

Universidad Don Bosco
Escuela de Computación



Perfil de proyecto de cátedra

“Un Futuro Mejor”

Asignatura:

Programación Orientada a

Objetos Grupo 03T **Docente:**

Ing. Karens Medrano

Integrantes:

Ángel Fernando, Arévalo Beltrán	AB200860
Carlos Ricardo, López López	LL192148
Daniel Alexander, Portillo Portillo	PP201905
Fátima Gisela, Montano Pérez	MP200864
Nelson Vladimir, Zelaya Sanchez	ZS130810
Samuel Orlando, Aguilar Recinos	AR200454

Ciclo 02- Agosto 2020

1. Nombre del proyecto

El presente proyecto a realizar lleva por nombre “Un Futuro Mejor” en el cual se busca crear una herramienta por la cual los miembros de una comunidad puedan expresar sus problemas.

2. Problema a resolver

En la comunidad se presentan problemas y dificultades a resolver, la mayoría de familias intentan expresar su situación y por medio de ello obtener una solución que les beneficie, sin embargo en la mayoría de ocasiones no son escuchados, es debido a esto que otras familias opta por buscar otros medios por los cuales resolver sus problemas, pero debido a que no cuentan con los recursos para hacerlo buscan maneras de protestar para ser escuchados y así las autoridades competentes les solventen los diferentes problemas que se presenten, pese a la mala administración esta comunidad no es atendida.

3. Objetivo general

Asistir a una comunidad brindándole un método apto, que sea eficiente, rápido y capaz de recibir y administrar las solicitudes por parte de los miembros de dicha comunidad, permitiéndoles así recibir de manera eficiente y rápida una respuesta.

4. Metas

- Crear un programa como herramienta que permita expresar los problemas de la comunidad
- Lograr una fluidez en el trámite de realizar solicitudes por parte de los miembros de la comunidad.
- Rápida respuesta ante los problemas de la comunidad
- Un programa fácil y accesible de manejar para los miembros de la común
- Facilitar el recibimiento de dichas solicitudes a las autoridades, permitiendo que estas puedan administrarlas y resolverlas.
- Crear una base de datos para administrar las solicitudes evitando la pérdida de información.

5. Resultados esperados

- Disminución de quejas por no ser escuchados de parte de la comunidad.
- Evitar la aglomeración de los miembros de la comunidad para realizar los trámites para las solicitudes.
- Ahorrar recursos de papelería puesto que se usaría una base de datos.
- Una mejor atención a la comunidad.
- Respuesta rápida a las solicitudes de la comunidad.

6. Metodología

El desarrollo de la aplicación se llevará a cabo mediante Visual Studio con el lenguaje de programación de C# en base a plantillas de Windows Forms mediante formularios para que los miembros de la comunidad puedan crear sus solicitudes y mediante una base de datos en SQL server administrar dichas solicitudes para luego ser contactados mediante los datos brindados ya sea por correo o un número de teléfono.

7. Área geográfica y beneficiarios del proyecto

Comunidad que se encuentra localizada entre Soyapango y el centro de San Salvador del departamento de san salvador. Dicha comunidad que se encuentra en medio de dos municipios y la constituye alrededor de 60 familias y que no está siendo tomada muy en cuenta por las autoridades correspondientes ya que debido a su situación económica y dichas familias se dedican a las ventas informales.

8. Equipo participante

Arévalo Beltrán, Ángel Fernando.

Aguilar Recinos, Samuel Orlando.

López López, Carlos Ricardo.

Montana Pérez, Fátima Gisela.

Portillo Portillo, Daniel Alexander.

Zelaya Sánchez, Nelson Vladimir.

9. Posibles fuentes de financiamiento

- ADESCO
- ONG
- Fundaciones sin fines de lucro.

10. Factores críticos de éxito

- El programa será para una pequeña comunidad en específico.
- Existe la posibilidad de un retrasado en el tiempo estipulado de entrega del proyecto debido a la pandemia (COVID-19) actual.
- La capacidad de almacenamiento del programa se limita a la capacidad de almacenamiento del equipo en el que se utilice el programa.

11.Duración

El tiempo previsto para el desarrollo del proyecto es de 16 semanas (4 meses) que es equivalente a la duración del ciclo 02/2020. Apoyados en la planificación de la asignatura y las fechas de entrega establecidas, seguiremos el siguiente cronograma de actividades para la organización y realización del proyecto:

Actividades	Semanas de trabajo												
	S4	S5	S6	S7	S8	S9	S10	S11	S12	S13	S14	S15	S16
Asignación del proyecto													
Fase 1: Perfil del proyecto													
Trabajo grupal en el prototipo													
Fase 2: Prototipo													

Correcciones													
Fase 3: Defensa con el docente													
Entrega final													

12.Presupuesto

El presupuesto aproximado de los gastos que se llevará a cabo en el desarrollo del proyecto, según el total del tiempo de duración que se ha mostrado en el punto anterior, es el siguiente:

<u>Descripción del producto/servicio</u>	<u>Precio</u>
Energía eléctrica	\$120.00
Internet residencial	\$95.00
Saldo telefónico	\$6.00
Redes móviles	\$5.00
Ganancia grupal (entre 6)	\$1200
TOTAL	\$1426.00

