**Actividades y Recursos**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Objetivo General:** Desarrollar una Aplicación Web Responsiva para el cálculo de tarifas de servicios de transporte terrestre. | | | |
| **Objetivos Específicos** | **Fases** | **Actividades** | **Recursos** |
| Analizar la situación actual del cálculo de tarifas y del servicio de transporte terrestre. | Fase I: Planificación y Diseño de la Arquitectura | * Recopilar información referente a la situación actual del transporte terrestre * Obtener información relacionada al entorno en el que se utilizará la aplicación * Establecer requerimientos | * Entrevistas * Encuestas * Leyes referentes al cobro de tarifas * Croquis urbanísticos |
| Establecer los requerimientos necesarios para el desarrollo de la Aplicación Web Responsiva para el cálculo de tarifas de servicios de transporte terrestre. |
| Diseñar la interfaz gráfica y experiencia de usuario (UI y UX) con base en los requerimientos preestablecidos. | * Explorar las diferentes interfaces gráficas disponibles * Prototipar interfaces gráficas | * Documentación referente a las diferentes tecnologías a utilizar * Lenguajes de programación: JavaScript * Frameworks: Bootstrap y React * Investigaciones previas |

**Actividades y Recursos**

**(Continuación)**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Objetivo General:** Desarrollar una Aplicación Web Responsiva para el cálculo de tarifas de servicios de transporte terrestre. | | | |
| **Objetivos Específicos** | **Fases** | **Actividades** | **Recursos** |
| Construir el prototipo de la Aplicación Web Responsiva con base al diseño. | Fase II: Ciclo Iterativo o Sprint Cycle   * Evaluación * Selección * Desarrollo * Revisión | * Reunir información referente a las diferentes arquitecturas de software e interfaces * Elaborar un prototipo de la arquitectura del software | * Documentación referente a las diferentes tecnologías a utilizar * Lenguajes de programación: Python * Frameworks: Django * Investigaciones previas |
| Verificar el funcionamiento de la Aplicación Web Responsiva mediante las pruebas pertinentes. | Fase III: Finalización | * Diseñar pruebas para los diferentes componentes del software * Diseñar pruebas para el software terminado * Ejecutar las pruebas | * Librerías de los diferentes lenguajes de programación para realizar pruebas |

**Fuente: Cruz (2019)**