



UNIVERSIDAD PRIVADA DE TACNA

FACULTAD DE INGENIERIA

Escuela Profesional de Ingeniería de Sistemas

**Propuesta del Proyecto *Juegos Florales -
Plataforma Web***

Curso: Tópico de Base de Datos Avanzado I

Docente: Patrick Jose Cuadros Quiroga

Integrantes:

<i>Aranda Reyes, Diego André</i>	<i>(2019063855)</i>
<i>Mamani Lima, Erick Mauricio</i>	<i>(2020066321)</i>
<i>Medina López, Marcelo José</i>	<i>(2020066917)</i>

**Tacna – Perú
2024**



Proyecto

Propuesta del Proyecto Juegos Florales - Plataforma Web, Tacna, 2024

Presentado por:

Diego Andre Aranda Reyes

Erick Mauricio Mamani Lima

Marcelo Medina Lopez

Desarrolladores del Proyecto

22/11/2024



CONTROL DE VERSIONES					
Versión	Hecha por	Revisada por	Aprobada por	Fecha	Motivo
1.0	El Grupo	El Grupo	El Grupo	23/11/2020	Versión Original

Tabla de contenido

Propuesta narrativa	5
Planteamiento del Problema	5
Justificación del proyecto.....	5
Objetivo general	5
Beneficios.....	5
Alcance	6
Requerimientos del sistema.....	6
Restricciones.....	6
Supuestos	6
Resultados esperados	6
Metodología de implementación.....	6
Actores claves.....	7
Papel y responsabilidades del personal	7
Plan de monitoreo y evaluación	7
Cronograma del proyecto	7
Hitos de entregables	8



RESUMEN EJECUTIVO

Nombre del Proyecto propuesto: <i>Juegos Florales - Plataforma Web React, Universidad Privada de Tacna, 2024.</i>	
Propósito del Proyecto y Resultados esperados: El propósito del proyecto es diseñar e implementar una plataforma web interactiva para gestionar y difundir la información de los Juegos Florales organizados por la universidad. La finalidad es modernizar los procesos de gestión y promover la transparencia, accesibilidad y participación estudiantil en las actividades culturales. Los resultados esperados son: <ul style="list-style-type: none">• <i>Una plataforma web funcional que permita la consulta de participaciones y resultados de manera rápida y eficiente.</i>• <i>Incrementar la participación estudiantil al facilitar el acceso a la información.</i>• <i>Promover la transparencia en la difusión de resultados.</i>	
Población Objetivo: <i>Estudiantes de la universidad, docentes, jurados y personal administrativo.</i>	
Monto de Inversión (En Soles): <i>Documento-Factibilidad</i>	Duración del Proyecto (En Meses): <i>4 meses (Agosto a Noviembre).</i>



Propuesta narrativa

El proyecto busca implementar una plataforma digital que permita centralizar la información de los Juegos Florales, mejorando la accesibilidad, transparencia y eficiencia en la difusión de resultados. Esto beneficiará a la comunidad universitaria al fomentar la participación activa y el reconocimiento de los logros estudiantiles.

Planteamiento del Problema

Actualmente, la información de los Juegos Florales se gestiona de manera dispersa, dificultando su acceso y reduciendo la transparencia en los procesos. Esto limita la visibilidad de los participantes y afecta la motivación para futuras ediciones.

Justificación del proyecto

El proyecto responde a la necesidad de digitalizar los procesos culturales de la universidad, facilitando el acceso a la información y promoviendo la participación estudiantil. Además, contribuye a la modernización de los servicios universitarios y al fortalecimiento de los valores culturales.

Objetivo general

Desarrollar una plataforma web interactiva para gestionar y difundir la información de los Juegos Florales, mejorando la accesibilidad, eficiencia y participación de la comunidad universitaria.

Beneficios

Tangibles:

- Reducción de costos en impresión y distribución de resultados.
- Incremento en la eficiencia del proceso de gestión cultural.

Intangibles:

- Mayor visibilidad del talento estudiantil.
- Mejora de la imagen institucional.
- Promoción de la creatividad y participación.



Alcance

El proyecto incluye:

- Diseño e implementación de una plataforma web responsiva.
- Gestión de participaciones y resultados por categorías y facultades.
- Sistema de búsqueda y filtrado de información.
- Integración con servidores gestionados por el área de infraestructura.

Requerimientos del sistema

Hardware:

- Computadoras con 8 GB de RAM y almacenamiento SSD.
- Servidores en Amazon S3 gestionados por el área de infraestructura.

Software:

- React, Tailwind CSS, Vite, y Nginx para despliegue

Restricciones

- Dependencia del área de infraestructura para el manejo de servidores.
- Cronograma ajustado a 4 meses de desarrollo.

Supuestos

- El área de infraestructura garantizará la disponibilidad de servidores.
- Los estudiantes, docentes y jurados utilizarán activamente la plataforma.
- El presupuesto estimado cubrirá los costos totales del proyecto.

Resultados esperados

- Plataforma funcional y operativa al finalizar el proyecto.
- Incremento en la participación estudiantil en los Juegos Florales.
- Reducción de tiempos y costos asociados a la gestión de información.

Metodología de implementación

Se utilizará una **metodología ágil** basada en iteraciones:

- **Fase 1:** Análisis de requerimientos y diseño de la solución.
- **Fase 2:** Desarrollo del frontend y backend.



- **Fase 3:** Pruebas funcionales y validación con usuarios.
- **Fase 4:** Despliegue y capacitación.

Documentos clave: Documento de Visión, SRS (Especificación de Requerimientos de Software), y SAD (Documento de Arquitectura de Software).

Actores claves

- **Estudiantes:** Usuarios principales de la plataforma.
- **Docentes y jurados:** Publicadores y verificadores de resultados.
- **Personal administrativo:** Encargados de la gestión del sistema.
- **Área de infraestructura:** Responsable de servidores y despliegue.

Papel y responsabilidades del personal

Rol	Responsabilidad
Desarrollador	Implementar el frontend y backend del sistema.
Diseñador UI/UX	Diseñar interfaces accesibles y modernas.
Equipo de QA	Realizar pruebas de funcionalidad y rendimiento.
Área de Infraestructura	Gestionar servidores y garantizar la disponibilidad.
Administradores	Configurar y mantener el sistema operativo.

Plan de monitoreo y evaluación

- **Monitoreo continuo:** Supervisión del sistema durante las primeras semanas posteriores al lanzamiento para identificar y resolver problemas.
- **Evaluación de uso:** Recolección de métricas como número de usuarios, búsquedas realizadas, y participación estudiantil.
- **Feedback de usuarios:** Encuestas y revisiones periódicas para mejoras futuras.

Cronograma del proyecto

Duración total: 4 meses (Agosto a Noviembre).

Fase	Duración	Fechas
Análisis y planificación	2 semanas	1 - 12 de agosto
Diseño del sistema	3 semanas	14 de agosto - 31 de agosto
Desarrollo e implementación	6 semanas	1 de septiembre - 13 de octubre



Fase	Duración	Fechas
Pruebas y validación	3 semanas	16 de octubre - 3 de noviembre
Despliegue y capacitación	2 semanas	6 de noviembre - 17 de noviembre
Monitoreo y cierre	2 semanas	20 de noviembre - 30 de noviembre

Hitos de entregables

- Documento de Visión aprobado.
- Diseño de interfaces terminado.
- Desarrollo de funcionalidades principales.
- Pruebas funcionales completadas.
- Plataforma desplegada y operativa.
- Capacitación finalizada.
- Informe final del proyecto.