

Proyecto Integrador

Proyecto (OUTSTANDING PARKS OF QUITO)

Instituto Tecnológico Superior “Yavirac”

Quito - Ecuador

07/2022

TABLA DE CONTENIDO

<u>1.</u>	<u>DATOS GENERALES DEL PROYECTO INTEGRADOR</u>	<u>2</u>
<u>2.</u>	<u>RESUMEN EJECUTIVO</u>	<u>3</u>
<u>3.</u>	<u>OBJETIVOS:</u>	<u>3</u>
<u>4</u>	<u>JUSTIFICACIÓN DE LA PROPUESTA</u>	<u>6</u>
<u>5.</u>	<u>ALCANCE DEL PROYECTO</u>	<u>3</u>
<u>6.</u>	<u>PROCESOS DE DESARROLLO DEL PROYECTO.</u>	<u>5</u>
<u>7.</u>	<u>CRONOGRAMA DE PROYECTO</u>	<u>5</u>
<u>8.</u>	<u>DESARROLLO DEL PROYECTO</u>	<u>4</u>
<u>9.</u>	<u>GLOSARIO DE TÉRMINOS</u>	<u>6</u>
<u>10.</u>	<u>CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES</u>	
<u>11.</u>	<u>APROBACIONES (DE CADA DOCENTE DEL NIVEL)</u>	<u>6</u>
<u>12.</u>	<u>BIBLIOGRAFÍA</u>	
<u>13.</u>	<u>ANEXOS (INCLUIR TODOS LOS ANEXOS QUE SE CREAN NECESARIOS).</u>	<u>7</u>
<u>ANEXO 1:</u>		<u>7</u>
<u>ANEXO 2:</u>		<u>7</u>
<u>ANEXO 3:</u>		<u>7</u>

DESARROLLO DE UNA MARCA Y PRODUCTO DE SERVICIOS

1. Resumen General

Proyecto:	sistema web(outstanding parks of Quito)
Tipo Proyecto:	Desarrollo de software
Tamaño del Proyecto	Pequeño (35 horas de desarrollo)
Ubicación del Proyecto:	García Moreno S4-35 y Ambato
Fecha de Inicio del Proyecto	Lunes, 6 de junio de 2022
Fecha de Finalización del Proyecto	Viernes, 11 de agosto de 2022
Tiempo estimado – Duración	21 Semanas (especificar las semanas que tomará el desarrollo)
Área:	Turismo
Líder de Proyecto:	Stiven Josue Mantuano Zambrano
Fecha de Elaboración:	10 de junio de 2022
Equipo de Trabajo:	Dayan Elizabeth Tafur Gonzalez Juan Manuel Alejandro De Almada Arteaga Pablo Alexis Erazo Nuñez

2. Resumen Ejecutivo.

Nuestro proyecto consiste en el desarrollo de una página web de 5 parques que se encuentran en Quito con investigación resumida de cada uno de ellos además de enlaces de descarga para información más detallada también con enlaces con la dirección exacta de cada uno de ellos.

3. Objetivos:

OBJETIVO GENERAL	
Crear una página web de 5 parques mediante lenguaje de programación, en la cual los usuarios puedan observar la información ahí descrita, para fomentar el turismo en Quito	

Objetivos específicos	
1	Diseñar una interfaz fácil y sencilla y amigable mediante el uso de HTML5, CSS y JavaScript para que los usuarios naveguen intuitivamente por el sitio y de eso recibir información de cada parque.
2	Implementar un espacio interactivo donde el usuario pueda comentar y que sea fácil de utilizar para todos los usuarios.
3	Elaborar una descripción breve de cada parque, para que así las personas tengan una idea sobre la historia de estos lugares además de imágenes, para fomentar el interés de los usuarios.

4. **Justificación del propósito**

PLANTEAMIENTO DE PROBLEMA.

Se escogió este tema para el proyecto, porque se quiere dar a conocer la historia de los mejores 5 parques de Quito, así se les brinde información.

Esto no solo es para dar a conocer los parques, sino para que las personas tengan conciencia de la cultura y los patrimonios del país, ya que muy poco se sabe acerca de esto o se le ignora esta información.

Esta información no solo será para informar, sino para dar a conocer mediante imágenes los lugares en los que se pueden entretener, como pasar un rato en la naturaleza o jugar con sus hijos en las recreaciones y diversos lugares de entretenimiento.

Estos parques les pueden ayudar no solo a las personas para tener un sitio al que relajarse, sino también al medio ambiente, ya que los bellos paisajes con los que cuentan estos parques son muy buenos para pasar en familia y hacer actividades en conjunto.

Se les quiere dar a conocer a las personas que los parques no son algo aburrido, si no un sitio tranquilo que te puede ayudar a quitarte ese estrés y poder caminar y respirar un aire limpio alrededor del sonido de los pájaros y un hermoso clima en el cual puedes manejar bicicleta o simplemente estar tranquilo contigo mismo

5. **Alcance del proyecto**

Nosotros como desarrolladores hemos decidido crear esta página web porque nuestro instituto tiene como relación en el turismo y patrimonio nacional

Nuestro proyecto se basa en una plataforma que consta de los 5 parques principales y más importantes del Distrito Metropolitano de Quito.

Una ayuda o guía para las personas que visiten esta página web se informen sobre estos parques turísticos

En este sitio web se podrá visualizar los 5 parques e información resumida ya antes mencionados

Cuando un usuario ingrese al icono del parque deseado se podrá observar información breve y detallada

También se integrará un enlace que te guiará a Google maps con la dirección específica de cada parque

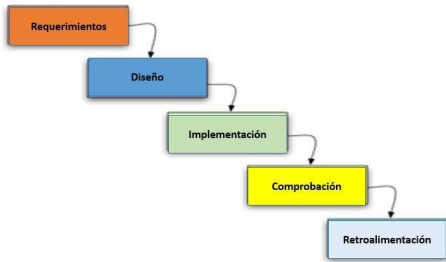
Nuestro proyecto tendrá una limitación de 5 parques que nosotros como desarrolladores consideramos importantes para el Distrito Metropolitano de Quito.

6. Procesos de desarrollo del proyecto

Metodología:

-Metodología en cascada :

En resumen, la gestión de proyectos en cascada es un proceso de gestión de proyectos secuencial y lineal. Consta de varias etapas bien diferenciadas. Ninguna etapa comienza hasta que se completa la etapa anterior, y la finalización de cada etapa es definitiva: la gestión escalonada no permite volver a la etapa anterior. La única forma de revisar un período es comenzar de nuevo desde el primer período.



Aunque te sorprenda, el modelo en cascada tiene un funcionamiento muy sencillo. Lo que propone es dividir en fases cada etapa del desarrollo de software y completar cada una de ellas en un orden específico, es decir, no puedes iniciar la “fase 2” hasta que hayas concluido la “fase 1”.

Existen diferentes versiones de las fases del modelo en cascada y, dependiendo del lugar en donde consultes, la cantidad puede variar. Sin embargo, originalmente eran siete:

- 1-Análisis de requisitos.
- 2-Diseño del sistema.
- 3-Diseño del programa.
- 4-Codificación.
- 5-Pruebas.
- 6-Implementación o verificación del programa.
- 7-Mantenimiento.

Si tu objetivo es hacer uso de la metodología de cascada sin inconvenientes de por medio, es fundamental que sepas cómo funciona. Pero, al mismo tiempo, también debes entender muy bien para qué sirve el modelo de cascada.

-Lluvia de ideas :



Es una técnica utilizada en el trabajo en equipo para generar nuevas ideas o solucionar un determinado problema. Hoy día, es altamente empleada en las reuniones laborales o en debates.

Lluvia de ideas significa pensar rápida y espontáneamente sobre un tema propuesto. Osborn advirtió que debe estar enfocada en un solo problema cada vez. Demasiadas interrogantes a debatir pueden causar caos. Todos los participantes en el debate ofrecen las ideas que tengan y estén relacionadas con el asunto a discutir. Un moderador escribe las ideas generadas donde puedan ser vistas por todos. Lo mejor es una pizarra. Luego se intenta relacionar todo lo dicho y de esas combinaciones se intenta generar una solución o la próxima gran idea de tu empresa.

La lluvia de ideas te permitirá encontrarte con nuevos puntos de vista por parte de los compañeros que ves todos los días, pero que quizá no siempre reconocen como tus

aliados en la creatividad.

Características

*Necesita un moderador que se encargue de dirigir la sesión con fluidez, para que todos tengan oportunidad de

participar, evitando conflictos o puntos muertos. Además, se encargará de registrar todas las ideas que surjan, buenas o malas.

*Tiene un objetivo bien definido. Puede ser responder una pregunta, identificar un obstáculo en un proceso que parece ineficiente o conocer la innovación que necesita el producto estrella de la empresa. *La actividad a realizar está pensada a partir de su objetivo.

*La sesión tiene una duración establecida. Así se organiza mejor el tiempo para cada etapa de la lluvia de ideas y se desperdicia lo menos posible.

*El número de participantes, generalmente, no supera los 15 para que no tome demasiado tiempo.

*En una lluvia de ideas no hay espacio para criticar propuestas, ya que la intención es activar la creatividad de los participantes. Las ideas se revisarán cerca del final.

*Se intenta obtener la mayor cantidad de ideas posibles, sobre todo porque las primeras serán las menos inspiradas o las más obvias.

*Todos los que se unen a la sesión deben aportar propuestas.












7. Cronograma de Proyecto










Fecha de inicio proyectada: 1/07/022

Fecha fin proyectado: 18-8-22

Actividades

Fundamen .. 6-jul-2022

item	persona	status	fecha
parte_1			
-Diseño de mockups (interfaz 0)	josue 	Done	1/07/2022
-Botones que se dirigen a (interfaces 1,2,3,4,5) desde interfaz 0	juan 	Done	1/07/2022
implementar buscador (interfaz 0)	alexis 	Done	1/07/2022
implemento de botón de inicio seccion (interfaz 0)	dayan 	Done	1/07/2022
parte_2			
recopilacion de info de parque 1	dayan 	Done	10/07/2022
recopilacion de info de parque 2	josue 	Done	10/07/2022
recopilacion de info de parque 3	juan 	Done	10/07/2022
recopilacion de info de parque 4	alexis 	Done	10/07/2022
recopilacion de info de parque 5	dayan 	Done	10/07/2022
parte_3			
desarrollo del mockups de las interfaz(1,2,3,4,5)	juan 	Done	15/07/2022
implementar el botón de back interfaz(1,2,3,4,5)	alexis 	Done	15/07/2022

crear la base html de él login	josue 	Done	15/07/2022
crear la base html de él register	dayan 	done	15/07/2022
parte_4			
Implementar la ubicación en cada interfaz (1,2,3,4,5)	josue 	Done	20/07/2022
implemento del apartado de comentarios en las interfaz(1,2,3,4,5)	juan 	Done	20/07/2022
implementar las imágenes de cada parque el las interfaz (1,2,3,4,5)	alexis 	Done	20/07/2022
implementar links de descarga de archivos pdf	dayan 	Done	20/07/2022
parte_5			
dar estilo a login	dayan 	Done	30/07/2022
dar estilo a register	juan 	Done	30/07/2022
dar estilo a parques (interfaz 1,2,3,4,5,)	alexis 	Done	30/07/2022
dar estilo a (interfaz 0)	josue 	done	30/07/2022

8. Desarrollo del proyecto

Propuesta

ASIGNATURA	APORTE
8.1 ANÁLISIS Y DISEÑO DE SISTEMAS	Listado de Requerimientos Funcionales y No funcionales Diagramas de casos de uso y diagramas de procesos
8.2 MATEMÁTICA DISCRETA	Diagrama de flujo
8.3 INTRODUCCIÓN AL DESARROLLO DE SOFTWARE	Front end es el diseño de la página web, con una conexión básica a una base de datos
8.4 FUNDAMENTOS DE PROGRAMACIÓN	visualización de ingresos por el usuario mediante un formulario html (dom) aplicando estructuras secuenciales cíclicas de control, arreglos y funciones.
8.5 DESARROLLO DEL PENSAMIENTO	Título del proyecto planteamiento del problema propuesta de solución

Objetivo

8.1 ANÁLISIS Y DISEÑO DE SISTEMAS

APORTE 1

APORTE 2

8.2

8.3

8.4

8.5

9. Glosario de Términos

Abreviación	Descripción
Software	Son aquellas instrucciones que realiza el sistema para poder lograr un objetivo.
Metodología	Son los pasos a seguir para la creación de algo que se quiera desarrollar.
Html	Es el que determina el contenido de las páginas web. Básicamente es para definir el texto y otros elementos que forman parte de una página web, como imágenes, listas, vídeos, etc.
JavaScript	JavaScript es un lenguaje de secuencias de comandos que te permite crear contenido de actualización dinámica, controlar multimedia, animar imágenes y prácticamente todo lo demás
Css	La hoja de estilo en cascada o CSS (siglas en inglés de cascading style sheets) es un lenguaje usado para definir la presentación de un documento estructurado escrito en HTML y derivados.
switch	Evalúa una expresión, compara su valor con una instancia de un estado y ejecuta declaraciones relacionadas con ese estado, así como declaraciones en estados posteriores.

10. Conclusiones y recomendaciones

Tomar en cuenta que las conclusiones deben estar acorde a los objetivos específicos planteados anteriormente.

11. Aprobaciones

Declaran que se autorizan/aceptan todos los términos y condiciones que se especifican en el presente documento, y que éste es el actualizado, que cualquier propuesta o comunicación anterior relacionada a este contrato será nula.

Aprobado por	Rol/Cargo	Fecha	Firmas
	Tutor / Docente		
Stiven Josue Mantuano Zambrano	Estudiante	10/08/2022	W
Juan Manuel Alejandro De Almada Arteaga	Estudiante	10/08/2022	X
Pablo Alexis Erazo Nuñez	Estudiante	10/08/2022	Y
Dayan Elizabeth Tafur Gonzales	Estudiante	10/08/2022	Z

12. Bibliografía

<https://www.lucidchart.com/blog/es/metodologia-gestion-proyectos-cascada>

13. Anexos (Incluir todos los anexos que se crean necesarios).

Anexo 1:

Historia de usos

HISTORIA DE USO	
Numero: 1	Visitante: Christian Mejia
Nombre Historia: acceder directamente a las redes sociales de los parques	
Prioridad de Negocio: Media	Riego de Desarrollo: Baja
Puntos Estimados:2	Iteración asignada:1
Programador Responsable: Juan De Almada	
Descripción: Quiero que el visitante mediante un link lo lleve a la red social del parque que les interese	
validación: la pagina web tendra una opción con un link en el que lo llevará directamente a la red social de el parque.	

numero:1	Usuario: visitante				
Nombre de historia : UBICACION GOOGLE MAPS					
prioridad del negocio : Baja		Interaccion asignada :1			
progamador responsable : Dayan Tafur					
Descripcion: Quiero que la pagina tenga un enlace anclado que me dirija a google maps con la dirreccion del parque					
Validacion : El visitante puede ir a la direccion del parque clicableando en el enlace de la pagina posterior de la pagina					

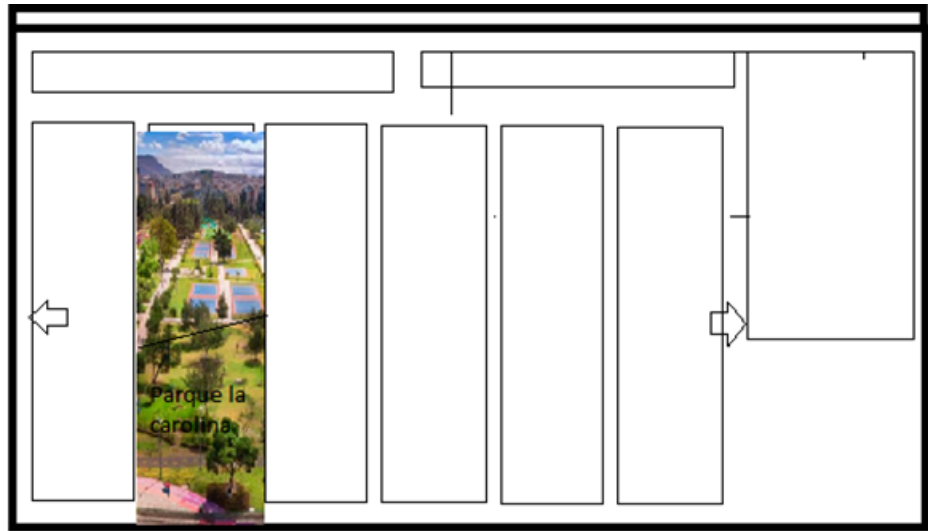
numero:1	usuario : cliente						
nombre historia : comentarios							
prioridad en negocio		riesgo en desarrollo					
baja		baja					
puntos estimados : 4		iteracion asignada :1					
programador responsable : Stiven Mantuano							
descripcion :							
el sistema contara con un apartado de comentarios en cada una de sus interfaces							
validacio							
en todas la paginas debera existir un boton con la palabra comentario , donde el usuario podra dejar sus abservaciones							

HISTORIA DE USO	
Numero: 2	Visitante: Christian Mejia
Nombre Historia: Fondo con tabla de colores,color pastel	
Prioridad de Negocio: baja	Riego de Desarrollo: Baja
Puntos Estimados:1	Iteración asignada:1
Programador Responsable: Juan De Almada	
Descripción: Quiero que el sistema cuente con un panel de color relacionado al pastel	
validación: El usuario podra visualizar el fondo de los colores relacionados con el color pastel	

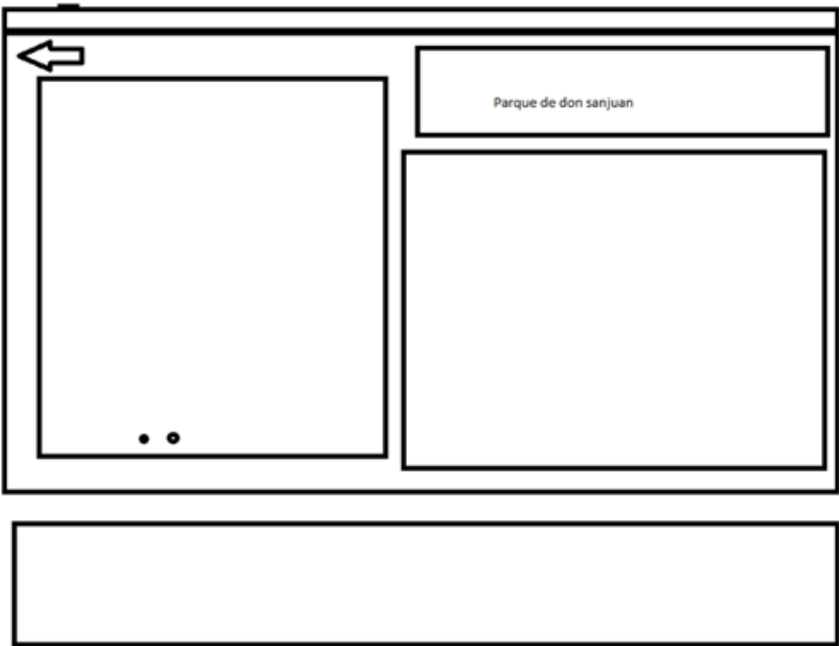
Anexo 2:

Referencias interfaz :

Interfaz 0 :



Interfaz 1, 2, 3, 4, 5



Anexo 3:

