



continuación mencionaremos el objetivo que tiene cada sprint.

En el SPRINT I se realizara una investigación preliminar para desarrollar el proyecto en las cuales se incluirán una solicitud para la realización del proyecto, un estudio de factibilidad del desarrollo del proyecto para conocer que tan viable es una herramienta de este tipo y se recopilara información de las necesidades de los pertenecientes al campus en cuanto a esta herramienta, esto se realizara a través de una encuesta realizada a los pertenecientes del campus dispuesto a realizarla.

En el SPRINT 2 el objetivo es realizar una radicación de requerimientos a través del estudio de la información obtenida y comenzar el análisis y diseño seleccionando las herramientas y lenguajes de desarrollo.

En el SPRINT 3 el objetivo es continuar con el análisis y diseño de proyecto creando el diagrama de la herramienta para ser presentado, se diseñara la base de datos y se harán los formatos de una interfaz amigable con el usuario.

En el SPRINT 4 como objetivo se plantea entrar a la etapa de desarrollo del software en el cual se realizara la codificación web y móvil del mismo, también se empezara a trabajar en la implementación de la herramienta funcional.

El SPRINT 5 se tiene como objetivo realizar pruebas a la herramienta dentro de las cuales consideramos pruebas funcionales y no funcionales del mismo.

En el SPRINT 6 el objetivo es realizar la documentación pertinente de la herramienta, al igual que hacer la entrega del prototipo experimental para que sea avalado por las personas correspondientes.

El SPRINT 7 tiene como objetivo la implementación en campo de la herramienta, se realizaran estudios de su impacto social dentro del campus y la aceptabilidad del mismo.

En el SPRINT 8 se realizaran pruebas de la herramienta en campo, con intenciones de verificar su funcionalidad, tiempos de respuesta a través de pruebas de estrés realizadas por los usuarios.

En el SPRINT 9 se plantea implementar un plan de mantenimiento de la herramienta, mejoras y estudio de posibles nuevas ideas que puedan complementar a la herramienta con el fin de que el usuario sienta comodidad al momento de utilizar la herramienta.

10. Cronograma