|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| OBJETIVOS | INDICADORES | VERIFICACIÓN | SUPUESTOS |
| **FIN:**  Contribuir con la implementación de tecnologías desarrolladas bajo software libre, en mira de consolidar la independencia y propulsar a la nación como potencia productiva, social y tecnológica. | * Logrado que al menos 0,001% de las instituciones públicas y privadas del municipio Bermúdez, estado Sucre, empleen software libre para la gestión de sus procesos. | * Reportes de prensa sobre la difusión del software libre. * Reportes estadísticos del incremento de la soberanía tecnológica. | * Las políticas nacionales sobre la educación, tecnología y software libre se mantengan. |
| **PROPÓSITO:**  Desarrollo de un catalogo de productos en línea para la empresa “Representaciones Jemaro.C.A” ubicada en la ciudad de Carúpano, estado Sucre. | * Implementado en un 99% el sistema de catálogos de productos en la empresa “Representaciones Jemaro.C.A”, para el año 2017, aumentando significativamente las ventas de la empresa. | * Carta de asistencia a la comunidad. * Formato de evaluación de la comisión técnica. * Formato de aprobación de la comunidad. * Formato de aprobación del tutor(a). * Versión final del sistema. * Documentación del proyecto socio-tecnológico (tomo impreso y CD). | * No se cuente con los recursos para hospedar el sistema en un host 24/7. |
| **COMPONENTES:**  A. Definición el dominio de la aplicación, su alcance y el flujo de información.  B. Identificación de los procesos y los requisitos del sistema para su posterior análisis y estudio.  C. Diseño de la estructura de funcionamiento del sistema y las interfaces, bajo un ambiente amigable y de fácil manejo.  D. Elaboración del producto final bajo un patrón Modelo-Vista-Controlador (MVC), que permita su mantenimiento y ampliación futura.  E. Implementación del sistema desarrollado, a la empresa “Representaciones Jemaro.C.A”.  F. Capacitación al personal de la empresa en el correcto manejo del sistema. | * Diagnosticado en 90% la problemática presente en la empresa “Representaciones Jemaro.C.A”, en un periodo de 2 semanas, manteniendo constante comunicación para la reducción de errores. * Identificado en un 87% los requisitos funcionales y no funcionales del sistema, en un periodo de 4 semanas, con la constante asesoría del profesor de ingeniera del software obteniendo como resultado el ERS (Especificación de Requerimientos del software). * Diseñada en un 92% la estructura del sistema, durante un periodo de 4 semanas, obteniendo como resultado el DAS (Documento de Arquitectura del Software). * Codificado en un 98% en sistema funcional bajo estándares abiertos, en un periodo de 2 meses, utilizando un modelo MVC. * Implementado en un 100% el sistema en la empresa, en un periodo de 2 días, minimizando cualquier posible falla. * Capacitado en un 98% al personal de la empresa, mediante la realización de un curso práctico de 4hs de duración. | * Entrevista aplicada al gerente de la empresa. * Artefacto ERS (Especificación de Requerimientos del software). * Artefacto DAS (Documento de Arquitectura del Software). * Versión Funcional del sistema. * Reporte de implantación firmado y sellado por la institución. | * Inasistencia del personal que labora en la empresa. * Cambio en los requerimientos del sistema. * Escases de tiempo para el diseño del sistema. * Falla en los equipos de cómputo. * Perdida de información. * Hallazgo de problemas estructurales en el sistema. * Corte de luz durante la implementación del sistema. * Escases de tiempo para elaborar el plan de capacitación. |
| **ACTIVIDADES:**  A1. Crear un instrumento de recolección de datos.  A2. Aplicar el instrumento a la población de estudio.  A3. Analizar los resultados obtenidos.  A4. Elaborar el diagnostico situacional.  A5. Determinar la factibilidad del proyecto.  A6. Elaborar de los objetivos del proyecto, alcances y la justificación.  B1. Revisar las bases teóricas y legales.  B2. Elaborar el marco lógico.  B3. Seleccionar la metodología.  B4. Planificar los módulos.  B5. Investigar las tecnologías a utilizar.  C1. Estructurar los módulos del sistema.  C2. Diseñar las interfaces.  C3. Diseñar las bases de datos.  C3. Representar el funcionamiento del sistema mediante los diagramas UML.  D1. Desarrollar las interfaces de usuario.  D2. Elaborar el sistema.  D3. Integrar el sistema con las interfaces.  D5. Comprobar el correcto funcionamiento del sistema.  D6. Corregir cualquier posible fallo.  E1. Adquirir los materiales necesarios para el mantenimiento a los equipos de cómputo de la empresa.  E2. Realizar el mantenimiento a los equipos.  E3. Implementar el sistema en la empresa.  F1. Capacitar al personal en el uso del sistema. | A1. Gastos en papelería 100bs.  A2. Gastos en Pasaje 1.200bs.  A3. Impresiones de los resultados 200bs.  A4, A5, A6. Gastos en impresiones 2.400bs  B1, B2, B3, B4, B5. Gastos en impresiones 5.800bs  C1, C2, C3. Gastos en impresiones 1.500bs.  D1, D2, D3, D4. Gastos en papelería 500bs.  E1, Gastos en herramientas 12.000bs, gastos en pasajes 1.200bs, gastos en repuestos 84.000bs.  E2, E3. Gastos en pasaje 1.200bs, gastos en servicios de hosting 9.000bs.  F1. Gastos en pasaje 1.200bs, gasto en papelería 1.000bs. | * En la actividad “A” se calculo un coste total de 3.900bs. * En la actividad “B” se calculo un coste total de 5.800bs. * En la actividad “C” se calculo un coste total de 1.500bs. * En la actividad “D” se calculo un coste total de 500bs. * En la actividad “E” se calculo un coste total de 107.400bs. * En la actividad “F” se calculo un coste total de 2.200bs. * La sumatoria de todos los recursos que se utilizaron en las actividades fue de 121.300bs. | * Indisposición de los fondos monetarios necesarios para la adquisición de los materiales. * Escases de los materiales en las tiendas. * Insuficiencia de tiempo para la realización de todas las actividades previstas. |