

**UNIDAD ACADÉMICA DEL SURESTE**

**ÁREA DE TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN**

**PROGRAMA ACADÉMICO DE MULTIMEDIA Y COMERCIO ELECTRÓNICO**

**MATERIA:** Administración de Proyectos de TI.

**PROFESOR**: Mayra Neli Rivera.

**Planeación de un proyecto.**

**PRESENTA:**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Nombre:** | **Matrícula:** | **Correo electrónico:** |
| Joanna Elizabeth Guerrero Campos | 14002607 | Joanna.guerrero.campos@gmail.com |
| Rogelio Almanza Herrejón | 15000056 | dokiduko@hotmail.com |
| Juan Manuel Vargas  Conejo | 14002681 | Conejo.jmv@gmail.com |
| José Luis Corona  Huerta | 14002603 | Joluco9@gmail.com |

GENERACIÓN: 2017 - 2019

ACÁMBARO, GUANAJUATO. FEBRERO 2018

Tabla de Contenido

[Objetivo 3](#_Toc506137542)

[Tabla de actividades 4](#_Toc506137543)

[Ciclo de vida 10](#_Toc506137544)

[Conclusiones 14](#_Toc506137545)

[Anexos 16](#_Toc506137546)

[C.V. 16](#_Toc506137547)

[Minuta 16](#_Toc506137548)

[Deliverables 16](#_Toc506137549)

[Estudio de roles 16](#_Toc506137550)

# Objetivo

Identificar las actividades del proyecto y plasmarlas en un documento junto con la justificación de selección de ciclo de vida para el desarrollo de un proyecto de T.I.

## Tabla de actividades

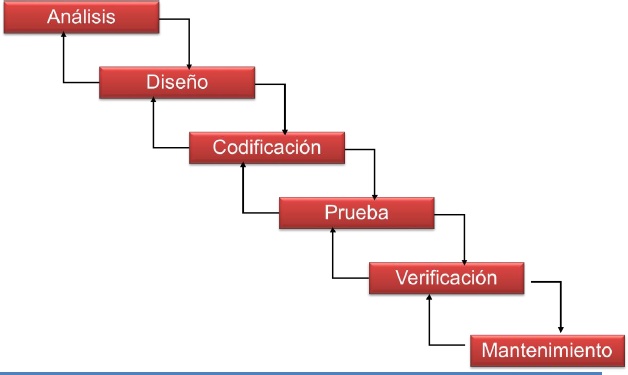
|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| ETAPA | ACTIVIDADES | DESCRIPCIÓN | RESPONSABLES |
| PLANEACIÓN | Presentación de los proyectos. | El equipo asiste a la presentación de los proyectos de los clientes. | Juan Manuel  Joanna Elizabeth  Rogelio  José Luis |
| Elección del proyecto | Después de ver los proyectos, el equipo se reúne y de manera rápida se comenta cual será el que se elija. | Juan Manuel  Joanna Elizabeth  Rogelio  José Luis |
| Reunión con los clientes | Una vez que se decidió el proyecto, se conversa brevemente con los clientes para ofrecerles nuestros servicios y si aceptan lo que podemos brindar. | Juan Manuel  Joanna Elizabeth  Rogelio  José Luis |
| Definición de políticas. | Se definen las políticas con los clientes, estas son para establecer que días no reuniremos y cómo será el medio de comunicación. | Juan Manuel  Joanna Elizabeth  Rogelio  José Luis |
| Definición de WBS. | Se subdivide el alcance del proyecto y los entregables del proyecto en partes más pequeñas y manejables | Juan Manuel  Joanna Elizabeth  Rogelio  José Luis |
| Definición del ciclo de vida del software. | En equipo exponemos cual será el ciclo de vida a implementar en el proyecto, esto definiendo cual es más indicado y se ajusta más a lo que se necesita | Juan Manuel  Joanna Elizabeth  Rogelio  José Luis |
| ANÁLISIS | Definir los procesos del sistema. | En esta parte definimos que procesos tendrá el sitio web. | Joanna Elizabeth |
| Identificar los requerimientos funcionales | Se identifican los requerimientos que son funcionales para el software | Joanna Elizabeth |
| Identificar los requerimientos no funcionales. | Se identifican los requerimientos que no son funcionales dentro del software. | Joanna Elizabeth |
| Priorizar los requerimientos. | Aquí se les da prioridad a los requerimientos que sean más útiles en el sistema, para comenzar con ellos más adelante. | Joanna Elizabeth |
| DISEÑO | Diagramas de caso de uso | Se desarrollaran los casos de uso de la aplicación | Joanna Elizabeth |
| Diagramas de caso de secuencia | Se desarrollan los diagramas de secuencia en base a los casos de uso | Joanna Elizabeth |
| Diagramas de caso de clases | Se realizan los diagramas de las clases que estarán en la aplicación | Joanna Elizabeth |
| Diagramas de la base de datos ER | Se realizan los diagramas entidad relación para la base de datos | Joanna Elizabeth |
| Diagramas de la base de datos relacional | Se realiza el diagrama relacional de la base de datos este en base al ER con sus relaciones bien definidas | Joanna Elizabeth |
| Bocetos de la maquetación de las interfaces | Se crean los bocetos de las páginas del sitio | Joanna Elizabeth |
| Mapa de navegación | Se crea el mapa de navegación, adecuándolo a las páginas del sitio y su forma de navegar en el sitio | Joanna Elizabeth |
| CODIFICACIÓN | Base de datos | Se crea y codifica la base de datos. | Juan Manuel |
| FrondEnd | | |
| Módulo de inicio | Se crea el inicio del sitio web, con su respectiva publicidad para atraer a los usuarios. | Juan Manuel |
| Módulo de conócenos | Se crea el módulo de conócenos donde se integra la información de la empresa oats fitt | Juan Manuel |
| Módulo de productos | En este módulo se muestran los productos con los que cuenta la empresa. | Rogelio |
| Módulo de regístrate | En este se crean los respectivos formularios de un registro y un login. | José Luis |
| Módulo de comentarios. | Se crea el módulo de comentarios, donde los usuarios podrán dejar uno o varios. | José Luis |
| Conexión con la base de datos. | Se establece la conexión de la base de datos para con el sitio. | Juan Manuel |
| Back End | | |
| Módulo de usuarios registrados | Se crea el módulo para la administración de los usuarios registrados | José Luis |
| Módulo de los productos. | Se crea el módulo para la administración de los productos | Rogelio |
| Módulo de los comentarios. | Se crea el módulo para la admiración de los comentarios. | José Luis |
| PRUEBAS | Pruebas a la funcionalidad del sistema | Se realizaran las pruebas en todo el software en los módulos tanto de frondEnd y backEnd. | José Luis |
| IMPLEMENTACIÓN | Subir la aplicación a un hosting | Aquí se subirá la aplicación al hosting | Rogelio |
| Montar el sitio en el hosting | Se mostrara al cliente el sitio ya en el hosting | Rogelio |
| pruebas del sistema | Se vuelven a realizar algunas pruebas en el sitio, para observar cómo se comporta ya en un hosting. | Rogelio |
| MANTENIMIENTO | Mantenimiento de los módulos | Se les da el mantenimiento necesario a los módulos | José Luis |
|  | Capacitación a los clientes | Se da la capacitación para que sepan manejar la aplicación de manera correcta. | Juan Manuel |

## Ciclo de vida

**Modelo de cascada**

El modelo de la cascada es uno de los primeros modelos empleados en el desarrollo de software, se popularizó en 1970 por Winston Royce y aún está vigente en algunos desarrollos. Éste modelo se define como una secuencia de actividades a ser seguidas en orden, donde la estrategia principal es definir y seguir el progreso del desarrollo de software hacia puntos de revisión bien definidos, es decir, se codifica y reparan los errores; es un proceso continuo de codificación y reparación. Sus características principales son:

* Es lineal
* Las actividades están relacionadas secuencialmente
* Cada etapa tiene una entrada y una salida
* Es rígido y sistemático: La entrada de una actividad es la salida de la etapa anterior, por lo cual no se puede dar inicio a la siguiente fase.
* Es monolítico: Existe una única fecha de entrega.
* La implementación se pospone hasta que no se comprendan los objetivos.
* Los documentos a entregar rigen el proceso de software.
* Las fases que contempla el modelo de la cascada son al Análisis y especificación de requerimientos, diseño, codificación, integración y pruebas, liberación y mantenimiento.



**Justificación del ciclo de vida**

El modelo que nosotros elegimos para el desarrollo de nuestro proyecto, fue el modelo de cascada tomado en cuenta la facilidad que encontramos en él. Este modelo nos permitirá mantener una organización en nuestras actividades, nos mantendrá en una etapa hasta que logremos terminarla, lo cual es benéfico para el desarrollo de este proyecto.

Al tener una fecha establecida para su entrega este modelo nos parece ideal, ya que una de sus características es precisamente tener una fecha de finalización y no se permiten cambios por ser secuencial en sus etapas.

Básicamente es un enfoque metodológico de las etapas del ciclo de vida del software, pero de una manera ordenada, para lo cual tenemos las siguientes fases principales que componen el modelo elegido. A continuación se describe cada una: Análisis de requisitos, Diseño del programa, codificación, pruebas, Implementación y mantenimiento.

**Análisis de requisitos**

En esta fase se determina el proceso a seguir una vez que se analizaron las necesidades del cliente, para esto nosotros nos reunimos para saber qué es lo que ocupan, cuáles son sus principales objetivos, y nosotros saber todo lo que debe el programa, de esto es lo que dependerán las siguientes fases.

**Diseño del programa**

En esta fase se aplican varios algoritmos, que nos servirán para establecer los requerimientos necesarios, además de la herramientas que tendremos que utilizar durante el desarrollo del proyecto tales como serán: Microsoft Project, Start UML, Sublime text, computadoras, etc.

**Codificación**

Para esta fase, se crea el código fuente de cada módulo, en este caso nosotros lo haremos utilizando el lenguaje de programación PHP, para crear el BackEnd, y HTML5 para el maquetado del sitio web.

**Pruebas**

Esta fase se encarga de realizar las pruebas una vez que se han terminado de programar las secciones, se hace ensamblan y se conforma el programa, por último se hace el procedimiento de comprobación y saber si todos los requisitos fueron cumplidos adecuadamente. Es lo que se entregará finalmente al cliente.

**Implementación**

En esta fase es donde ya entregado el software al cliente, realiza las pruebas finales y saber que lo que pidió es lo que hace la aplicación.

En esta caso finalmente nosotros entregamos a nuestros clientes el sitio web, previamente probado por nosotros, por último ellos probarán si es lo que nos establecieron en las primeras reuniones.

**Mantenimiento**

Una vez implementado el software, lo que sigue es dar mantenimiento al programa y la capacitación de cómo utilizarlo a los clientes.

# Conclusiones

**Rogelio Almanza Herrejón**

El desarrollo de actividades como esta nos aporta muchos conocimientos, experiencia y habilidades que nos ayudarán en los futuros trabajos y proyectos en los que trabajemos, experiencia como la de realizar la documentación necesaria para un proyecto de desarrollo de software, llenarla con información clara y que este siempre fundamentada la información en base a libros y sitios de internet con información de calidad.

Además de mejorar nuestras habilidades y capacidades para trabajar en equipo en el desarrollo de algún software, aprendemos a comunicarnos de mejor manera, ser constantes y profesionales en nuestro trabajo y aceptar las responsabilidades de nuestras acciones.

**Juan Manuel Conejo Vargas**

En lo personal pienso que este tipo de actividades nos brindan un mejor un gran apoyo para administrar de manera correcta un proyecto de desarrollo de software, ya sea uno muy pequeño o uno muy grande, el saber organizar y llevar de manera correcta la documentación, brinda un marco mucho más amplio de que el proyecto sea exitoso.

Pienso que el estar trabajando constantemente en la administración de proyectos, nos da los conocimientos y herramientas necesarias, para en un futuro en el ambiente laboral, sepamos desempeñar este tipo de actividades dentro de un proyecto.

Lo que deja en mí desarrollar esta actividad es una mejor organización y comunicación para con mi equipo.

**José Luis Corona Huerta**

Para esta actividad lo que he podido notar es que la materia de administración de proyectos es mucho más compleja de lo que me había imaginado, y es que, durante mis cursos anteriores, esta materia no abarcaba tantos aspectos como los son ahora.

Durante el tiempo que llevo con la materia he podido observar que realizar un proyecto es muy complejo, por otra parte, recordando los proyectos hechos en clases pasadas incluyendo mi estadía, no hacía tantos procesos como nos está tocando hacer en este curso.

Es bueno considera más pasos a seguir porque así podemos comprender como es la elaboración de un proyecto, sus etapas y sus fases dentro de cada etapa, recordar que hacer una sola etapa se lleva bastante tiempo a veces.

**Joanna Elizabeth Campos Guerrero**

En este avance respecto al proyecto que implica crear un sitio web para la empresa oats fitt se crearon los apartados y páginas que conformarán dicho sitio, todo en base a lo establecido a las minutas dos creadas, este avance es significativo pues se concretaron más puntos que harán que el proyecto avance de manera productiva, los roles se han marcado más y esto nos ayuda mucho.

También cabe mencionar que a pesar de los inconvenientes se ha tratado de llevar un ritmo en el cual el proyecto no se desfase y poder terminar en el tiempo que se estableció.

# Anexos

## C.V.

[..\Anexos\CV joanna.docx](../Anexos/CV%20joanna.docx)

[..\Anexos\Vargas Conejo.docx](../Anexos/Vargas%20Conejo.docx)

[..\Anexos\Curriculum\_jl.docx](../Anexos/Curriculum_jl.docx)

[..\Anexos\CV RogelioAH.docx](../Anexos/CV%20RogelioAH.docx)

## Minuta

[..\Anexos\13-Meeting\_Minutes\_Template.doc](../Anexos/13-Meeting_Minutes_Template.doc)

## Deliverables

[..\Anexos\[23] Project\_Charter\_Form\_Deliverables.doc](../Anexos/%5b23%5d%20Project_Charter_Form_Deliverables.doc)

## Estudio de roles

[..\Anexos\Estudio de Roles.docx](../Anexos/Estudio%20de%20Roles.docx)