****

**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:

***Diego Andre Aranda Reyes 2019063855***

***Erick Mauricio Mamani Lima***

***Marcelo Medina Lopez 2020066917***

**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](#_Toc183246547)

[**Planteamiento del Problema** 5](#_Toc183246548)

[**Justificación del proyecto** 5](#_Toc183246549)

[**Objetivo general** 5](#_Toc183246550)

[**Beneficios** 5](#_Toc183246551)

[**Alcance** 6](#_Toc183246552)

[**Requerimientos del sistema** 6](#_Toc183246553)

[**Restricciones** 6](#_Toc183246554)

[**Supuestos** 6](#_Toc183246555)

[**Resultados esperados** 6](#_Toc183246556)

[**Metodología de implementación** 6](#_Toc183246557)

[**Actores claves** 7](#_Toc183246558)

[**Papel y responsabilidades del personal** 7](#_Toc183246559)

[**Plan de monitoreo y evaluación** 7](#_Toc183246560)

[**Cronograma del proyecto** 7](#_Toc183246561)

[**Hitos de entregables** 8](#_Toc183246562)

RESUMEN EJECUTIVO

|  |  |
| --- | --- |
| **Nombre del Proyecto propuesto**:  *Juegos Florales - Plataforma Web React, Universidad Privada de Tacna, 2024.* | |
| **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:   * *Una plataforma web funcional que permita la consulta de participaciones y resultados de manera rápida y eficiente.* * *Incrementar la participación estudiantil al facilitar el acceso a la información.* * *Promover la transparencia en la difusión de resultados.* | |
| **Población Objetivo:**  *Estudiantes de la universidad, docentes, jurados y personal administrativo.* | |
| **Monto de Inversión (En Soles):**  ***Documento-Factibilidad*** | **Duración del Proyecto (En Meses):**  ***4 meses (Agosto a Noviembre).*** |

# **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 |
| 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.