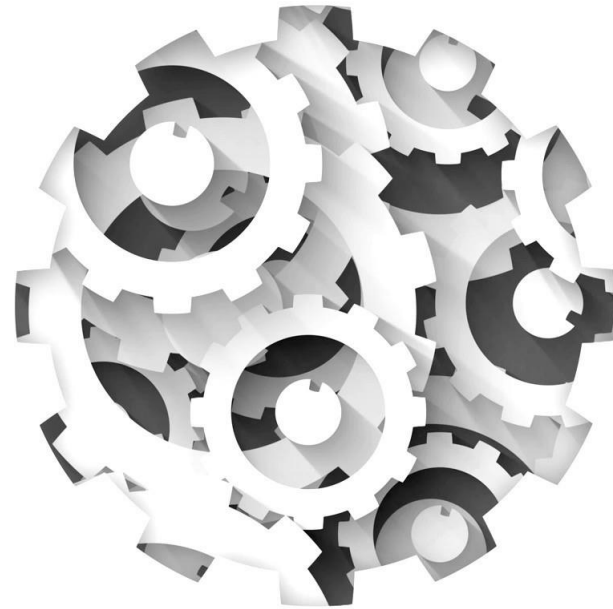


Fase lanzamiento

Mantenimiento de
dispositivos.



Paso 1: Construcción de equipos

- Los equipos que se establecieron en la aplicación un grupo de personas que está especializado en el tema y ha tenido experiencia en el tema para poder hacer esta aplicación.
- Las necesidades de los clientes es que hubiera una aplicación para poder reparar su celular y/o darle mantenimiento antes de que sea tarde y ya no se pueda reparar y así saber si debe de llevar a un especialista para que lo reparen.

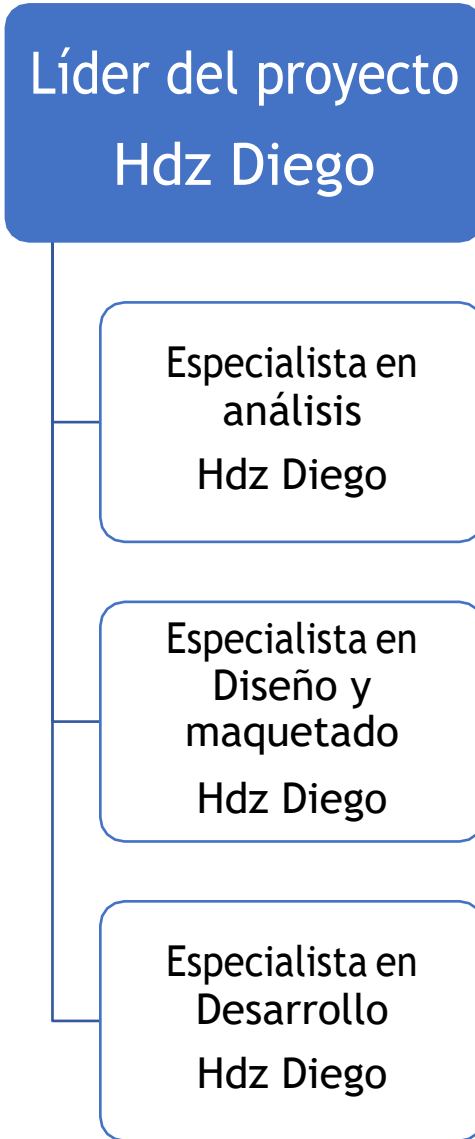
Paso 2: Establecer metas

- Integrante 1: Hernández García Diego.

Cumplir lo que desea el cliente y estar siempre actualizado a lo que desea el cliente.

Paso 3: Se asignan tareas

- Establecer la estructura del equipo indicando el área de especialidad de cada miembro del equipo



Los Roles (responsabilidades) en el equipo

- Especificar las responsabilidades de cada integrante del equipo:
 - Líder y diseñador del proyecto: Llevar a cabo todo el proyecto, diseño y pruebas de la aplicación.

Paso 4: Se evalúan riesgos

- Empieza realizando una lista donde identifiques las posibles fallas y efectos. Posteriormente, se crea una clasificación de ellos. La puntuación de los riesgos se determina teniendo en cuenta tres criterios:
 1. Diseño.
 2. Interfaz.
 3. Estilos.

Paso 5. Estimar el esfuerzo

- Estima el esfuerzo requerido para el proyecto mediante una de las métricas conocidas: Puntos de función o Puntos de casos de uso.

Estimación de duración del proyecto:

H/H: $30.79 * 8 = 246.32$

Desarrolladores: 4

Horas: $246.32 / 4 = 61.58$

Días de trabajo: $61.58 / 5 = 12.316$

Meses para desarrollar: $12.316 / 20 = 0.6158$

Calcular el presupuesto del proyecto:

Sueldo mensual del desarrollador: \$11,000

Otros costos del proyecto: \$50,000

Costos: $(4 * 0.6158 * 11,000) + 50,000 = \$77,095.2$

