

## PROYECTO FINAL DEL CURSO

<b>PROGRAMA</b>	DESARROLLO DE SISTEMAS DE INFORMACIÓN.
<b>CURSO</b>	DESARROLLO DE APLICACIONES MÓVILES II
<b>CICLO</b>	VI
<b>PERIODO</b>	2024-2

### I. FUNDAMENTACIÓN:

En este proyecto el alumno demostrará lo aprendido en el curso desarrollando una aplicación móvil para una organización, esta aplicación brindará una solución a un proceso no automatizado de la organización objetivo.

### II. OBJETIVO:

La aplicación desarrollada debe cumplir con lo siguiente:

- Diseño de Layouts con Jetpack Compose.
- Consumo de servicios web REST.
- Controles aprendidos en clase.

### III. ESTRUCTURA DEL PROYECTO:

#### 1. Resumen

Breve descripción del proyecto, y de los elementos desarrollados.

#### 2. Introducción

Breve presentación del proyecto desarrollado indicando el diagnóstico, los objetivos que se pretenden alcanzar y el impacto de estos en el entorno en que se aplicará.

#### 3. Objeto de estudio:

Breve descripción de la organización al cual se va proponer la solución móvil.

#### 4. Diagnóstico:

Realizar un análisis AS IS / TO BE de proceso seleccionado.

- **AS IS:** Describir la situación actual del proceso seleccionado y modelar las actividades de dicho proceso con el software Bizagi Modeler u otro de su preferencia.

**Realizar una lista de los problemas encontrados en dicho proceso, y definir cuál de todos los problemas encontrados serán solucionados.**

- **TO BE:** Modelar las actividades el proceso seleccionado considerando la solución planteada utilizar el software Bizagi Modeler u otro de su preferencia.



**5. Objetivo del proyecto**

El objetivo general que tendrá el proyecto será redactado en uno o dos párrafos concisos

**6. Justificación del Proyecto**

El grupo deberá justificar la aplicabilidad del proyecto señalando el aporte o impacto en las empresas, personas o sociedad de tal manera que quede evidenciado cómo su solución contribuye positivamente en la mejora de algún proceso o necesidad. Igualmente, se debe enunciar quiénes son los beneficiarios del proyecto, considerando que los beneficiarios pueden ser directos e indirectos.

**Los beneficiarios directos** son aquellos que participarán directamente en el proyecto y, por consiguiente, se beneficiarán de su implementación. Estas son las personas que usarán el producto del proyecto, los desarrolladores del proyecto, los proveedores de materia prima u otros bienes y servicios.

**Los beneficiarios indirectos** son con frecuencia, las personas que se encuentran en el interior de la zona de influencia del proyecto y que se ven impactadas por el uso del mismo.

**7. Productos y entregables**

El proyecto será trabajado bajo un marco de trabajo ágil SCRUM y deberá incluir LAS SIGUIENTES HERRAMIENTAS:

- Pila del producto: (product backlog) lista de requisitos de usuario, que a partir de la visión inicial del producto crece y evoluciona durante el desarrollo.
- Pila del sprint: (sprint backlog) lista de los trabajos que debe realizar el equipo durante el sprint para generar el incremento previsto.
- Sprint: nombre que recibe cada iteración de desarrollo, es el núcleo central que genera el pulso de avance por tiempos prefijados.
- Historias de usuario: descripción mínima de la tarea, debe tener su respectiva puntuación y sus criterios mínimos de aceptación y prototipos.

**8. Conclusiones**

Principales hallazgos y conclusiones de los alumnos en relación con la pertinencia y/o impacto de su proyecto sobre la oportunidad de mejora en el contexto elegido. Deben ser tres conclusiones como máximo.

**9. Recomendaciones**

Principales recomendaciones para quienes intenten desarrollar un proyecto similar para la misma oportunidad de mejora o en el mismo contexto. Deben ser tres recomendaciones como máximo.

**10. Glosario**

Listado de términos técnicos o nuevos que requieren definición.

**11. Bibliografía**

Listado de material bibliográfico consultado.

**12. Anexos**

Material complementario que permite ampliar la comprensión del proyecto mismo.