

Desarrollar un prototipo experimental de un sistema WEB y Móvil para el hallazgo de objetos perdidos dentro de la Universidad Tecnológica de Pereira.

### **7. Objetivos específicos**

- Desarrollar prototipo experimental de interfaz amigable al usuario.
- Publicar anuncios de objetos perdidos y/o encontrados.
- Encontrar objetos extraviados de una manera más óptima y eficaz.
- Diseñar e implementar un plan de pruebas.
- Generar documentación del prototipo experimental.

### **8. Alcance**

El alcance de este proyecto será delimitado por un prototipo experimental con el cual buscaremos hacer análisis, pruebas y validar el prototipo, para posteriormente realizar su entrega, y ser tomado para una posible implementación por lo tanto solo se desarrollara el proyecto hasta el SPRINT 6 debido a presupuestos y permisos académicos.

### **9. Metodología (máx 500 palabras)**

El proyecto está enfocado al desarrollo del prototipo experimental de una herramienta, a través de una metodología ágil permitiendo facilitar el hallazgo de objetos perdidos dentro del campus.

Este prototipo será desarrollado mediante una metodología ágil e iterativa conocida como metodología scrum.

Las principales razones del uso de un ciclo de desarrollo iterativo e incremental de tipo scrum para la ejecución de este proyecto son:

- Las características del prototipo permiten desarrollar una base funcional mínima y sobre ella ir incrementando las funcionalidades o modificando el comportamiento o apariencia de las ya implementadas.
- Los requerimientos están expuestos a posibles cambios durante el desarrollo.
- Existe la posibilidad de que la herramienta introduzca más funcionalidades de las planteadas inicialmente.
- Es posible que durante el desarrollo el orden de la herramienta desarrollo cambie.

Esta herramienta tecnológica consta de 9 sprints con los cuales se planea desarrollar, a