

/8/Centro educativo

Código	Centro	Concello	Ano académico
15005397	I.E.S. Fernando Wirtz Suárez	A Coruña	2023-2024

Ciclo formativo

Código da familia profesional	Familia profesional	Código do ciclo formativo	Ciclo formativo	Grao	Réxime
FP16	Informática e comunicacións	CSIFC01	Desenvolvemento de Aplicacións Multiplataforma	Superior	Adultos

Módulo profesional e unidades formativas de menor duración (*)

Código MP/UF	Nome
MP0374	Proxecto de Desenvolvemento de Aplicacións Multiplataforma Equivalencia en créditos ECTS: 5.

Profesorado responsable

Tutor	Gabriel Brais Martinez Silvosa
-------	--------------------------------

Alumno

Alumno	Ciro Ienco Montenegro
--------	-----------------------

Datos do Proxecto

Título	<i>Aplicación de gestión para tienda de cuidado de mascotas</i>
--------	---

CONTROL DE VERSIONS:

Versión	Data	Observacións
1	01/04/2024	Ø

Índice:

1.	Objetivo	3
2.	Descripción	3
3.	Alcance	4
4.	Planificación	4
5.	Medios a utilizar	4
6.	Presupuesto	5
7.	Título	5
8.	Ejecución	5

1. Objetivo

Se busca crear una aplicación de escritorio que ayude a gestionar de forma correcta e intuitiva una tienda de cuidado de mascotas. El objetivo principal de dicha aplicación consiste en facilitarle al gerente de la tienda la acción de gestionar tanto a los empleados que tiene al cargo como a sus clientes y correspondientes mascotas.

2. Descripción

El proyecto se centra en la gestión de empleados y clientes de una tienda de mascotas, así como las mismas. Dicha aplicación está enfocada en ayudar a, principalmente, nuevos emprendedores o autónomos que estén iniciando en su negocio de higiene de mascotas. La aplicación tratará de ser simple e intuitiva, permitiendo que su uso sea apto para todos los usuarios.

Al no tratarse de una aplicación muy ambiciosa ni enfocada a grandes empresas su riesgo es significativamente menor debido a la mayor facilidad a la hora de su realización. Su objetivo es ayudar a dichos emprendedores, principalmente en el punto donde ya hay un cierto número de clientes y empleados y cada vez se dificulta más la gestión de la propia tienda.

La aplicación permitirá gestionar tanto a los clientes y a sus mascotas como a los empleados de la propia tienda. Esto conlleva poder insertar, borrar y modificar a cada uno de los sujetos anteriormente mencionados.

He decidido llevar a cabo este proyecto ya que, desde pequeño, siempre me han llamado la atención las tiendas del cuidado de mascotas. Me parece que hacen una labor bastante importante, que no daña a nadie y que, muchas veces, no recibe el reconocimiento que merece. Por ello voy a intentar ayudar a dichas tiendas y emprendedores a poder llevar a cabo de manera más eficiente y sencilla su labor a la hora de llevar la gestión de sus locales, realizando los ajustes que sean necesarios para cada uno de los casos de cada tienda.

3. Alcance

<

Si na súa concepción é moi ambicioso, podedes limitar o alcance do mesmo, circunscribíndoo a aquilo para o que si teredes tempo de realizar no prazo do proxecto.

Explicando que é o que queda fóra do proxecto e o impacto que supón para o mesmo.

Non se permitirá que esa limitación no alcance do proxecto condicione o seu éxito ou unha conclusión aceptable do proxecto.

CA 2.3. Identificáronse as fases ou partes do proxecto, así como o seu contido.

CA 2.4. Identificouse o seu alcance.

>

4. Planificación

<

Débese incluír un detalle de tarefas e os seus tempos. Diagrama de GANT.

CA 3.1. Estableceuse a secuencia das actividades en función das necesidades de posta en práctica.

CA 3.2. Determináronse os recursos e a loxística necesarios para cada actividade.

CA 3.3. Identificáronse as necesidades de permisos e autorizacións para levar a cabo as actividades.

CA 3.4. Determináronse os procedementos de actuación ou execución das actividades.

CA 3.6. Planificáronse a asignación de recursos materiais e humanos, e os tempos de execución.

CA 5.4. Describíronse as actividades en que se divide a execución do proxecto.

CA 5.5. Xustificáronse as decisións tomadas de planificación da execución do proxecto.

>

5. Medios a utilizar

<

Equipos, software, recursos tecnolóxicos, etc.

CA 3.6. Planificáronse a asignación de recursos materiais e humanos, e os tempos de execución.

CA 2.5. Prevíronse os recursos materiais e persoais necesarios para realizar o proxecto.

>

6. Presupuesto

<

CA 3.7. Fíxose a valoración económica que dea resposta ás condicións da execución.

CA 2.6. Realizouse o orzamento correspondente.

>

7. Título

Título do proxecto.

8. Ejecución

O alumnado realizará finalmente, unha demostración do funcionamento do proxecto.