

Declaración de Trabajo (SOW)

AnonimusChat

Versión 1.0

Cliente: Instituto Tecnológico Superior Benito Juárez

Instituto Tecnológico Superior Yavirac Ecuador

Quito, 25 de Enero del 2018

TABLA DE CONTENIDO

| | | |
|-------|--|----|
| 1. | RESUMEN GENERAL..... | 3 |
| 2. | RESUMEN EJECUTIVO | 3 |
| 3. | OBJETIVOS:..... | 4 |
| 4. | BENEFICIOS PREVISTOS..... | 4 |
| 5. | ALCANCE DE LA SOLUCIÓN..... | 4 |
| 5.1. | Alcance de Necesidades/Servicios | 5 |
| 5.2. | Fuera de Alcance y Suposiciones | 5 |
| 6. | MODELO DE LA SOLUCIÓN PROPUESTA – VISTAS DE ARQUITECTURA | 6 |
| 7. | METODOLOGÍA (CICLO DE VIDA) DE PROYECTO/ÁREA | 7 |
| 8. | ENTREGABLES Y CRITERIOS (REGULACIONES) | 8 |
| 9. | REUNIONES Y REPORTES..... | 8 |
| 10. | CRONOGRAMA DE PROYECTO/CRONOGRAMA DE ENTREGABLE | 8 |
| 10.1. | Gantt Preliminar..... | 8 |
| 11. | REQUISITOS DE ESFUERZO/RECURSOS..... | 9 |
| 12. | ROLES Y RESPONSABILIDADES | 9 |
| 13. | VALOR DEL PROYECTO..... | 10 |
| 14. | GLOSARIO DE TÉRMINOS..... | 10 |
| 15. | APROBACIONES | 11 |
| 16. | ANEXOS | 12 |
| | ANEXO 1: HISTORIAS DE USUARIO | 12 |
| | ANEXO 2: ENCUESTA | 15 |
| | ANEXO 3: DIAGRAMA ENTIDAD RELACIÓN..... | 18 |
| | ANEXO 4: BOCETOS..... | 19 |
| | ANEXO 5: INTERFACES GRÁFICAS | 19 |

Declaración de Trabajo (SOW) –**NOMBRE DEL PROYECTO****1. Resumen General**

| | |
|--|---|
| Proyecto: | AnonimusChat |
| Tipo Proyecto: | Aplicación móvil |
| Tamaño del Proyecto | Pequeño |
| Ubicación del Proyecto: | García Moreno y Ambato |
| Fecha de Inicio del Proyecto | 13/12/2017 |
| Fecha de Finalización del Proyecto | 25/01/2018 |
| Tiempo estimado – Duración (meses) | 11 semanas |
| Sector de la Industria del Proyecto | Comunicación |
| Tipo(s) de Servicio (SP) del Proyecto | Chat temático |
| Portafolio/Área: | Carrera de Desarrollo de Software |
| Cliente: | Instituto Tecnológico Superior Benito Juárez |
| Ubicación del Cliente: | García Moreno y Ambato |
| Líder de Proyecto: | Cristian Enríquez |
| Fecha de Elaboración: | 25/01/2018 |
| Declaración de Trabajo (SOW) elaborada por: | Alba Soto, Cristian Enríquez, Gabriel Salazar |

2. Resumen Ejecutivo

Empresas multinacionales ofrecen aplicaciones de chat en las cuales los usuarios exponen su información personal, y posteriormente son víctimas de robo de información, acoso y de diversos delitos informáticos.

Para ello surge el “AnonimusChat”, una propuesta de chat temático para dispositivos Android v4.4 en adelante, que permite a los usuarios comunicarse de forma anónima, es decir puede registrarse en la aplicación utilizando un seudónimo y no necesita vincular información de cuentas externas. Además, la información generada en la aplicación será de uso exclusivo de la misma.

La aplicación es libre de anuncios publicitarios, así como también los usuarios cuentan con mensajería instantánea, temas de interés Ciencia y tecnología, Música, Humor, TV y series, Gastronomía, Deportes, Desarrollo de Software, Religión y Variedades. En aquellos temas de interés los usuarios pueden crear temas de conversa en los cuales podrán comentar quienes se encuentren registrados.

“AnonimusChat” es de uso gratuito muy sencillo de usar sin embargo es indispensable estar conectado a una red wifi o un plan móvil para enviar y recibir mensajes de texto.

ENUNCIADO DE LA VISION

El proyecto “AnonimusChat” está enfocado en brindar un medio de comunicación funcional mediante un chat temático donde los usuarios puedan publicar temas de interés y dar a conocer sus puntos de vista, sin tener que exponer su verdadera identidad, así como también permite al usuario publicar mensajes de textos en cualquiera de los temas disponibles en la aplicación.

3. Objetivos:

OBJETIVO PRINCIPAL

Proveer un medio de comunicación anónimo para mejorar el intercambio de ideas, mediante el envío y recepción de mensajes de texto.

Objetivos detallados

| | |
|---|--|
| 1 | Identificar los temas de interés más importantes para los usuarios |
| 2 | Analizar la frecuencia de uso de la aplicación, y el tipo de usuarios. |
| 3 | Construir una aplicación móvil rápida, segura y de fácil acceso. |

4. Beneficios Previstos

- ✓ Facilita la comunicación entre estudiantes y docentes.
- ✓ El uso de la aplicación es gratis y libre de anuncios publicitarios.
- ✓ No requiere ingresar ninguna información personal en el registro de usuario.
- ✓ Puede utilizar un nickname para hacerse conocer.
- ✓ La información generada en la aplicación es de uso exclusivo de la misma.
- ✓ No necesita vincular información de cuentas externas a la aplicación.
- ✓ No muestra anuncios publicitarios.
- ✓ La aplicación es de uso gratuito e ilimitado.

5. ALCANCE DE LA SOLUCIÓN

El alcance del proyecto “AnonimusChat” está enfocado en la construcción de un chat temático en el cual los usuarios puedan chatear cuando sin tener que exponer su información personal, para ello tendrán que registrarse con un seudónimo y una contraseña, así como también tienen la posibilidad de seleccionar una imagen como avatar.

Esta aplicación esta desarrollada para dispositivos móvil Android v4.4 o superior la misma que cuenta con mensajería instantánea y temas de interés como son Ciencia y tecnología, Música, Humor, TV y series, Gastronomía, Deportes, Desarrollo de Software, Religión y Variedades, sobre las cuales el usuario puede crear temas de conversa, convirtiéndose así en el administrador de dicho tema para posteriormente eliminar a personas que no aporten con sus comentarios.

Los usuarios que se encuentren registrados en la aplicación pueden actualizar el perfil y comentar temas publicados por otras personas, escribir mensajes de texto, además de poner emoticones propios del teclado de android.

5.1. Alcance de Necesidades/Servicios

| Necesidades Funcionales | |
|-------------------------|--|
| PROCESOS/SERVICIOS | |
| Código | Necesidad |
| NF1 | Visualizar categorías interés |
| NF2 | Crear un tema de conversación |
| NF3 | Escribir mensajes sobre temas de interés |

| Necesidades de Infraestructura(solo las necesarias) | |
|---|--|
| PROCESOS/SERVICIOS | |
| Código | Necesidad |
| NECESIDADES GENERALES | |
| NG1 | Dispositivo móvil con SO Android v4.4 o superior |
| NG2 | Conexión a una red wifi o un plan móvil. |
| NECESIDADES DESARROLLO | |
| ND1 | Computador de 4 GB de RAM mínimo |
| ND2 | Node.js versión 6 |
| ND3 | Sails.js versión 0.12 |
| ND4 | Ionic 3 |
| NECESIDADES BASE DE DATOS BDD | |
| NDB10 | PostgreSQL 9 |

5.2. Fuera de Alcance y Suposiciones

Este servicio no contempla lo siguiente:

- ✓ No esta disponible para otro dispositivo como IOS o Windows phone.
- ✓ No permite enviar ni recibir documentos como Word, PDF, Excel, etc.
- ✓ No tiene notificaciones cuando está fuera de la aplicación.
- ✓ No trabaja sin conexión a una red wifi o un plan móvil.
- ✓ No permite compartir videos ni audios.
- ✓ No puede utilizar en lugar del teléfono para hablar con desconocidos.
- ✓ No puede visualizar los usuarios que se encuentren en línea.
- ✓ No puede crear categorías.
- ✓ No puede tener comunicación directa con una sola persona.
- ✓ No permite enviar ni recibir images como jpg, png, gif.

6. Modelo de la Solución Propuesta – Vistas de Arquitectura

6.1 VISTA CONCEPTUAL(opcional)

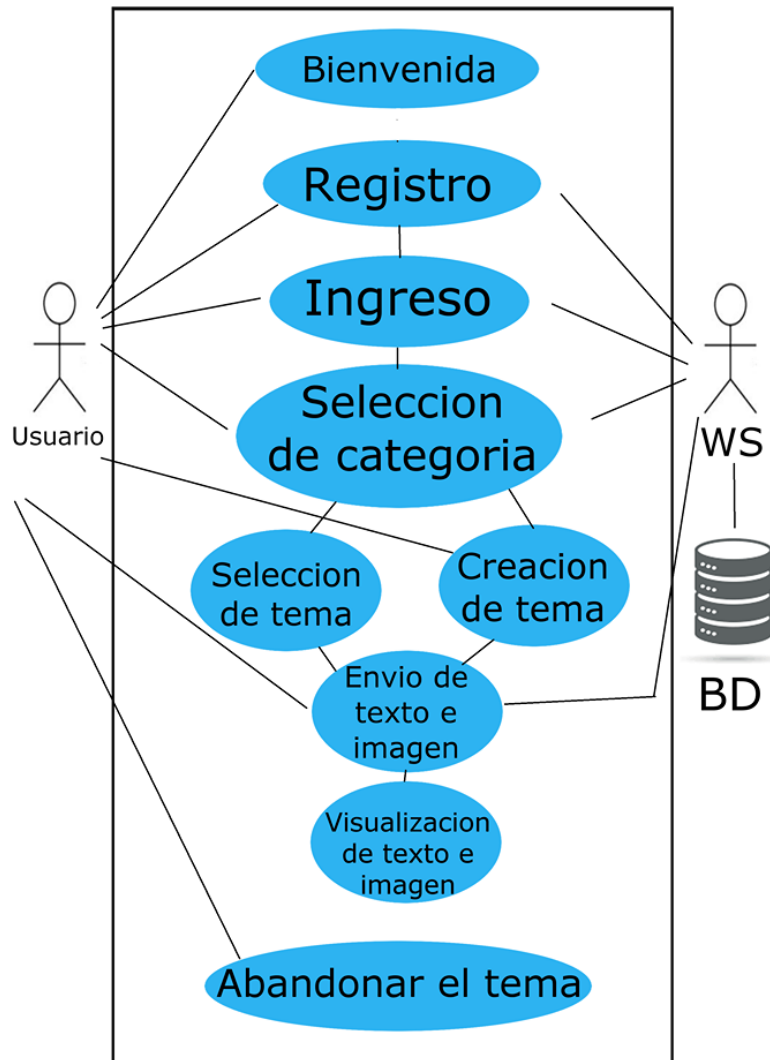


Figure 1: Diagrama de caso de uso

6.2 VISTA DE DESPLIEGUE(opcional)

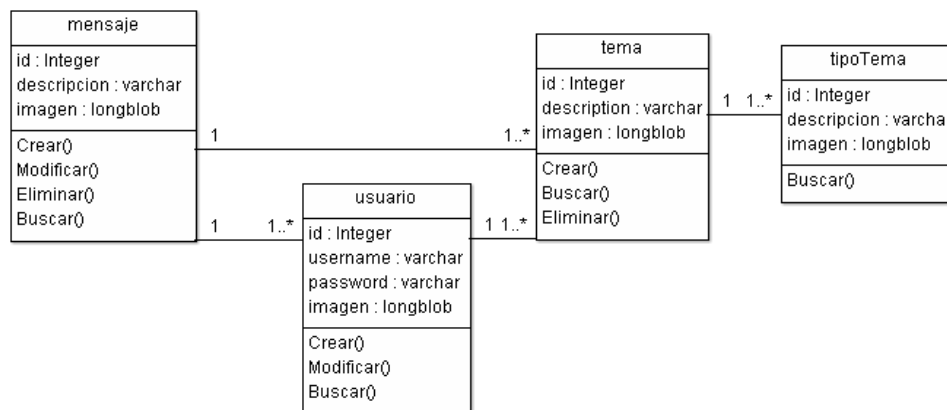


Figura 1: Diagrama de clases

7. Metodología (ciclo de vida) de Proyecto/Área

Para los servicios entregados al cliente y detallados en este SOW, el ciclo de vida del proyecto que se aplicará es el siguiente:



8. Entregables y Criterios (Regulaciones)

| N. de serie | Fase | Detalle |
|-------------|---|--|
| | Creación | <ul style="list-style-type: none"> ✓ Documento de Requerimientos Técnico Funcionales. ✓ Statement of Work (SOW) firmado.- Sentencia de trabajo en el cual se detalla el alcance del proyecto. |
| | Inicio de Proyecto (PSU) | <ul style="list-style-type: none"> ✓ Acta de reunión de Kick Off. Documento que contiene los acuerdos alcanzados al inicio del proyecto. ✓ Gantt resultado del primer kick off. (Nota: Primera línea base será grabada por el cliente). |
| | Análisis, Construcción e Instalación | <ul style="list-style-type: none"> ✓ Especificaciones Funcionales.- Documento donde se describe los requerimientos funcionales del cliente en forma detallada. ✓ Manual de Implementación/usuario (contiene todos los planes de instalación) |
| | Pruebas | <ul style="list-style-type: none"> ✓ Evidencia de pruebas ejecutadas. |
| | Cierre de Proyecto | <ul style="list-style-type: none"> ✓ Resultados Inspección Final ✓ Acta de Finiquito.- Acta de aceptación de cliente sobre la aplicación desarrollada e implementada. ✓ Formato Encuesta de Satisfacción |

9. Reuniones y Reportes

- ✓ El reporte de avance mantendrá el siguiente contenido:
- ✓ Nombre del Proyecto, Fecha del reporte, Visión del Proyecto, Fecha de Inicio, Fecha Fin, Fecha Fin Planificada, Fecha Fin Real, Números de Controles de Cambio, Porcentaje de Avance, Porcentaje de Desviación, Fases del proyecto, Presupuesto Planificado de HW-SW, Presupuesto de Plan de Recursos, Actividades complementarias, problemas presentados durante el proyecto, Matriz de Riesgos, entre otros.

10. Cronograma de Proyecto/Cronograma de Entregable

Fecha de inicio proyectada: 13-11-2017

Fecha fin proyectado: 25-01-2018

10.1. Gantt Preliminar

| | Nombre de tarea | Duración | Comienzo | Fin |
|---|---|----------------|---------------------|---------------------|
| 1 | Análisis y levantamiento de requerimientos | 15 días | lun 13/11/17 | vie 01/12/17 |
| 2 | Diseño | 15 días | lun 04/12/17 | vie 22/12/17 |
| 3 | Desarrollo | 15 días | lun 25/12/17 | vie 12/01/18 |
| 4 | Pruebas | 7 días | lun 15/01/18 | mar 23/01/18 |
| 5 | Cierre | 2 días | mié 24/01/18 | jue 25/01/18 |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |

Figura 2: Diagrama de Gantt

11. Requisitos de Esfuerzo/Recursos

EQUIPO DE TRABAJO

| TCS | Esfuerzo en horas/hombre | Recursos Necesarios |
|------------------|--------------------------|---|
| Alba Soto | 70 | Computador de 4 GB de RAM mínimo, dispositivo móvil Android v 4.4 o superior, ambiente de desarrollo, conexión a internet, cuaderno, esferográfico, hojas de papel bond. Gastos de transporte, comida y varios. |
| Cristian Enrique | 70 | Computador de 4 GB de RAM mínimo, dispositivo móvil Android v 4.4 o superior, ambiente de desarrollo, conexión a internet, cuaderno, esferográfico. Gastos de transporte, comida y varios. |
| Gabriel Salazar | 80 | Computador de 4 GB de RAM mínimo, dispositivo móvil Android v 4.4 o superior, ambiente de desarrollo, conexión a internet, cuaderno, esferográfico. Gastos de transporte, comida y varios. |
| Total 3 | 220 | Computador de 4 GB de RAM mínimo, dispositivo móvil Android v 4.4 o superior, ambiente de desarrollo, conexión a internet, cuaderno, esferográfico, hojas de papel bond. Gastos de transporte, comida y varios. |

TOTAL ESFUERZO PROYECTO: 220

12. Roles y Responsabilidades

| Roles | Responsabilidades |
|-------------------|---|
| Scrum Master | <ul style="list-style-type: none"> • Seguimiento de los Líderes de Proyectos (costo/tiempo/asignaciones) • Coordinación de cumplimiento y Control de Calidad de los proyectos • Aprobar horas semanales en el PWA • Difundir temas corporativos referentes a cambios de la institución o de los proyectos • Analizar controles de cambios que se generen |
| Product Owner | <ul style="list-style-type: none"> • Soporte en la definición de alcance del proyecto • Soporte en levantamiento de especificaciones funcionales del proyecto • Planificación y ejecución del proyecto • Control y Monitoreo del proyecto en las diferentes fases • Levantamiento y ejecución de controles de cambios que se generen |
| Lider de procesos | <ul style="list-style-type: none"> • Análisis y propuesta de la infraestructura de la aplicación. Hardware y software base. • Gestión y adquisición de la infraestructura • Instalación y configuración de software en nuevos equipos • Soporte en pruebas y paso a producción |

| | |
|------------|---|
| Team Scrum | <ul style="list-style-type: none"> Validación de la arquitectura de la aplicación Soporte en aplicación de pruebas técnicas Certificación de la aplicación para su paso a producción Apoyo en la instalación de los Agentes de la Herramienta de Respaldo. Apoyo en las pruebas tendientes a garantizar la integridad de los Datos. |
|------------|---|

Responsabilidades y tareas del cliente:

| Roles | Responsabilidades |
|-------------------|---|
| Líder de Producto | <ul style="list-style-type: none"> Representar a los patrocinadores del proyecto dentro de equipo Revisar y firmar los documentos entregables del proyecto. Seguimiento y apoyo en todas las fases del proyecto de acuerdo a las necesidades del mismo Responsable por la gestión diaria Solicitud de la nueva infraestructura |

13. Valor del Proyecto

| Área/Rol | Horas | Valor Hora | Valor |
|---------------------------|-------|------------|-------------|
| Scrum Master | 20 | 20 | 400 |
| Product Owner | 15 | 15 | 225 |
| Lider de procesos | 10 | 20 | 200 |
| Team Scrum | 220 | 15 | 3300 |
| Líder de Producto | 15 | 20 | 300 |
| SUBTOTAL | | | 4425 |
| Impuesto IVA (12%) | | | 531 |
| TOTAL | | | 4956 |

14. Glosario de Términos

| Abreviación | Descripción |
|-------------|---|
| SO | Sistema Operativo |
| NF | Necesidades Funcionales |
| NG | Necesidades Generales |
| ND | Necesidades de Desarrollo |
| NDB | Necesidades de Base de Datos |
| wifi | Conexión a internet a través de un punto de acceso de red inalámbrica |

15. Aprobaciones

Declaran que se autorizan/aceptan todos los términos y condiciones que se especifican en el presente documento, y que éste es el actualizado, que cualquier propuesta o comunicación anterior relacionada a este contrato será nula.

| Aprobado por TCS | Rol/Cargo | Fecha | Firmas |
|----------------------|-------------------|------------|--------|
| Ing Mauricio Prieto | Lider de producto | 25/01/2018 | |
| Ing Gorky Estrella | Scrum Master | 25/01/2018 | |
| Ing Luís Salazar | Product Owner | 25/01/2018 | |
| Ing Carlos Andocilla | Lider de procesos | 25/01/2018 | |

Apartado de Propiedad Intelectual

La propiedad intelectual del producto de este proyecto incluyendo entregables, código fuente, documentación, está amparada dentro de lo estipulado en el "Contrato de operaciones y tecnología".


16. Anexos

Anexo 1: Historias de usuario

Ver categorías de los temas de interés

en lista [Hecho](#)

Etiquetas

 [+](#)

Descripción [Editar](#)

Como: Usuario
Quiero: ver la lista de categorías de temas de interés.
Para: buscar un tema de interés de una manera fácil.

☒ **Criterios de aceptación** [Eliminar...](#)

0%

- ☐ Ver el nombre de cada una de las categorías existentes
- ☐ Ver una imagen que describa cada una de las categorías

Añadir

- [Miembros](#)
- [Etiquetas](#)
- [Checklist](#)
- [Vencimiento](#)
- [Adjunto](#)

Acciones

- [→ Mover](#)

Figura 3: Ver categorías de los temas de interes

Crear un tema de conversación

en lista [Hecho](#)

Etiquetas

 [+](#)

Descripción [Editar](#)

Como: Usuario
Quiero: Crear un tema de conversación
Para: Conocer el punto de vista de otros usuarios sobre el tema creado

☒ **Criterios de aceptación** [Eliminar...](#)

0%

- ☐ Formulario para crear el tema
- ☐ Seleccionar categoría
- ☐ Cuadro de texto para escribir el tema de conversación (máximo 140 caracteres)
- ☐ Botón guardar


Añadir

- [Miembros](#)
- [Etiquetas](#)
- [Checklist](#)
- [Vencimiento](#)
- [Adjunto](#)

Acciones

- [→ Mover](#)
- [Copiar](#)
- [Ver](#)


Figura 4: Crear un tema de conversación



Ver mensajes sobre temas de interés

en lista [Hecho](#)

Etiquetas


+

Descripción [Editar](#)

Como: Usuario

Quiero: Ver mensajes de otros usuarios sobre temas de interés


Para: Conocer el punto de vista de otros usuarios sobre temas de interés


☒ **Criterios de aceptación** [Eliminar...](#)

0%


- ☐ Mensajes y/o imágenes publicadas por otros usuarios en los temas creados ordenados por fecha en forma descendente.
- ☐ Ver el avatar del usuario que envió el mensaje.
- ☐ Ver la hora y fecha en la que se envió el mensaje.


Añadir

 **Miembros**


 **Etiquetas**

☒ **Checklist**

 **Vencimiento**

 **Adjunto**

Acciones

 **Mover**



 **Copiar**

Figura 5: Ver mensajes sobre temas de interés



Escribir mensajes sobre temas de interés

en lista [En proceso](#)

Etiquetas


+

Descripción [Editar](#)

Como: Usuario

Quiero: Escribir mensajes sobre temas de interés


Para: Dar mi opinión en varios temas de interés


☒ **Criterios de aceptación** [Eliminar...](#)

0%


- ☐ Cuadro de texto para escribir mensajes en la parte inferior de la pantalla
- ☐ Botón para enviar mensaje junto al cuadro de texto
- ☐ Botón para adjuntar imágenes
- ☐ Mensaje o imagen publicado en tema seleccionado


Añadir

 **Miembros**


 **Etiquetas**

☒ **Checklist**

 **Vencimiento**

 **Adjunto**

Acciones

 **Mover**



 **Copiar**

Figura 6: Escribir mensajes sobre temas de interés



Borrar mensajes inapropiados

en lista [Historias de usuario](#)


Descripción [Editar](#)


Como: Usuario

Quiero: Borrar mensajes inapropiados en los temas de mi autoria


Para: Mantener la conversación libre de mensajes inapropiados


Añadir

 **Miembros**

 **Etiquetas**

☒ **Checklist**

 **Vencimiento**

 **Adjunto**

Acciones

☒ **Criterios de aceptación** [Eliminar...](#)


0%

☐ Botón borrar al lado de cada mensaje

☐ Al presionar el botón eliminar pedir confirmación si realmente desea eliminar el mensaje

☐ Al confirmar la eliminación el mensaje debe desaparecer para siempre del tema


Figura 7: Borrar mensajes inapropiados



Recibir notificaciones si un tema creado recibe mensajes

en lista [Historias de usuario](#)

Etiquetas

 [+](#)


Descripción [Editar](#)


Como: Usuario

Quiero: Recibir notificaciones si un tema creado por mi, recibe mensajes


Para: Conocer en tiempo real cuando un tema recibe un comentario


Añadir

 **Miembros**

 **Etiquetas**

☒ **Checklist**

 **Vencimiento**

 **Adjunto**

Acciones

☒ **Criterios de aceptación** [Eliminar...](#)

0%

☐ Notificación push que muestre el mensaje

Figura 8: Recibir notificaciones si un tema recibe mensajes

Bloquear usuarios

en lista [Historias de usuario](#)

Descripción [Editar](#)

Como: Usuario

Quiero: Bloquear usuarios de los temas de mi autoria

Para: Mantener la conversación libre de usuarios que envían mensajes inapropiados

☒ **Criterios de aceptación** [Eliminar...](#)

0%

☐ Al mantener presionado el avatar del usuario aparece un submenú con la opción de bloquear usuario

☐ Al presionar el botón bloquear pedir confirmación si realmente desea bloquear al usuario

☐ Al confirmar el bloqueo el usuario no podrá enviar mensajes al tema

Añadir

Miembros

Etiquetas

☒ Checklist

Vencimiento

Adjunto

Acciones

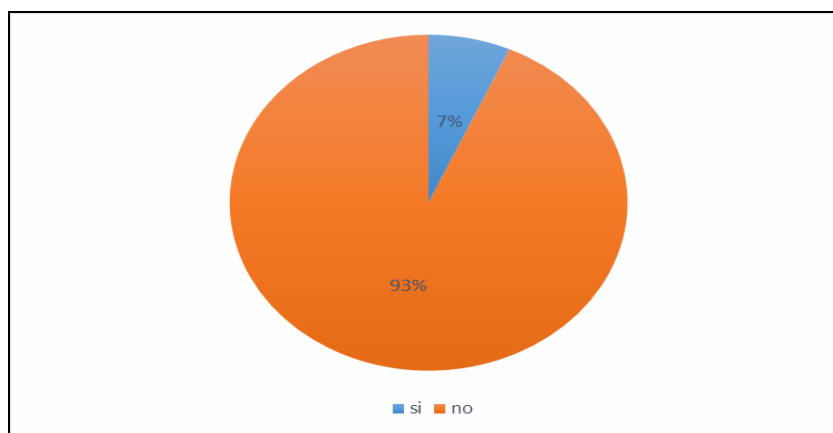
Mover

Figura 9: Bloquear usuarios

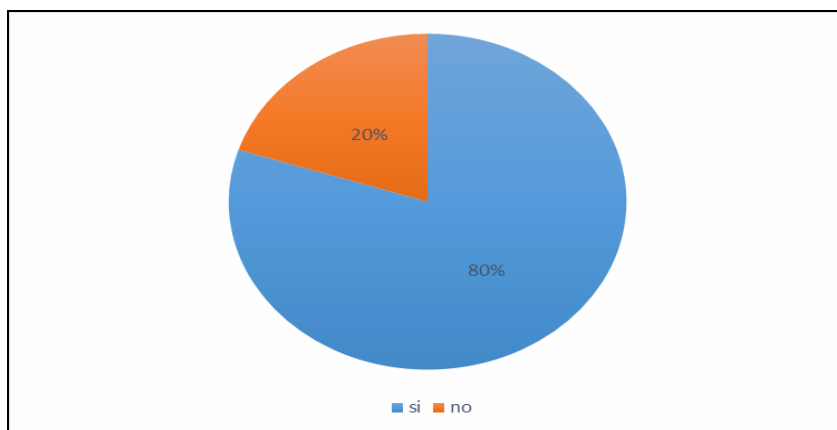
Anexo 2: Encuesta

Objetivo: Conocer la importancia de un chat y los temas de los cuales le gustaría conversar.

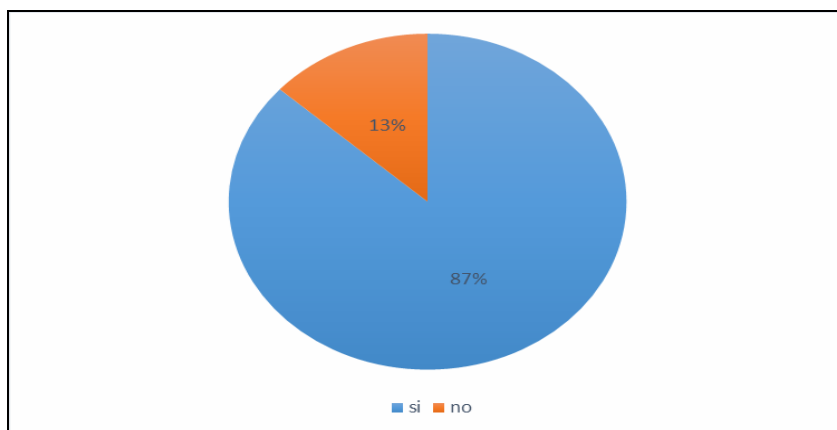
1. ¿Sabía usted que chats como Whatsapp y Messenger lucran con la información personal que usted proporciona?



La mayoría de usuarios no tienen conocimiento cómo se maneja la información que proporcionan en chat como Whatsapp y Messenger

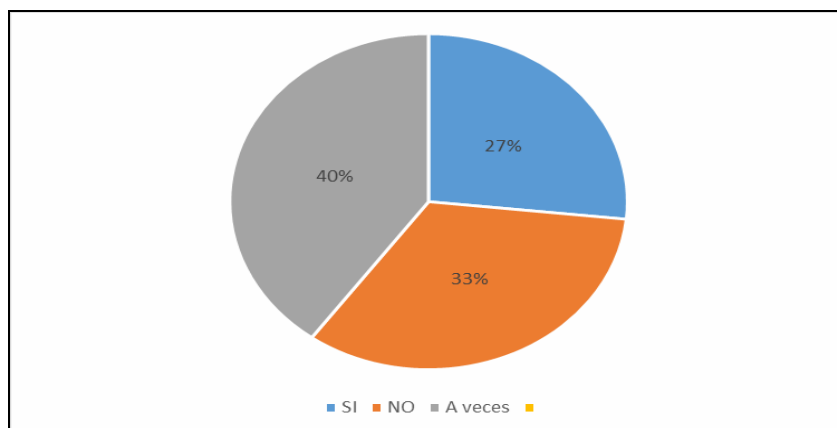
2. ¿Le gustaría formar parte de un chat donde su información se mantenga en el anonimato?

Los encuestados prefieren utilizar un chat en donde no proporcionen información para no exponer los datos personales.

3. ¿Cómo usuario le gustaría tener el control de la aplicación y poder eliminar a usuarios que no aporten con sus comentarios en un tema de su autoría?

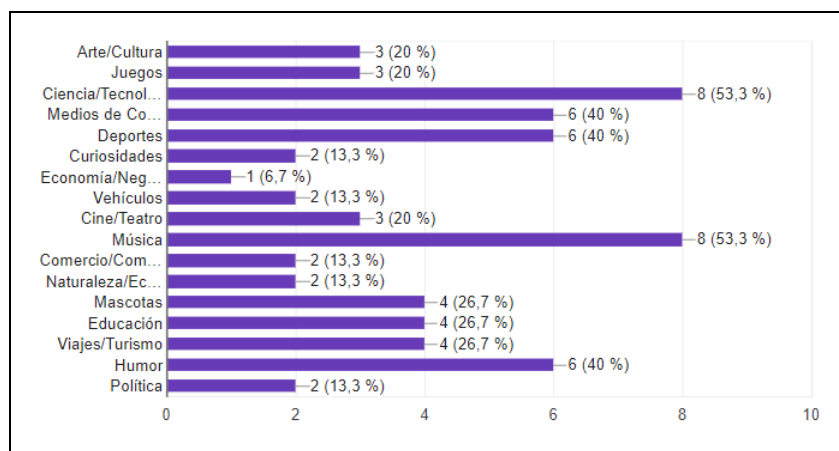
A los usuarios les gustaría tener un total control de la aplicación en los temas de su autoría y así poder eliminar a personas que no aporten con sus comentarios.

4. ¿Considera importante recibir notificaciones por cada comentario realizado en un chat?



El 27% de encuestados considera importante recibir notificaciones cuando obtiene un comentario, mientras un 33% prefiere no recibir ningún tipo de aviso al llegar un comentario en el chat. Por otro lado el 40% dice que a veces desearían recibir notificaciones.

5. Seleccione 5 temas que usted considere importante para conversar en un chat



A los usuarios les gustaría tener Ciencia y Tecnología y también Música como temas principales para conversar dentro del chat y de otros temas no tan relevantes como Medios de comunicación, Deportes, Humor.

6. ¿Sobre qué otro tema le gustaría comentar en el chat?

| |
|---------------------------------|
| Religión |
| |
| Sitios turísticos de Quito |
| Historia |
| poder conversar de video juegos |
| Huelgas |
| Series |
| Noticias importantes |
| Avances tecnológicos |
| Gastronomía |
| Tips de belleza |
| Medicina ancestral |

Los encuestados sugieren poner en el chat interactivo temas como Religión, Series, gastronomía, medicina ancestral para dar sus puntos de vista acerca de ellos.

Anexo 3: Diagrama entidad relación

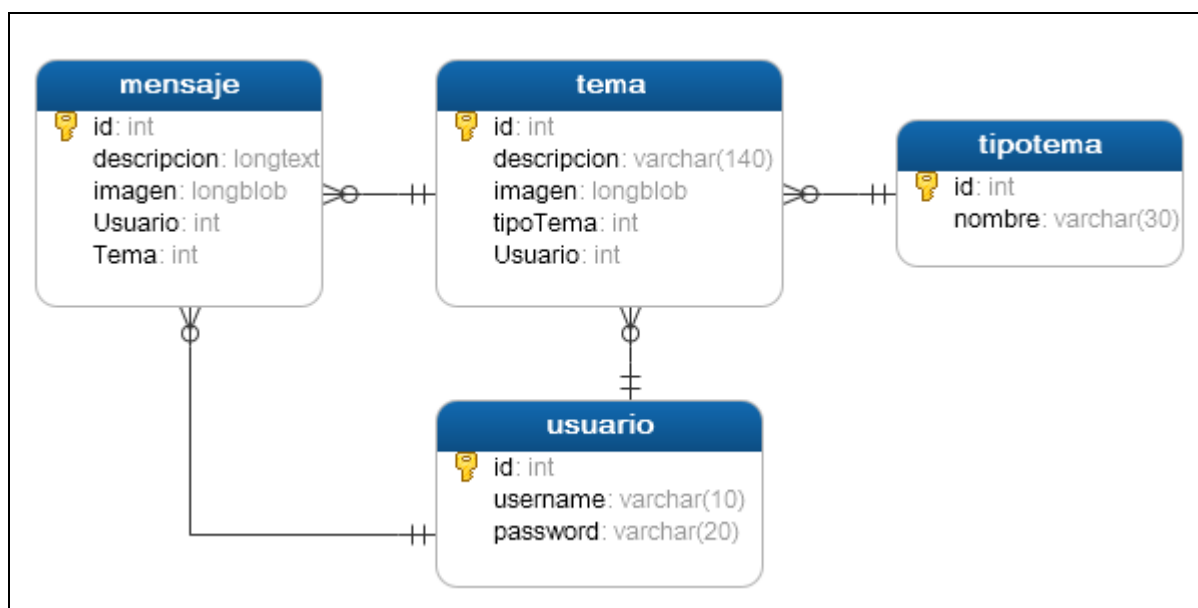
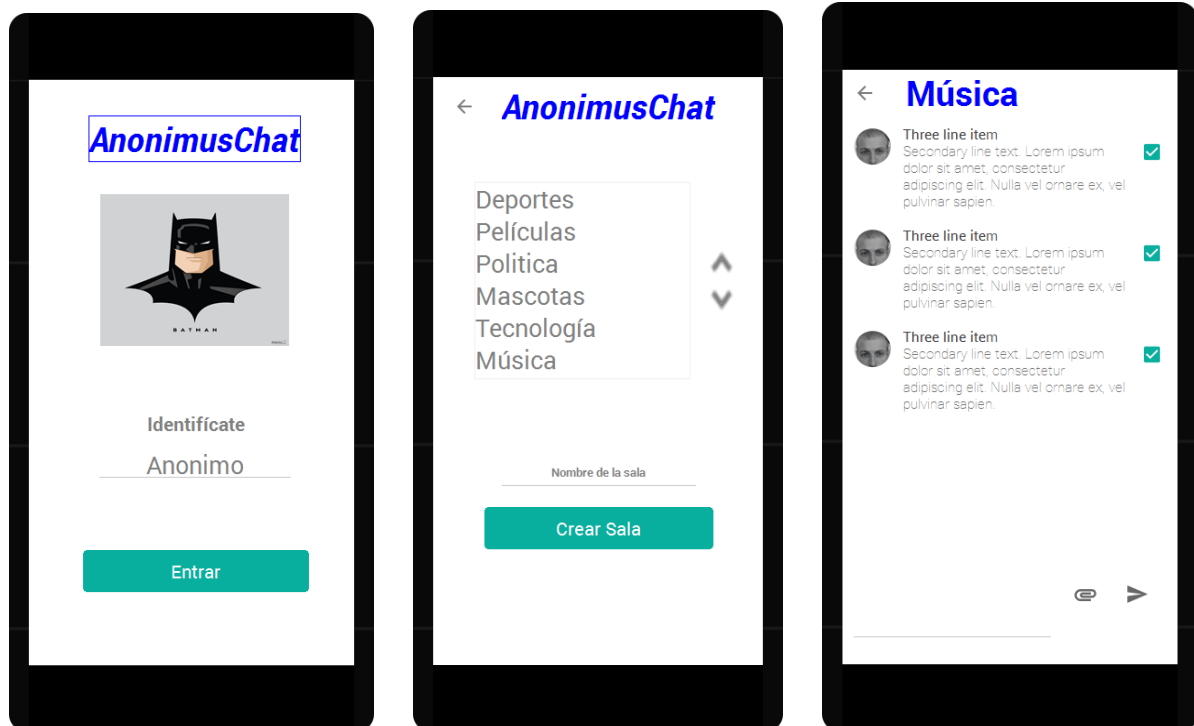


Figura 10: Diagrama entidad relación

Anexo 4: Bocetos



Anexo 5: Interfaces gráficas

