

Declaración de Trabajo (SOW)

Chat anónimo

Versión 1.0

Ciente: Instituto Tecnológico Superior Benito Juárez

Instituto Tecnológico Superior Yavirac Ecuador

Fecha

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	5
7.	METODOLOGÍA (CICLO DE VIDA) DE PROYECTO/ÁREA	6
8.	ENTREGABLES Y CRITERIOS (REGULACIONES)	6
9.	REUNIONES Y REPORTES.....	7
10.	CRONOGRAMA DE PROYECTO/CRONOGRAMA DE ENTREGABLE	7
10.1.	Gantt Preliminar	7
11.	REQUISITOS DE ESFUERZO/RECURSOS.....	8
12.	ROLES Y RESPONSABILIDADES	8
13.	VALOR DEL PROYECTO	9
14.	CONTROL DE CAMBIOS	10
15.	GLOSARIO DE TÉRMINOS	10
16.	APROBACIONES	10
17.	ANEXOS	11
	ANEXO 1: HISTORIAS DE USUARIO	11
	ANEXO 2: ENCUESTA	13
	ANEXO 3: BOCETOS.....	16
	ANEXO 4: DIAGRAMA DE CLASES	16
	ANEXO 5: CASOS DE USO	17
	ANEXO 6: INTERFACES GRÁFICAS	18
	ANEXO 7: CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES	20

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

Proyecto:	Chat anónimo
Tipo Proyecto:	Aplicación móvil
Tamaño del Proyecto	Mediano
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	Mensajería
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:	Fecha estimada
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 phishing, acoso y de diversos delitos informáticos.

Para ello surge 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 nickname 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 en AnonimusChat.

AnonimusChat es de uso gratuito muy sencillo de usar sin embargo es indispensable la conexión a internet para enviar y recibir mensajes de texto, emoticones y fotos.

ENUNCIADO DE LA VISION

En el mundo son pocas las instituciones educativas que tienen un medio de comunicación personalizado de acuerdo a sus necesidades, por lo que optan por utilizar medios alternos donde exponen su información personal.

En América latina los medios de comunicación han generado problemáticas como la corrupción, cyberacoso y narcotráfico al exponer la información personal en aplicaciones de concurrencia masiva. En Ecuador y específicamente los estudiantes del ITSY del periodo 2017-2018 tienen un medio de comunicación no funcional donde publican temas de interés para dar conocer sus puntos de vista, y muchas de las veces reciben incensarios anuncios publicitarios.

3. Objetivos:

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

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	Desarrollar 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

Desarrollo de una aplicación móvil Android v4.4 o superior para mejorar el intercambio de ideas, mediante el envío y recepción de mensajes a quienes dispongan conexión a internet.

El proyecto consta de un chat temático en el cuál los usuarios puedan chatear sin tener que exponer su información personal, para ello tendrán que registrarse con un nickname y una contraseña, así como también tienen la posibilidad de seleccionar una imagen como avatar.

La aplicación de mensajería instantánea cuenta con temas de interés Ciencia y tecnología, Música, Humor, TV y series, Gastronomía, Deportes, Desarrollo de Software, Religión y Variedades. Las categorías se despliegan después de la autenticación en donde el cliente selecciona una categoría y crea uno o varios temas de interés convirtiéndose así en el administrador de dicho tema, para posteriormente poder eliminar o bloquear a usuarios que no aporten con sus comentarios.

Los usuarios que se encuentren registrados en la aplicación pueden comentar temas publicados por otras personas, adjuntar imágenes y poner emoticones propios del teclado de android. Además tienen permisos para actualizar el perfil de usuario.

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 internet
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

- ✓ 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 internet.
- ✓ 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 tener comunicación directa con una sola persona.
- ✓ No puede crear categorías.

6. Modelo de la Solución Propuesta – Vistas de Arquitectura

6.1 VISTA DE CONTEXTO(opcional)	
Elementos del Diagrama	Proceso (descripción)
6.2 VISTA DE INTERACCIÓN(opcional)	
Elemento de Configuración	Relación

6.3 VISTA CONCEPTUAL(opcional)

--

6.4 VISTA DE DESPLIEGUE(opcional)

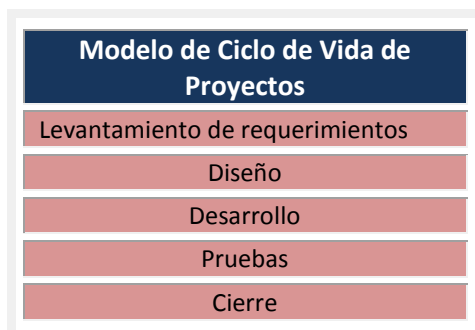
--

6.5 VISTA DE DIAGRAMA DE RED (SOLUCIÓN PROPUESTA TO BE)(opcional)

--

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. ✓ Reporte de problemas (si aplica)
	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. ✓ Reporte de Errores ✓ 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

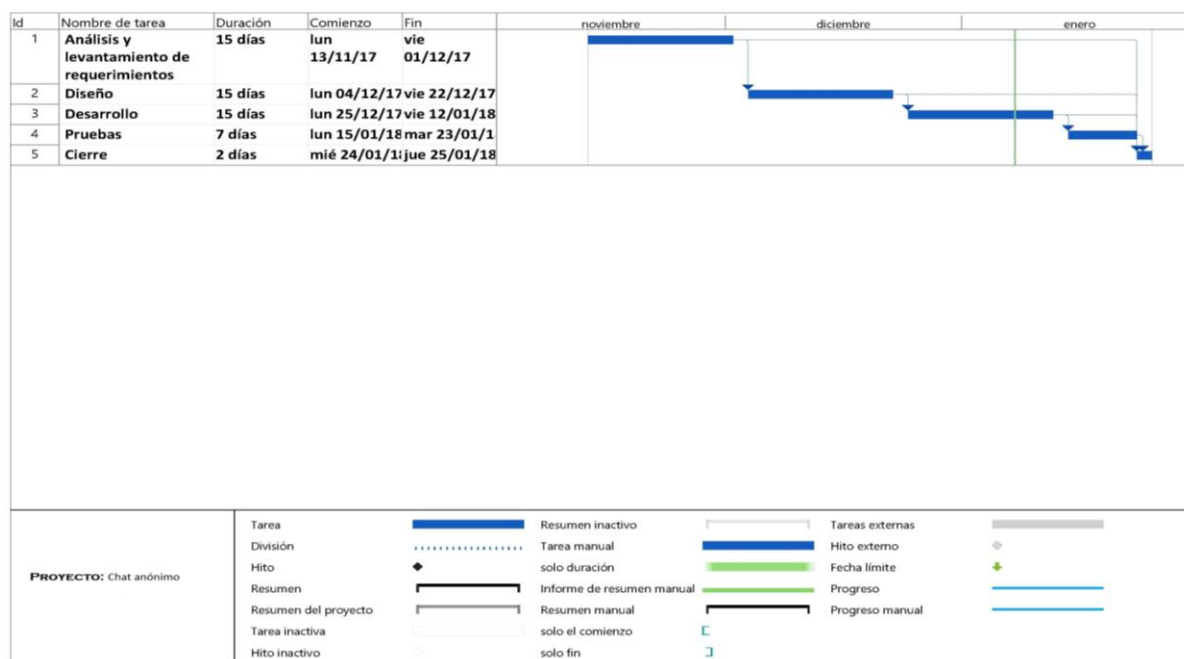


Figura 1: Diagrama de Gantt

INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO
"BENITO JUAREZ"

Dirección: García Moreno S435 y Ambato
Quito – Ecuador

11. Requisitos de Esfuerzo/Recursos**EQUIPO DE TRABAJO**

TCS	Esfuerzo en horas/hombre	Recursos Necesarios
Alba Soto	130	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 Enríquez	130	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	140	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	400	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: horas**12. Roles y Responsabilidades**

Roles	Responsabilidades
Project Manager (Responsable de Portafolio)	<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
Líder de Proyecto	<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
Arquitecto	<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

Release Manager	<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
Ingeniero de Infraestructura	<ul style="list-style-type: none"> Apoyo en la instalación de los Agentes de la Herramienta de Respallos. Apoyo en la verificación de la de-duplicación de los respaldos hacia el sitio alternativo en la ciudad de Guayaquil.
Ingeniero de Base de Datos	<ul style="list-style-type: none"> Apoyo en la instalación de los Agentes de la Herramienta de Respallos. Apoyo en la verificación de la de-duplicación de los respaldos hacia el sitio alternativo en la ciudad de Guayaquil. Apoyo en las pruebas tendientes a garantizar la integridad de los Datos.
Seguridad Informática	<ul style="list-style-type: none"> Apoyo en la certificación de la Solución de Respallos, la misma que debe cumplir con los estándares de seguridad establecidos.

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. Obtener autorización de Cliente (Banco Pichincha) para uso de infraestructura y enlace de datos. Seguimiento y apoyo en todas las fases del proyecto de acuerdo a las necesidades del mismo Responsable por la gestión diaria con proveedores Solicitud de la nueva infraestructura hacia los proveedores

13. Valor del Proyecto

Área/Rol	Horas	Valor Hora	Valor
Project Manager (Responsable de Portafolio)	40	20	800
Líder de Proyecto	25	20	500
Arquitecto	30	20	600
Release Manager	20	20	400
Ingeniero de Infraestructura	25	20	500
Ingeniero de Base de Datos	25	20	500
Seguridad Informática	20	30	600
SUBTOTAL 1			3900
Impuesto IVA (12%)			468
TOTAL 1			4678

14. Control de Cambios

Por cada cambio de alcance del esfuerzo, costo, horario de etapa/hito/entregable o proyecto estimados, se levantará un documento de Control de Cambios que deberá ser aprobado por los involucrados.

15. Glosario de Términos

Abreviación	Descripción
ITSY	Instituto Tecnológico Superior "Yavirac"
SO	Sistema Operativo
NF	Necesidades Funcionales
NG	Necesidades Generales
ND	Necesidades de Desarrollo
NDB	Necesidades de Base de Datos

16. 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		00/01/2018	
Ing Gorky Estrella	Scrum Master	00/01/2018	
Ing Luís Salazar	Product Owner	00/01/2018	
Ing Carlos Andocilla		00/01/2018	

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".

17. Anexos

Anexo 1: Historias de usuario

Ver categorías de los temas de interés
en lista Hecho

Miembros Etiquetas
CE + [Green Box] +

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
Añada un elemento...

Añadir
Miembros
Etiquetas
Checklist
Vencimiento
Adjunto

Acciones
→ Mover
Copiar

Figura 2: Ver categorías de los temas de interés

Crear un tema de conversación
en lista Pruebas

Miembros Etiquetas
GS + [Blue Box] +

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
Suscribirse

Figura 3: Crear un tema de conversación

Ver mensajes sobre temas de interés
en lista Hecho

Miembros Etiquetas
A + [Red Box] +

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 4: Ver mensaje sobre temas de interés

Escribir mensajes sobre temas de interés ✕

en lista [En proceso](#)

Miembros [Etiquetas](#)

CE + **[Green Box]** +

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 5: Escribir mensajes sobre tema de interés

Borrar mensajes inapropiados ✕

en lista [Pruebas](#)

Descripción [Editar](#)

Como: Usuario
Quiero: Borrar mensajes inapropiados en los temas de mi autoria
Para: Mantener la conversación libre de mensajes inapropiados

☒ **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

Añadir

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

Acciones

Figura 6: Borrar mensajes inapropiados

Recibir notificaciones si un tema creado recibe mensajes ✕

en lista [En proceso](#) [↻](#)

Miembros [Etiquetas](#)

A + **[Red Box]** +

Descripción [Editar](#)

Como: Usuario
Quiero: Recibir notificaciones si un tema creado por mí, recibe mensajes
Para: Conocer en tiempo real cuando un tema recibe un comentario

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

0% ☐ Notificación push que muestre el mensaje

Añadir

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

Acciones

Figura 7: Recibir notificaciones

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

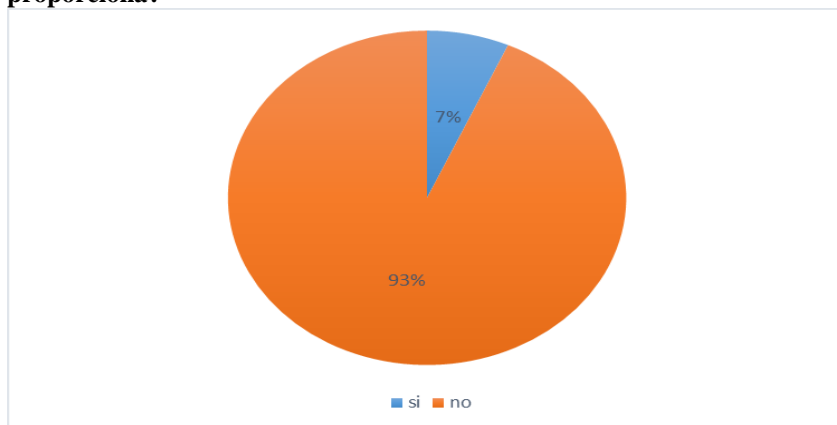
Mover

Figura 8: Bloquear usuarios

Anexo 2: Encuesta

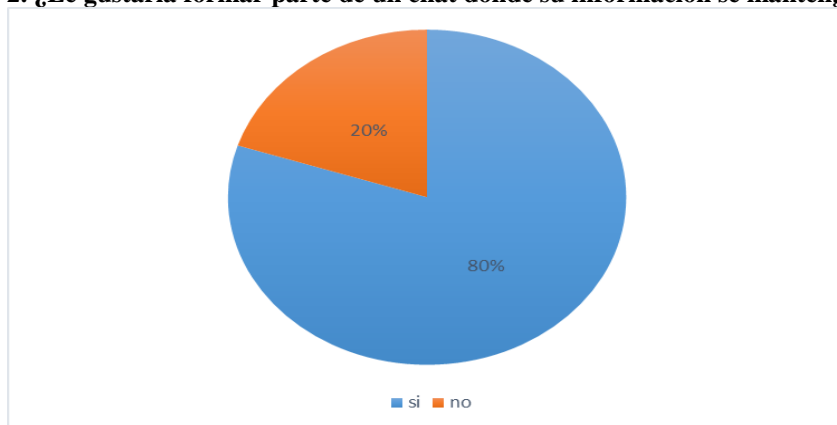
Objetivo: Conocer la importancia de un chat y los temas de los cuales le gustaría conversar.

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



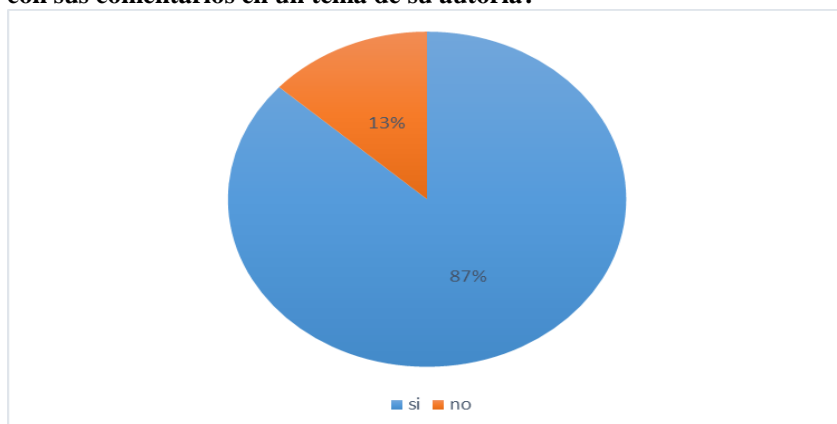
La mayoría de usuarios no tienen conocimiento como se maneja la información que proporcionan en chat como Whatsapp y Messenger

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



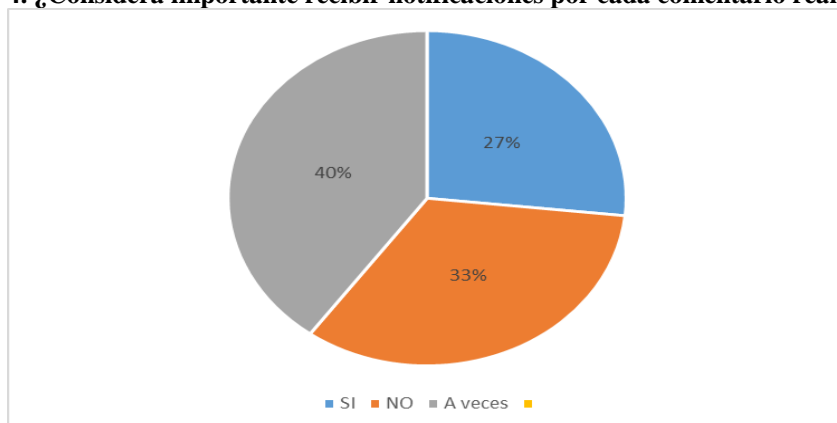
Los encuestados prefieren utilizar un chat en donde no proporcionen información para no exponer los datos personales.

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?



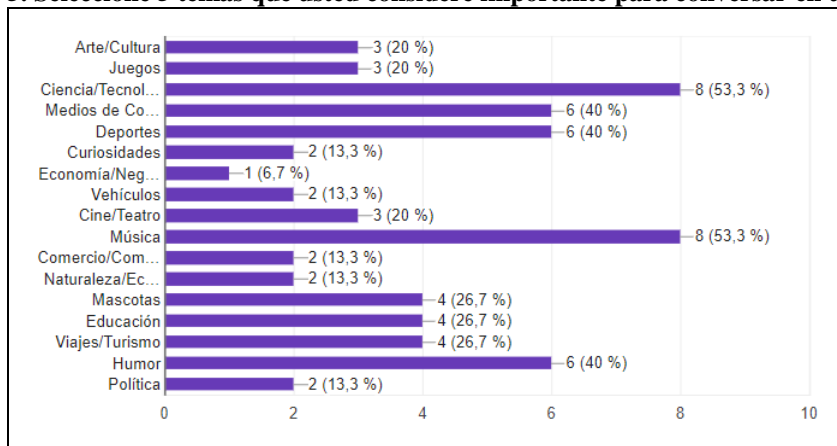
Los usuarios les gustaria tener un total control de la aplicación en los temas de su autoria y así poder eliminar a personas que no aporten con sus comentarios.

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



El 27% de encuestados considera importante recibir notificaciones cuando obtien un comentario, mientras un 33% prefiero 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



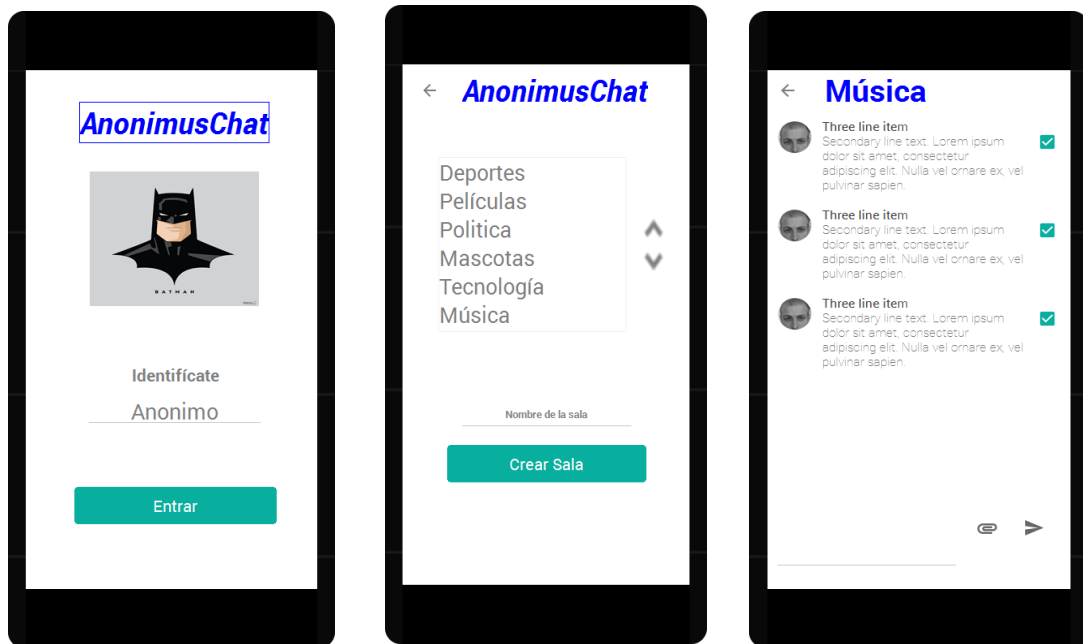
Los usuarios les gustaría tener Ciencia y Tecnología y también Música como temas principal para conversar dentro del chat y de otros temas no tan relevantes como Medios de comunicación, Deportes, Humor.

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: Bocetos



Anexo 4: Diagrama de clases

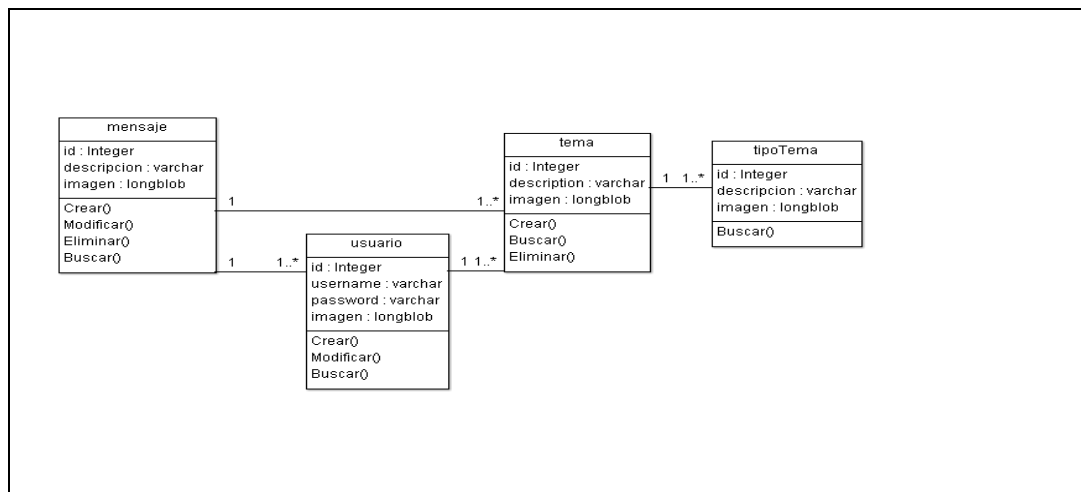


Figura 9: Diagrama de clases

Anexo 5: Casos de uso

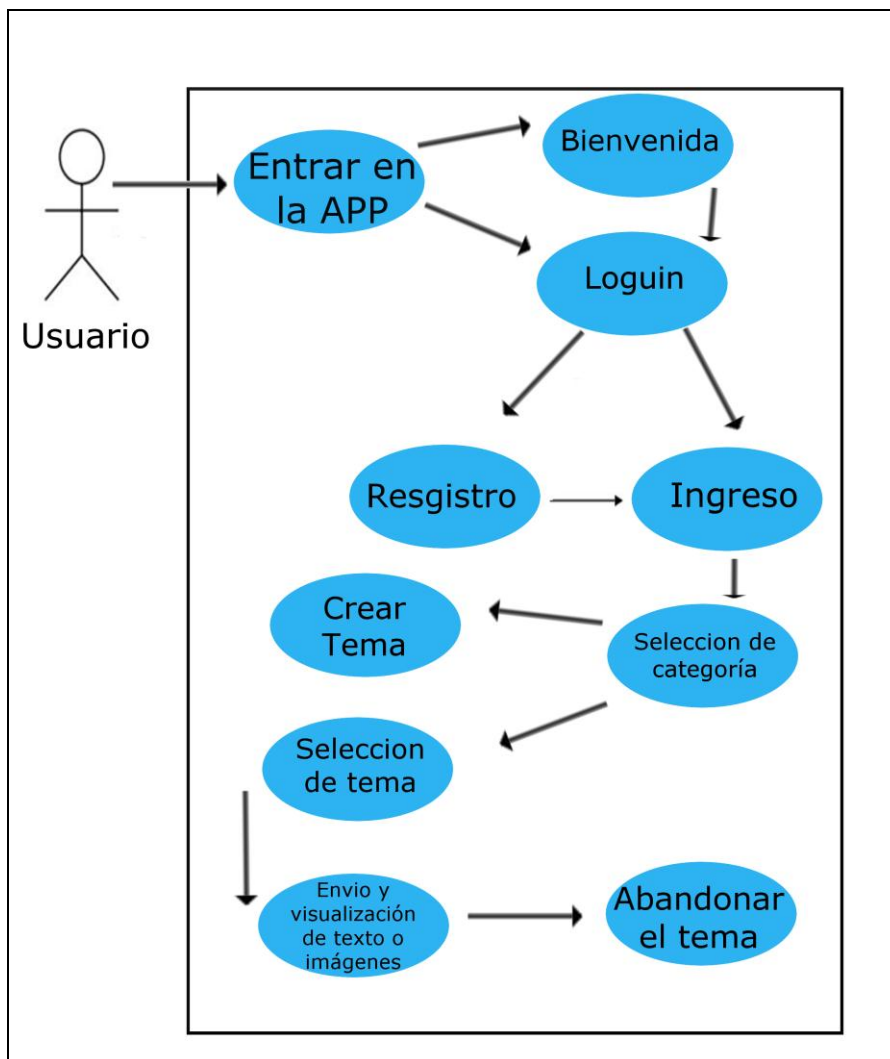
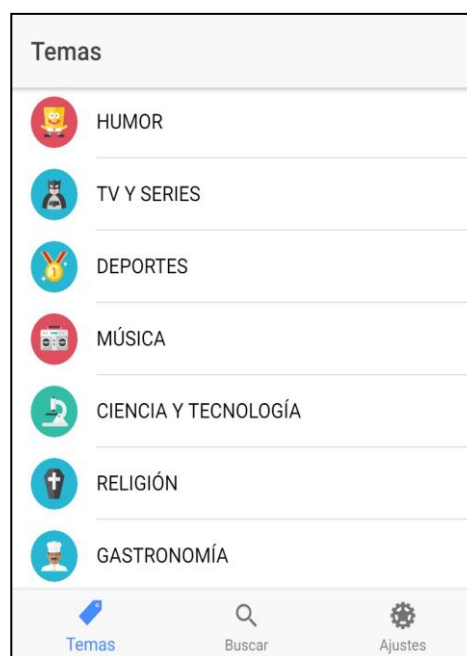
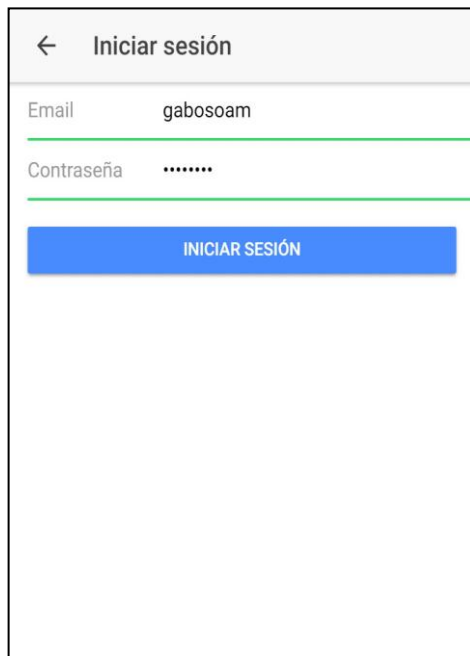
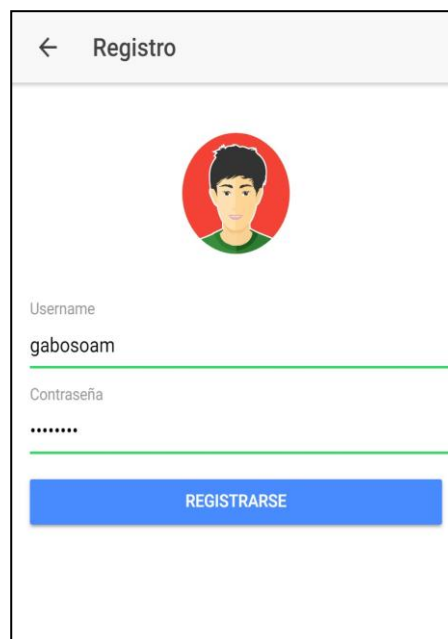
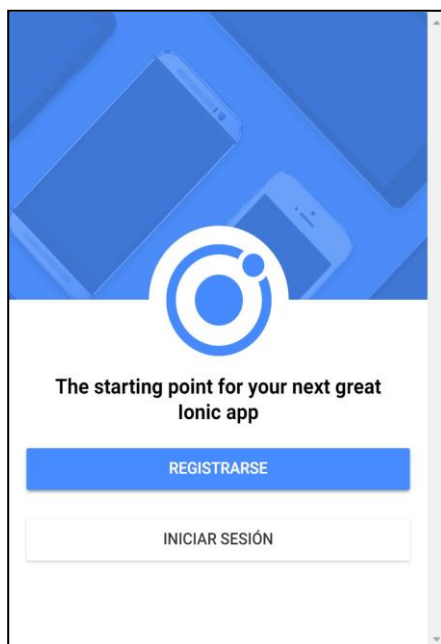
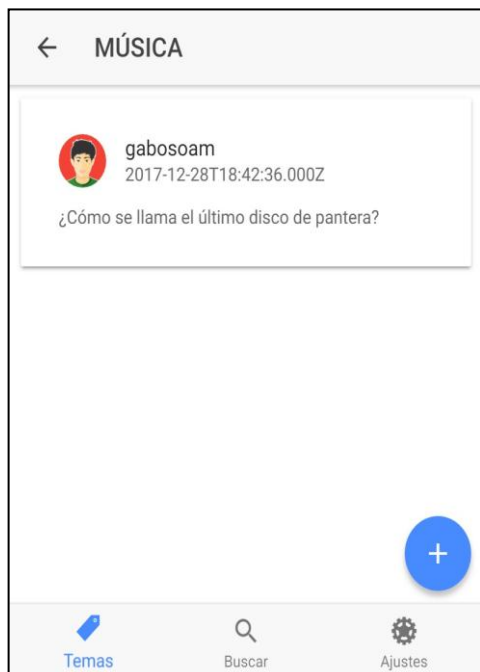


Figura 10: Caso de uso

Anexo 6: Interfaces gráficas



Anexo 7: Cronograma de actividades

