

**Ingeniería en Tecnologías de la Información y Comunicación**

**Materia: Administración de proyectos para T.I II**

**Profesor: José Gerardo Reyna García**

**Unidad Temática:**

**Administración de recursos humanos del proyecto de**

**T.I.**

Grupo: GITI9082

Participante:

**Aguayo López Luis Gerardo 1215100927**

**Bárcenas Castillo Carla del Carmen 1215200212**

**Yanet Olimpia Mora García 1214100439**

# Introducción:

En este instrumento de evaluación desarrollaremos la documentación necesaria para llevar una buena administración de proyectos, el cual está conformado por diferentes elementos de la documentación. En el Project Charter en el cual se detallan cada uno de los aspectos fundamentales y cruciales de todo Proyecto, es aquí donde delimitamos nuestro alcance, definimos los objetivos, establecemos los entregables, definimos las posiciones, asignamos responsabilidades, definimos los planes y las consideraciones. El alcance del proyecto es una descripción del trabajo requerido para entregar el producto, servicio o resultado del proyecto, guía la dirección del proyecto en las decisiones de añadir, cambiar o eliminar trabajo del proyecto. También elaboraremos el plan de tiempo donde definimos las horas de trabajo, los hitos del proyecto, y en última instancia por la fecha límite del proyecto. Elaboráremos también el plan de recursos humanos donde verificaremos los miembros del equipo y el rol de cada uno de ellos también asignaremos las responsabilidades de estos.

Contenido

[Introducción: 1](#_Toc515268873)

[Objetivo 3](#_Toc515268874)

[Metodología 4](#_Toc515268875)

[Desarrollo 5](#_Toc515268876)

[Resultados y conclusión. 6](#_Toc515268877)

[Bibliografías 7](#_Toc515268878)

[Anexo 8](#_Toc515268879)

# Objetivo

El objetivo del proyecto es Analizar y redactar bien cada uno de los documentos que estamos documentando y desarrollando el Project Charter así como también la declaración de alcance que se utilizaran en el proyecto en donde completaremos con los documentos del tiempo y requerimientos.

Esto se llevará a cabo con una la finalidad de aprender a programar en Android Studio y que los demás compañeros tengan una herramienta más para aprender de manera didáctica en la materia de Ingles que se desarrollará mediante una Aplicación móvil, todo esto será posible por el equipo conformado mediante una buena comunicación entre ellos y entendimiento del trabajo.

Además de brindar una mejora de Aprendizaje a los alumnos de la UTNG, y menos reprobación o un muy bajo promedio en la materia de inglés, por la dificultad de aprender otro Idioma.

# Metodología

Hemos desarrollado nuestro plan de recursos humanos tomando como referencia la guía PMBOK puesto que esta explica detalladamente la manera correcta de llevar a cabo la gestión de un plan de recursos humanos. La misma nos menciona la definición de un plan de recursos humanos, lo que viene siendo, el proceso por el cual se identifican y documentan los roles que participan dentro de un proyecto, las habilidades que se requieren, las responsabilidades, las relaciones de interacción y comunicación y además se crea un plan de dirección del personal. Al realizar este plan determinamos e identificamos aquellos recursos humanos con las cualidades y capacidades requeridas para llegar al éxito de nuestro proyecto.

En la sección de gestión de los recursos humanos, la guía PMBOK se desglosa en diferentes puntos para llevar a cabo esa gestión; desarrollar el plan, adquirir el equipo del proyecto, desarrollar el equipo y dirigirlo son las principales secciones y en cada una se explica detalladamente los procesos y actividades a realizar para cumplir con la correcta gestión de los recursos humanos de nuestro proyecto.

# Desarrollo

## Project Charter

El Project Chárter o Acta de constitución del proyecto es una documentación en la cual se autoriza formalmente la realización de un proyecto o una fase, este documento contiene los aspectos fundamentales y cruciales que todo proyecto debe tener requisitos iníciales que satisfacen las necesidades y expectativas de los interesados. En este mismo se especifican las características y requerimientos para dar comienzo al desarrollo del proyecto. Aquí también se definen los objetivos, los entregables, las condiciones como las restricciones y supuestos, la asignación de responsabilidades y se definen los planes de recursos humanos y financieros.

Este documento debe ser aprobado por sponsor, el administrador y todo aquel que tome decisiones en el desarrollo del proyecto. Todas las decisiones serán consensuadas y las consecuencias serán asumidas por todos, por esto, se deben dar a conocer a todos los involucrados los riesgos que están en juego.

[Ir a Project Charter](#_Project_Charter)

## Plan de alcance

En el plan de alcance se define y limita el contenido de desarrollo del proyecto. Como menciona la guía PMBOK, el término alcance puede referirse a alcance del producto o alcance del proyecto el término alcance puede referirse a alcance del producto o alcance del proyecto.

Al momento de definir el plan de alcance, estamos determinando la manera en que será determinado, validado y controlado el alcance del proyecto, es decir, se están incluyendo todos los procesos necesarios y solo el trabajo requerido para cumplir satisfactoriamente el proyecto. El alcance se construye en base a los principales productos o entregables, restricciones y supuestos documentados al inicio de la declaración del proyecto. Este plan es crítico para el éxito del proyecto.

[Ir a Declaración de alcance](#_Declaración_de_alcance)

## Plan de Tiempos

La Gestión del Tiempo del Proyecto incluye los procesos requeridos para administrar la finalización del proyecto a tiempo. Este contiene procesos que interactúan entre sí y con procesos de las otras áreas de conocimiento. Dependiendo de las necesidades del proyecto, cada proceso puede implicar el esfuerzo de un grupo o persona. Cada proceso se ejecuta por lo menos una vez en cada proyecto y en una o más fases del proyecto, en caso de que el mismo esté dividido en fases. La guía PMBOK define este proceso como cronograma. Para desarrollar un plan de gestión de tiempo es conveniente seguir un proceso, el cual se puede dividir en pasos. El primer paso es definir las actividades, seguido por dar secuencia a las actividades, estimar los recursos para las actividades, estimar la duración de las actividades, desarrollar el cronograma y darle un control.

[Ir a plan de Tiempo](#_Plan_de_Tiempo)

## Plan de Recursos Humanos

El plan de recursos humanos es un proceso que permite identificar y determinar los roles de un proyecto, de la misma manera sucede con las habilidades, las responsabilidades y las relaciones de comunicación entre los diferentes involucrados o interesados. En este plan se deben incluir las necesidades de capacitación, las acciones para fomentar el trabajo en equipo, los planes de reconocimiento y recompensas, los aspectos relacionados con la seguridad y el cumplimiento. Al realizar este plan determinamos e identificamos aquellos recursos humanos con las cualidades y capacidades requeridas para llegar al éxito de nuestro proyecto. Se debe tener en cuenta la disponibilidad de los recursos, así como las habilidades requeridas. Para desarrollar el plan de recursos humanos se deben considerar una secuencia de pasos: el desarrollo del plan, adquirir el equipo del proyecto, desarrollar el equipo y dirigirlo.

[Ir a Plan de Recursos Humanos](#_Plan_de_Recursos)

# Resultados y conclusión.

La elaboración de este proyecto nos dio la importancia de conocer la realización

de los diferentes documentos que validaran nuestra calidad del proyecto móvil el

cual desarrollaremos, así como un buen orden y estructura de cada uno de los

documentos realizados por el equipo, en el Project Charter nos enfocaremos en

los conceptos base para realizar este proyecto como por ejemplo se nombra al

administrador y definen las características y restricciones que deben de

cumplirse, así como también se especifica cada rol que realizara cada Integrante

del equipo, se especifican las ideas principales que requiere el proyecto para su

correcta elaboración, otro documento es la declaración de alcance, en el cual se

explican los entregables, sub-entregables, así como los sub-sub-entregables que

se desprenden para identificar el tamaño del proyecto y así evidenciar si es

factible su ejecución del proyecto, y en la declaración de alcance se definieron los

resultados esperados, las suposiciones y los factores que indicarían el éxito del

proyecto

Al finalizar este proyecto aprendimos a realizar de manera adecuada cada uno de los

documentos y a aplicar las herramientas necesarias para el desarrollo de un proyecto, y

no solo a estar llenando tablas, o los documentos, si no ha darles su verdadera redacción

como se nos indicaba.

# Bibliografía

ComputerHoy. (2017). *ComputerHoy*. Obtenido de https://computerhoy.com/noticias/software/sueldo-programadores-descubierto-31147

GLOBALSTANDARD. (2013). *Fundamentos para la Direccion de Proyectos.* PrjectManagementInstitute.

Ideed. (2018). *ideed*. Obtenido de https://www.indeed.com.mx/salaries/Gestor/a-de-proyectos-Salaries

neuvoo. (2018). *Neuvoo*. Obtenido de https://neuvoo.com.mx/salario

Nuevo. (2018). *NUEVOO*. Obtenido de https://neuvoo.com.mx/salario/salario-De-Documentador

occmundial. (2018). *occmundial*. Obtenido de https://www.occ.com.mx/empleos-en-tecnologias-de-la-informacion-sistemas

# Anexo

## Project Charter

**FO-IN-01 Project Charter**

***YaCaLu***

***Fecha: 22/05/2018***

Contenido

[1. Información del Proyecto 4](file:///C:\Users\Carla\Downloads\FO-IN-01-Project-Charter%20-%20Completo%20(1).docx#_Toc515474147)

[2. Justificación del Proyecto 4](file:///C:\Users\Carla\Downloads\FO-IN-01-Project-Charter%20-%20Completo%20(1).docx#_Toc515474148)

[3. Entregables 5](file:///C:\Users\Carla\Downloads\FO-IN-01-Project-Charter%20-%20Completo%20(1).docx#_Toc515474149)

[3.1. Entregable final 1 y su descripción. 5](file:///C:\Users\Carla\Downloads\FO-IN-01-Project-Charter%20-%20Completo%20(1).docx#_Toc515474150)

[3.2. Entregable final 2 y su descripción. 5](file:///C:\Users\Carla\Downloads\FO-IN-01-Project-Charter%20-%20Completo%20(1).docx#_Toc515474151)

[3.3. Entregable final 3 y su descripción. 5](file:///C:\Users\Carla\Downloads\FO-IN-01-Project-Charter%20-%20Completo%20(1).docx#_Toc515474152)

[4. Objetivos 5](file:///C:\Users\Carla\Downloads\FO-IN-01-Project-Charter%20-%20Completo%20(1).docx#_Toc515474153)

[5. Restricciones 6](file:///C:\Users\Carla\Downloads\FO-IN-01-Project-Charter%20-%20Completo%20(1).docx#_Toc515474154)

[6. Supuestos 7](file:///C:\Users\Carla\Downloads\FO-IN-01-Project-Charter%20-%20Completo%20(1).docx#_Toc515474155)

[7. Cronograma estimado de Entregables 8](file:///C:\Users\Carla\Downloads\FO-IN-01-Project-Charter%20-%20Completo%20(1).docx#_Toc515474156)

[8. Presupuestos estimados 9](file:///C:\Users\Carla\Downloads\FO-IN-01-Project-Charter%20-%20Completo%20(1).docx#_Toc515474157)

[9. Lista de Interesados (stakeholders) 10](file:///C:\Users\Carla\Downloads\FO-IN-01-Project-Charter%20-%20Completo%20(1).docx#_Toc515474158)

[10. Asignación del Administrador del Proyecto 12](file:///C:\Users\Carla\Downloads\FO-IN-01-Project-Charter%20-%20Completo%20(1).docx#_Toc515474159)

[11. Aprobaciones 12](file:///C:\Users\Carla\Downloads\FO-IN-01-Project-Charter%20-%20Completo%20(1).docx#_Toc515474160)

# Información del Proyecto

|  |  |
| --- | --- |
| Empresa / Organización | Universidad Tecnológica del Norte de Guanajuato. |
| Nombre del proyecto | YaCaLu |
| Descripción Proyecto | Se desarrollara una aplicación para enseñar a los alumnos, aprender con mayor facilidad la materia de Ingles nivel I. |
| Fecha de preparación | 03/Mayo/2018 |
| Cliente | RODRIGUEZ GARCIA ANASTACIO |
| Patrocinador principal de Proyecto | REYNA IBARRA JOSE GERARDO  RODRIGUEZ GARCIA ANASTACIO |
| Periodo del proyecto | Mayo- Agosto |

# Justificación del Proyecto

Actualmente se puede apreciar a simple vista que la cantidad de estudiantes interesados en la ingeniería de tecnologías de la información y comunicación, es menor en comparación con otras carreras. Dicha carrera abarca diferentes áreas, entre ellas se encuentra la de Ingles, la cual es un requisito de conocimiento que debe de poseer un ingeniero en TICS. Sin embargo, los estudiantes de ingeniera no consideran el inglés como un área que deben de reforzar constantemente, ya que puede llegar a ser tediosa y complicada sí no se cuenta con las bases y fundamentos necesarios para su implementación eficiente.

Sí el alumno no muestra interés a esta área desde un principio, posteriormente puede llegar a sufrir dificultades, ya que cada tema de la materia forma parte de una secuencia, que, de no seguirse, es posible que se genere incomodidad y estrés en los estudiantes puesto que, si no han comprendido los temas principales de introducción a la materia, les será muy difícil cumplir con las actividades que exigen los temas posteriores que requieren de mayores conocimientos. Además de la complejidad de los temas, se agrega la existencia del tiempo limitado, el cual, al ser muy poco el que se asigna para cada unidad temática, no es posible comprender claramente los temas en el caso de algunos estudiantes. Todo esto junto puede provocar que el alumno obtenga bajas calificaciones y en algún momento pueda desertar.

# Entregables

# Entregable final 1 y su descripción.

Aplicación YaCaLu

Descripción: Aplicación móvil didáctica para aprender y reforzar los conocimientos adquiridos en la materia de Ingles. Dirigida a Estudiantes universitarios y personas interesadas en el tema.

# Entregable final 2 y su descripción.

Documentación de aplicación.

Descripción: Documentos realizados a lo largo del proyecto para dar validez de su autenticidad

# Entregable final 3 y su descripción.

Manual del Usuario

Descripción: Instrucciones de uso para el usuario final con características de la aplicación

# Objetivos

|  | **Objetivo** | **Criterios de éxito** |
| --- | --- | --- |
| **Alcance** | **Ayudar a los estudiantes Universitarios a reforzar los conocimientos de aprendizaje del inglés.** | **Son lo que te ayuda a realizar la tarea o actividad.. punto clave** |
| **Cronograma (Tiempo)** | **Controlar el tiempo estimado para la realización de las actividades establecidas durante el proyecto** | **Mejor manejo y control del tiempo establecido para la entrega final del proyecto** |
| **Costo** | **Establecer un presupuesto en el cual se mencionen los costos estimados de cada proceso y recurso que forme parte del proyecto** | **Con una buena estimación de presupuestos se puede asegurar el éxito del proyecto** |

# Restricciones

Trabajo en equipo: Es necesario siempre trabajar en equipo para la realización completa del proyecto.

Tiempo: Si organizamos bien nuestro tiempo, alcanzaremos el objetivo de proyecto en el tiempo correcto.

Trabajo en equipo: Repartiendo bien los diferentes materiales o equipos de trabajo, asignando de manera adecuada y de acuerdo a las capacidades de cada persona los diferentes tipos de trabajo, no debe de haber retrasos.

# Supuestos

* 100% seguro
* Peso liviano respecto al espacio en memoria
* Rapidez y fluidez de respuesta dentro de la app
* Aplicación Simple e intuitiva para el usuario
* 0 errores de funcionamiento
* Impacto favorable para la comunidad estudiantil
* Solución a la problemática planteada

# Cronograma estimado de Entregables

|  |  |
| --- | --- |
| **Entregables** | **Fecha Entrega** |
| Carta de inicio de proyecto de aprobación | 18/05/2018 |
| Descripción breve del sistema propuesto y sus características. | 26/05/2018 |
| Descripción detallada de la lógica de cada programa. | 27/05/2018 |
| Informe de la instalación de Google Play | 04/08/2018 |
| Entrega final del Proyecto | 06/08/2018 |
| Carta de Terminación | 08/08/2018 |

# Presupuestos estimados

|  |  |
| --- | --- |
| Concepto | Monto |
| Computadoras | No Aplica |
| Administrador de Proyectos | $18,000 |
| Programador | $11,000 |
| Tester | $19,000 |
| Analista | 10,674 |
| Documentador | 15,557 |
| Diseñador | $7,125 |
| Total | $81,356 |

# Lista de Interesados (stakeholders)

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Nombre** | **Rol** | **Impacto** | **Actividades** |
| **Luis Gerardo Aguayo López** | Administrador del Proyecto | ***Alto*** | Supervisar el proyecto.  Realizar reuniones.  Desarrollar plan de actividades. |
| **Yanet Olimpia Mora García** | Analista | ***Medio*** | Contacto directo con el cliente.  Realizar los requerimientos.  Dar prioridad a los requerimientos. |
| **Carla del Carmen Bárcenas Castillo** | Téster | ***Medio*** | Diseñar planes de mejora del sistema.  Asegura el buen funcionamiento de la aplicación.  Fijar el proyecto a las normas y estándares. |
| **Luis Gerardo Aguayo López**  **Yanet Olimpia Mora García** | Diseñador | ***Medio/Bajo*** | Se encarga de la arquitectura del proyecto.  Diseña las necesidades de la base de datos.  Diseña las interfaces de la aplicación. |
| **Luis Gerardo Aguayo López**  **Yanet Olimpia Mora García**  **Carla del Carmen Bárcenas Castillo** | Programador | ***Alto*** | Se encarga de convertir la especificación del sistema en código fuente.  Reduce la complejidad del software. |
| Carla del Carmen Bárcenas Castillo | Documentador | ***Medio/Bajo*** | Realizar la documentación total del proyecto.  Se asegurar que todos los cambios sean documentados.  Construye un manual de usuario del sistema. |

# Asignación del Administrador del Proyecto

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Nombre:** | | **Nivel de Autoridad:** |
| Luis Gerardo Aguayo López | | Máxima |
| **Reporta a:** | Carla del Carmen Bárcenas Castillo | |
| **Supervisa a:** | *Yanet Olimpia Mora García* | |

# Aprobaciones

|  |  |
| --- | --- |
|  |  |
| RODRIGUEZ GARCIA ANASTACIO  PATROCINADOR | Luis Gerardo Aguayo López  ADMINISTRADOR DE PROYECTO |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Cronograma de Actividades | | | |
| Actividad | Hito | Tiempo | Recurso |
| Analizar los requerimientos |  | 5 días | Analista |
| Identificar los interesados del proyecto |  | 2 días | Administrador |
| **Definir arquitectura del sistema** | H1 |  | Administrador |
| Establecer los objetivos de proyecto |  | 2 días |  |
| Aprobación de los objetivos del proyecto |  | 1 día |  |
| Elaborar posibles alternativas para la realización del proyecto |  | 3 días |  |
| Presentar propuesta |  | 1 día |  |
| Escoger la alternativa más viable para el proyecto |  | 1 día |  |
| Presentar prototipos de interfaces de usuario |  | 1 día | Diseñador |
| Aprobación de la interfaz de usuario |  | 1 día | Administrador |
| Aprobación de la propuesta | H2 |  |  |
| Dividir la propuesta en módulos |  | 4 días | Administrador |
| Determinar herramientas necesarias para los módulos |  |  |  |
| Adquirir equipos informáticos necesarios |  | 4 dias | Administrador |
| Instalar equipos de computo |  | 4 |  |

## Declaración de alcance

**FO-PL-A01 Declaración del alcance**

*“YaCaLu”*

***Integrantes del equipo:***

**Aguayo López Luis Gerardo**

**Bárcenas Castillo Carla del Carmen**

**Mora García Yanet Olimpia**

***Fecha: 24/05/2018***

Historial de Revisiones

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Fecha** | **Versión** | **Descripción** | **Autor** |
| 25/05/2018 | 1.1 |  | Luis Gerardo Aguayo López  Carla del Carmen Barcenas Castillo  Yanet Olimpia Mora García |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

Contenido

[DECLARACIÓN DEL ALCANCE 1](file:///C:\Users\Carla\Downloads\FO-PL-A01-Declaración-del-alcance%202%20-%20s´prints.docx#_Toc348518317)

[1. DESCRIPCIÓN GENERAL DEL PROYECTO. 1](file:///C:\Users\Carla\Downloads\FO-PL-A01-Declaración-del-alcance%202%20-%20s´prints.docx#_Toc348518318)

[2. DECLARACIÓN DEL ALCANCE 1](file:///C:\Users\Carla\Downloads\FO-PL-A01-Declaración-del-alcance%202%20-%20s´prints.docx#_Toc348518319)

DECLARACIÓN DEL ALCANCE

1. DESCRIPCIÓN GENERAL DEL PROYECTO.

# Descripción del proyecto

EL proyecto de YaCaLu trata acerca del desarrollo de una aplicación móvil, la cual se enfoca en dar solución a la problemática identificada por el cliente el cual se dedica a impartir clases de inglés en la universidad Tecnológica del Norte de Guanajuato. La aplicación tiene como objetivo reforzar el aprendizaje en los alumnos del área de TICs que tienen dificultades al momento de estudiar los temas que comprende la materia de inglés en sus diferentes niveles según el cuatrimestre en el que los alumnos estén cursando. También se busca fomentar un interés y que reconozcan la importancia del lenguaje ingles alrededor del mundo.

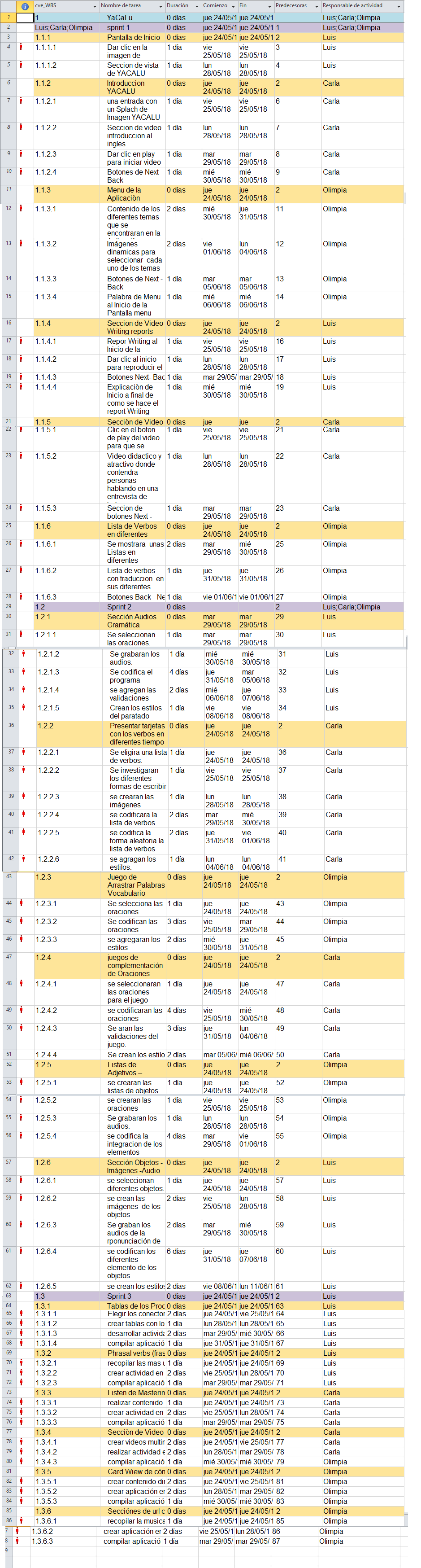
La aplicación YaCaLu contará con un menú que contenga las diferentes actividades que contenga la aplicación, dentro de las cuales se han planteado el desarrollo de diferentes secciones como pueden ser: sección de videos, sección de audios, sección de card views, etc. Cada sección será realizada de acuerdo al contenido de las unidades temáticas que están establecidas en la planeación de la materia de inglés.

1. DECLARACIÓN DEL ALCANCE

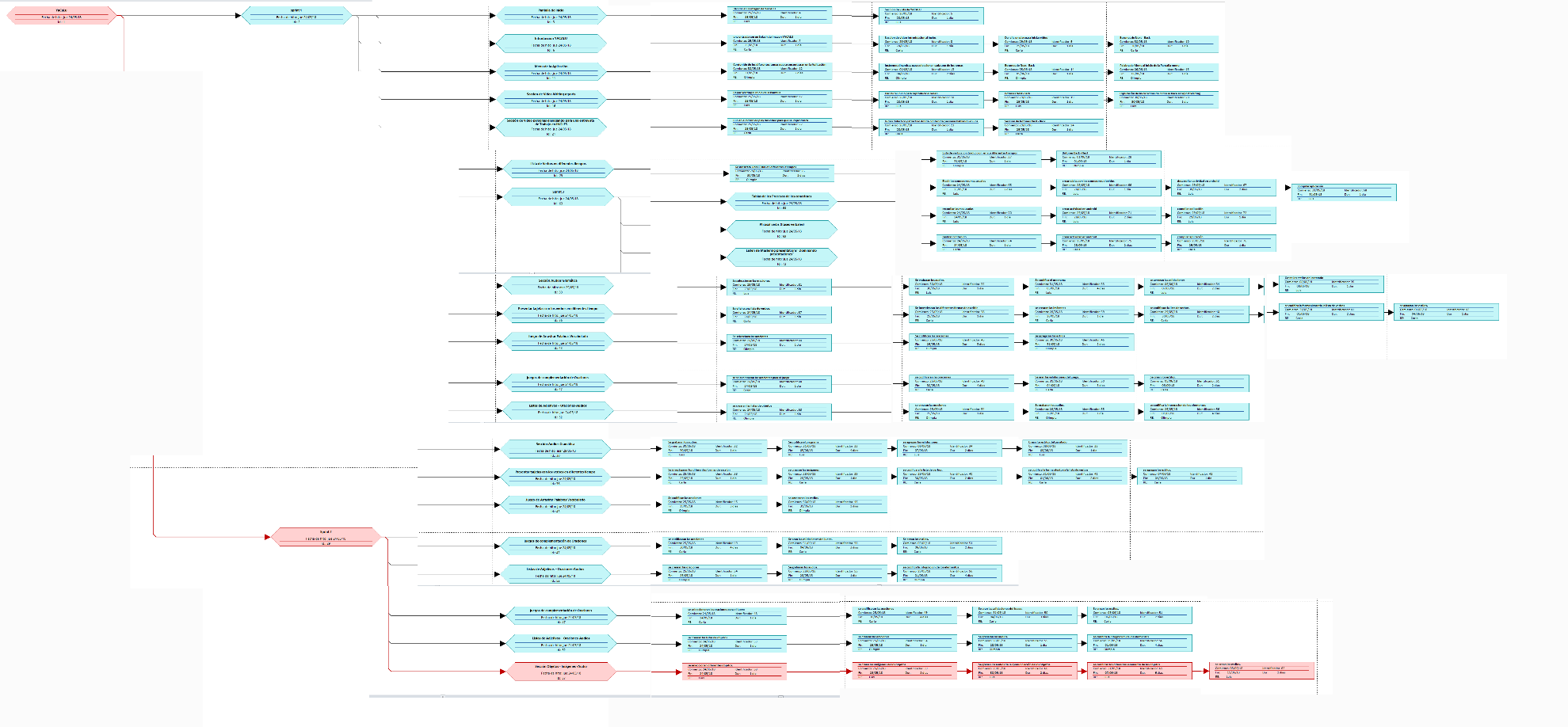
|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Entregable final 1** | **Descripción** | **Criterio de aceptación** | **Aprobación** |
| Sprint 1 | Aplicación móvil didáctica para aprender y reforzar el idioma ingles | Aprender ingles | Aprobado |
| Sub-entregables | Descripción | Criterio de aceptación |  |
| 1 - Pantalla de Inicio | Poder acceder a la aplicación mostrando la imagen de la aplicación el Logo YACALU | Identifica la aplicación al ser abierta | Aprobado |
| 2 - Introducción de la Aplicación “Todo lo Importante para Aprender inglés” | La persona podrá escuchar y podrá reproducir el Video. Al darle Clic en el botón iniciar introducción y se reproducirá el video en el cual se presentará lo importante que es aprender inglés y una pequeña introducción de lo que viene en la aplicación. | Familiariza al usuario con las funcionalidades de la aplicación | Aprobado |
| 3 - Menú de la Aplicación” YACALÙ” | La persona elegirá entre una de las opciones que se mostrarán en pantalla, accediendo a cada apartado que guste acceder. | Centraliza el contenido de la aplicación para identificar las actividades rápidamente | Aprobado |
| 4 - Sección de Video “Writing reports” | Cuando seleccione la opción de video de report writing le aparecerá la pantalla de este ejemplo en el cual si le da reproducir se abrirá y podrá ver lo que se le indica | Contenido multimedia atractivo | Aprobado |
| 5 - Sección de Video personas dialogando para una entrevista de Trabajo en INGLES | La persona dará Clic al botón play y se reproducirá el video, Un video didáctico y atractivo para el público lo cual contendrá que dos personas hablando de una persona en una entrevista de Trabajo, en el cual cómo se deben comportar, vestir y hablar. | Explica cómo ser parte de una entrevista | Aprobado |
| 6 - Listas de Verbos en diferentes tiempos | Se mostrará una lista de diferentes tiempos en inglés y se les dará una traducción de cada verbo que se les muestre. Los más conocidos o los que usualmente se usan y son más conocidos. | Aprender los verbos en los distintos tiempo: presente, pasado y futuro. | Aprobado |
| Entregable final 2 | Descripción | Criterio de aceptación | Aprobación |
| Sprint 2 | Segunda parte del proyecto | Complemento de contenido para la aplicación | Aprobado |
| Sub-entregables | Descripción | Criterio de aceptación |  |
| 7 - Sección Audios Gramática | explicaciones de la correcta estructuración de oraciones, muestra un ejemplo correcto y uno incorrecto muy común acompañado de un audio que explica la sintaxis adecuada para formar una oración en inglés | Se explica la forma correcta de escribir un texto en inglés. | Aprobado |
| 8 - Sección Audios en oraciones diferentes Tiempos | Tendrá una sección donde se le mostrará al usuario las diferentes opciones de tiempos verbales, después de elegir uno te enviará una pantalla donde te mostrará diferentes listas de verbos y podrás escuchar algunos ejemplos de oraciones y pronunciación. | Aprende a hablar o contar algún suceso pasado, idea de plan futuro o algo que está sucediendo en el momento | Aprobado |
| 9 - Juego de Arrastrar Palabras Vocabulario | Se dará al usuario vera una imagen y se le darán dos opciones para saber que está viendo, el tendrá que elegir la respuesta. Podrá dar next. Al final de este bloque podrá ver cuantas respuestas son correcta y cuales están mal. | Juego interactivo de vocabulario en inglés. | Aprobado |
| 10 - juegos de complementación de Oraciones | El juego trata de que el usuario completara una oración de acuerdo al tiempo en el que este escrita. | Juego interactivo para aplicar los conocimientos adquiridos sobre gramática | Aprobado |
| 11 - Listas de Adjetivos: Oraciones-Audios | El juego trata de que el usuario completara una oración de acuerdo al tiempo en el que este escrita. | Aprender sobre algunos adjetivos calificativos | Aprobado |
| 12 - sección Objetos: Imágenes -Audio | El usuario podrá ver una lista de objetos el cual contará con imágenes y audios. | Aprende el nombre de distintos objetos observándolos en imágenes. | Aprobado |
| Entregable final 3 | Descripción | Criterio de aceptación | Aprobación |
| Sprint 3 | Tercera sección del proyecto | Complemento de contenido para la aplicación | Aprobado |
| Sub-entregables | Descripción | Criterio de aceptación |  |
| 13- Tablas de los Procesos de los conectores | Esta sección contendrá tablas de los diferentes conectores, el significado de cada uno y ejemplos de cómo aplicarlos.  Tendrá un botón para alternar entre los conectores y los ejemplos y otro botón para regresar al menú | Explica la función e importancia de los conectores en inglés | Aprobado |
| 14 – Phrasal verbs (frases verbales) | Listado de los phrasal verbs más usados con ejemplos. Cada phrasal verbs se podrá seleccionar y este a su vez desplegará ejemplos de donde aplicarlo. | Frases compuestas para incluir en oraciones escritas o conversaciones | Aprobado |
| 15 - Listen de Mastering presentations” Dominando presentaciones” | Contendrá sugerencias y consejos para dominar las presentaciones en el idioma ingles  Por ejemplo, oraciones y pronunciaciones. | Aprender a participar en presentaciones y exposiciones. | Aprobado |
| 16 - Videos de Condiciones en Ingles | Sección de videos donde se explican las condicionales en ingles  Cada video explica los diferentes tipos de condicionales, cero condicional, segundo condicional, tercer condicional, etc. | Entender las condicionales y como aplicar las reglas que esto incluye | Aprobado |
| 17 - Card view de cómo es el Inglés empresarial: Personality vocabulario y expresiones clave | Sección con tips acerca del vocabulario utilizado en entorno empresarial, personalidades y expresiones adecuadas  Cada tip o consejo se contendrá dentro de un card view | Aprender consejos para ser parte de conversaciones empresariales | Aprobado |
| 18 - Secciones de url con música en Ingles | Lista de enlaces externos para reproducir audios con canciones comprensibles y fáciles de entender en ingles | Escuchar música en inglés es buena manera de aprender la pronunciaciones | Aprobado |

## Plan de Tiempo

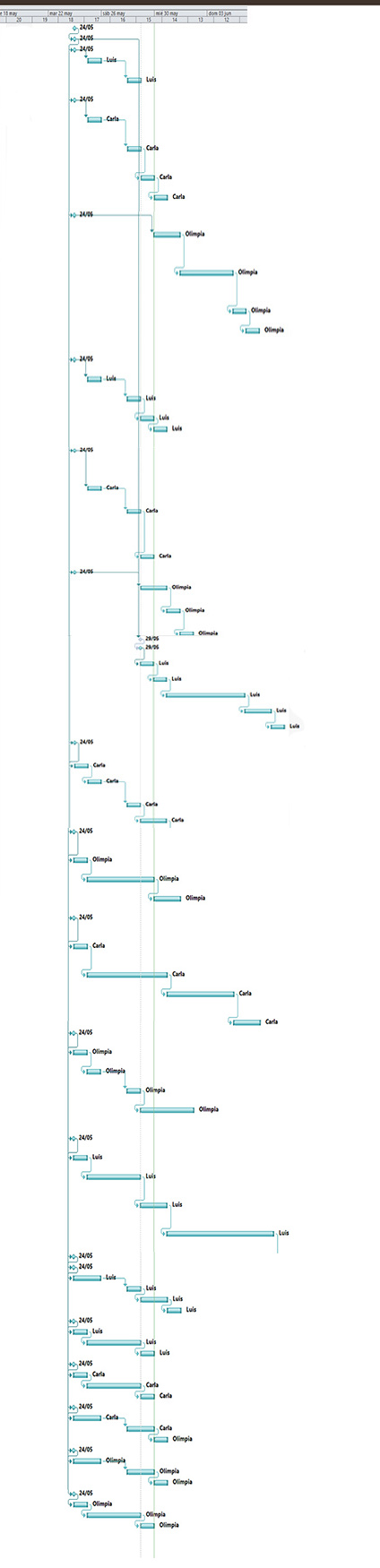
YaCaLu



***Diagrama de Red***

******

***Diagrama Gantt***



***Análisis de la ruta critica***

***C:\Users\Carla\Downloads\Ultima-ruta.PNG***

En la ruta crítica se hará la Entrega de nuestra aplicación móvil llamada YACALU donde se aprenderá un poco de inglés para tener un mejor rendimiento en la materia de inglés el cual será didáctica, fácil, comprensible de aprender para los usuarios que la utilizaran. Esta actividad es muy importante porque se refiere al registro de todas las tareas realizadas como, por ejemplo

Para cumplir con éxito la ruta crítica del proyecto es necesario cumplir al 100% con el sprint 2 en donde se tiene que cumplir su requerimiento Sección – Imágenes-Audios y se realizaran sus tareas como seleccionar diferentes objetos, con la duración de un día, otra tarea realizada es que se crearan las imágenes de los objetos en diferente realización de 2 días, desglosándose a otra tarea de donde se grabaran los audios de la pronunciación de los objetos con la duración de dos días, de modo que se plasmaran otra tarea en donde se ejecutara la codificación de los diferentes elementos de los objetos con la duración de 6 días y se terminara con la creación de sus estilos con la finalización de 1 día de realización y duración.

## Plan de Recursos Humanos

INTEGRANTES DEL EQUIPO

Luis Gerardo Aguayo López

Carla del Carmen Bárcenas Castillo

Yanet Olimpia Mora García

ADMINISTRACION DE RECURSOS HUMANOS

Contenido

[**1.** **DESCRIPCIÓN DEL PERFIL, RESPONSABILIDADES, HABILIDADES Y FUNCIÓN DE LOS ROLES INVOLUCRADOS** 2](file:///C:\Users\Carla\Desktop\Administracion%20de%20Proyectos%20II\FORMATO%20ADMINISTRACIÓN%20DE%20RECURSOS%20HUMANOS%20DEL%20PROYECTO.docx#_Toc378291218)

[**2.** **MATRIZ DE ASIGNACIÓN DE RESPONSABILIDADES** 3](file:///C:\Users\Carla\Desktop\Administracion%20de%20Proyectos%20II\FORMATO%20ADMINISTRACIÓN%20DE%20RECURSOS%20HUMANOS%20DEL%20PROYECTO.docx#_Toc378291219)

1. **DESCRIPCIÓN DEL PERFIL, RESPONSABILIDADES, HABILIDADES Y FUNCIÓN DE LOS ROLES INVOLUCRADOS.**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **NOMBRE DEL PROYECTO** | | | **SIGLAS DEL PROYECTO** | |
| **YaCaLu** | | | **YCL** | |
| **VERSIÓN** | **ELABORÓ:** | **REVISO:** | **APROBÓ:** | **FECHA:** |
|  |  |  |  |  |
| **1.0** | **Carla del Carmen**  **Bárcenas Castillo** | **Yanet Olimpia**  **Mora García** | **Luis Gerardo Aguayo**  **López** | **23/05/2018** |
| **NOMBRE DEL ROL** | | | | |
| **Administrador del Proyecto** | | | | |
| OBJETIVOS DEL ROL | | | | |
| * Asegurara que el proyecto este a tiempo y basado un 100% en los requerimientos. * Lograr el mejor aprovechamiento de los recursos. * Asegurarse de que el se llevo acabo acabo as diferentes etapas del proyecto usando herramientas para la administración de proyectos. * Estar al pendiente en todas las actividades de cada fase para poder detectar inconvenientes y resolverlos | | | | |
| RESPONSABILIDADES CLAVE | | | | |
| * Realizar y controlar las reuniones. * Organizar el equipo de trabajo. * Realizar un plan de trabajo a seguir. | | | | |
| FUNCIONES | | | | |
| * Organizar el proyecto, dar dirección y control. * Realizar el plan de trabajo. * Apoyarse y apoyar a su equipo de trabajo. * Llevar una planificación y evaluación de proyecto. * Tener un control del avance del proyecto. | | | | |
| PERFIL | | | | |
| Debe ser una persona responsable para capaz de llevar una buena organización y control del proyecto y sus recursos, se integra al grupo de trabajo de forma positiva apoyando y rijiendose bajo la misión y visión del proyecto.  Debe asegurar que el equipo este motivado y tenga claro el propósito del proyecto. Debe tomar decisiones con serenidad incluso en los momentos más difíciles. | | | | |
| HABILIDADES | | | | |
| Liderazgo: Tiene una autoridad positiva en su equipo de trabajo.  Organizado: Lleva un control adecuado de cada fase y fechas del proyecto.  Creativo: Tiene el tacto de tomar las mejores decisiones bajo diferentes situaciones.  Analista: Plantear la solución e ideas del proyecto.  Asertivo: Debe tener facilidad de entender y comunicar con todos los integrantes del proyecto en desarrollo adecuadamente.  Responsable | | | | |
| NOMBRE | | | | |
| Luis Gerardo Aguayo López. | | | | |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **NOMBRE DEL PROYECTO** | | | **SIGLAS DEL PROYECTO** | |
| **YaCaLu** | | | **YCL** | |
| **VERSIÓN** | **ELABORÓ:** | **REVISO:** | **APROBÓ:** | **FECHA:** |
|  |  |  |  |  |
| **1.0** | **Carla del Carmen**  **Barcenas Castillo** | **Yanet Olimpia**  **Mora Garcia** | **Luis Gerardo Aguayo**  **Lopez** | **23/05/2018** |
| **NOMBRE DEL ROL** | | | | |
| **Analista** | | | | |
| OBJETIVOS DEL ROL | | | | |
| * Identificar las necesidades esenciales del cliente. * Observar los cambios necesarios del sistema * Hallar y trasladar las necesidades del proyecto para el sistema. | | | | |
| RESPONSABILIDADES CLAVE | | | | |
| * Tener contacto directo con el cliente * Validar que los requerimientos son aplicables o desarrollables. * Identificar la importancia de los requerimientos. * Generar diagramas de la arquitectura del proyecto. | | | | |
| FUNCIONES | | | | |
| * Especifica el problema propuesto por el cliente. * Tiene contacto directo con el cliente. * Tener una buena comunicación con el cliente para tener una correcta especificación de los requerimientos. | | | | |
| PERFIL | | | | |
| Debe de ser una persona con grandes y habilidades de comunicación que sobre sale por ser sociable y de ideas claras. Debe saber escuchar, entender y comprender al cliente perfectamente. | | | | |
| HABILIDADES | | | | |
| Responsable  Segura  Obtimista  Sociable  Saber escuchar.  Creativo. | | | | |
| NOMBRE | | | | |
| Yanet Olimpia Mora Garcia | | | | |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **NOMBRE DEL PROYECTO** | | | **SIGLAS DEL PROYECTO** | |
| **YaCaLu** | | | **YCL** | |
| **VERSIÓN** | **ELABORÓ:** | **REVISO:** | **APROBÓ:** | **FECHA:** |
|  |  |  |  |  |
| **1.0** | **Carla del Carmen**  **Barcenas Castillo** | **Yanet Olimpia**  **Mora Garcia** | **Luis Gerardo Aguayo**  **Lopez** | **23/05/2018** |
| **NOMBRE DEL ROL** | | | | |
| **Diseñador.** | | | | |
| OBJETIVOS DEL ROL | | | | |
| Diseñar el sistema, la base de dato y establecer la propuesta de colores | | | | |
| RESPONSABILIDADES CLAVE | | | | |
| Es el responsable de crear la base de datos que se utilizara ayuda a cumplir los requerimientos no funcionales, asegura que la aplicación va a ser agradable al cliente. | | | | |
| FUNCIONES | | | | |
| * Creación y diseño de la arquitectura de los datos. * Propuesta de diseño de interfaces. * Detalle de la arquitectura del software. | | | | |
| PERFIL | | | | |
| Debe de ser una personar creativo, con capacidad capacidad de gestionar equipos y alto conocimiento de los avances tecnológicos. Saber de lenguaje de tecnologías de diseño (CSS,XML,etc.) | | | | |
| HABILIDADES | | | | |
| * Toma de decisiones estratégicamente * Conocimiento de herramientas de diseño * Conocimiento de metodologías de diseño | | | | |
| NOMBRE | | | | |
| Luis Gerardo Aguayo López. | | | | |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **NOMBRE DEL PROYECTO** | | | **SIGLAS DEL PROYECTO** | |
| **YaCaLu** | | | **YCL** | |
| **VERSIÓN** | **ELABORÓ:** | **REVISO:** | **APROBÓ:** | **FECHA:** |
|  |  |  |  |  |
| **1.0** | **Carla del Carmen**  **Bárcenas Castillo** | **Yanet Olimpia**  **Mora García** | **Luis Gerardo Aguayo**  **López** | **23/05/2018** |
| **NOMBRE DEL ROL** | | | | |
| **Programador** | | | | |
| OBJETIVOS DEL ROL | | | | |
| * Crear la codificación de la aplicación. * Mejorar los procesos de codificación del programa. * Reducción de tiempo de codificación. * Reducción de errores en la codificación. | | | | |
| RESPONSABILIDADES CLAVE | | | | |
| * Implementar y gestionar las bases de datos. * Saber dar el seguimiento a los softwares. | | | | |
| FUNCIONES | | | | |
| * Determinar en colaboración con los Analistas informáticos los objetivos perseguidos con los distintos programas, la naturaleza y fuentes de datos que habrá que introducir y ordenar, y establecer los controles necesarios. * -Elaborar gráficos y diagramas para describir y determinar en qué secuencias habrá que proceder al registro y tratamiento de los datos. * -Desarrollar y proporcionar documentación detallada sobre los programas informáticos, utilizando para ello diversos lenguajes de programación. * -Ensayar los programas elaborados para eliminar o corregir deficiencias o errores. * -Mantener actualizados los programas. | | | | |
| PERFIL | | | | |
| Debe tener conocimiento en software, hardware y redes de computadores, sea capaz de desempeñarse con criterio tecnológico y humanista en funciones, de desarrollo de programas en un lenguaje de alto nivel, combinar los conocimientos adquiridos, tanto teóricos como prácticos, para analizar, diseñar y desarrollar software de aplicaciones, con el fin de optimizar el manejo de ésta dentro de cualquier organización. | | | | |
| HABILIDADES | | | | |
| Buen programador  Buena comunicación  Autodidacta.  Responsable.  Organizado.  Capacidad de trabajar bajo presion. | | | | |
| NOMBRE | | | | |
| Luis Gerardo Aguayo Lopez  Carla del Carmen Barcenas Castillo  Yanet Olimpio Mora Garcia. | | | | |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **NOMBRE DEL PROYECTO** | | | **SIGLAS DEL PROYECTO** | |
| **YaCaLu** | | | **YCL** | |
| **VERSIÓN** | **ELABORÓ:** | **REVISO:** | **APROBÓ:** | **FECHA:** |
|  |  |  |  |  |
| **1.0** | **Carla del Carmen**  **Barcenas Castillo** | **Yanet Olimpia**  **Mora Garcia** | **Luis Gerardo Aguayo**  **Lopez** | **23/05/2018** |
| **NOMBRE DEL ROL** | | | | |
| **Téster** | | | | |
| OBJETIVOS DEL ROL | | | | |
| * Probar la calidad de la aplicacion * Saber que confiablidad tiene la aplicación * Demostra el correcto funcionamiento de la palicacion. | | | | |
| RESPONSABILIDADES CLAVE | | | | |
| Que el programa funcione al 100%  Aplicar pruebas de testeo.  Asegura la calidad del proyecto. | | | | |
| FUNCIONES | | | | |
| .Realizacion de pruebas.   * Realizar un plan para las pruebas. * La verificación y validación de software | | | | |
| PERFIL | | | | |
| Debe de ser un programador en el lenguaje, tener un amplia experiencia en el mismo, utilizando una metodología de diseño lo cual lo lleva a tener una personalidad agresiva en la búsqueda de errores en el código y documentos del proyecto. | | | | |
| HABILIDADES | | | | |
| * Utilizar una metodología sistematica, organizada y estructurada. * Facil counicacion con los demás. * Relación efectiva con los demás roles. | | | | |
| NOMBRE | | | | |
| Carla del Carmen Barcenas Castillo. | | | | |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **NOMBRE DEL PROYECTO** | | | **SIGLAS DEL PROYECTO** | |
| **YaCaLu** | | | **YCL** | |
| **VERSIÓN** | **ELABORÓ:** | **REVISO:** | **APROBÓ:** | **FECHA:** |
|  |  |  |  |  |
| **1.0** | **Carla del Carmen**  **Barcenas Castillo** | **Yanet Olimpia**  **Mora Garcia** | **Luis Gerardo Aguayo**  **Lopez** | **23/05/2018** |
| **NOMBRE DEL ROL** | | | | |
| **Documentador** | | | | |
| OBJETIVOS DEL ROL | | | | |
| * Redactar el proceso de desarrollo del proyecto. * Documentar la informacion actualizada durante el desarrollo. * Redactar y recuperar los documentos realizados. * Actualizar en la documentación de acuerdo a los cambios realizados durante el proyecto. | | | | |
| RESPONSABILIDADES CLAVE | | | | |
| Generar cualquier tipo de documentación posible.  Actualizar cualquier tipo de cambios en todo los formatos.  Garantizar el almacen de toda la documentación.  Tener una buena estructura de la documentación. | | | | |
| FUNCIONES | | | | |
| * . Mantener la estructura de los documentos, facilitando * Almacenar la documentos con formatos diferentes. * Asegurarse que los cambios que necesitan hacerse en el sistema serán reflejados en * la documentación correspondiente. * Elaborar, almacenar y permitir la recuperación de las actas y registros generados * durante las reuniones de revisión, los que constituyen parte del proceso de * documentación. * Construir el manual de usuarios del sistema, MUS, que contempla los aspectos de uso   del sistema. | | | | |
| PERFIL | | | | |
| El documentador debe ser ordenada, debe lograr mantener una gran cantidad de información y documentación en ordenada y accesible. Todo el contenido de los documentos debe ser organizado en forma clara. | | | | |
| HABILIDADES | | | | |
| * Una de las habilidades principales es que debe tener creatividad para presentar la información y aptitud de expresión para escribir.   Faclidad para la redacción y recaudación de información de manera ordenada. | | | | |
| NOMBRE | | | | |
| Carla del Carmen Baarcenas Castillo | | | | |

**MATRIZ DE ASIGNACIÓN DE RESPONSABILIDADES**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **NOMBRE DEL PROYECTO** | | | **SIGLAS DEL PROYECTO** | |
|  | | |  | |
| **VERSIÓN** | **ELABORÓ:** | **REVISÓ:** | **APROBÓ:** | **FECHA:** |
| **1.0** | **Carla del Carmen Barcenas Castillo** | **Yanet Olimpia Mora Garcia** | **Luis Gerardo Aguayo Lopez** | **25/mayo/2018** |
|  |  |  |  |  |

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **R** | RESPONSABLE | **P** | PARTICIPA | **V** | REVISA | **A** | APRUEBA |

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **ACTIVIDADES (ENTREGABLES)** |  | **Roles y/o Personal** | | | | | |
| **Líder de proyecto** | **ANALISTA** | **DESARRO.** | **PROG.** | **TESTER** | **DOCUMENTADOR** | **CLIENTE** |
| Carta de inicio de proyecto de aprobación | V | R | P | P | P | A | A |
| Descripción breve del sistema propuesto y sus características. | A | R | P | P | P | R | P |
| Descripción detallada de la lógica de cada programa. | V | A | P | P | P | R | P |
| Informe de la instalación de Google Play | R | A | P | P | P | P | R |
| Entrega final del Proyecto | R | P | P | P | V | P | A |
| Carta de Terminación | V | P | P | P | P | R | A |