

Declaración de Trabajo (SOW)

ZOOLINE

Versión: 1.0

Elaborado por:

Christopher Morales

Samaniego Stefany

Larrea Anthony

Tutor: Gorky Estrella

Fecha: 22/Junio/2020

TABLA DE CONTENIDO

1. Resumen General	2
2. Resumen Ejecutivo	2
3. Objetivo	3
4. Beneficios	
Previstos	3
5. ALCANCE DE LA SOLUCION	3
3	
(Defina el alcance de la solución con exactitud)	3
5.1. Alcance de	
Requerimientos/Servicios	3
5.2. Fuera de Alcance y	
Suposiciones	4
6. Modelo de la Solución Propuesta – Vistas de Arquitectura.....	4
7. Ciclo de Vida del Proyecto.....	5
8. Reuniones y Reportes.....	5
9. Cronograma de Proyecto/Cronograma de Entregable.....	5
9.1. Gantt	
Preliminar	6
Diagrama de Gantt estimado con el cumplimiento de las tareas y fases (preliminar)	
.....	6
10. Requisitos de Esfuerzo/Recursos.....	6
11. Glosario de Términos.....	6
12. Aprobaciones.....	6
13. Anexos (Incluir todos los anexos que se crean necesarios)	7
Anexo 1.....	7
Anexo 2.....	7
Anexo 3.....	7

Proyecto:	ZooLine
Tipo Proyecto:	Web
Tamaño del Proyecto	Mediano
Ubicación del Proyecto:	García Moreno S4-35 y Ambato
Fecha de Inicio del Proyecto	22/Junio/2020
Fecha de Finalización del Proyecto	11/Septiembre/2020
Tiempo estimado Duración	10 semanas
Área:	El proyecto se enfoca al cuidado de los animales
Líder de Proyecto:	Christopher David Morales Carvajal
Fecha de Elaboración:	22/Junio/2020
Equipo de Trabajo:	<p>Christopher David Morales Carvajal</p> <p>Anthony Vinicio Larrea Sarango</p> <p>Stefany Judith Samaniego Castillo</p>

1. Resumen General

EL Proyecto Zooline ayudara a los niños de entre 8 a 12 años de edad a explicarles sobre el cuidado importante de y al aprendizaje de los niños sobre el cuidado y la importancia del medio ambiente.

2. Resumen Ejecutivo

EL Proyecto Zooline ayudara a los niños de entre 8 a 12 años de edad a explicarles sobre el cuidado y protección del ambiente utilizando de manera interactiva llegaremos a contribuir en el aprendizaje de los niños sobre el cuidado y la importancia del medio ambiente.

3. Objetivos

OBJETIVO PRINCIPAL	
	Demostrar conocimientos a los niños fomentando el cuidado ambiental, por medio de Zooline, logrando disminuir el desinterés de las mentes jóvenes al momento de hablar de cuidado y protección ambiental y promover valores para comenzar un nuevo cambio ambiental en su entorno.

Objetivos detallados	
1	Desarrollar el Zooline, con características y soluciones habituales que se presentan en el daño al medio ambiente.
2	Instruir a los niños de 8 a 12 años de edad sobre las técnicas del cuidado y protección del medio ambiente.
3	Establecer estrategias encaminadas a la protección de la calidad ambiental del entorno natural y social.

4. Beneficios Previstos

- ✓ Desarrollar herramientas informáticas sobre el cuidado del medio ambiente.
- ✓ Aprendizaje en desarrollo de aplicaciones para los niños y jóvenes sobre el medio ambiente.
- ✓ Fomentar charlas a los niños y jóvenes sobre el cuidado del medio ambiente.

1. ALCANCE DE LA SOLUCIÓN

Realizamos un análisis de desarrollo mediante la investigación de las rutinas habituales en los niños y jóvenes.

El aprendizaje del cuidado y buen manejo del entorno que vivimos y como podemos cuidar el medio ambiente.

5.1. Alcance de Requerimientos/Servicios

Requerimientos Funcionales	
PROCESOS/SERVICIOS	
Código	Necesidad
RF1	Definición de quien puede ingresar datos en el sistema
RF2	El sistema permitirá a los usuarios autorizados el ingreso y ver cómo está distribuido el sistema.
RF3	El sistema enviará un correo electrónico cuando se registre algún niño o joven.
RF4	El sistema permitirá el envío automatizado de felicitaciones directamente al turista.
RF5	Al ingresar a un usuario, todo estará asociado al usuario registrado.
RF6	El sistema también permitirá el registro de los usuarios nuevos.
RF7	El sistema nos permitirá ver cuántos usuarios están ingresados
RF8	Los elementos de la solicitud de ingreso en línea por medio de una invitación
RF9	El software debe poder emitir los usuarios que hayan ingresado y salido.

Necesidades de Infraestructura (solo las necesarias)	
PROCESOS/SERVICIOS	
Código	Necesidad
NECESIDADES GENERALES (Especificar, equipos, conexiones, etc.)	
NG4	Obtener conocimientos sobre los animales endémicos del Ecuador.
NG5	Concientizar a las personas sobre el cuidado del medio ambiente y de sus animales en todo el Ecuador.
NG6	tener conocimientos sobre el cuidado de la flora y fauna del Ecuador.
NG7	Conocer sobre la belleza de nuestro Ecuador y sus hábitat en todo el País.
NG8	Conocer más sobre todos los animales que habitan en nuestro Ecuador.
NECESIDADES DESARROLLO (lenguajes de programación, IDE's, etc.)	
ND9	Lenguaje de programación (C# .net entity framework)
ND10	Entorno de desarrollo (Visual Studio)
ND11	Uso de Identity Framework
ND12	Prototipos (Balsamiq)

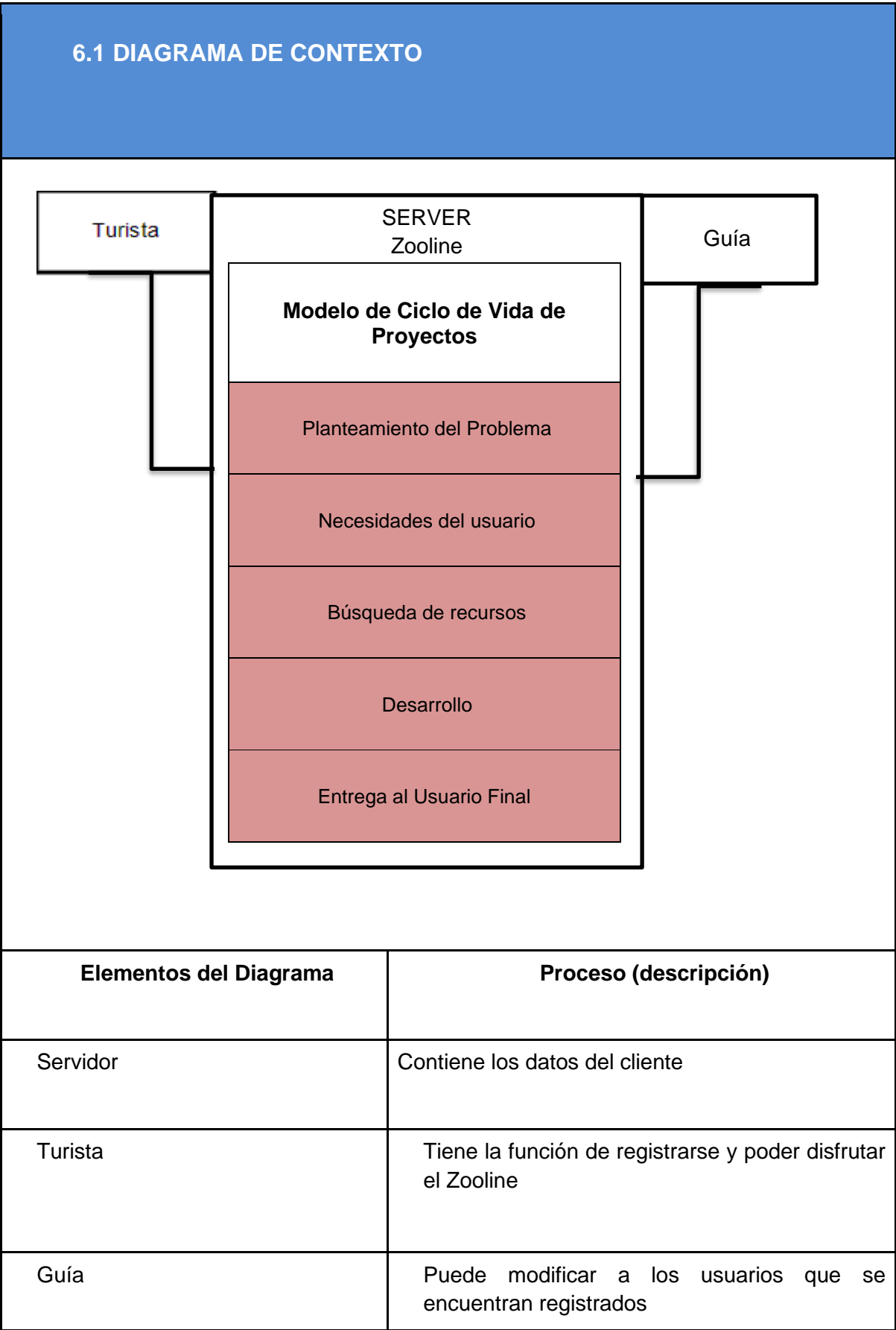
NECESIDADES BASE DE DATOS BDD (Motores de BDD, IDE's, etc.)

NBD13	Base de Datos PostgreSQL
-------	--------------------------

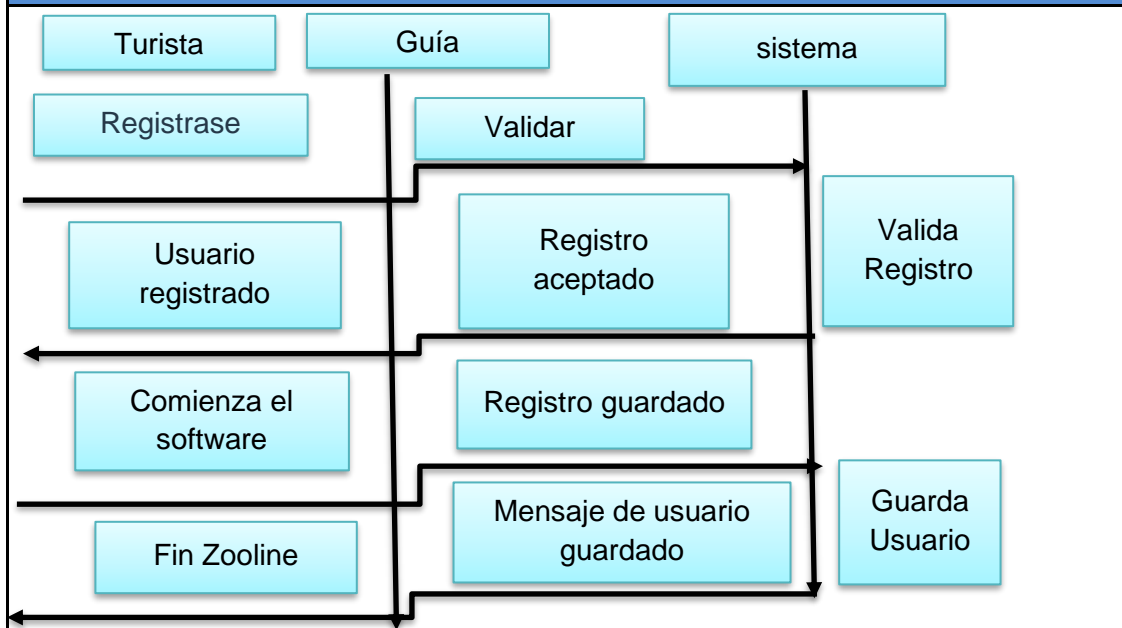
5.2. Fuera de Alcance y Suposiciones

- ✓ El aplicativo web no mostrara información u contenido si no está registrado.
- ✓ El sistema no completa cobros de pago.

6. Modelo de la Solución Propuesta – Vistas de Arquitectura

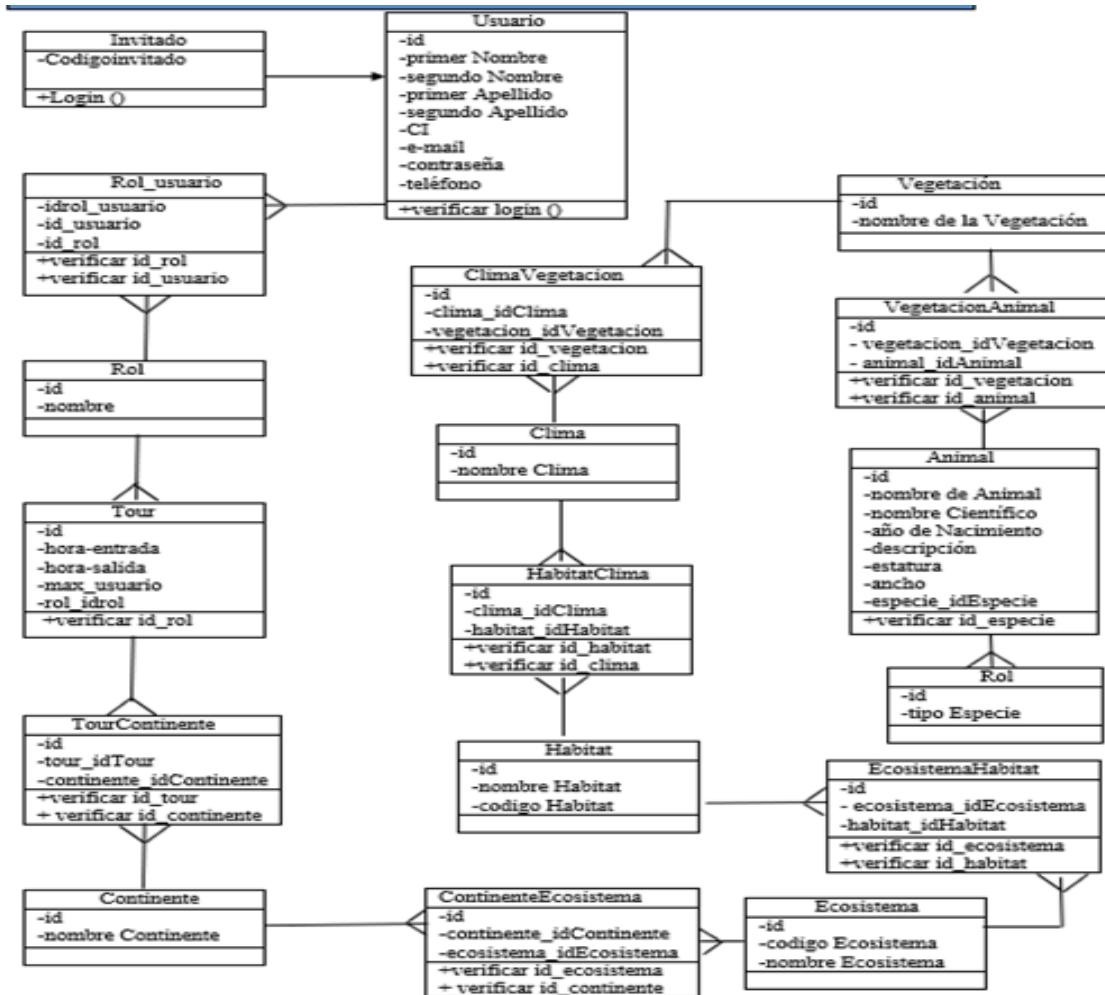


6.2 DIAGRAMA DE INTERACCIÓN

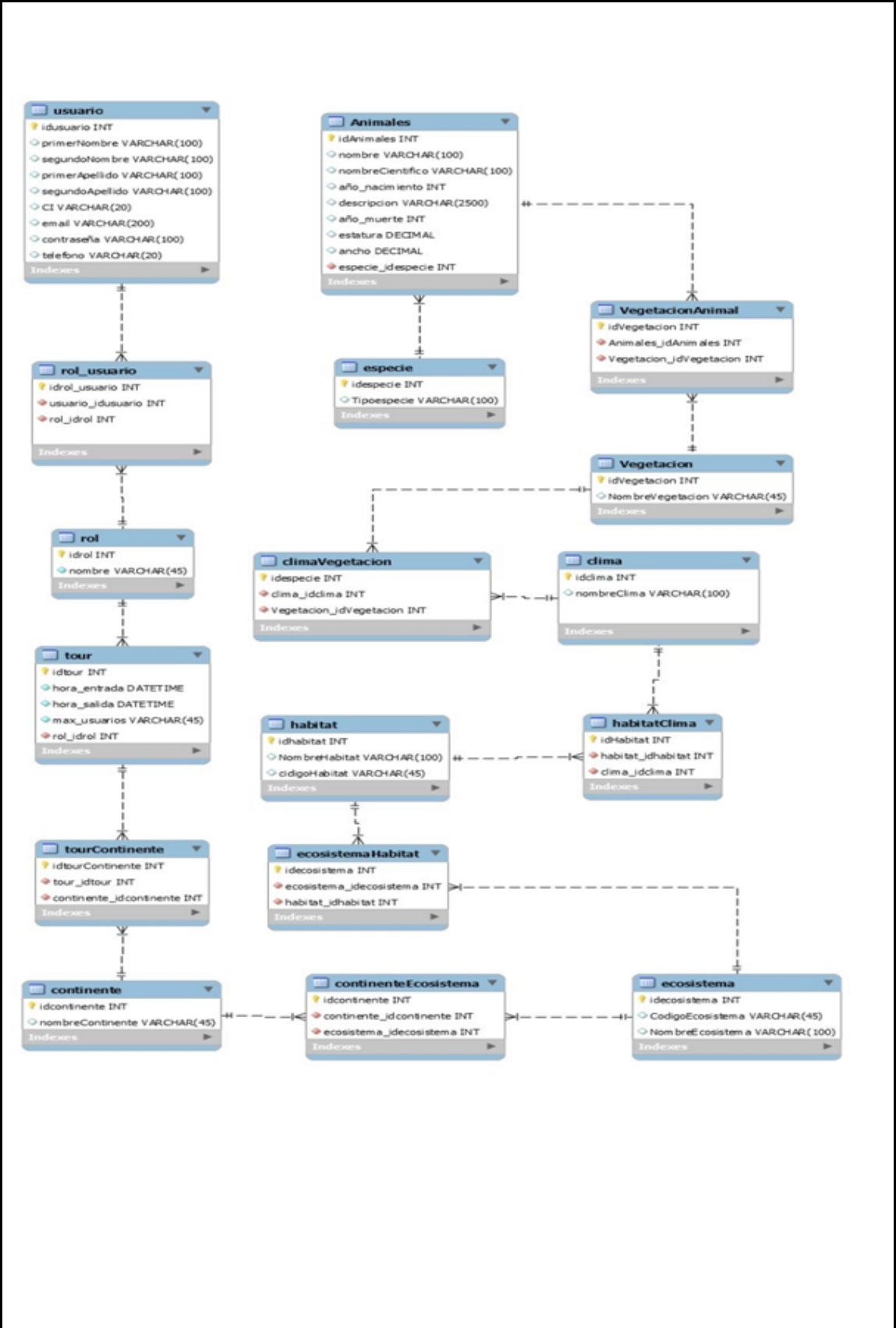


Elemento de Configuración	Relación
Registrarse	Crea un nuevo usuario para poder entrar al juego
Validar Registro	Valida si los datos están correctos o existe error
Usuario Registrado	Guarda al usuario en la base de datos
Comienza el Zooline	Inicia el Zooline
Registro guardado	Verifica si esta guardado correctamente en la base de datos.

6.3 DIAGRAMA DE CLASES



6.4 DIAGRAMA DE BASE DE DATOS



7. Ciclo de Vida del Proyecto.

Modelo de Ciclo de Vida de Proyectos (SCRUM)
Planteamiento del Problema
Necesidades del usuario
Búsqueda de recursos
Desarrollo
Entrega al Usuario

8. Reuniones y Reportes

Descripción	Tema	Fechas
Análisis del proyecto	Verificar si el proyecto es viable y cual son los inconvenientes que existen para realizar	26/06/2020 06/06/2020
Familiarización con las herramientas	Saber que herramientas que se usa, editores de código, lenguaje de programación y sobre todo la base de datos que vamos a usar	10/072020 16/07/2020
Desarrollo de la aplicación	Desarrollar la aplicación web	20/07/2020

9. Cronograma de Proyecto/Cronograma de Entregable

Fecha de inicio proyectada: 22/Junio/2020

Fecha fin proyectado: 11/Septiembre/2020

9.1. Gantt Preliminar

ACCIONES								
Análisis del proyecto								
Familiarización de las herramientas								
Realización de los requerimientos funcionales								
Documentación								
Desarrollo de la aplicación								
Conexión a la base de datos								
Programación de Zooline								

10. Requisitos de Esfuerzo/Recursos

EQUIPO DE TRABAJO

Nombre	Esfuerzo en horas/Nombre	Recursos Necesarios
Christopher Morales	5 horas	Creación de aplicación MVC.
Anthony Larrea	5 horas	Creación de entorno aplicación MVC
Stefany Samaniego	5 horas	Creación de Base de Datos.
Christopher Morales	5 horas	Creación de la documentación.
Anthony Larrea	5 horas	Desarrollo en C#
Stefany Samaniego	5 horas	Creación del modelo de la base de datos

Anthony Larrea	5 horas	Lógica de programa en C# Conexión base de datos
Christopher Morales	5 horas	Documento Detallado
Stefany Samaniego	5horas	Modelado de la BD. Conexión base de datos.
Total (Total 1)	48 horas	Totalizar el esfuerzo para recursos de proyectos

11. Glosario de Términos

Abreviación	Descripción
C#	Es un lenguaje de programación multiparadigma desarrollado y estandarizado por la empresa Microsoft como parte de su plataforma.
SQL SERVE	Server es un sistema de gestión de base de datos relacional, desarrollado por la empresa Microsoft.
FRAMEWORK	Es un conjunto estandarizado de conceptos, prácticas y criterios para enfocar un tipo de problemática particular que sirve como referencia, para enfrentar y resolver nuevos problemas de índole similar.
DIAGRAMA	Representación gráfica de las variaciones de un fenómeno o de las relaciones que tienen los elementos o las partes de un conjunto.
API	Representación gráfica de las variaciones de un fenómeno o de las relaciones que tienen los elementos o las partes de un conjunto.
SOFTWARE	Conjunto de programas y rutinas que permiten a la computadora realizar determinadas tareas.

12. Aprobaciones

Aprobado por	Rol/Cargo	Fecha	Firmas
	Tutor: Gorky Estrella		
	Christopher Morales		
	Anthony Larrea		
	Stefany Samaniego		

13. Anexos (Incluir todos los anexos que se crean necesarios)



A Web Page

← → ✕ 🏠 🔍

Ingreso

Correo Electronico

Contraseña

A Web Page

← → ✕ 🏠 🔍

Registro

Correo Electronico

Contraseña

Confirmar contraseña

