N°   Entires   Italian	Atributos de las actividades				
1.1.2 Documentar los requisitos del sistema de riego automatizado B 1.2.1 Realizar un análisis detallado de los requisitos C 1.2.2 Establecer los objetivos del proyecto D 5. 12.3 Elaborar un documento que describa las generalidades del proyecto E 6. 2.1.1 Definir el alcance del proyecto F 7. 2.1.2 Definir cronograma del proyecto G 8. 2.1.3 Realizar asignación de responsabilidades H 9. 2.1.4 Estimar los costos y presupuesto 10. 3.1.1 Identificar los sensores y actuadores necesarios J 11. 3.1.2 Determinar los requisitos electricos y de conectividad K 12. 3.2.1 Diseñar esquema de conexiones y circuitos L 13. 3.2.2 Seleccionar las placas Arduino/ESP adecuadas M 14. 3.3.1 Realizar la compra de los sensores, actuadores y placas M 15. 3.3.2 Gestionar la logistica de entrega Ñ 16. 3.4.1 Verificar la obtención de los componentes O 17. 3.4.2 Determinar soldaduras y conexiones electricas. P 18. 3.5.1 Verificar el funcionamiento de cada componente Q 19. 3.5.2 Solucionar problemas de conexiones y electrónica R 19. 3.5.2 Solucionar problemas de conexiones y electrónica R 19. 4.1.1 Definir los requisitos de software 19. 4.2.1 Programar el software para la adquisicion, control y comunicacion con la BD 19. 4.3.1 Realizar pruebas unitarias para verificar que funcione correctamente. U 19. 4.3.2 Depurar y solucionar errores. V 19. 4.3.3 Diseñar la estructura de la base de datos X 19. 4.5.1 Crear la base de datos X 19. 4.6.2 Asegurar la integridad de la base de datos X 19. 5.1.1 Diseñar la interfaz web AC 19. 6.2.1 Realizar pruebas de usabilidad AB 19. 6.1.2 Realizar pruebas de usabilidad AB 19. 6.1.1 Integrar el sistema de riego con la interfaz web AC 19. 6.1.2 Realizar pruebas de vasabilidad AB 19. 6.1.2 Realizar pruebas de vasabilidad AB 19. 6.1.2 Realizar pruebas de vasabilidad AB 19. 7.1.1 Instalar fisicacmente el sistema en el vivero AJ 19. 7.1.2 Coenctar todos los cables y asegurarse de la alimentación eléctrica AK 19. 7.1.2 Coenctar todos los cables y asegurarse de la alimentación eléctrica AK 19. 7.1.2 Coenctar todos los c	Nº		Actividad	Identificador	
3	1	1.1.1	Realizar entrevistas con el personal del vivero	Α	
4 1.2.2 Establecer los objetivos del proyecto 5 1.2.3 Elaborar un documento que describa las generalidades del proyecto 6 2.1.1 Definir el alcance del proyecto 7 2.1.2 Definir cronograma del proyecto 8 2.1.3 Realizar asignación de responsabilidades 9 2.1.4 Estimar los costos y presupuesto 10 3.1.1 Identificar los sensores y actuadores necesarios 11 3.1.2 Determinar los requisitos electricos y de conectividad 12 3.2.1 Diseñar esquema de conexiones y circuitos 13 3.2.2 Seleccionar las placas Arduino/ESP adecuadas 14 3.3.1 Realizar la compra de los sensores, actuadores y placas 15 3.2.2 Gestionar la logistica de entrega 16 3.4.1 Verficar la obtención de los componentes 17 3.4.2 Determinar soldaduras y conexiones electricas. 18 3.5.1 Verificar el funcionamiento de cada componente 19 3.5.2 Solucionar problemas de conexiones y electrónica 10 Programar el software para la adquisicion, control y comunicacion con la BD 10 A.3.1 Realizar pruebas unitarias para verificar que funcione correctamente. 10 U Joseñar la estructura de la base de datos 10 V V A.4.1 Diseñar la estructura de la base de datos 11 V Joseñar la integriaz web 12 A.5.1 Crear la base de datos 13 A.6 Asegurar la integriaz web 14 A.6 Asegurar la integriaz web 15 A.7 Crear prototipos y diseños de pantalla 16 A.8 Realizar pruebas de usabilidad 16 A.1 Integrar el sistema de riego con la interfaz web 16 A.2 Asegurar la comunicacion efectiva entre hardware y software 17 A.8 Realizar pruebas de usabilidad 18 A.9 Realizar pruebas de extremo a extremo del sistem completo 19 A.1 Integrar el sistema de riego con la interfaz web 10 A.2 Realizar pruebas de extremo de los componentes en conjunto 10 A.1 Integrar el sistema de riego con la interfaz web 11 A.1 Integrar el sistema de riego con la interfaz web 12 A.9 Asegurar la comunicacion efectiva entre hardware y software 13 A.9 Asegurar la comunicac	2	1.1.2	Documentar los requisitos del sistema de riego automatizado	В	
1.2.3 Elaborar un documento que describa las generalidades del proyecto   E	3	1.2.1	Realizar un análisis detallado de los requisitos	С	
6 2.1.1 Definir el alcance del proyecto 7 2.1.2 Definir cronograma del proyecto 8 2.1.3 Realizar asignación de responsabilidades 9 2.1.4 Estimar los costos y presupuesto 10 3.1.1 Identificar los sensores y actuadores necesarios J 11 3.1.2 Determinar los requisitos electricos y de conectividad K 12 3.2.1 Diseñar esquema de conexiones y circuitos L 13 3.2.2 Seleccionar las placas Arduino/ESP adecuadas M 14 3.3.1 Realizar la compra de los sensores, actuadores y placas N 15 3.3.2 Gestionar la logistica de entrega N 16 3.4.1 Verficar la obtención de los componentes O 17 3.4.2 Determinar soldaduras y conexiones electricas. P 18 3.5.1 Verficar el funcionamiento de cada componente Q 19 3.5.2 Solucionar problemas de conexiones y electrónica R 14.1.1 Definir los requisitos de software 4.2.1 Programar el software para la adquisicion, control y comunicacion con la BD 4.3.1 Realizar pruebas unitarias para verificar que funcione correctamente. U 19 4.3.2 Depurar y solucionar errores. V 4.4.1 Diseñar la estructura de la base de datos W 4.5.1 Crear la base de datos X 4.6.1 Realizar pruebas de inserción, actualziación y consulta de datos. Y 4.6.1 Realizar pruebas de inserción, actualziación y consulta de datos. Y 5.1.1 Diseñar la interfaz web AA 6.1 Realizar pruebas de inserción, actualziación y consulta de datos. Y 5.1.2 Crear prototipos y diseños de pantalla AB 5.2.1 Codificar la interfaz web AA 6.1 Realizar pruebas de usabilidad AB 6.1.1 Integrar el sistema de riego con la interfaz web AA 6.1 Realizar pruebas de usabilidad AE 6.1.1 Integrar el sistema de riego con la interfaz web AF 6.2.2 Validar el buen funcionamiento de los componentes en conjunto AI 7.1.1 Instalar fisicacmente el sistema en el vivero AJ 7.1.2 Coenctar todos los cables y asegurarse de la alimentación eléctrica AK 7.2.1 Configurar los parametros de funcionamiento AL 7.2.2 Realizar pruebas de usabilidad BAI Lilaborar un documento con las esfecíficacione técnicas AN BAI	4	1.2.2	Establecer los objetivos del proyecto	D	
7         2.1.2         Definir cronograma del proyecto         G           8         2.1.3         Realizar asignación de responsabilidades         H           9         2.1.4         Estimar los costos y presupuesto         I           10         3.1.1         Identificar los sensores y actuadores necesarios         J           11         3.1.2         Determinar los requisitos electricos y de conectividad         K           12         3.2.1         Diseñar esquema de conexiones y circuitos         L           13         3.2.2         Seleccionar las placas Arduino/ESP adecuadas         M           14         3.3.1         Realizar la compra de los sensores, actuadores y placas         N           15         3.3.2         Gestionar la logistica de entrega         Ñ           16         3.4.1         Verificar la obtención de los componentes         O           17         3.4.2         Determinar soldaduras y conexiones electricas.         P           18         3.5.1         Verificar el funcionamiento de cada componente         Q           19         3.5.2         Solucionar problemas de conexiones y electrónica         R           4.1.1         Definir los requisitos de software         S           4.2.1         Programar el software para la adquisicion,	5	1.2.3	Elaborar un documento que describa las generalidades del proyecto	E	
8         2.1.3         Realizar asignación de responsabilidades         H           9         2.1.4         Estimar los costos y presupuesto         I           10         3.1.1         Identifícar los sensores y actuadores necesarios         J           11         3.1.2         Determinar los requisitos electricos y de conectividad         K           12         3.2.1         Diseñar esquema de conexiones y circuitos         L           13         3.2.2         Seleccionar las placas Arduino/ESP adecuadas         M           14         3.3.1         Realizar la compra de los sensores, actuadores y placas         N           15         3.3.2         Gestionar la logistica de entrega         Ñ           16         3.4.1         Verificar la Optención de los componentes         O           17         3.4.2         Determinar soldaduras y conexiones electricas.         P           18         3.5.1         Verificar el funcionamiento de cada componente         Q           19         3.5.2         Solucionar problemas de conexiones y electrónica         R           4.1.1         Definir los requisitos de software         S           4.2.1         Programar el software para la adquisición, control y comunicación con la BD         T          4.3.1         Realizar pruebas de unitaria	6	2.1.1	Definir el alcance del proyecto	F	
9         2.1.4         Estimar los costos y presupuesto         I           10         3.1.1         Identificar los sensores y actuadores necesarios         J           11         3.1.2         Determinar los requisitos electricos y de conectividad         K           12         3.2.1         Diseñar esquema de conexiones y circuitos         L           13         3.2.2         Seleccionar las placas Arduino/ESP adecuadas         M           14         3.3.1         Realizar la compra de los sensores, actuadores y placas         N           15         3.3.2         Gestionar la logistica de entrega         Ñ           16         3.4.1         Verificar el obtención de los componentes         O           17         3.4.2         Determinar soldaduras y conexiones electricas.         P           18         3.5.1         Verificar el funcionamiento de cada componente         Q           19         3.5.2         Solucionar problemas de conexiones y electrónica         R           4.1.1         Definir los requisitios de software         S           4.2.1         Programar el software para la adquisicion, control y comunicacion con la BD         T           4.3.1         Realizar pruebas unitarias para verificar que funcione correctamente.         U           4.3.1         Diseñar	7	2.1.2	Definir cronograma del proyecto	G	
10   3.1.1   Identificar los sensores y actuadores necesarios   J     11   3.1.2   Determinar los requisitos electricos y de conectividad   K     12   3.2.1   Diseñar esquema de conexiones y circuitos   L     13   3.2.2   Seleccionar las placas Arduino/ESP adecuadas   M     14   3.3.1   Realizar la compra de los sensores, actuadores y placas   N     15   3.3.2   Gestionar la logistica de entrega   Ñ     16   3.4.1   Verficar la obtención de los componentes   O     17   3.4.2   Determinar soldaduras y conexiones electricas.   P     18   3.5.1   Verficar el funcionamiento de cada componente   Q     19   3.5.2   Solucionar problemas de conexiones y electrónica   R     4.1.1   Definir los requisitos de software   S     4.2.1   Programar el software para la adquisicion, control y comunicacion con la BD   T     4.3.1   Realizar pruebas unitarias para verificar que funcione correctamente.   U     4.3.2   Depurar y solucionar errores.   V     4.4.1   Diseñar la estructura de la base de datos   W     4.5.1   Crear la base de datos   X     4.6.2   Asegurar la integridad de la base de datos.   Z     5.1.1   Diseñar la interfaz web   AA     5.1.2   Crear prototipos y diseños de pantalla   AB     5.2.1   Codificar la interfaz web   AC     6.2.2   Implemetar la logica de interacción con el sistema   AD     5.3.1   Realizar pruebas de usabilidad   AE     6.1.1   Integrar el sistema de riego con la interfaz web   AF     6.1.2   Asegurar la comunicacion efectiva entre hardware y software   AG     6.2.1   Realizar pruebas de extremo a extremo del sistem completo   AH     6.2.2   Validar el buen funcionamiento de los componentes en conjunto   AI     7.1.1   Instalar fisicacmente el sistema en el vivero   AJ     7.1.2   Coenctar todos los cables y asegurarse de la alimentación eléctrica   AK     7.2.1   Configurar los parametros de funcionamiento   AI     8.2.1   Elaborar un documento con las esfecificacione técnicas   AN     8.2.1   Elaborar un manual de usuario   AÑ     9.1.1   Realizar revisión general del proyecto   AO	8	2.1.3	Realizar asignación de responsabilidades	Н	
11   3.1.2   Determinar los requisitos electricos y de conectividad   K   12   3.2.1   Diseñar esquema de conexiones y circuitos   L   13   3.2.2   Seleccionar las placas Arduino/ESP adecuadas   M   M   3.3.1   Realizar la compra de los sensores, actuadores y placas   N   15   3.3.2   Gestionar la logistica de entrega   Ñ   N   M   M   M   M   M   M   M   M   M	9	2.1.4	Estimar los costos y presupuesto	I	
12   3.2.1   Diseflar esquema de conexiones y circuitos	10	3.1.1	Identificar los sensores y actuadores necesarios	J	
13 3.2.2 Seleccionar las placas Arduino/ESP adecuadas M 14 3.3.1 Realizar la compra de los sensores, actuadores y placas N 15 3.3.2 Gestionar la logistica de entrega Ñ 16 3.4.1 Verficar la obtención de los componentes O 17 3.4.2 Determinar soldaduras y conexiones electricas. P 18 3.5.1 Verificar el funcionamiento de cada componente Q 19 3.5.2 Solucionar problemas de conexiones y electrónica R 19 4.1.1 Definir los requisitos de software S 10 4.3.1 Realizar pruebas unitarias para verificar que funcione correctamente. U 19 4.3.2 Depurar y solucionar errores. V 10 4.4.1 Diseñar la estructura de la base de datos W 10 4.5.1 Crear la base de datos W 10 4.6.1 Realizar pruebas de inserción, actualziación y consulta de datos. Y 10 4.6.2 Asegurar la interfaz web AA 10 5.1.2 Crear prototipos y diseños de pantalla AB 10 5.2.1 Codificar la interfaz web AC 11 1 Integrar el sistema de riego con la interfaz web AF 11 1 Integrar el sistema de riego con la interfaz web AF 11 2 Asegurar la comunicacion efectiva entre hardware y software AG 11 1 Integrar el sistema de riego con la interfaz web AF 11 2 Coenctar todos los cables y asegurarse de la alimentación eléctrica AK 12 2 Realizar pruebas in situ y ajustes finales AM 13 3.5.2 Realizar pruebas in situ y ajustes finales AM 14 3.5 Realizar pruebas in situ y ajustes finales AM 15 3.5 Realizar revisión general del proyecto AO	11	3.1.2	Determinar los requisitos electricos y de conectividad	K	
14 3.3.1 Realizar la compra de los sensores, actuadores y placas N 15 3.3.2 Gestionar la logistica de entrega Ñ 16 3.4.1 Verficar la obtención de los componentes O 17 3.4.2 Determinar soldaduras y conexiones electricas. P 18 3.5.1 Verificar el funcionamiento de cada componente Q 19 3.5.2 Solucionar problemas de conexiones y electrónica R 19 4.1.1 Definir los requisitos de software S 10 Elimit los requisitos de software Programar el software para la adquisicion, control y comunicacion con la BD 10 Elimit los requisitos de software que funcione correctamente. U 11 Elimit los elimit los requisitos de software que funcione correctamente. U 12 Elimit los elimit los elimit los elimites para verificar que funcione correctamente. U 13.1 Realizar pruebas unitarias para verificar que funcione correctamente. U 14.3.2 Depurar y solucionar errores. V 14.4.1 Diseñar la estructura de la base de datos W 15.1 Crear la base de datos X 16.1 Realizar pruebas de inserción, actualziación y consulta de datos. Y 16.2 Asegurar la interfiaz web AA 17.1 Diseñar la interfiaz web AA 18.2 Crear prototipos y diseños de pantalla AB 18.2 Crear prototipos y diseños de pantalla AB 18.2 Realizar pruebas de usabilidad AE 18.1 Integrar el sistema de riego con la interfaz web AF 18.2 Asegurar la comunicación efectiva entre hardware y software AG 18.2 Asegurar la comunicación efectiva entre hardware y software AG 18.2 Asegurar la comunicación efectiva entre hardware y software AG 18.2 Asegurar la comunicación efectiva entre hardware y software AG 18.2 Asegurar la puebas de extremo a extremo del sistem completo AH 18.2 Conctar todos los cables y asegurarse de la alimentación eléctrica AK 18.3 Realizar pruebas in situ y ajustes finales AM 18.4 Elaborar un documento con las esfecificacione técnicas AN 18.5 Elaborar un manual de usuario AG 19.1 Realizar revisión general del proyecto	12	3.2.1	Diseñar esquema de conexiones y circuitos	L	
15   3.3.2   Gestionar la logistica de entrega   N	13	3.2.2	Seleccionar las placas Arduino/ESP adecuadas	М	
16   3.4.1   Verficar la obtención de los componentes   O	14	3.3.1	Realizar la compra de los sensores, actuadores y placas	N	
17       3.4.2       Determinar soldaduras y conexiones electricas.       P         18       3.5.1       Verificar el funcionamiento de cada componente       Q         19       3.5.2       Solucionar problemas de conexiones y electrónica       R         4.1.1       Definir los requisitos de software       S         4.2.1       Programar el software para la adquisicion, control y comunicacion con la BD       T         4.3.1       Realizar pruebas unitarias para verificar que funcione correctamente.       U         4.3.2       Depurar y solucionar errores.       V         4.4.1       Diseñar la estructura de la base de datos       W         4.5.1       Crear la base de datos       X         4.6.1       Realizar pruebas de inserción, actualziación y consulta de datos.       Y         4.6.2       Asegurar la interfaz web       AA         5.1.1       Diseñar la interfaz web       AA         5.1.2       Crear prototipos y diseños de pantalla       AB         5.2.1       Codificar la interfaz web       AC         5.2.2       Implemetar la logica de interacción con el sistema       AD         5.3.1       Realizar pruebas de usabilidad       AE         6.1.1       Integrar el sistema de riego con la interfaz web       AF	15	3.3.2	Gestionar la logistica de entrega	Ñ	
18   3.5.1   Verificar el funcionamiento de cada componente   Q	16	3.4.1	Verficar la obtención de los componentes	0	
3.5.2   Solucionar problemas de conexiones y electrónica   R   4.1.1   Definir los requisitos de software   S   4.2.1   Programar el software para la adquisicion, control y comunicacion con la BD   4.3.1   Realizar pruebas unitarias para verificar que funcione correctamente.   U   4.3.2   Depurar y solucionar errores.   V   4.4.1   Diseñar la estructura de la base de datos   W   4.5.1   Crear la base de datos   X   4.6.1   Realizar pruebas de inserción, actualziación y consulta de datos.   Y   4.6.2   Asegurar la integridad de la base de datos.   Z   5.1.1   Diseñar la interfaz web   AA   5.1.2   Crear prototipos y diseños de pantalla   AB   5.2.1   Codificar la interfaz web   AC   5.2.2   Implemetar la logica de interacción con el sistema   AD   5.3.1   Realizar pruebas de usabilidad   AE   6.1.1   Integrar el sistema de riego con la interfaz web   AF   6.1.2   Asegurar la comunicacion efectiva entre hardware y software   AG   6.2.1   Realziar pruebas de extremo a extremo del sistem completo   AH   6.2.2   Validar el buen funcionamiento de los componentes en conjunto   AI   7.1.1   Instalar fisicacmente el sistema en el vivero   AJ   7.1.2   Coenctar todos los cables y asegurarse de la alimentación eléctrica   AK   7.2.1   Configurar los parametros de funcionamiento   AL   7.2.2   Realizar pruebas in situ y ajustes finales   AM   8.2.1   Elaborar un manual de usuario   AÑ   9.1.1   Realizar revisión general del proyecto   AO	17	3.4.2	Determinar soldaduras y conexiones electricas.	Р	
4.1.1 Definir los requisitos de software  4.2.1 Programar el software para la adquisicion, control y comunicacion con la BD  4.3.1 Realizar pruebas unitarias para verificar que funcione correctamente.  U  4.3.2 Depurar y solucionar errores.  V  4.4.1 Diseñar la estructura de la base de datos  W  4.5.1 Crear la base de datos  X  4.6.1 Realizar pruebas de inserción, actualziación y consulta de datos.  Y  4.6.2 Asegurar la integridad de la base de datos.  Z  5.1.1 Diseñar la interfaz web  AA  5.1.2 Crear prototipos y diseños de pantalla  AB  5.2.1 Codificar la interfaz web  AC  Implemetar la logica de interacción con el sistema  AD  S2  5.3.1 Realizar pruebas de usabilidad  AE  6.1.1 Integrar el sistema de riego con la interfaz web  AF  6.1.2 Asegurar la comunicacion efectiva entre hardware y software  AG  6.2.1 Realziar pruebas de extremo a extremo del sistem completo  AH  6.2.2 Validar el buen funcionamiento de los componentes en conjunto  AI  7.1.1 Instalar fisicacmente el sistema en el vivero  AJ  7.1.2 Coenctar todos los cables y asegurarse de la alimentación eléctrica  AK  7.2.1 Configurar los parametros de funcionamiento  AL  7.2.2 Realizar pruebas in situ y ajustes finales  8.1.1 Elaborar un documento con las esfecificacione técnicas  AN  8.2.1 Elaborar un manual de usuario  9.1.1 Realizar revisión general del proyecto	18	3.5.1	Verificar el funcionamiento de cada componente	Q	
4.2.1 Programar el software para la adquisicion, control y comunicacion con la BD  4.3.1 Realizar pruebas unitarias para verificar que funcione correctamente.  U  4.3.2 Depurar y solucionar errores.  V  4.4.1 Diseñar la estructura de la base de datos  W  4.5.1 Crear la base de datos  X  4.6.1 Realizar pruebas de inserción, actualziación y consulta de datos.  Y  4.6.2 Asegurar la integridad de la base de datos.  Z  5.1.1 Diseñar la interfaz web  AA  5.1.2 Crear prototipos y diseños de pantalla  AB  5.2.1 Codificar la interfaz web  AC  Implemetar la logica de interacción con el sistema  AD  S2  5.3.1 Realizar pruebas de usabilidad  AE  6.1.1 Integrar el sistema de riego con la interfaz web  AF  6.1.2 Asegurar la comunicacion efectiva entre hardware y software  AG  6.2.1 Realziar pruebas de extremo a extremo del sistem completo  AH  6.2.2 Validar el buen funcionamiento de los componentes en conjunto  AI  7.1.1 Instalar fisicacmente el sistema en el vivero  AJ  7.1.2 Coenctar todos los cables y asegurarse de la alimentación eléctrica  AK  7.2.1 Configurar los parametros de funcionamiento  AL  7.2.2 Realizar pruebas in situ y ajustes finales  8.1.1 Elaborar un documento con las esfecificacione técnicas  AN  8.2.1 Elaborar un manual de usuario  AO  AO  AO  A  A.2.1 Realizar revisión general del proyecto	19	3.5.2	Solucionar problemas de conexiones y electrónica	R	
S1   Realizar pruebas unitarias para verificar que funcione correctamente.   U		4.1.1	Definir los requisitos de software	S	
S1 4.3.2 Depurar y solucionar errores.  4.4.1 Diseñar la estructura de la base de datos  W 4.5.1 Crear la base de datos  X 4.6.1 Realizar pruebas de inserción, actualziación y consulta de datos.  Y 4.6.2 Asegurar la integridad de la base de datos.  Z 5.1.1 Diseñar la interfaz web  AA 5.1.2 Crear prototipos y diseños de pantalla  S.2.1 Codificar la interfaz web  AC 5.2.2 Implemetar la logica de interacción con el sistema  AD  S2 6.1.1 Integrar el sistema de riego con la interfaz web  AF 6.1.2 Asegurar la comunicacion efectiva entre hardware y software  AG 6.2.1 Realizar pruebas de extremo a extremo del sistem completo  AH 6.2.2 Validar el buen funcionamiento de los componentes en conjunto  AI 7.1.1 Instalar fisicacmente el sistema en el vivero  AJ 7.1.2 Coenctar todos los cables y asegurarse de la alimentación eléctrica  AK 7.2.1 Configurar los parametros de funcionamiento  AL 7.2.2 Realizar pruebas in situ y ajustes finales  AM 8.1.1 Elaborar un documento con las esfecificacione técnicas  AN 8.2.1 Elaborar un manual de usuario  AO  AO  AO  AO  AO  AO  AO  AO  AO  A	S1	4.2.1		Т	
4.4.1 Diseñar la estructura de la base de datos  4.5.1 Crear la base de datos  4.6.1 Realizar pruebas de inserción, actualziación y consulta de datos.  7  4.6.2 Asegurar la integridad de la base de datos.  5.1.1 Diseñar la interfaz web  5.1.2 Crear prototipos y diseños de pantalla  5.2.1 Codificar la interfaz web  5.2.2 Implemetar la logica de interacción con el sistema  AD  5.3.1 Realizar pruebas de usabilidad  6.1.1 Integrar el sistema de riego con la interfaz web  6.1.2 Asegurar la comunicacion efectiva entre hardware y software  6.2.1 Realziar pruebas de extremo a extremo del sistem completo  6.2.2 Validar el buen funcionamiento de los componentes en conjunto  7.1.1 Instalar fisicacmente el sistema en el vivero  7.1.2 Coenctar todos los cables y asegurarse de la alimentación eléctrica  AK  7.2.1 Configurar los parametros de funcionamiento  7.2.2 Realizar pruebas in situ y ajustes finales  8.1.1 Elaborar un documento con las esfecificacione técnicas  AN  8.2.1 Elaborar un manual de usuario  AC  AC  ASE  AD  ASE  AN  AN  AN  AN  AN  AN  AN  AN  AN  A		4.3.1	Realizar pruebas unitarias para verificar que funcione correctamente.	U	
4.5.1 Crear la base de datos  4.6.1 Realizar pruebas de inserción, actualziación y consulta de datos.  Y  4.6.2 Asegurar la integridad de la base de datos.  5.1.1 Diseñar la interfaz web  5.1.2 Crear prototipos y diseños de pantalla  5.2.1 Codificar la interfaz web  AC  5.2.2 Implemetar la logica de interacción con el sistema  AD  5.3.1 Realizar pruebas de usabilidad  6.1.1 Integrar el sistema de riego con la interfaz web  AF  6.1.2 Asegurar la comunicacion efectiva entre hardware y software  AG  6.2.1 Realziar pruebas de extremo a extremo del sistem completo  AH  6.2.2 Validar el buen funcionamiento de los componentes en conjunto  AI  7.1.1 Instalar fisicacmente el sistema en el vivero  AJ  7.1.2 Coenctar todos los cables y asegurarse de la alimentación eléctrica  AK  7.2.1 Configurar los parametros de funcionamiento  AL  7.2.2 Realizar pruebas in situ y ajustes finales  8.1.1 Elaborar un documento con las esfecificacione técnicas  AN  8.2.1 Elaborar un manual de usuario  AO  AO		4.3.2	Depurar y solucionar errores.	V	
4.6.1 Realizar pruebas de inserción, actualziación y consulta de datos.  Y 4.6.2 Asegurar la integridad de la base de datos.  5.1.1 Diseñar la interfaz web  5.1.2 Crear prototipos y diseños de pantalla  5.2.1 Codificar la interfaz web  AC  5.2.2 Implemetar la logica de interacción con el sistema  AD  S.3.1 Realizar pruebas de usabilidad  6.1.1 Integrar el sistema de riego con la interfaz web  6.1.2 Asegurar la comunicacion efectiva entre hardware y software  6.2.1 Realziar pruebas de extremo a extremo del sistem completo  AH  6.2.2 Validar el buen funcionamiento de los componentes en conjunto  7.1.1 Instalar fisicacmente el sistema en el vivero  7.1.2 Coenctar todos los cables y asegurarse de la alimentación eléctrica  AK  7.2.1 Configurar los parametros de funcionamiento  AL  7.2.2 Realizar pruebas in situ y ajustes finales  8.1.1 Elaborar un documento con las esfecificacione técnicas  AN  8.2.1 Elaborar un manual de usuario  AO		4.4.1	Diseñar la estructura de la base de datos	W	
4.6.2 Asegurar la integridad de la base de datos.  5.1.1 Diseñar la interfaz web  5.1.2 Crear prototipos y diseños de pantalla  5.2.1 Codificar la interfaz web  5.2.2 Implemetar la logica de interacción con el sistema  AD  5.3.1 Realizar pruebas de usabilidad  6.1.1 Integrar el sistema de riego con la interfaz web  6.1.2 Asegurar la comunicacion efectiva entre hardware y software  6.2.1 Realziar pruebas de extremo a extremo del sistem completo  AH  6.2.2 Validar el buen funcionamiento de los componentes en conjunto  7.1.1 Instalar fisicacmente el sistema en el vivero  7.1.2 Coenctar todos los cables y asegurarse de la alimentación eléctrica  AK  7.2.1 Configurar los parametros de funcionamiento  AL  7.2.2 Realizar pruebas in situ y ajustes finales  8.1.1 Elaborar un documento con las esfecificacione técnicas  AN  8.2.1 Elaborar un manual de usuario  9.1.1 Realizar revisión general del proyecto		4.5.1	Crear la base de datos	Х	
5.1.1 Diseñar la interfaz web  5.1.2 Crear prototipos y diseños de pantalla  5.2.1 Codificar la interfaz web  5.2.2 Implemetar la logica de interacción con el sistema  AD  5.3.1 Realizar pruebas de usabilidad  6.1.1 Integrar el sistema de riego con la interfaz web  6.1.2 Asegurar la comunicacion efectiva entre hardware y software  6.2.1 Realziar pruebas de extremo a extremo del sistem completo  AH  6.2.2 Validar el buen funcionamiento de los componentes en conjunto  AI  7.1.1 Instalar fisicacmente el sistema en el vivero  7.1.2 Coenctar todos los cables y asegurarse de la alimentación eléctrica  AK  7.2.1 Configurar los parametros de funcionamiento  AL  7.2.2 Realizar pruebas in situ y ajustes finales  8.1.1 Elaborar un documento con las esfecificacione técnicas  AN  8.2.1 Elaborar un manual de usuario  9.1.1 Realizar revisión general del proyecto  AO		4.6.1	Realizar pruebas de inserción, actualziación y consulta de datos.	Υ	
5.1.2 Crear prototipos y diseños de pantalla  5.2.1 Codificar la interfaz web  5.2.2 Implemetar la logica de interacción con el sistema  AD  5.3.1 Realizar pruebas de usabilidad  6.1.1 Integrar el sistema de riego con la interfaz web  6.1.2 Asegurar la comunicacion efectiva entre hardware y software  6.2.1 Realziar pruebas de extremo a extremo del sistem completo  AH  6.2.2 Validar el buen funcionamiento de los componentes en conjunto  7.1.1 Instalar fisicacmente el sistema en el vivero  AJ  7.1.2 Coenctar todos los cables y asegurarse de la alimentación eléctrica  AK  7.2.1 Configurar los parametros de funcionamiento  AL  7.2.2 Realizar pruebas in situ y ajustes finales  8.1.1 Elaborar un documento con las esfecificacione técnicas  AN  8.2.1 Elaborar un manual de usuario  9.1.1 Realizar revisión general del proyecto  AC		4.6.2	Asegurar la integridad de la base de datos.	Z	
5.2.1 Codificar la interfaz web 5.2.2 Implemetar la logica de interacción con el sistema AD 5.3.1 Realizar pruebas de usabilidad AE 6.1.1 Integrar el sistema de riego con la interfaz web AF 6.1.2 Asegurar la comunicacion efectiva entre hardware y software AG 6.2.1 Realziar pruebas de extremo a extremo del sistem completo AH 6.2.2 Validar el buen funcionamiento de los componentes en conjunto AI 7.1.1 Instalar fisicacmente el sistema en el vivero AJ 7.1.2 Coenctar todos los cables y asegurarse de la alimentación eléctrica AK 7.2.1 Configurar los parametros de funcionamiento AL 7.2.2 Realizar pruebas in situ y ajustes finales AM 8.1.1 Elaborar un documento con las esfecificacione técnicas AN 8.2.1 Elaborar un manual de usuario AÑ 9.1.1 Realizar revisión general del proyecto AO	S2	5.1.1	Diseñar la interfaz web	AA	
S2 Implemetar la logica de interacción con el sistema AD 5.3.1 Realizar pruebas de usabilidad AE 6.1.1 Integrar el sistema de riego con la interfaz web AF 6.1.2 Asegurar la comunicacion efectiva entre hardware y software AG 6.2.1 Realziar pruebas de extremo a extremo del sistem completo AH 6.2.2 Validar el buen funcionamiento de los componentes en conjunto AI 7.1.1 Instalar fisicacmente el sistema en el vivero AJ 7.1.2 Coenctar todos los cables y asegurarse de la alimentación eléctrica AK 7.2.1 Configurar los parametros de funcionamiento AL 7.2.2 Realizar pruebas in situ y ajustes finales AM 8.1.1 Elaborar un documento con las esfecificacione técnicas AN 8.2.1 Elaborar un manual de usuario AÑ 9.1.1 Realizar revisión general del proyecto AO		5.1.2	Crear prototipos y diseños de pantalla	AB	
S2 5.3.1 Realizar pruebas de usabilidad AE 6.1.1 Integrar el sistema de riego con la interfaz web AF 6.1.2 Asegurar la comunicacion efectiva entre hardware y software AG 6.2.1 Realziar pruebas de extremo a extremo del sistem completo AH 6.2.2 Validar el buen funcionamiento de los componentes en conjunto Al 7.1.1 Instalar fisicacmente el sistema en el vivero AJ 7.1.2 Coenctar todos los cables y asegurarse de la alimentación eléctrica AK 7.2.1 Configurar los parametros de funcionamiento AL 7.2.2 Realizar pruebas in situ y ajustes finales AM 8.1.1 Elaborar un documento con las esfecificacione técnicas AN 8.2.1 Elaborar un manual de usuario AÑ 9.1.1 Realizar revisión general del proyecto AO		5.2.1	Codificar la interfaz web	AC	
6.1.1 Integrar el sistema de riego con la interfaz web  6.1.2 Asegurar la comunicacion efectiva entre hardware y software  6.2.1 Realziar pruebas de extremo a extremo del sistem completo  6.2.2 Validar el buen funcionamiento de los componentes en conjunto  7.1.1 Instalar fisicacmente el sistema en el vivero  7.1.2 Coenctar todos los cables y asegurarse de la alimentación eléctrica  7.2.1 Configurar los parametros de funcionamiento  AL  7.2.2 Realizar pruebas in situ y ajustes finales  8.1.1 Elaborar un documento con las esfecificacione técnicas  8.2.1 Elaborar un manual de usuario  9.1.1 Realizar revisión general del proyecto  AF  AG  AF  AF  AG  AF  AG  AF  AG  AF  AG  AF  AG  AF  AG  AF  AF		5.2.2	Implemetar la logica de interacción con el sistema	AD	
6.1.2 Asegurar la comunicacion efectiva entre hardware y software 6.2.1 Realziar pruebas de extremo a extremo del sistem completo 6.2.2 Validar el buen funcionamiento de los componentes en conjunto Al 7.1.1 Instalar fisicacmente el sistema en el vivero AJ 7.1.2 Coenctar todos los cables y asegurarse de la alimentación eléctrica AK 7.2.1 Configurar los parametros de funcionamiento AL 7.2.2 Realizar pruebas in situ y ajustes finales AM 8.1.1 Elaborar un documento con las esfecificacione técnicas AN 8.2.1 Elaborar un manual de usuario AN 9.1.1 Realizar revisión general del proyecto AO		5.3.1	Realizar pruebas de usabilidad	AE	
6.2.1 Realziar pruebas de extremo a extremo del sistem completo  6.2.2 Validar el buen funcionamiento de los componentes en conjunto  7.1.1 Instalar fisicacmente el sistema en el vivero  7.1.2 Coenctar todos los cables y asegurarse de la alimentación eléctrica  AK  7.2.1 Configurar los parametros de funcionamiento  AL  7.2.2 Realizar pruebas in situ y ajustes finales  8.1.1 Elaborar un documento con las esfecificacione técnicas  8.2.1 Elaborar un manual de usuario  9.1.1 Realizar revisión general del proyecto  AH  AH  AH  AH  AH  AH  AH  AH  AH  A		6.1.1	Integrar el sistema de riego con la interfaz web	AF	
6.2.2 Validar el buen funcionamiento de los componentes en conjunto  7.1.1 Instalar fisicacmente el sistema en el vivero  7.1.2 Coenctar todos los cables y asegurarse de la alimentación eléctrica  AK  7.2.1 Configurar los parametros de funcionamiento  AL  7.2.2 Realizar pruebas in situ y ajustes finales  8.1.1 Elaborar un documento con las esfecificacione técnicas  AN  8.2.1 Elaborar un manual de usuario  9.1.1 Realizar revisión general del proyecto  AO		6.1.2	Asegurar la comunicacion efectiva entre hardware y software	AG	
7.1.1 Instalar fisicacmente el sistema en el vivero  7.1.2 Coenctar todos los cables y asegurarse de la alimentación eléctrica AK  7.2.1 Configurar los parametros de funcionamiento AL  7.2.2 Realizar pruebas in situ y ajustes finales AM  8.1.1 Elaborar un documento con las esfecificacione técnicas AN  8.2.1 Elaborar un manual de usuario AÑ  9.1.1 Realizar revisión general del proyecto AO		6.2.1	Realziar pruebas de extremo a extremo del sistem completo	AH	
7.1.2 Coenctar todos los cables y asegurarse de la alimentación eléctrica AK  7.2.1 Configurar los parametros de funcionamiento AL  7.2.2 Realizar pruebas in situ y ajustes finales AM  8.1.1 Elaborar un documento con las esfecificacione técnicas AN  8.2.1 Elaborar un manual de usuario AÑ  9.1.1 Realizar revisión general del proyecto AO		6.2.2	Validar el buen funcionamiento de los componentes en conjunto	Al	
7.2.1 Configurar los parametros de funcionamiento AL  7.2.2 Realizar pruebas in situ y ajustes finales AM  8.1.1 Elaborar un documento con las esfecificacione técnicas AN  8.2.1 Elaborar un manual de usuario AÑ  9.1.1 Realizar revisión general del proyecto AO	S3	7.1.1	Instalar fisicacmente el sistema en el vivero	AJ	
7.2.2 Realizar pruebas in situ y ajustes finales  8.1.1 Elaborar un documento con las esfecificacione técnicas  8.2.1 Elaborar un manual de usuario  9.1.1 Realizar revisión general del proyecto  AM  AN  AÑ		7.1.2	Coenctar todos los cables y asegurarse de la alimentación eléctrica	AK	
8.1.1 Elaborar un documento con las esfecificacione técnicas AN  8.2.1 Elaborar un manual de usuario AÑ  9.1.1 Realizar revisión general del proyecto AO		7.2.1	Configurar los parametros de funcionamiento	AL	
8.1.1 Elaborar un documento con las esfecificacione técnicas AN  8.2.1 Elaborar un manual de usuario AÑ  9.1.1 Realizar revisión general del proyecto AO		7.2.2	Realizar pruebas in situ y ajustes finales	AM	
9.1.1 Realizar revisión general del proyecto AO		8.1.1	Elaborar un documento con las esfecificacione técnicas	AN	
		8.2.1	Elaborar un manual de usuario	AÑ	
		9.1.1	Realizar revisión general del proyecto	AO	
9.1.2 Entregar toda la documentación y materiales relacionados al proyecto AP		9.1.2	Entregar toda la documentación y materiales relacionados al proyecto	AP	