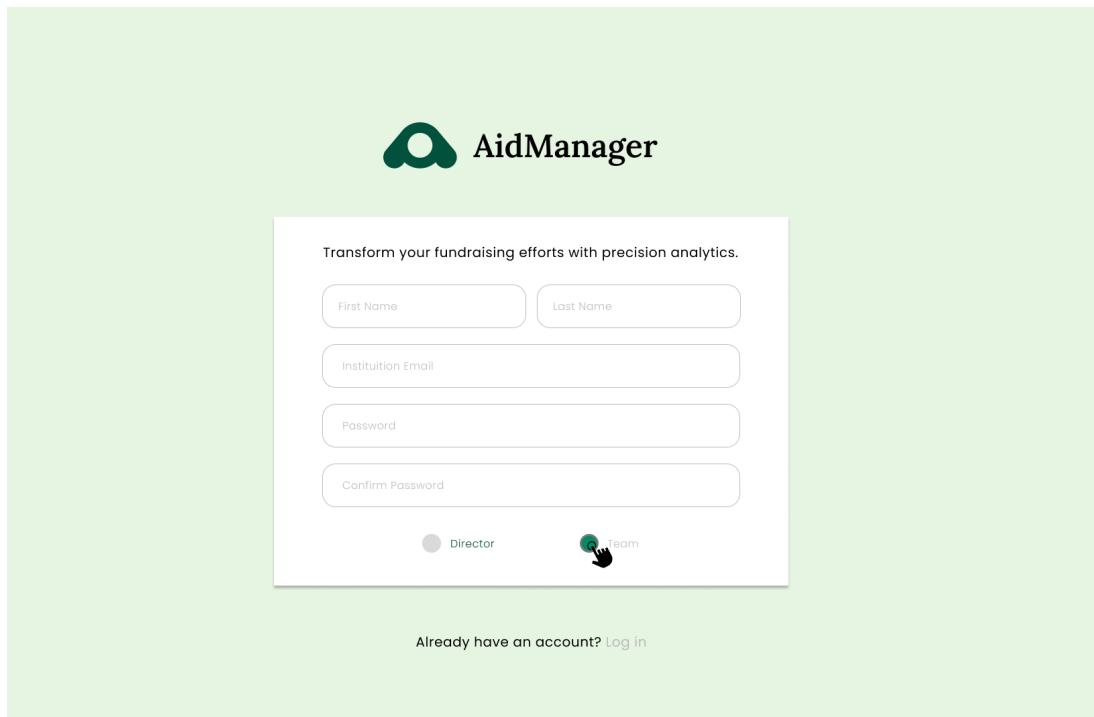
SUN	MON	TUES	WED	THURS	FRI	SAT

Log out

The screenshot shows the AidManager Director interface. At the top, there's a navigation bar with a menu icon, the AidManager logo, and the text "AidManager Director". On the left, a sidebar lists "Home", "Projects", "Analytics", "Calendar", and a highlighted "Create Post" button. The main area is titled "Create a post" and says "No recent publications.". A post titled "Celebrating Team Success: Hope Haven International's Impact in Action" is displayed, featuring a message from the team, an "Attach file" button, and "PUBLISH (23)" and "EDIT VISIBILITY" buttons. At the bottom left, there's a "Log out" link.

## Segmento 2: Equipo de ONG

The screenshot shows the AidManager login page. It features the AidManager logo at the top. Below it is a form with fields for "Email" and "Password", and a "Forgot your password?" link. At the bottom of the form, there's a link "New to AidManager? Join now".



Maria Jones  
Hope Haven A 23

Home Projects Analytics Calendar Team

# Hope Haven

New posts

John Doe [john.doe@hopehaven.org](mailto:john.doe@hopehaven.org)

Celebrating Team Success: Hope Haven International's Impact in Action

Dear Hope Haven Team,  
We are thrilled to share some exciting news and celebrate the collective efforts of our incredible team members! Together, we have achieved significant milestones and made a meaningful impact on the lives of those we serve.



Log out

Maria Jones  
Hope Haven A 23

Home Projects Analytics Calendar Team

## Projects

Current projects



Clean Carpaya Beach Tree planting Recycling programme

Log out

Maria Jones  
Hope Haven 23

## Clean Carpayo Beach

Tasks

To-Do	In progress	Done
Contact a transportation company Assigned to: Maria Jones Due: 12/04	Recruit volunteers Assigned to: Maria Jones Due: 13/04	Lorum ipsum Assigned to: Maria Jones Due: 7/04
Lorum ipsum Assigned to: Maria Jones Due: 20/04		Lorum ipsum Assigned to: Maria Jones Due: 5/04
Lorum ipsum Assigned to: Maria Jones Due: 11/04		

+ Add New Task

Log out

Maria Jones  
Hope Haven 23

## Analytics

Current projects

Project	Image	Description
Clean Carpayo Beach		
Tree planting		
Recycling programme		

Log out

**Clean Carpayo Beach**

Maria Jones  
Hope Haven Ru 23

[Home](#) [Projects](#) [Analytics](#) [Calendar](#) [Team](#)

**Currents Stats:**

Time	13% ahead of schedule
Tasks	6 tasks to be completed
Workload	0 tasks overdue
Progress	33.33% complete
Cost	35% under budget

**Tasks:**

To-do (3) In progress (3) Done (3)

**Expected payments:**

Transportation	High
Food	Medium
Water	Low
Lorem	Very Low

**Progress:**

Lore ipsum  
No graph

**Progress:**

Actual (Green), Planned (Blue), Budget (Dark Green)

[EXPORT](#)

[Log out](#)

**Clean Carpayo Beach**

Maria Jones  
Hope Haven Ru 23

[Home](#) [Projects](#) [Analytics](#) [Calendar](#) [Team](#)

**Create a new report**

Event - 10/04

**Age:**

Age ranger: 5	32
18-23	32
23-28	14
23-28	3

+ Add a field

**Gender of Attendees:**

Male:	29
Female:	24
Not disclosed:	2

**Add a note:**

**Location of Attendees:**

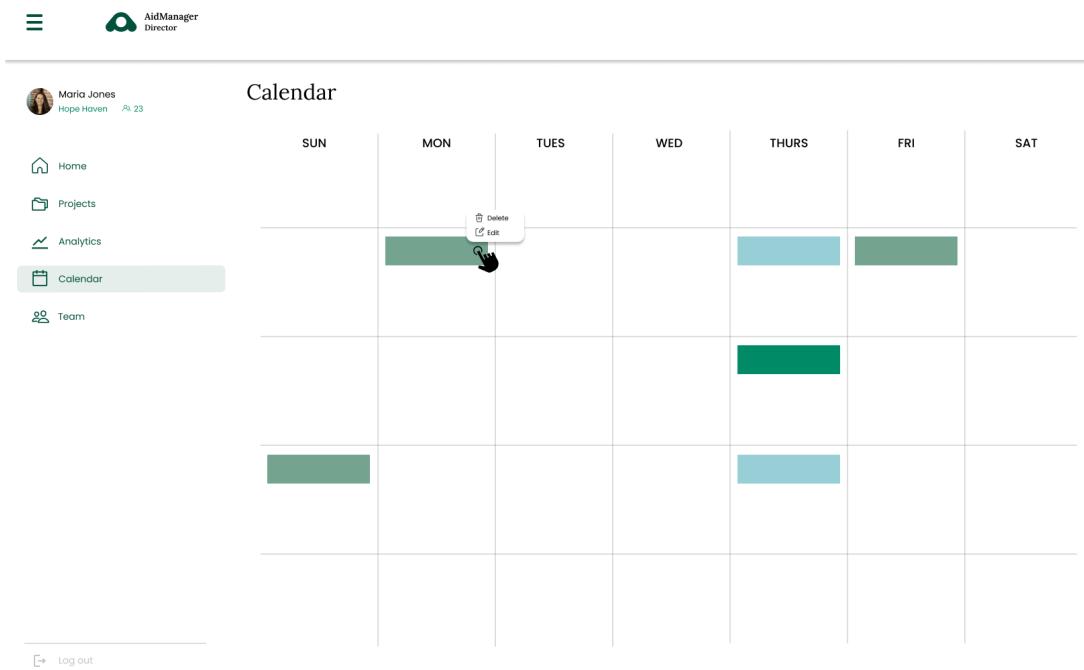
Local:	41
National:	10
International:	5

**Satisfaction survey:**

Very dissatisfied:	0
Dissatisfied:	2
Neutral:	10
Satisfied:	29
Very satisfied:	24

[GENERATE REPORT](#)

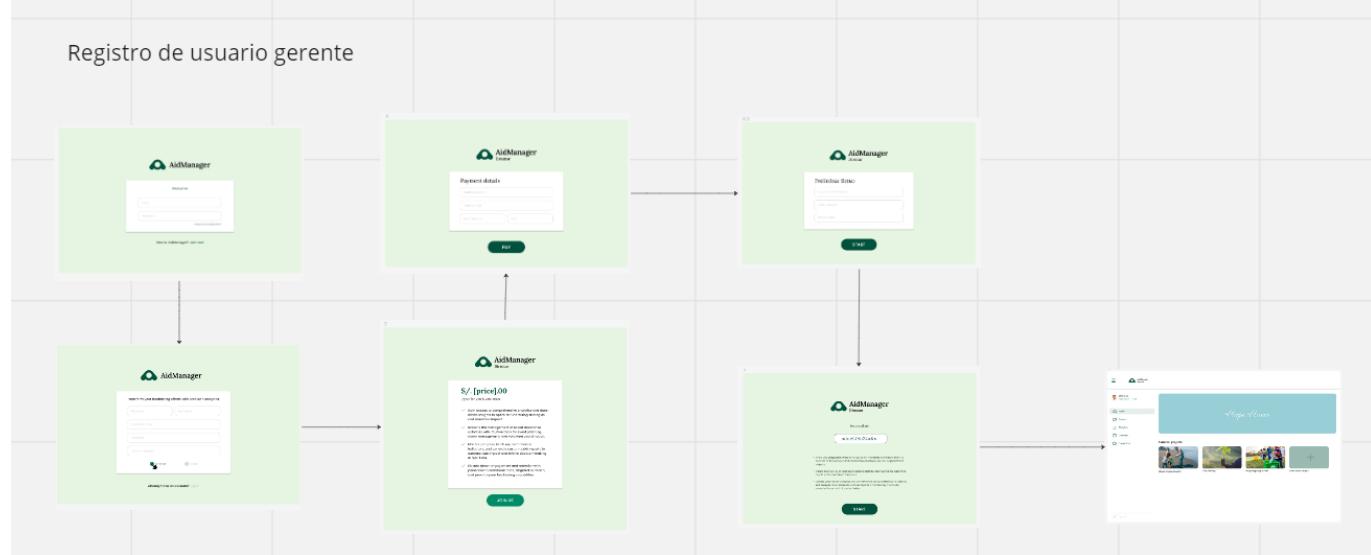
[Log out](#)



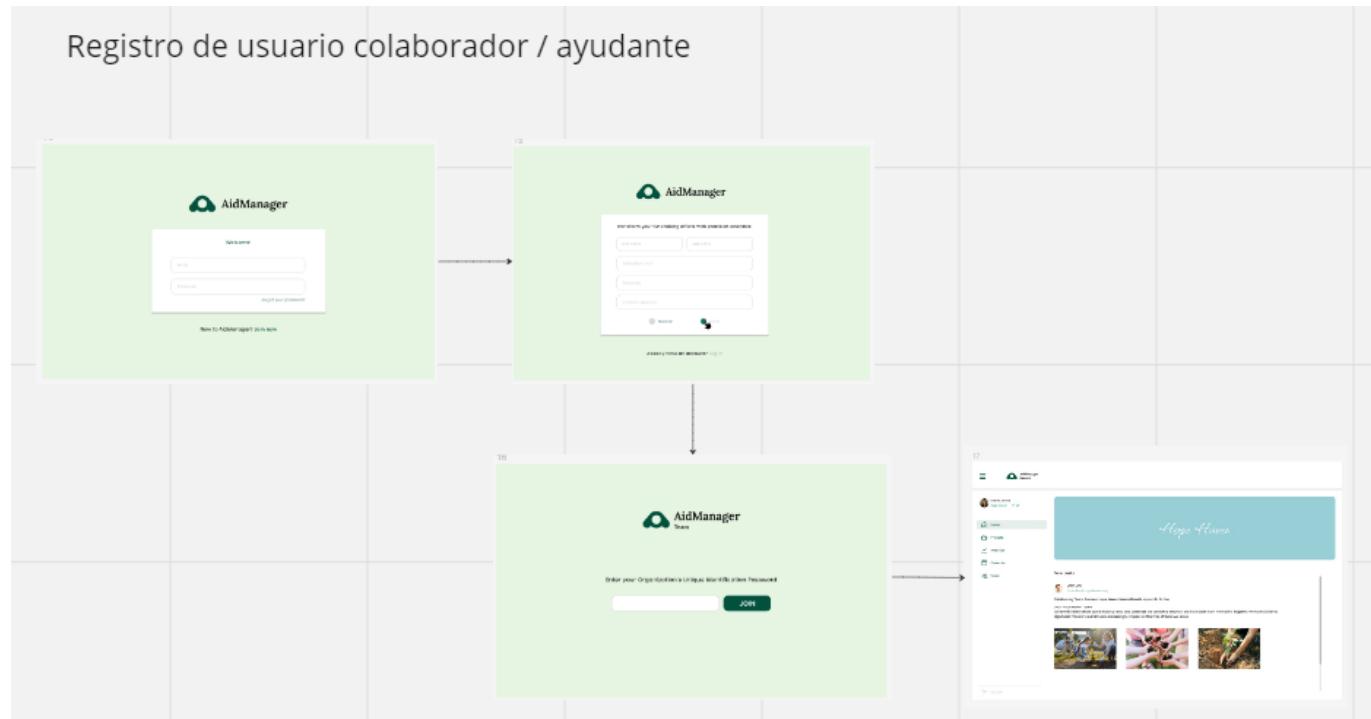
This screenshot shows the AidManager Director team page. At the top, it features a large teal header with the text 'Hope Haven's Team' in white script. Below the header is a sidebar with the same navigation links as the calendar page: Home, Projects, Analytics, Calendar, and Team (which is highlighted). The main content area displays a list of team members with their names, email addresses, and contact icons. The team members listed are Jhon Doe, Emily Ruiz, Benjamin Nguyen, Sofia Patel, Jacob Garcia, Olivia Kim, and Liam Smith. Each team member has a small profile picture, their name, their email address (e.g., jhon.doe@hopehaven.org), and two small green icons representing user and message functions. A vertical scrollbar is visible on the right side of the main content area.

#### 4.6.4. Web Applications UserFlow Diagrams.

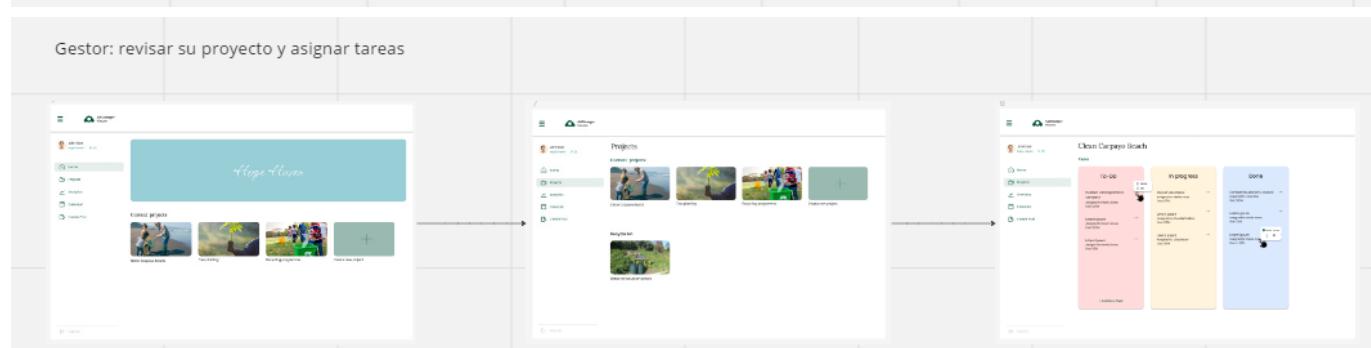
## Registro de usuario gerente



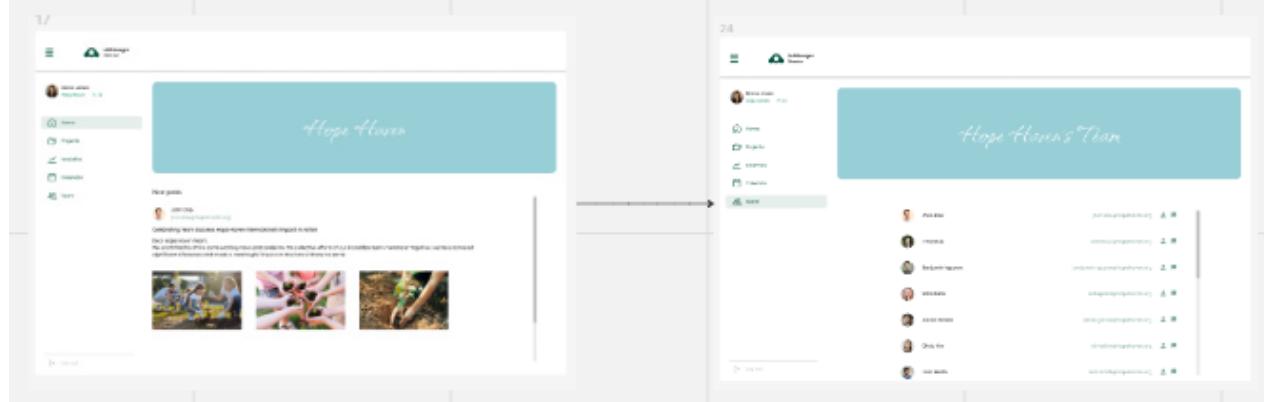
## Registro de usuario colaborador / ayudante



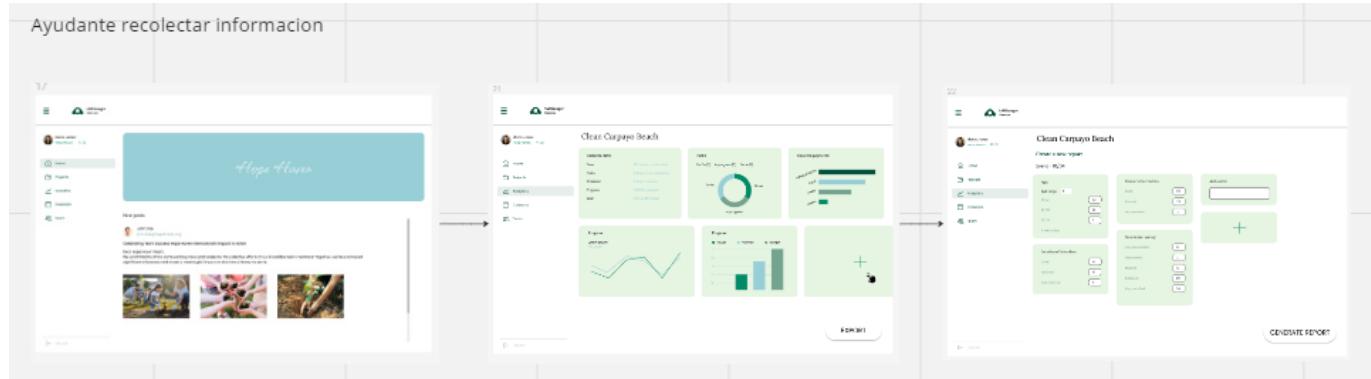
Gestor: revisar su proyecto y asignar tareas



## Ayudante: revisa sus compañeros de grupo



## Ayudante recolectar información



## 4.7. Mobile Application Prototyping

Para el desarrollo de los prototipos de la **interfaz móvil** de AidManager, se aplicaron criterios fundamentales que aseguran una experiencia de usuario óptima y adaptada a las necesidades del segmento objetivo.

### Criterios de Diseño Aplicados:

- Claridad y Facilidad de Uso:**

Se priorizó una navegación **intuitiva y comprensible**, permitiendo a los usuarios entender de forma clara las funciones disponibles. La interfaz facilita la visualización de reportes estadísticos y tareas asignadas de manera eficiente.

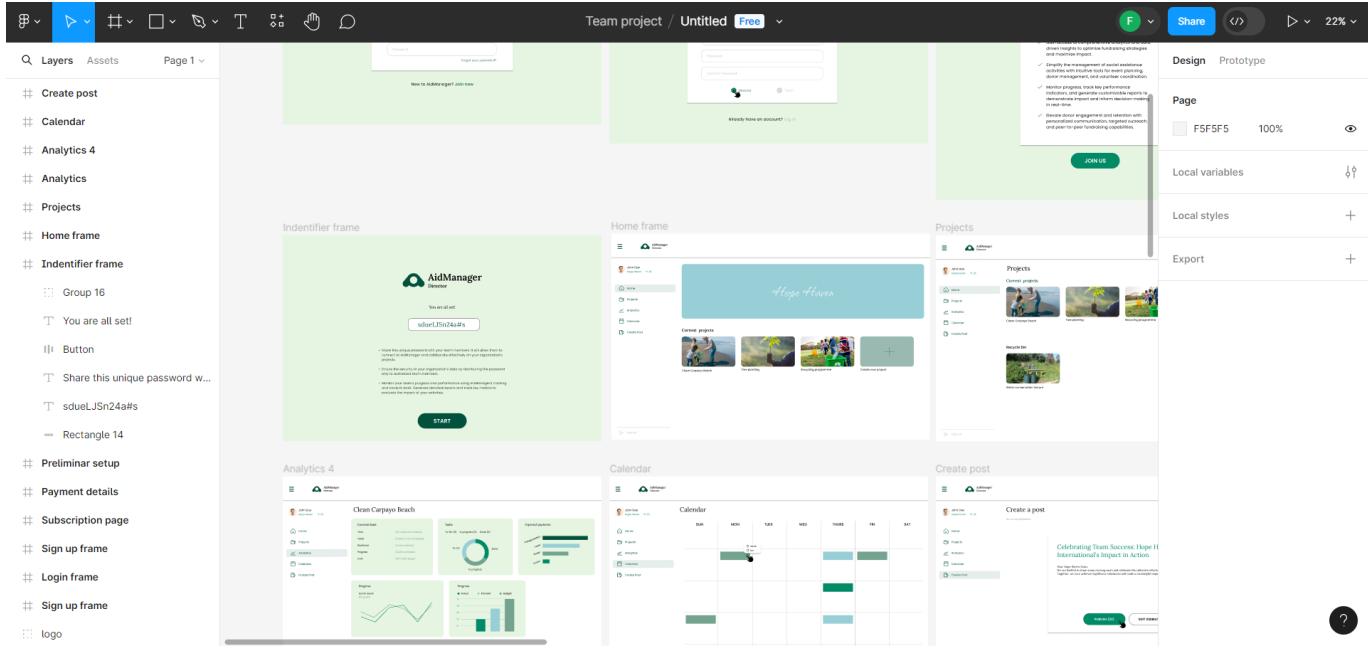
- Diseño Responsive:**

Se garantizó la compatibilidad con diversos tamaños de pantalla, asegurando que la aplicación funcione correctamente en cualquier dispositivo móvil, sin comprometer la usabilidad ni la estética.

- Priorización de Información Relevante:**

El diseño destaca únicamente la información más relevante para los usuarios, permitiendo una interacción directa con las funcionalidades clave, evitando sobrecargas visuales y distracciones.

### Vista del Prototipo:



## Prototipo Interactivo en Figma:

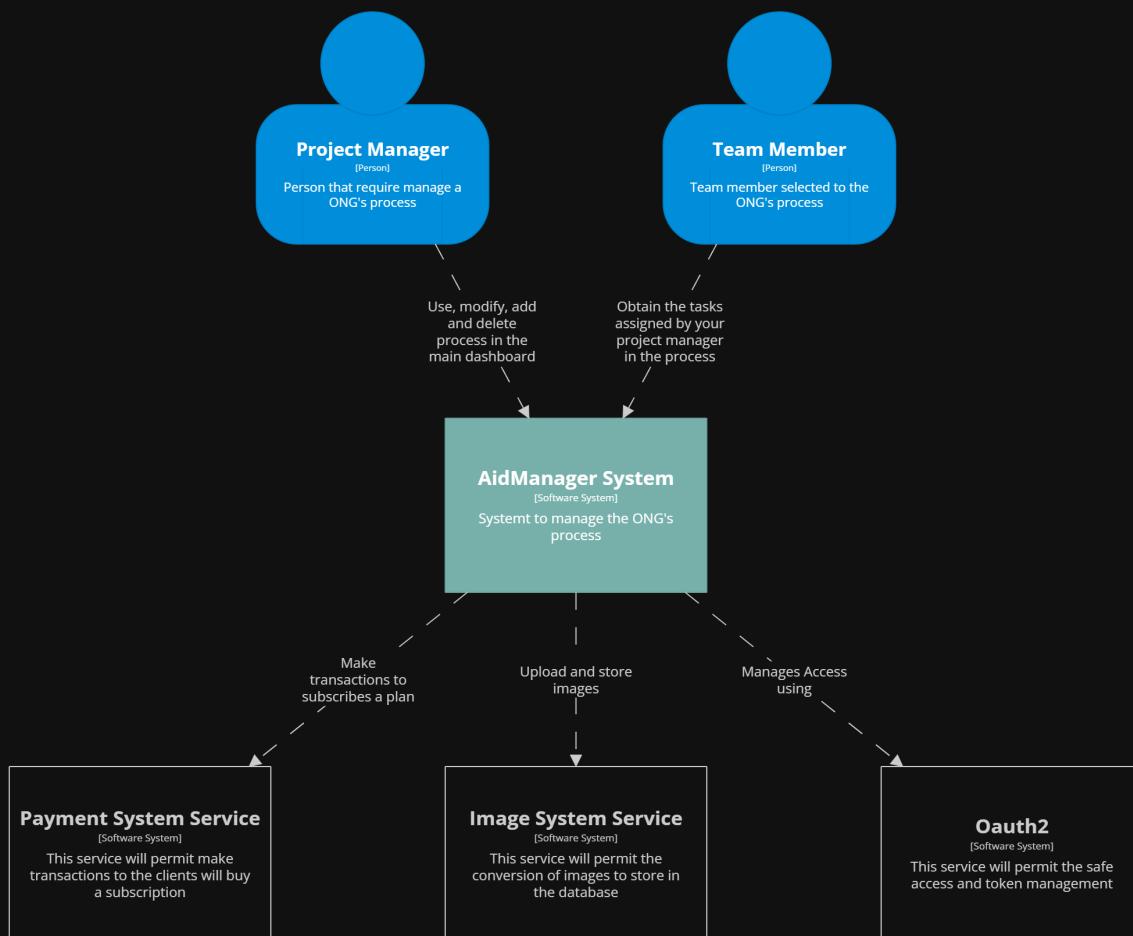
[Ver Prototipo en Figma](#)

## Video del Prototipo Funcional:

[Ver Video del Prototipo](#)

### 4.8.1. Software Architecture – Context Level Diagram

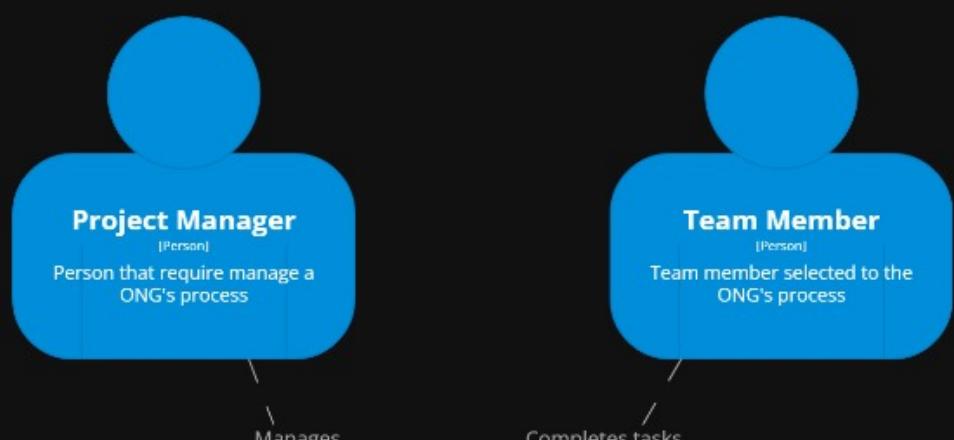
El **Context Level Diagram** proporciona una visión general de alto nivel del sistema AidManager. Define cómo interactúa con usuarios externos (actores) y otros sistemas, estableciendo sus límites y relaciones clave.

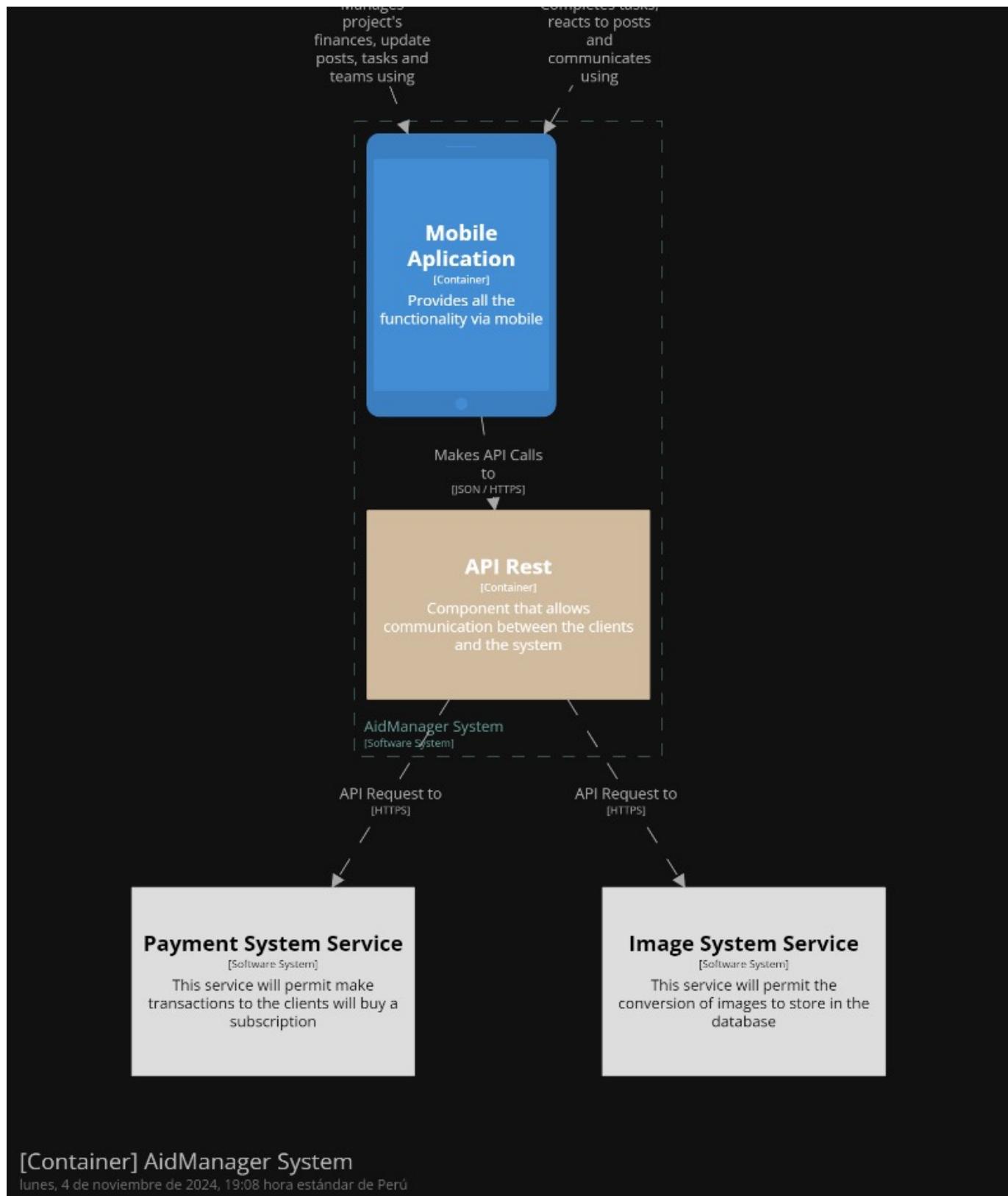


[System Context] AidManager System  
 Sunday, September 14, 2025 at 5:40 PM Peru Standard Time

#### 4.8.2. Software Architecture – Container Level Diagram

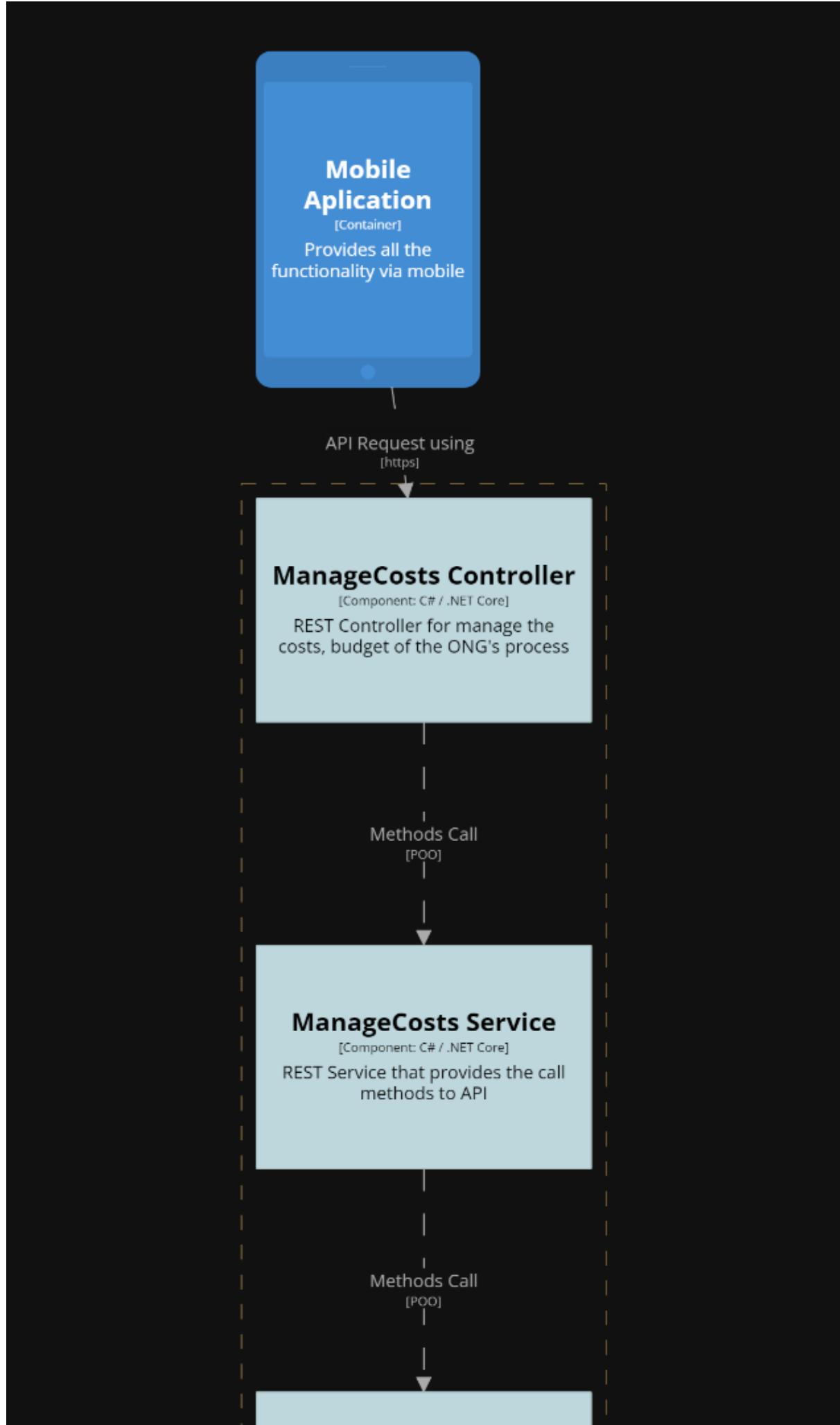
El **Container Level Diagram** descompone el sistema en contenedores, tales como aplicaciones, bases de datos y servicios, mostrando cómo cada uno colabora para cumplir con los objetivos del sistema. Este nivel detalla las tecnologías utilizadas y sus responsabilidades principales.

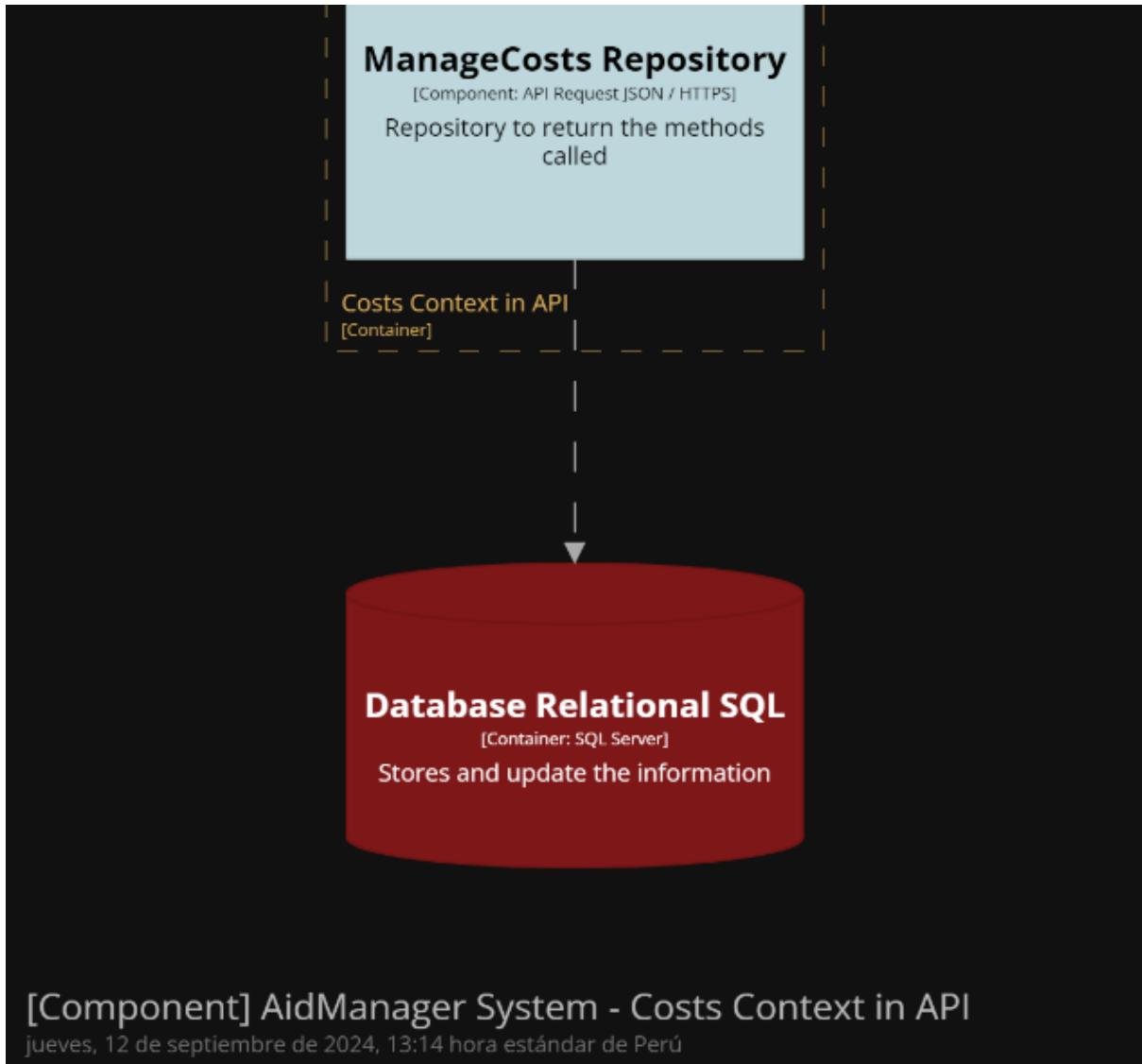




#### 4.8.3. Software Architecture – Component Level Diagram

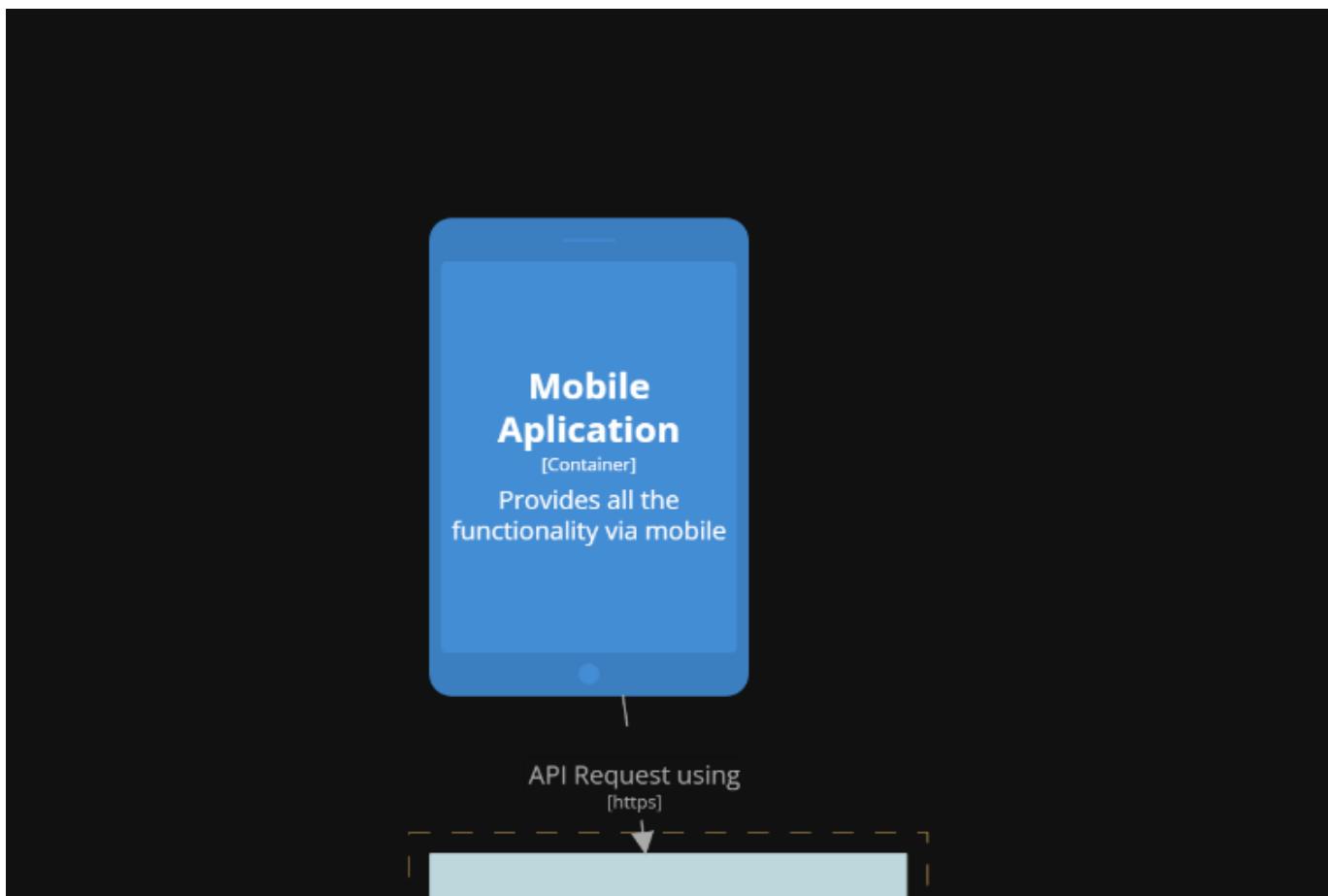
El **Component Level Diagram** explora la estructura interna de cada contenedor, detallando los componentes clave y sus interacciones. Esto permite entender cómo se organiza y distribuye la funcionalidad dentro del sistema.

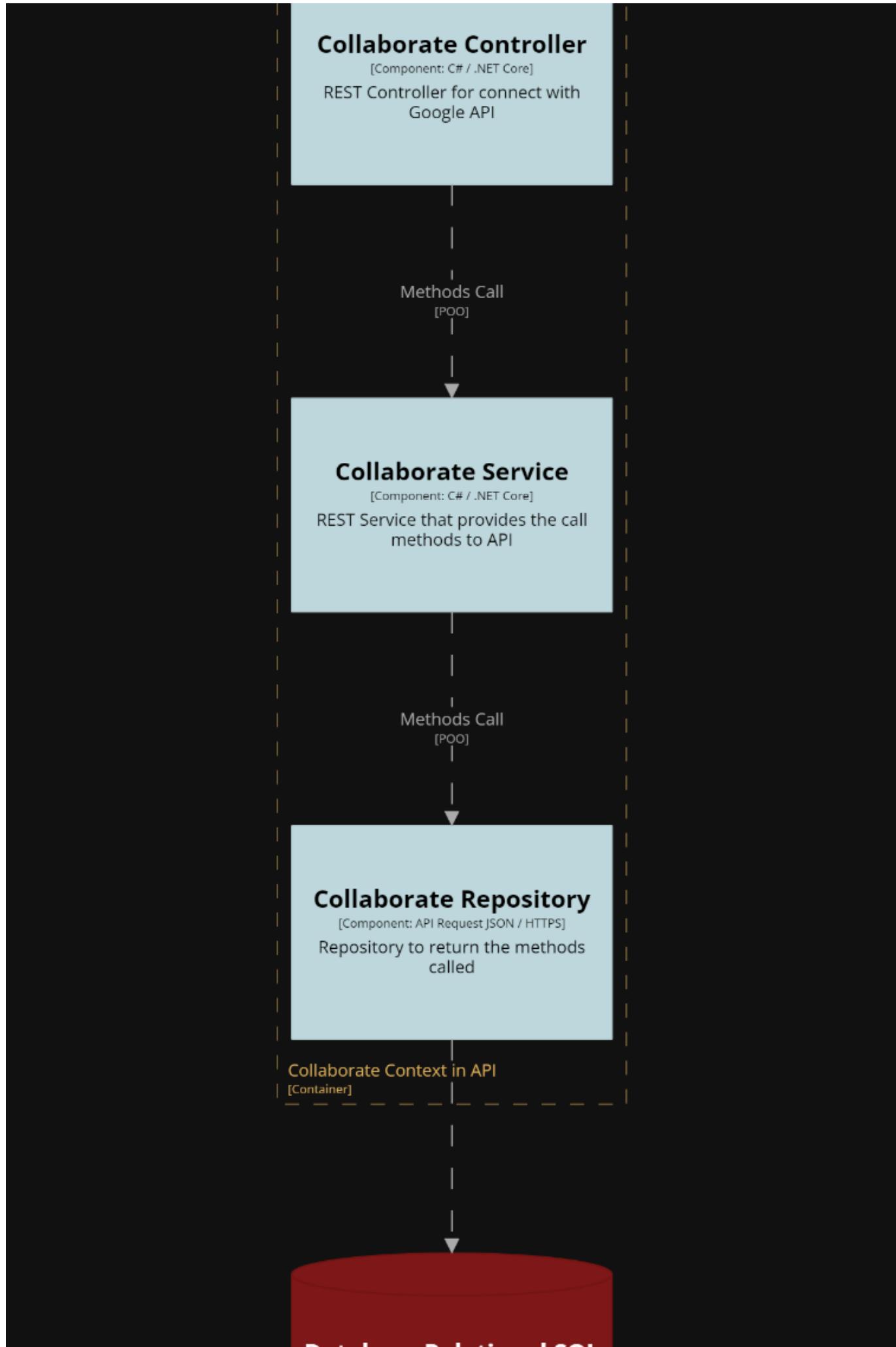


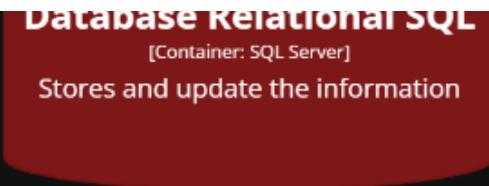


[Component] AidManager System - Costs Context in API

jueves, 12 de septiembre de 2024, 13:14 hora estándar de Perú

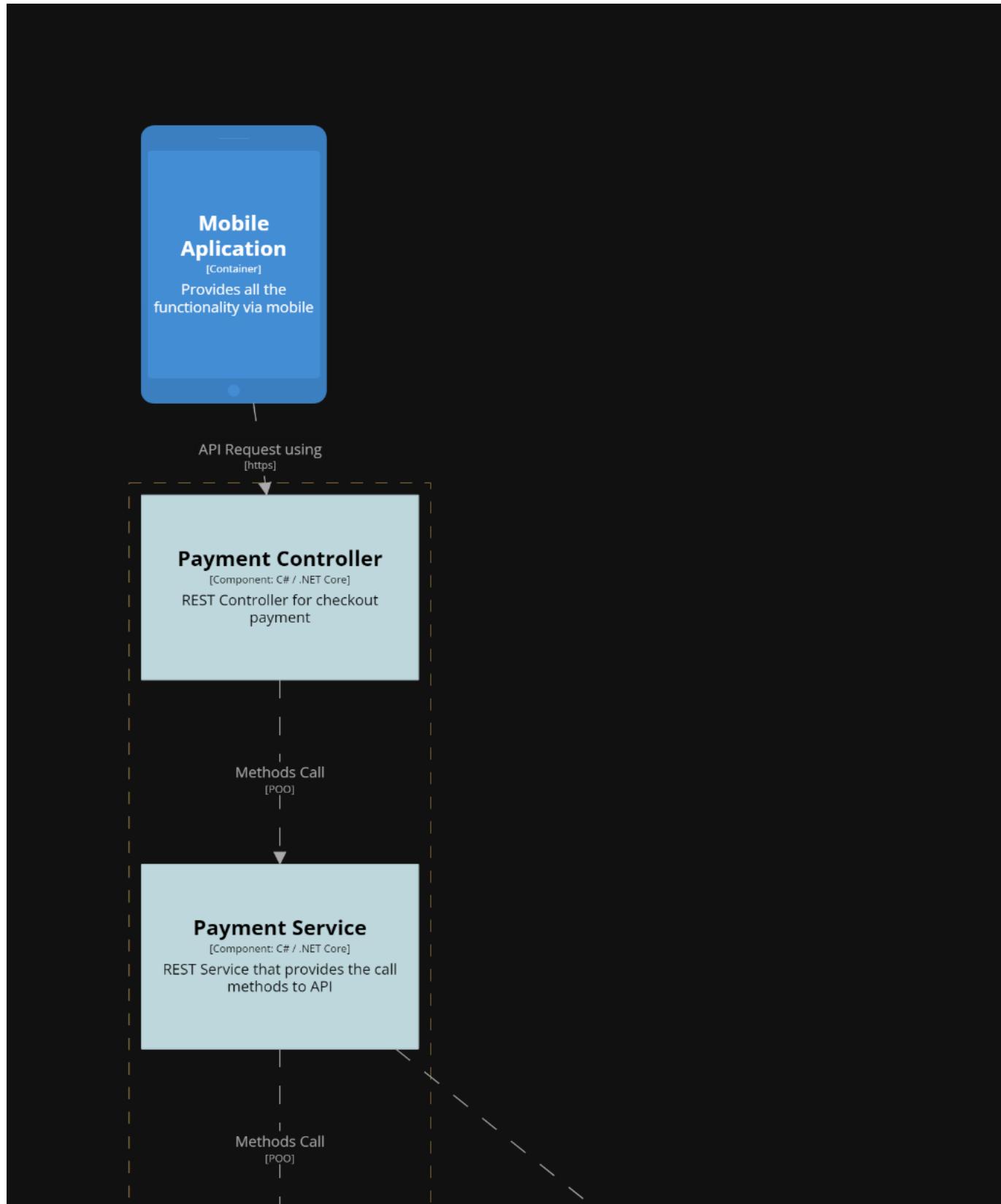


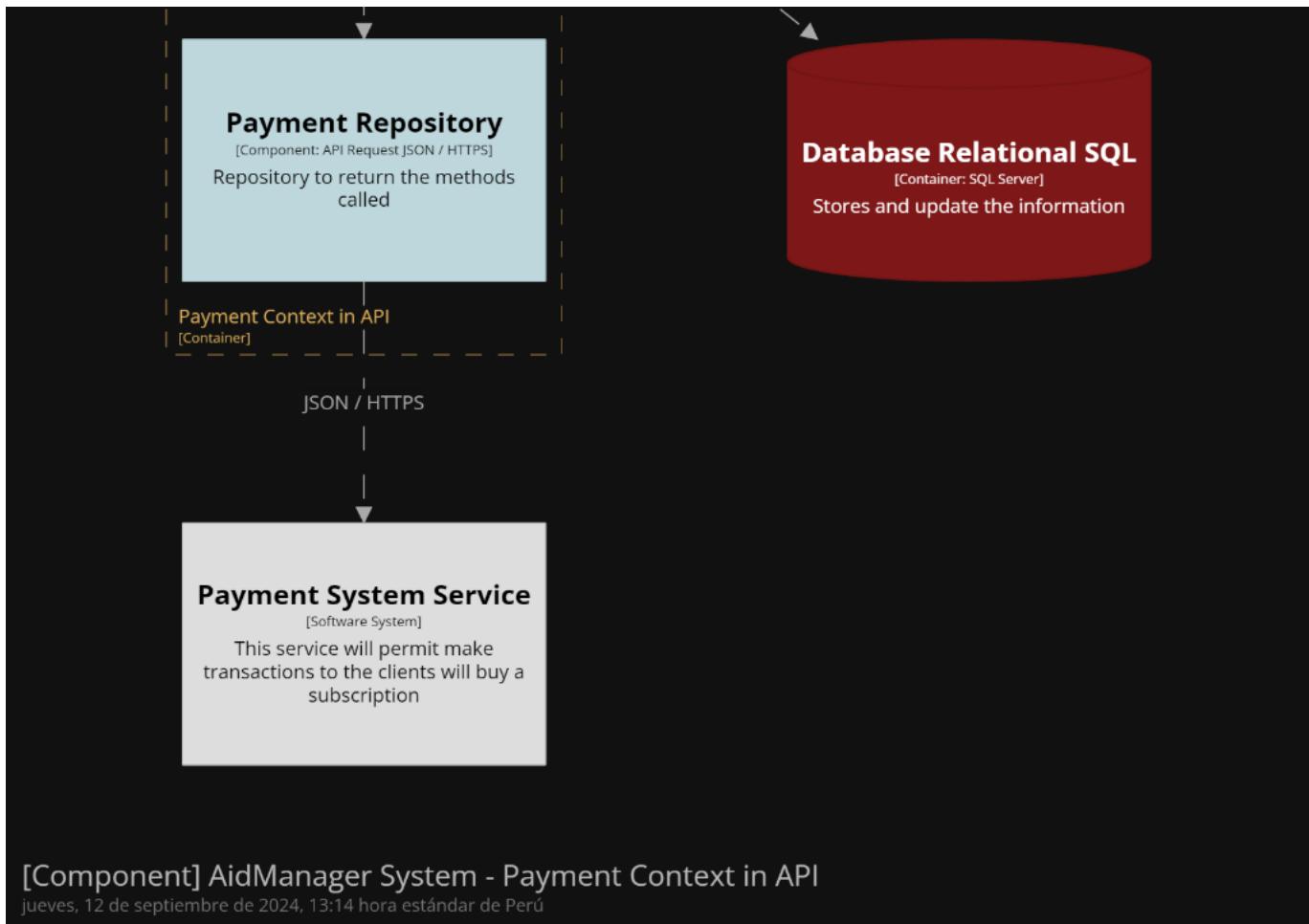




## [Component] AidManager System - Collaborate Context in API

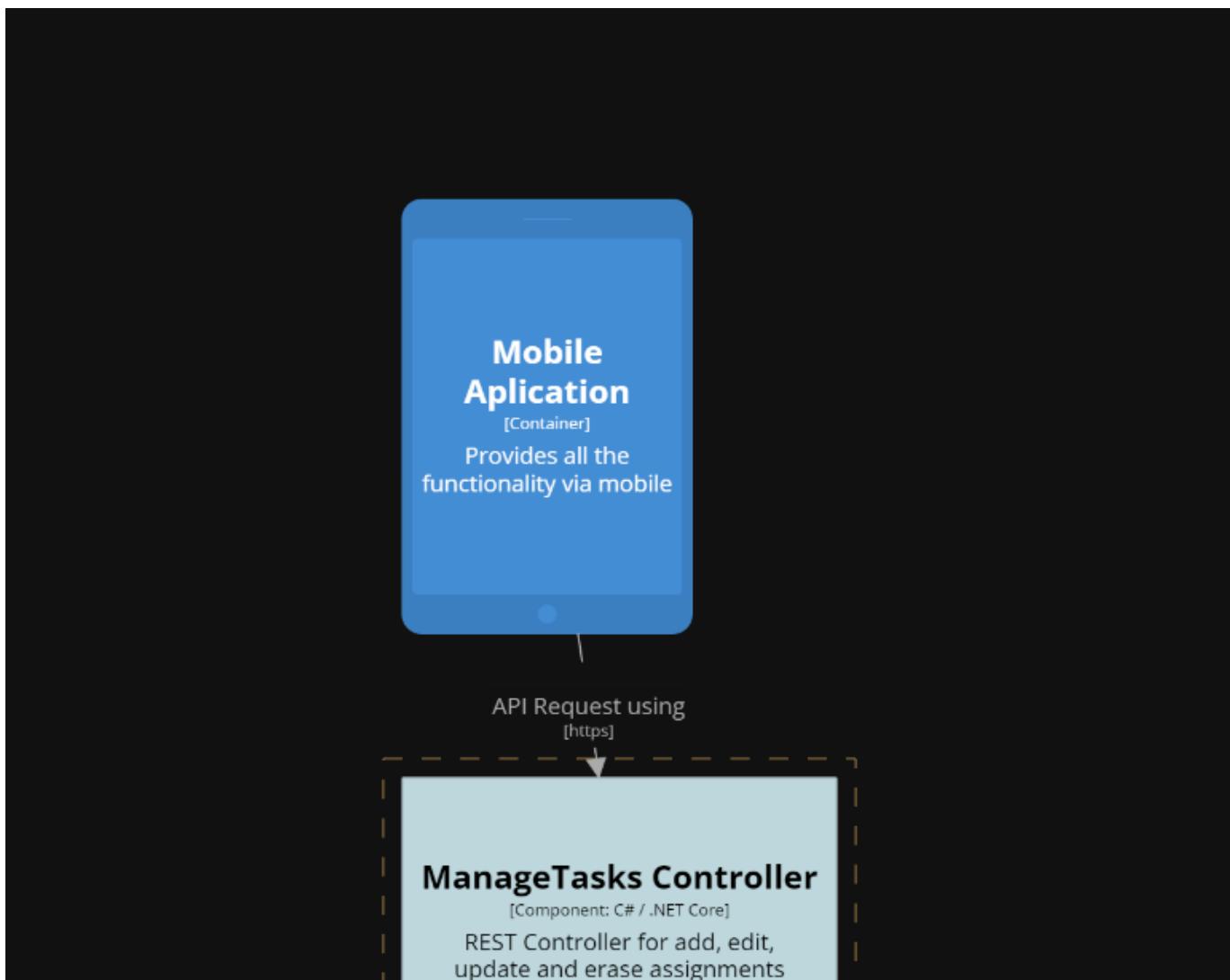
jueves, 12 de septiembre de 2024, 13:14 hora estándar de Perú

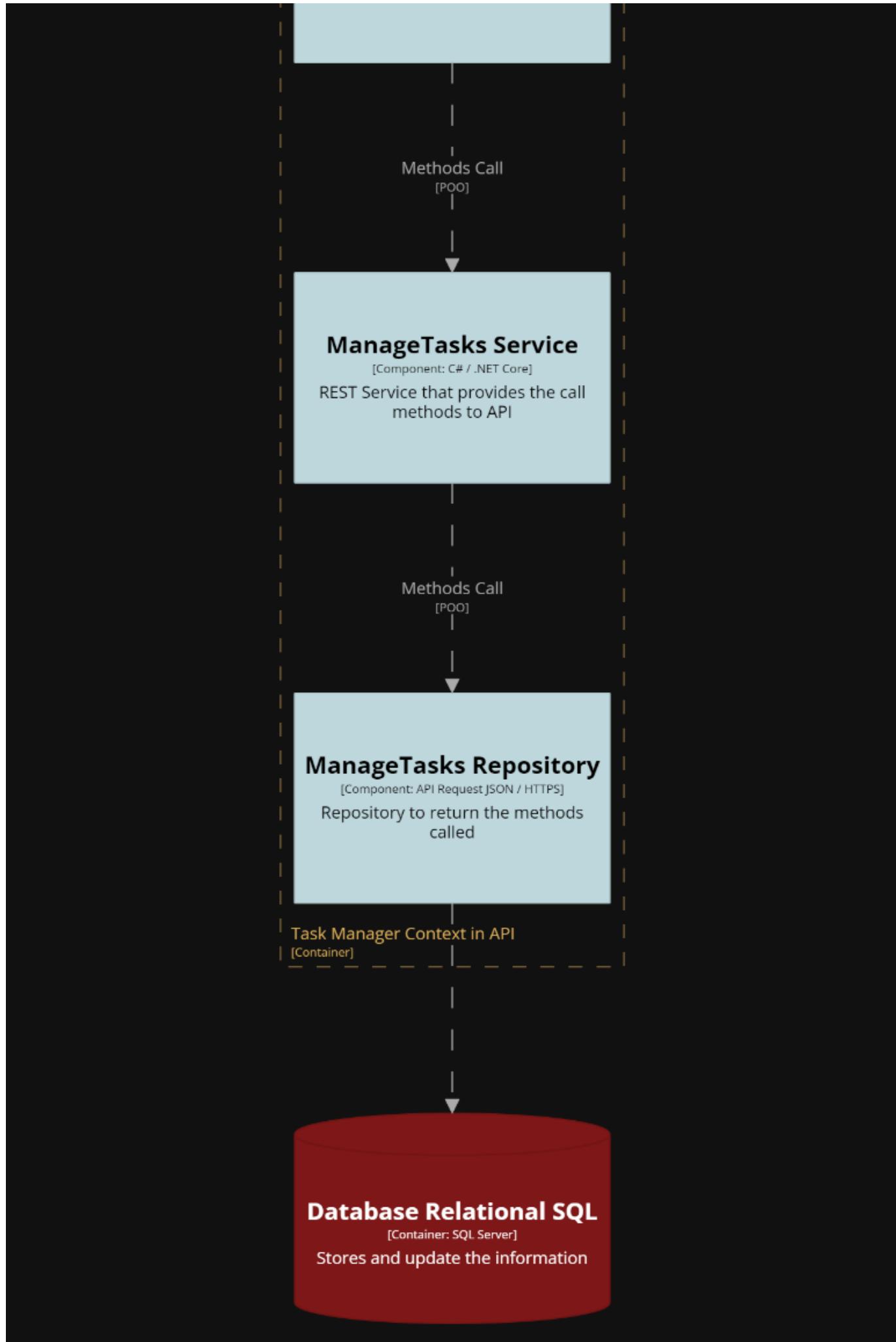




## [Component] AidManager System - Payment Context in API

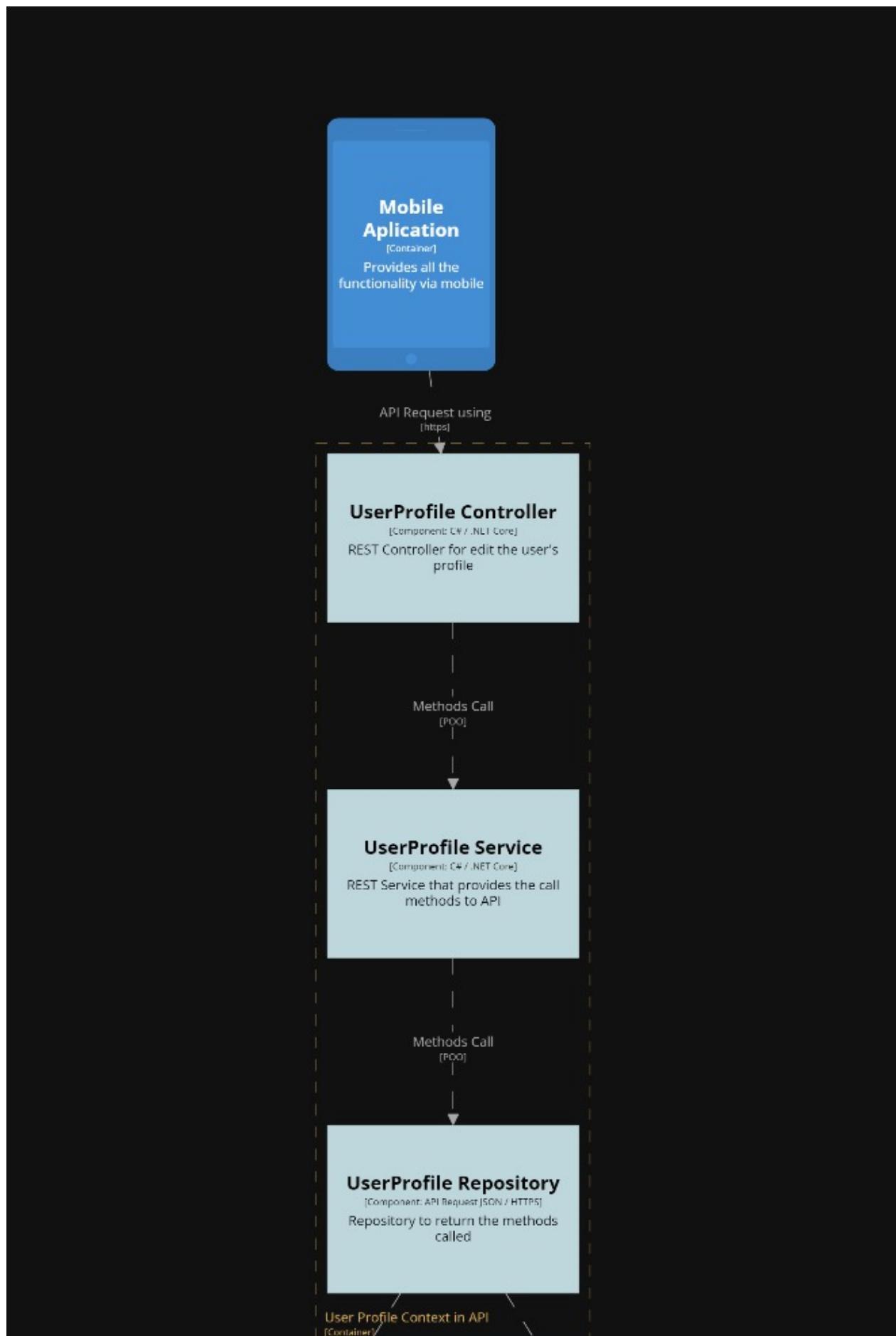
jueves, 12 de septiembre de 2024, 13:14 hora estándar de Perú

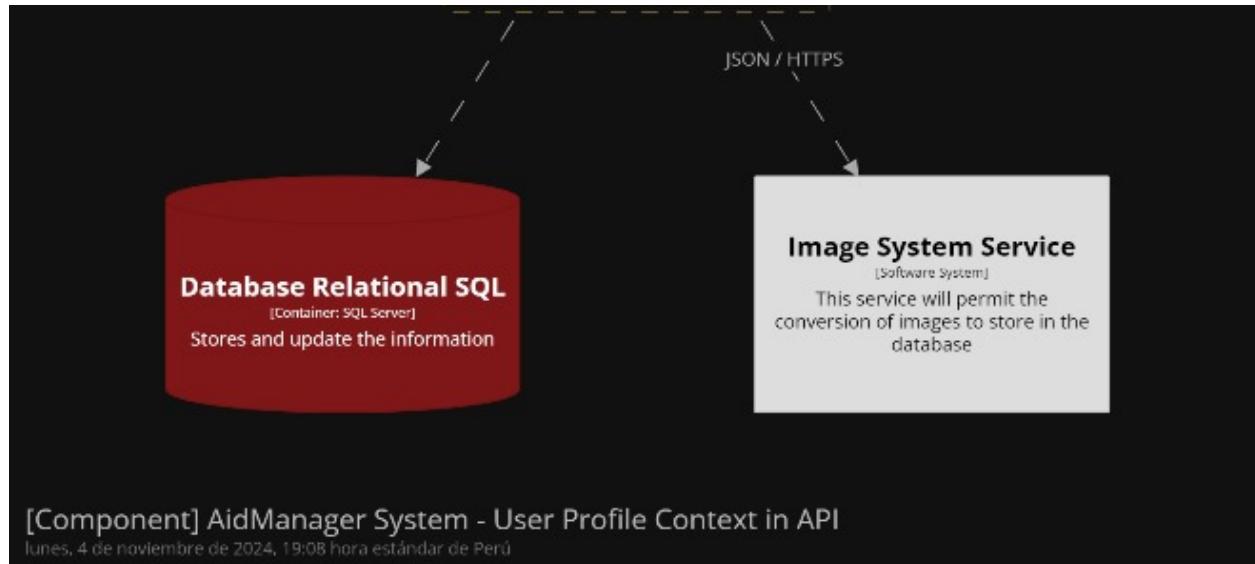




## [Component] AidManager System - Task Manager Context in API

jueves, 12 de septiembre de 2024, 13:14 hora estándar de Perú

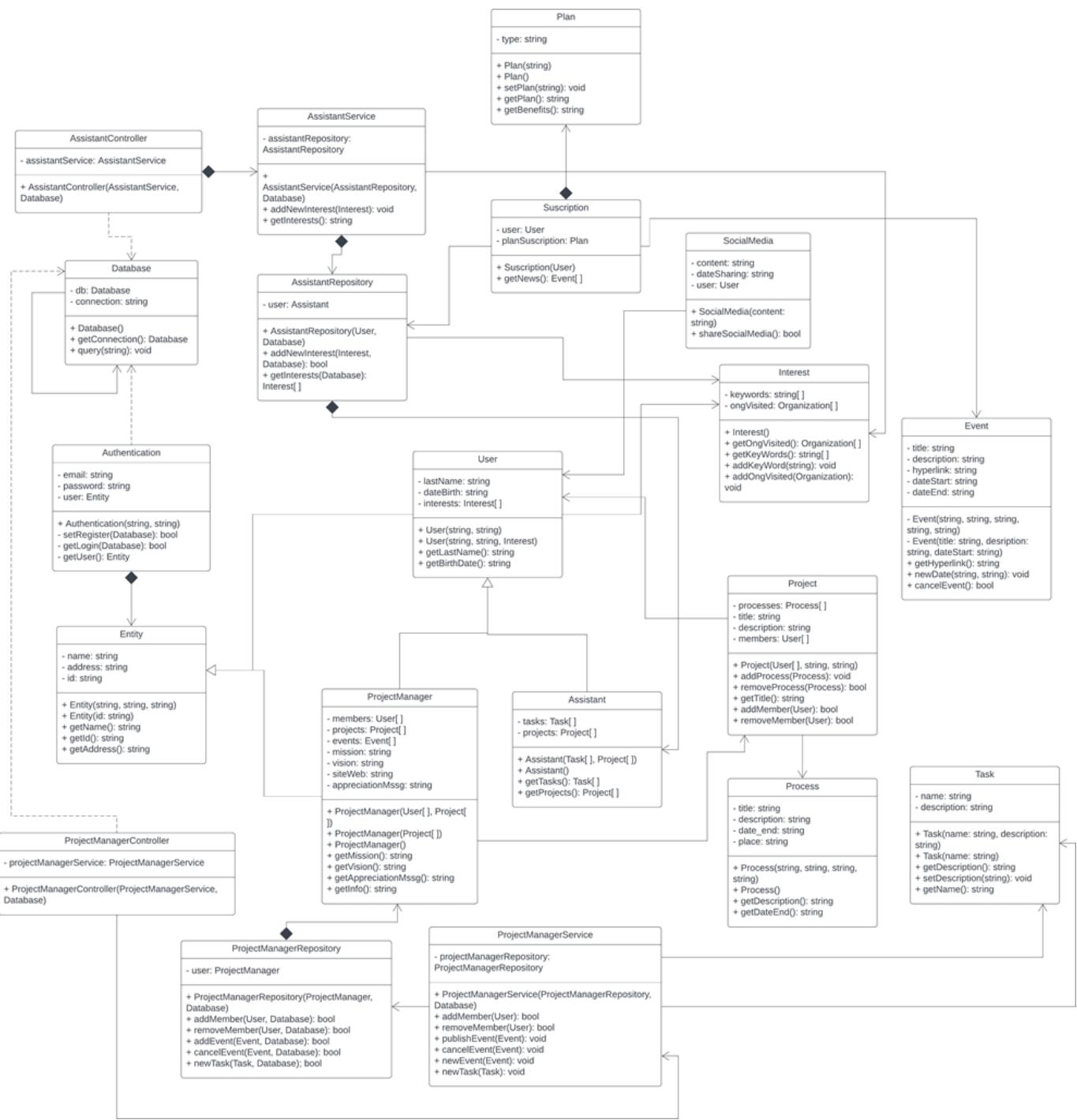




## 4.9. Software Object-Oriented Design

### 4.9.1. Class Diagrams

A continuación, se presenta el **Diagrama de Clases** del sistema AidManager, donde se visualizan las entidades clave, sus atributos, métodos y relaciones entre clases.



#### 4.9.2. Class Dictionary

En esta sección se detallan las **clases principales** que conforman la arquitectura orientada a objetos del sistema:

Clase	Descripción
User	Representa a los usuarios registrados en la plataforma, tanto <b>gestores</b> como <b>miembros de equipo</b> . Incluye métodos para gestionar cuentas, autenticación y datos de contacto.
ProjectManager	Clase específica para los <b>gestores de proyectos</b> . Contiene métodos para planificar, asignar tareas y supervisar proyectos.
Assistant	Representa a los <b>asistentes</b> que colaboran en eventos y proyectos. Incluye atributos relacionados con su rol operativo y tareas asignadas.

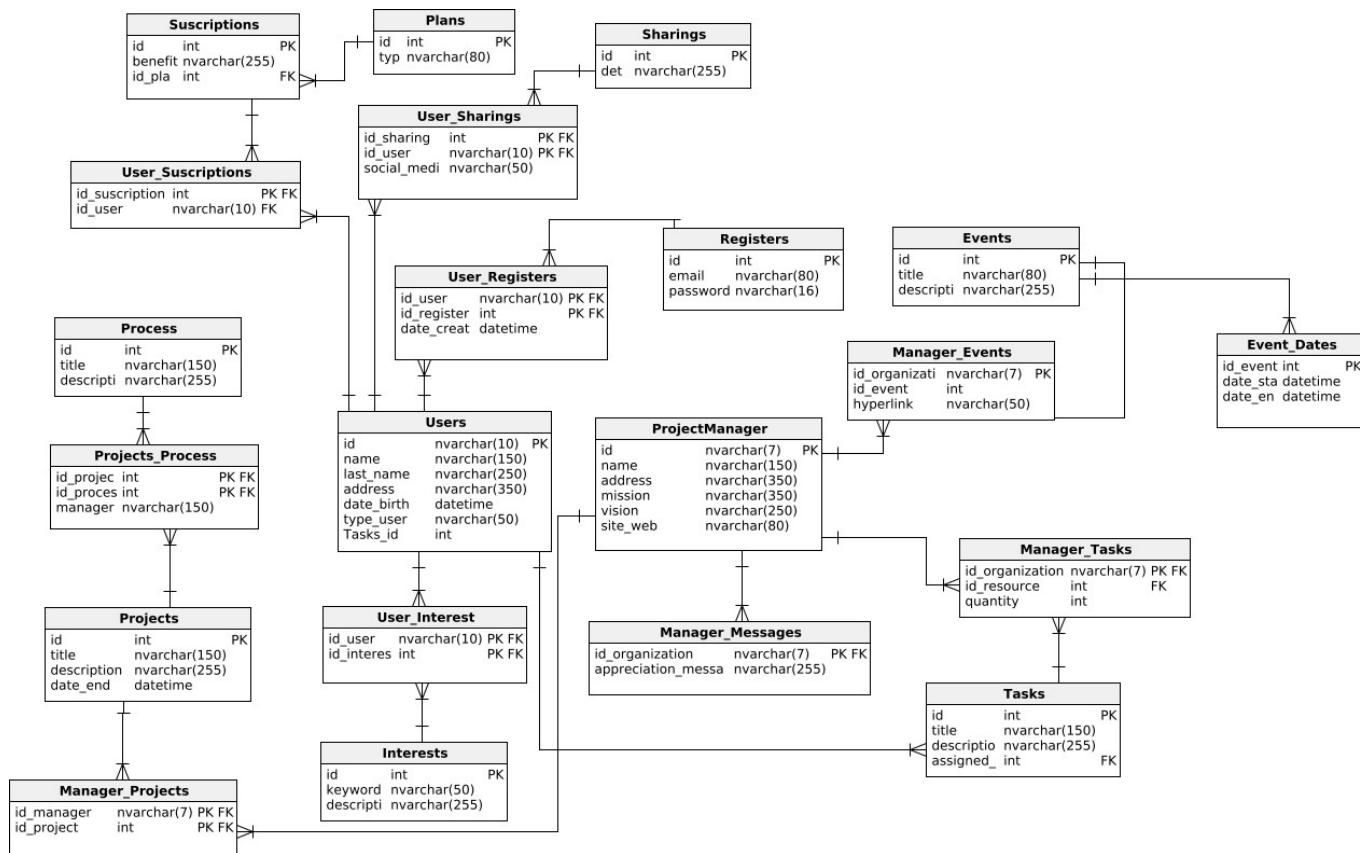
Clase	Descripción
<b>Project</b>	Define los <b>proyectos</b> gestionados en la plataforma. Contiene atributos como nombre, descripción, estado y métodos para actualizar su progreso.

Estas clases forman la base de la lógica de negocio de AidManager, facilitando la gestión eficiente de los elementos clave dentro de la aplicación.

## 4.10. Database Diagram

### 4.10.1. Relational/Non-Relational Database Diagram

A continuación se presenta el **Diagrama de Base de Datos** que respalda el funcionamiento de AidManager. Este diagrama muestra las entidades principales, sus relaciones y cómo se estructura la información clave para la gestión de proyectos, usuarios y tareas dentro del sistema.



 Vertabelo

Este diseño permite:

- Una gestión eficiente de **usuarios**, diferenciando gestores y asistentes.
- Registro y seguimiento detallado de **proyectos** y **tareas**.
- Integración con funciones como control de fechas, estadísticas y comunicación interna.

El modelo relacional asegura la **integridad de los datos** y la escalabilidad del sistema conforme crezcan las operaciones de la organización.

## Capítulo V: Product Implementation

## 5.1. Software Configuration Management

### 5.1.1. Software Development Environment Configuration

A continuación, se detallan las herramientas y entornos utilizados durante el desarrollo y despliegue de AidManager:

---

#### Figma – Prototipado UX/UI

- **Herramienta:** Figma
- **Propósito:** Figma fue la plataforma utilizada para el diseño visual de la aplicación, permitiéndonos crear:
  - **Wireframes** (bocetos de estructura de la app).
  - **Mock-ups** (diseños visuales detallados).
  - Prototipos interactivos tanto para **aplicaciones web como móviles**.

Figma es una herramienta colaborativa basada en la nube, ampliamente usada en el diseño de interfaces UX/UI, lo que facilitó la visualización y validación temprana de la experiencia de usuario.

- **Enlace al Prototipo Figma:**

[Ver Prototipo](#)

---

#### Software Deployment – Vercel

- **Herramienta:** Vercel
- **Propósito:** Vercel se utilizó para el **despliegue de la Landing Page** de AidManager. Esta herramienta permite realizar despliegues rápidos y eficientes de aplicaciones web, facilitando la visualización de la versión online del proyecto.
- **Enlace al Despliegue:**
  - [Link to Vercel Deployment](#)

Beneficios de esta configuración:

- Facilita la **colaboración remota** del equipo de diseño y desarrollo.
- Permite iterar rápidamente sobre la interfaz con herramientas visuales.
- Despliegue ágil de versiones accesibles desde cualquier dispositivo.

### 5.1.2. Source Code Management

Para la gestión del código fuente del proyecto **AidManager**, se utilizará un sistema de control de versiones basado en **Git**, facilitando el seguimiento de cambios, la colaboración del equipo y la integración continua de nuevas funcionalidades.

---

#### Repositorio GitHub

- **Landing Page:**

El código correspondiente a la Landing Page será gestionado en un repositorio específico en GitHub.

  - **Repositorio:** <https://github.com/Diseno-de-Experimentos-4446/Aid-Manager-Web-Application>

- **Product Implementation:**

El desarrollo completo de la aplicación se manejará en otro repositorio dedicado a la implementación del producto final.

- **Repository:** <https://github.com/Diseno-de-Experimentos-4446/Aid-Manager-Mobile-App>
- 

## Workflow: GitFlow

Se adoptará **GitFlow** como metodología de control de versiones, permitiendo una organización clara del desarrollo mediante ramas principales y de apoyo.

---

### Ramas Principales:

- **Main:**

Contiene el código **estable y listo para producción**. Toda versión oficial del proyecto se consolidará aquí.

- **Develop:**

Rama dedicada a integrar los **últimos cambios en desarrollo** antes de ser considerados para una nueva versión.

---

### Ramas de Desarrollo:

- **Feature:**

- Se crea desde **Develop**.
  - Se utiliza para el desarrollo de nuevas funcionalidades.
  - Una vez completada y probada, se fusiona nuevamente a **Develop** y se elimina.
- 

### Ramas de Apoyo:

- **Release:**

- Nace desde **Develop**.
- Sirve para la preparación de una nueva **versión estable**, enfocándose en la corrección de errores y ajustes menores.
- Se fusiona tanto en **Main** como en **Develop** al finalizar.

- **Hotfix:**

- Se crea desde **Main**.
  - Se utiliza para solucionar **problemas críticos** detectados en producción.
  - Se fusiona tanto en **Main** como en **Develop** una vez corregidos los errores.
- 

## Beneficios de GitFlow:

- Facilita el **trabajo colaborativo** y paralelo.
- Permite una clara separación entre **desarrollo, pruebas y producción**.
- Mejora la gestión de versiones y la **entrega continua**.

### 5.1.3. Source Code Style Guide & Conventions

Para asegurar la consistencia y legibilidad del código en todo el proyecto AidManager, se adoptaron guías de estilo reconocidas y ampliamente aceptadas:

---

#### HTML & CSS – Google HTML/CSS Style Guide

- El tipo de documento debe especificarse al principio mediante meta tags.
  - El elemento `<title>` debe estar dentro del `<head>`.
  - **Sangría:** 2 espacios por nivel.
  - Uso de **minúsculas** en elementos HTML, atributos, propiedades CSS y selectores.
  - Atributos HTML siempre entre **comillas dobles**.
  - Todos los elementos HTML deben tener su **etiqueta de cierre**.
  - Evitar líneas de código excesivamente largas.
  - Siempre especificar el **ancho**, **alto** y atributo **alt** en imágenes.
- 

#### JavaScript – Google JavaScript Style Guide

- Terminar cada línea con un **punto y coma**.
  - Uso de **camelCase** para nombres de variables y funciones.
  - Valores de cadenas entre **comillas simples** (' ').
  - Declaraciones agrupadas y claras, con funciones bien delimitadas y comentarios breves cuando sea necesario.
- 

#### Java – Google Java Style Guide

- Nombres de paquetes en **minúsculas**.
  - **Clases** con nombres en **UpperCamelCase**.
  - **Métodos y variables** en **camelCase**.
  - Coincidencia entre el nombre del archivo `.java` y la clase contenida.
  - Sangría consistente (2 o 4 espacios según convención del equipo).
  - Saltos de línea después de cada declaración para mejorar la legibilidad.
  - Dividir líneas largas de más de 100 caracteres de manera lógica.
- 

#### Guía de Estilo de Compromiso de Código

- Todos los commits deben ser claros y descriptivos.
  - Usar el tiempo presente para describir cambios (por ejemplo, "Agrega nueva funcionalidad" en lugar de "Agregado nueva funcionalidad").
  - Incluir referencias a tareas o incidencias relacionadas cuando sea relevante.
- 

### 5.1.4. Software Deployment Configuration

La configuración del despliegue de AidManager se basa en herramientas modernas que permiten una gestión eficiente del código y una implementación ágil.

---

#### GitHub – Control de Versiones y Flujo de Trabajo

- Utilizamos **GitHub** como plataforma principal de versionado.
  - Aplicamos la metodología **GitFlow**, garantizando:
    - Un flujo de trabajo ordenado.
    - Ramas específicas para desarrollo, lanzamientos y correcciones.
    - Revisión continua y controlada del código.
- 

## Vercel – Despliegue Web

- **Herramienta:** Vercel
  - **Propósito:** Vercel se emplea para el despliegue de la **Landing Page** y futuras versiones de la aplicación.
  - Ideal para aplicaciones web **estáticas** o con interacciones mínimas.
  - Permite un despliegue rápido y escalable, integrándose directamente con GitHub para **implementación automática** tras cada push a ramas configuradas.
- 

Beneficios:

- Control detallado del **código fuente** con un estilo uniforme.
- Flujo de trabajo ágil y seguro mediante GitHub y GitFlow.
- Despliegue automatizado y accesible con Vercel, facilitando el acceso a versiones actualizadas del producto.

## 5.2. Landing Page, Services & Applications Implementation

### 5.2.1. Sprint 0

#### 5.2.1.1. Sprint Planning 0

Item	Detail
Sprint #	Sprint 0
Date	10/09/2025
Time	13:00
Location	Discord Plataforma virtual
Prepared By	Sebastian Ramirez Hoffmann
Attendees (Planning)	Todos atendieron

- **Sprint Goal:** Configuración y planeamiento inicial de la Landing y repositorio.
- **Sprint Velocity:** 0 puntos.
- **Sum of Story Points:** 0 puntos.

#### 5.2.1.2. Sprint Backlog 0

(No aplica backlog complejo, se centró en la organización inicial y preparación del entorno.)

#### 5.2.1.3. Development Evidence for Sprint Review

Configuración de repositorios y despliegue base de la estructura de la Landing.

#### 5.2.1.4. Testing Suite Evidence for Sprint Review

Se realizaron pruebas manuales de verificación de entorno.

#### 5.2.1.5. Execution Evidence for Sprint Review

Commits iniciales de preparación del proyecto. como los init y chore

#### 5.2.1.6. Services Documentation Evidence for Sprint Review

No aplica, ya que no hay servicios asociados en este sprint.

#### 5.2.1.7. Software Deployment Evidence for Sprint Review

Despliegue base del repositorio para Landing. Ya se tenia una version anterior.

#### 5.2.1.8. Team Collaboration Insights during Sprint

Evidencia de commits y comunicación inicial del equipo.

#### 5.2.1.9. Actas de Reunión

Acta de Reunión - Planificación Inicial (Sprint 0)

Elemento	Detalle
Número de reunión	0.1
Fecha	10/09/2025
Hora	13:00
Director de reunión	Sebastian Ramirez Hoffmann
Asistentes	Todos los miembros del equipo
Discusión	Acta de reunión de planificación inicial (Sprint 0).

### 5.2.2. Sprint 1

#### 5.2.2.1. Sprint Planning 1

Item	Detail
Sprint #	Sprint 1
Date	13/09/2025
Time	13:00
Location	Discord Virtual
Prepared By	Sebastian Ramirez Hoffmann
Attendees (Planning)	Todos Atendieron

- **Sprint Goal:** Implementar y desplegar la Landing Page.
- **Sprint Velocity:** 15 puntos.
- **Sum of Story Points:** 15 puntos.

### 5.2.2.2. Sprint Backlog 1

<b>Id</b>	<b>Title</b>	<b>Description</b>	<b>Estimation (Hours)</b>	<b>Assigned To</b>	<b>Status</b>
LP01	Landing Setup	Configuración inicial del proyecto Landing	2	Sebastián Ramírez Méndez	Done
LP02	Landing Deploy	Despliegue de la Landing en el servidor	3	Pedro Guia Rodríguez	Done
LP03	CTA Buttons	Implementación de botones con redirecciones	2	Nicolás Esteban García	Done
LP04	Revisión	Corrección de detalles y pruebas generales	2	Sebastián Peña Rivera	Done

### 5.2.2.3. Development Evidence for Sprint Review

Se presenta la implementación de la landing page con botones call to action funcionales.

**Production Deployment**

The deployment that is available to your visitors.

Build Logs
Runtime Logs
Instant Rollback



**Deployment**  
[landing-page-aid-manager-37nb-o7l0mdajn-nekolas777s-projects.vercel.app](#)

Domains  
[landing-page-aid-manager-37nb.vercel.app](#) ↗ 2

Status      Created ⓘ  
Ready 5m ago by Nekolas777

Source  
[main](#)  
[60fd929 Merge pull request #10 from AplicacionesWeb-WX54/develop](#)

### 5.2.2.4. Testing Suite Evidence for Sprint Review

Pruebas manuales de navegación, redirección y carga de elementos.

(Omitidas pruebas críticas por simplicidad de la Landing.)

### 5.2.2.5. Execution Evidence for Sprint Review

Evidencia de commits realizados durante el desarrollo y despliegue. Considerar que gran parte de la landing ya se encontraba en desarrollo previo.



### 5.2.2.6. Services Documentation Evidence for Sprint Review

No aplica de manera crítica, al no existir servicios asociados por el momento.

### 5.2.2.7. Software Deployment Evidence for Sprint Review

Despliegue de la Landing Page en el entorno asignado.

Production Deployment
[Build Logs](#)
[Runtime Logs](#)
[Instant Rollback](#)

The deployment that is available to your visitors.



**Deployment**  
landing-page-aid-manager-37nb-o7l0mdajn-nekolas777s-projects.vercel.app

**Domains**  
landing-page-aid-manager-37nb.vercel.app ↗ +2

**Status**      **Created** ⓘ  
● Ready      5m ago by Nekolas777 🌐

**Source**  
↳ main  
-o 60fd929 Merge pull request #10 from AplicacionesWeb-WX54/develop

Se hace un deployment en vercel o netlify como fallback por un miembro del equipo

### 5.2.2.8. Team Collaboration Insights during Sprint

Se evidencia la colaboración a través de commits en el repositorio. Como se mencionó previamente la landing page ya se encontraba en un estado operativo y se hicieron cambios mas en "server side" para el redeployment



### 5.2.2.9. Actas de Reunión

Actas de reuniones correspondientes a Sprint 1.

Elemento	Detalle
Número de reunión	1.1
Fecha	13/09/2025
Hora	13:00
Director de reunión	Sebastian Ramirez Hoffmann
Asistentes	Todos los miembros del equipo
Discusión	Organizarse en base al deployment nuevo de la landing page junto con las correcciones del TB1

## Conclusiones

En conclusión, para la TB1 se realizó el desarrollo de la solución y la implementación de esta misma. En futuras entregas estaremos observando mas de cerca el código a nivel de pruebas estamos planeando integrar los sistemas faltantes de Oauth2 y una pasarela de pagos para el sprint 3.

## Bibliografia

Moya, M. G. (2023, abril 24). El desafío de las ONG en la gestión organizacional y de proyectos.

Nonprofits, D. F. (2023, 7 agosto). Data Analytics for Nonprofits.

Everyone Thrives Consultant Services. (2023, 15 diciembre). Data: The Key to Unlocking Nonprofit Success.

Frattaroli, V., Le Goaer, O., & Philippot, O. (2023). Ecological impact of native versus cross-platform mobile apps: A preliminary study. Proceedings of the 2023 38th IEEE/ACM International Conference on Automated Software Engineering Workshops (ASEW), 3-8.

Pai, A. A., Kumar, P. R., Thomas, S., & Pratiba, D. (2023). NGO Connect: Technology for non-profit organisation management. In Proceedings of the 2023 IEEE Conference on Software and Information Technology Systems for Sustainability (pp. 1-6). IEEE.

Gowri, S., Pappa, C. K., Tamilvizhi, T., Nelson, L., & Surendran, R. (2023). Intelligent analysis on frameworks for mobile app development. En Proceedings of the 5th International Conference on Smart Systems and Inventive Technology (ICSSIT 2023) (pp. 1506-1512). Tirunelveli, India: IEEE.

Katti, V. S., & Sowmya, K. (2022). Flutter: Cross-platform IDE for mobile applications. En Proceedings of the 13th International Conference on Advances in Computing, Control, and Telecommunication Technologies (ACT 2022) (Vol. 8, pp. 468-472). IEEE.

## Anexos

---

Video Entrevistas Validacion: <https://youtu.be/EnOEZSLR6A8>

[Repositorio] : <https://github.com/orgs/Diseno-de-Experimentos-4446/repositories>

[Repositorio Web App] : <https://github.com/Diseno-de-Experimentos-4446/Aid-Manager-Web-Application>

[Repositorio Mobile App] : <https://github.com/Diseno-de-Experimentos-4446/Aid-Manager-Mobile-App>

[Backend Repositorio] <https://github.com/Diseno-de-Experimentos-4446/Aid-Manager-General-BackEnd>