

UNIVERSIDAD CATÓLICA DE EL SALVADOR
FACULTAD DE INGENIERÍA Y ARQUITECTUR



“La Ciencia sin Moral es Vana”

ASIGNATURA:

TÉCNICAS DE PRODUCCIÓN DE SISTEMAS “A”

TEMA

**PLATAFORMA DE GESTIÓN DE PROYECTOS PARA EQUIPOS
COLABORATIVOS**

DOCENTE

ING. KARLA MICHELLE LÓPEZ DE QUINTANA

PRESENTAN:

- 1.- Francisco José Valle Salazar
- 2.- Alejandra Isabel Hernández Rodríguez
- 3.- Joel Enrique Paniagua García
- 4.- Oscar Edgardo Cárcamo Ibarra
- 5.- Marlon Steven Interiano Villeda
- 6.- Diego Ernesto Portillo Alfaro
- 7.- Miguel Ángel Arévalo Ramos

CARNET

2022-VS-601
2022-HR-651
2022-PG-651
2022-CI-650
2022-IV-650
2023-PA-651
2022-AR-652

SANTA ANA, SEPTIEMBRE DE 2025

1. Descripción breve del sistema y sus objetivos

Este prototipo corresponde a una plataforma de gestión de proyectos colaborativos, diseñada para equipos que necesitan organizar tareas, asignar responsables, y dar seguimiento al avance de sus proyectos.

Objetivo General

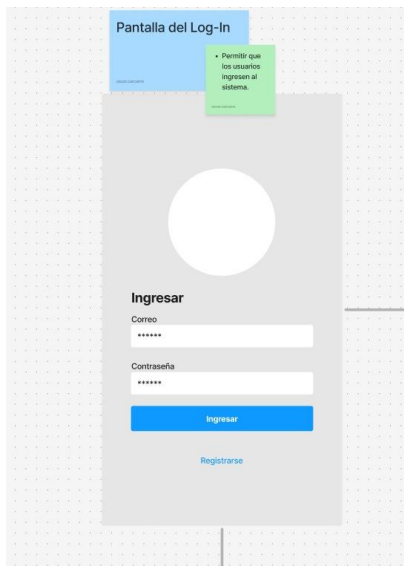
Implementar una plataforma de gestión de proyectos colaborativos que facilite la planificación, organización y seguimiento de actividades en equipo, permitiendo una comunicación más eficiente y una administración centralizada de los recursos y tareas.

Objetivos Específicos

1. Optimizar la coordinación del trabajo en equipo mediante herramientas que permitan asignar responsables, establecer prioridades y dar seguimiento al avance de cada proyecto.
2. Proporcionar un espacio centralizado de consulta y comunicación que integre proyectos, tareas, calendarios y miembros del equipo, fomentando la colaboración y reduciendo la duplicación de esfuerzos.

2. Imágenes del prototipo

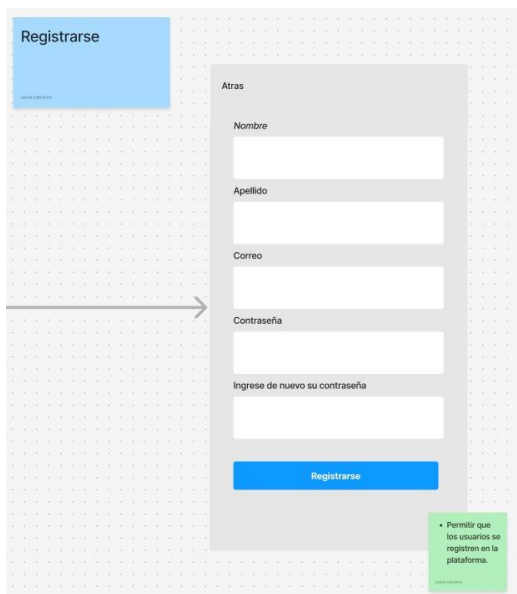
Pantalla de Inicio



Prototipo de la Pantalla de Inicio (Log-In). La interfaz incluye un encabezado con el título "Pantalla del Log-In" y un objetivo de diseño: "Permitir que los usuarios ingresen al sistema." El formulario principal contiene un espacio para una imagen de perfil, seguido por el título "Ingresar". Debajo de este, hay campos de entrada para "Correo" y "Contraseña", ambos con caracteres ocultos por asteriscos. Un botón azul "Ingresar" y un enlace "Registrarse" se encuentran al final del formulario.

Esta es la primera pantalla que se mostrará, ya que será necesario iniciar sesión para poder ingresar al dashboard del Proyecto.

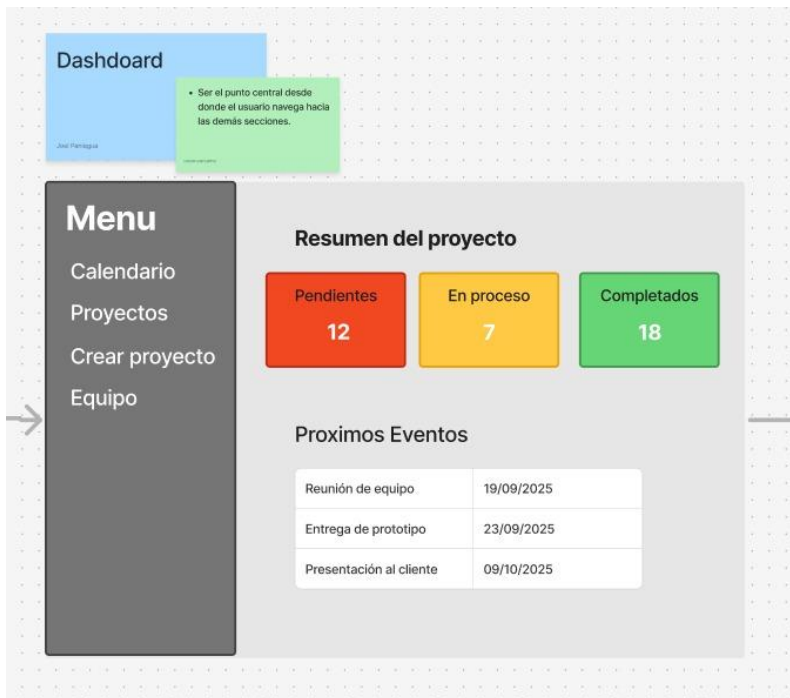
Pantalla de Registro



Prototipo de la Pantalla de Registro. La interfaz incluye un encabezado con el título "Registrarse" y un objetivo de diseño: "Permitir que los usuarios se registren en la plataforma." El formulario principal comienza con un enlace "Atras". Los campos de entrada están etiquetados como "Nombre", "Apellido", "Correo", "Contraseña" y "Ingrese de nuevo su contraseña". Un botón azul "Registrarse" se encuentra al final del formulario. Una flecha horizontal indica la transición desde la pantalla de inicio hacia esta pantalla.

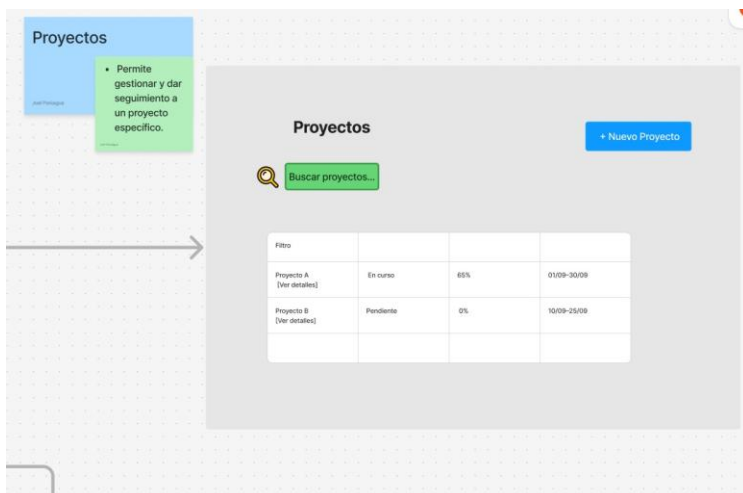
Esta es la pantalla para registrarse y quedar guardado para un próximo inicio de sesión.

Pantalla de Dashboard



El dashboard tiene todos los botones para ingresar a las diferentes funciones del Sistema. Cuenta con el menú lateral con los atajos y cuenta con un pequeño resumen de que proyectos o eventos hay.

Pantalla de Proyectos



Esta pantalla muestra los proyectos que hay y es posible buscar un Proyecto en específico o crear un Proyecto nuevo.

Pantalla de Crear Proyecto

Crear Proyecto

Permite crear un nuevo proyecto.

← Crear Proyecto

Nombre del Proyecto:

Descripción:

Fecha de inicio:

Fecha de fin:

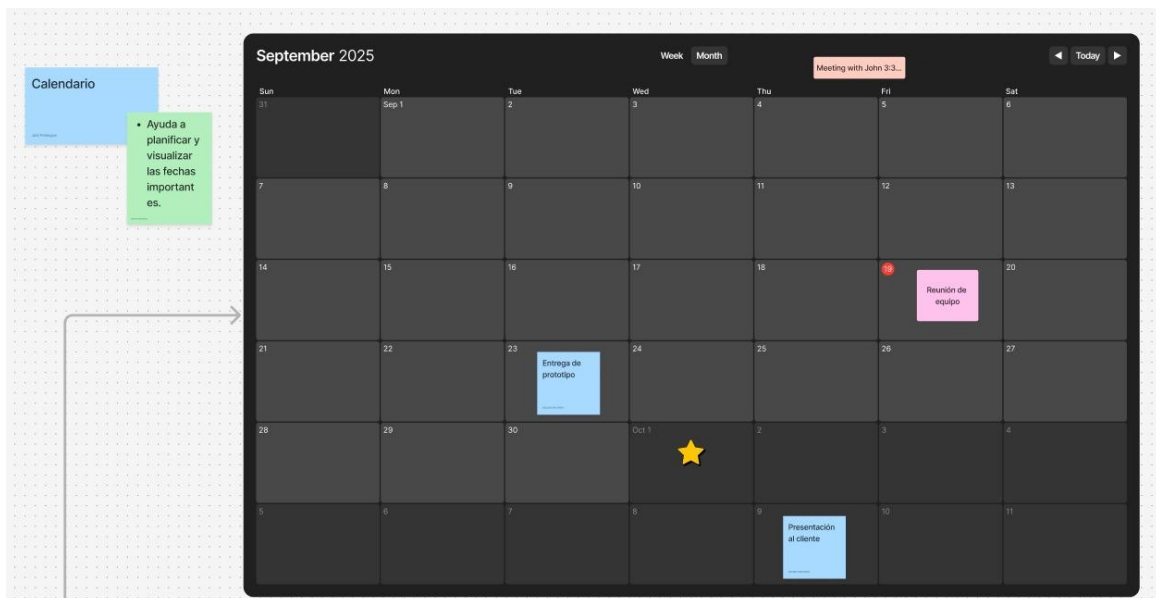
Responsable:

Prioridad:

Cancelar Guardar

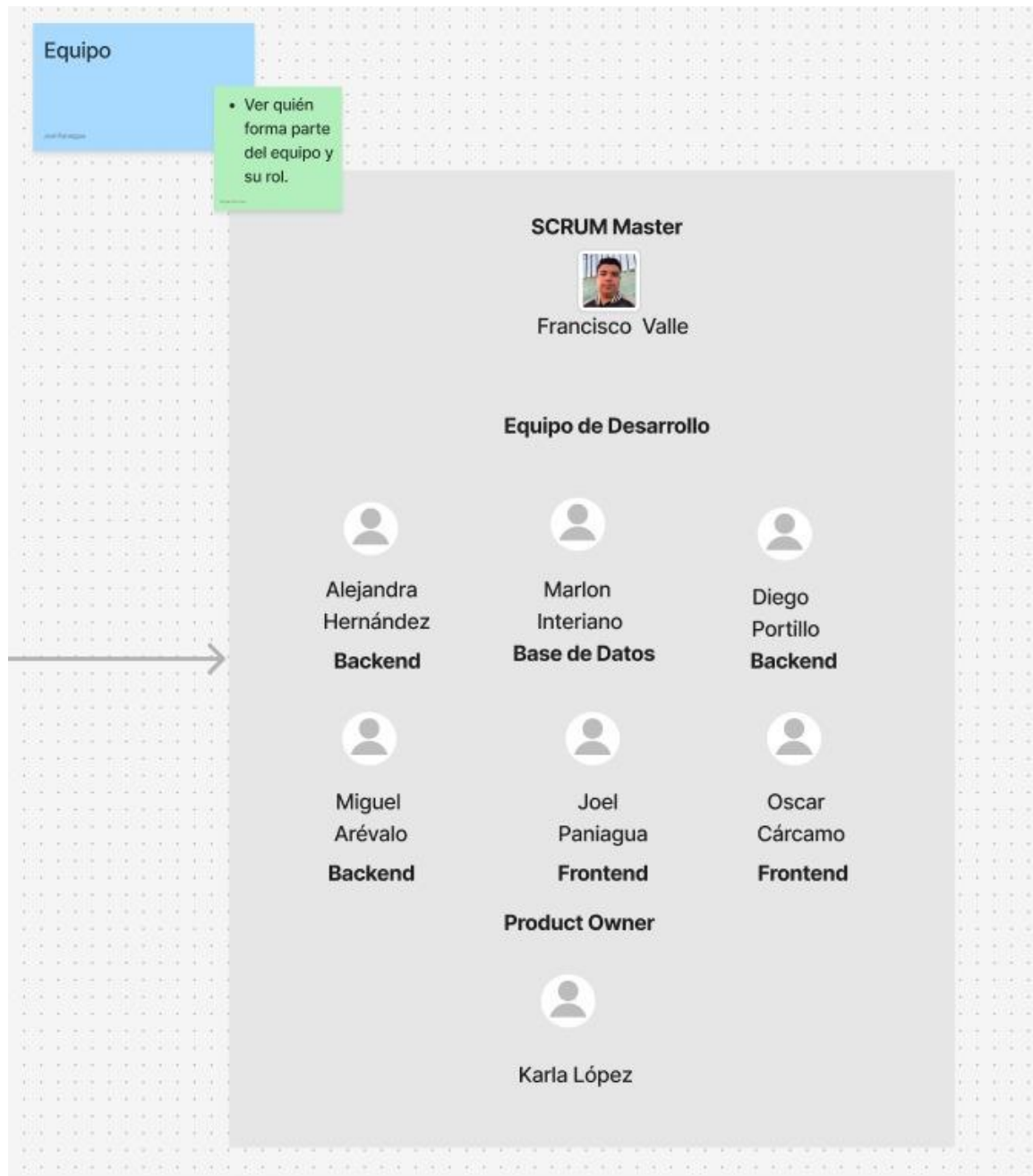
Crea un Proyecto que se mostrara en la pantalla de proyectos

Pantalla de Calendario



Esta pantalla es para poder ubicarse mejor entre las fechas de los proyectos y revisar cuando es la fecha límite.

Pantalla de Equipo



Muestra a todos los colaboradores del equipo y sus roles en el Desarrollo.

3. Explicación de las decisiones de diseño

- Se utilizó un dashboard principal para centralizar el acceso a todas las funciones.
- Se usaron colores y etiquetas (verde, rojo, amarillo) para identificar rápidamente el estado de los proyectos.
- El diseño incluye formularios simples y claros para que la creación de proyectos sea ágil.
Se agregó un calendario visual para mejorar la planificación.
- Se incluyó un botón de “Nuevo Proyecto” visible en el listado para acceso rápido.

4. Enlace al prototipo

<https://www.figma.com/board/IVOsIX3auPf05luDHYiWzj/Prototipo-Gestion-Proyectos?node-id=0-1&t=DOoUbVQ0IrsUfU2z-1>