|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 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 100% 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. Codificación del sistema bajo un patrón Modelo-Vista-Controlador (MVC), que permita su mantenimiento y ampliación futura.  E. Comprobación del correcto funcionamiento del sistema mediante la realización de pruebas de estabilidad, bajo las diversas condiciones a las que podrá ser sometido.  F. Implementación del sistema desarrollado, a la empresa “Representaciones Jemaro.C.A”.  G. Capacitar al personal de la empresa en el correcto manejo del sistema. | Con una calidad 33%, se diagnosticaron los conocimientos y necesidades de los 154 miembros que conforman la población de la institución, durante la fase comprendida en 9 semanas.  04 módulos instruccionales se diseñaron en un 100% para la ejecución de la instrucción en un lapso de 11 semanas.  05 medios a utilizar en la instrucción se crearon en un 100%, de acuerdo al diseño establecido, durante un periodo de 9 semanas.  30 miembros del personal de la institución aprendieron sobre la informática y el software libre en un 80%, durante un lapso de 16 horas. Además se realiza mantenimiento durante un periodo16 horas a 20 equipos computarizados quedando un 90% de ellos operativos.  Determinado en un 90% los logros y progresos alcanzados por los 30 participantes tras la realización de la alfabetización, en un lapso de 5 horas. | * 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. |  |
| **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. Elaborar las interfaces de usuario.  D2. Codificar el sistema.  D3. Integrar el sistema con las interfaces.  D4. Elaborar el manual de usuario.  E1. Comprobar el correcto funcionamiento del sistema.  E2. Corregir cualquier posible fallo.  F1. Adquirir los materiales necesarios para el mantenimiento a los equipos de cómputo de la empresa.  F2. Realizar el mantenimiento a los equipos.  F3. Implementar el sistema en la empresa.  G1. 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, E2. Sin gastos.  F1, Gastos en herramientas 12.000bs, gastos en pasajes 1.200bs, gastos en repuestos 84.000bs.  F2, F3. Gastos en pasaje 1.200bs, gastos en servicios de hosting 9.000bs.  G1. 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” no se tuvo ningún gasto. * En la actividad “f” se calculo un coste total de 107.400bs. * En la actividad “g” 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. |