

RESPONSABILIDADES DEL PROYECTO				
PROYECTO: Implementacion de un sistema de riego automatizado para el vivero La Casa de Plantas y Flores				
N	ID	Descripción	Personal responsable	Nombre
1	Documentación inicial			
1.1	Documentación de requisitos de negocio			
1	1.1.1	Realizar entrevistas con el personal del vivero	Gerente del proyecto	Jose Andres Vera Rodriguez
2	1.1.2	Documentar los requisitos del sistema de riego automatizado	Analista de negocio	Miguel Angel Motta Mendoza
1.2	Acta de constitución			
3	1.2.1	Realizar un análisis detallado de los requisitos	Gerente del proyecto	Jose Andres Vera Rodriguez
4	1.2.2	Establecer los objetivos del proyecto		
5	1.2.3	Elaborar un documento que describa las generalidades del proyecto		
2	Planificación			
2.1	Plan de dirección de proyecto			
6	2.1.1	Definir el alcance del proyecto	Gerente del proyecto	Jose Andres Vera Rodriguez
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		
3	Diseño de hardware			
3.1	Documento de requisitos de hardware			
10	3.1.1	Identificar los sensores y actuadores necesarios	Ingeniero de hardware	Edson Alcides Alva Chanta
11	3.1.2	Determinar los requisitos electricos y de conectividad		
3.2	Diseño de hardware			
12	3.2.1	Diseñar esquema de conexiones y circuitos	Ingeniero de hardware	Jose Andres Vera Rodriguez
13	3.2.2	Seleccionar las placas y componentes adecuados		
3.3	Adquisición de componentes			
14	3.3.1	Realizar la compra de los sensores, actuadores y placas	Comprador/Proveedor	Edson Alcides Alva Chanta
15	3.3.2	Gestionar la logistica de entrega	Ingeniero de hardware	Edson Alcides Alva Chanta
3.4	Ensamblaje de componentes			
16	3.4.1	Verificar la obtención de los componentes	Ingeniero de hardware	Edson Alcides Alva Chanta
17	3.4.2	Determinar soldaduras y conexiones electricas.		
3.5	Prueba de hardware			
18	3.5.1	Verificar el funcionamiento de cada componente	Ingeniero de hardware	Jose Andres Vera Rodriguez
19	3.5.2	Solucionar problemas de conexiones y electrónica		
SPRINT 1	4	Diseño de software		
	4.1	Documento de requisitos de software		
	4.1.1	Definir los requisitos de la base de datos	Analista de sistemas	Miguel Angel Motta Mendoza
	4.1.2	Definir los requisitos de software	Ingeniero de software	Jose Andres Vera Rodriguez
	4.1.3	Establecer un entorno de desarrollo adecuado	Ingeniero de software	Paulino Alfonso Contreras Gómez
	4.2	Desarrollo de software		
	4.2.1	Programar el software para la adquisicion, control y comunicacion con la BD	Desarrollador	Paulino Alfonso Contreras Gómez
	4.3	Prueba de software		
	4.3.1	Realizar pruebas unitarias para verificar que funcione correctamente.	Tester	Paulino Alfonso Contreras Gómez
	4.3.2	Depurar y solucionar errores.	Desarrollador	Paulino Alfonso Contreras Gómez
	4.4	Diseño de base de datos		
	4.4.1	Identificar entidades y relaciones clave del sistema	Ingeniero de software	Jose Andres Vera Rodriguez
	4.5	Implementación de la base de datos		
	4.5.1	Crear modelo de datos detallado que cumpla con los requisitos	Desarrollador	Paulino Alfonso Contreras Gómez
	4.5.2	Configurar el sistema de gestion de base de datos segun diseño		
	4.6	Pruebas de la base de datos		
	4.6.1	Cargar datos de prueba para verificar funcionalidad	Tester	Paulino Alfonso Contreras Gómez
	4.6.2	Realizar pruebas de inserción, actualización y consulta de datos.	Tester	Paulino Alfonso Contreras Gómez
	4.6.3	Asegurar la integridad de la base de datos.	Desarrollador	Paulino Alfonso Contreras Gómez
	5	Diseño de la Interfaz de Usuario		
	5.1	Diseño de la Interfaz Web		
	5.1.1	Crear wireframes y mockups del diseño de la interfaz	Diseñador	Jose Andres Vera Rodriguez

SPRINT 2	5.1.2	Definir arquitectura de la informacion y navegacion	Ingeniero de software	Jose Andres Vera Rodriguez
	5.1.3	Seleccionar paleta, fuentes y estilos alineados con la identidad del proyecto	Diseñador	Jose Andres Vera Rodriguez
	5.1.4	Garantizar usabilidad y accesibilidad del diseño	Ingeniero de software	Jose Andres Vera Rodriguez
	5.2	<b>Desarrollo de la interfaz de usuario</b>		
	5.2.1	Codificar la interfaz web	Desarrollador, Ingeniero de software	Paulino Alfonso Contreras Gómez
	5.2.2	Asegurar que la interfaz sea responsive		
	5.2.3	Implementar animaciones y transiciones segun sea necesario		
	5.2.4	Conectar interfaz con logica de la aplicacion		
	5.3	<b>Pruebas de la interfaz de usuario</b>		
	5.3.1	Realizar pruebas de usabilidad	Tester	Paulino Alfonso Contreras Gómez
	5.3.2	Identificar y corregir errores	Desarrollador	Paulino Alfonso Contreras Gómez
	5.3.3	Realizar pruebas de compatibilidad en dispositivos	Tester	Jose Andres Vera Rodriguez
	6	<b>Integración y pruebas finales</b>		
	6.1	<b>Integración de hardware y software</b>		
	6.1.1	Conectar interfaz web con codigo arduino y base de datos	Ingeniero de hardware	Jose Andres Vera Rodriguez
	6.1.2	Conectar software completo con la maqueta		
	6.1.3	Asegurar la comunicacion efectiva entre hardware y software	Ingeniero de software	Paulino Alfonso Contreras Gómez
	6.1.4	Realizar pruebas de integracion para asegurar el buen funcionamiento		
	6.2	<b>Pruebas finales del sistema</b>		
	6.2.1	Ejecutar prueba del sistema para asegurar que las partes funcionen como se espera	Tester	Paulino Alfonso Contreras Gómez
	6.2.2	Realizar pruebas de rendimiento para evaluar velocidad y eficiencia		
	6.2.3	Identificar y corregir cualquier problema identificado	Desarrollador	Paulino Alfonso Contreras Gómez
	6.2.4	Preparar la aplicacion para su implementacion y lanzamiento		
SPRINT 3	7	<b>Despliegue y puesta en marcha</b>		
	7.1	<b>Despliegue del sistema en el vivero</b>		
	7.1.1	Instalar fisicamente el sistema en el vivero	Ingeniero de hardware	Edson Alcides Alva Chanta
	7.1.2	Conectar todos los cables y asegurarse de la alimentación eléctrica	Personal de soporte	Miguel Angel Motta Mendoza
	7.2	<b>Puesta en marcha del sistema</b>		
	7.2.1	Configurar los parametros de funcionamiento	Personal de soporte	Miguel Angel Motta Mendoza
	7.2.2	Probar recepcion de datos	Ingeniero de software	Edson Alcides Alva Chanta
	7.2.3	Realizar pruebas in situ y ajustes finales		
	8	<b>Documentacion final</b>		
	8.1	<b>Documentación técnica</b>		
	8.1.1	Elaborar un documento con las especificaciones técnicas	Documentador	Miguel Angel Motta Mendoza
	8.2	<b>Manual de usuario</b>		
	8.2.1	Elaborar un manual de usuario	Documentador	Miguel Angel Motta Mendoza
	9	<b>Cierre del proyecto</b>		
	9.1	<b>Evaluación y documentación completa del proyecto</b>		
	9.1.1	Realizar revisión general del proyecto	Gerente del proyecto	Jose Andres Vera Rodriguez
	9.1.2	Entregar toda la documentación y materiales relacionados al proyecto		