

Desarrollo y gestión de una aplicación Web

FASE 1.

CRISTIAN DANIEL FLORES PUAC 15730-11

MIGUEL ORLANDO DIAZ MUÑOZ 15227-12

PABLO ANDRES LOPEZ VELASQUEZ 16293-11

1

1.1 Propuesta.....	2
1.1.1 Definición del problema	2
1.1.2 Solución	2
1.1.3 Herramientas.....	3
1.1.3.1 Herramientas para la gestión y desarrollo del Proyecto	3
1.1.3.2 Herramientas, IDE'S de programación y diagramación	3
1.1.3.3 Lenguajes de Programación.....	4
1.1.3.4 Herramientas de diseño.....	5
1.1.4 Equipo de trabajo	5
1.1.4.1 Roles	5
1.1.5 Precio	6
1.2 Planificación	7
1.2.1 Cronogramas	7
1.2.1.1 Cronograma de las 4 fases de desarrollo de la Aplicación	7
1.2.1.4 Cronograma de la tercera fase	8
1.2.1.5 Cronograma de la fase	9

1.1 Propuesta

1.1.1 Definición del problema

Las dificultades de adquirir y dominar nuevos conocimientos van más allá de la complejidad del contenido que se está estudiando, tienen mucho que ver la disponibilidad y el acceso fácil de los conceptos, ejemplos y ayuda de personas capacitadas para asimilar y aplicar esos conocimientos.

Los cursos de programación en la educación superior tienen una dificultad alta para el docente y para los alumnos, ya que estos poseen pocos o nulos conocimientos de programación debido a una mala enseñanza en la educación media. Añadiendo la necesidad de abarcar mucho contenido en poco tiempo, se hace a un lado la debida retroalimentación. Esto hace que los estudiantes poco a poco se queden atrás y vayan perdiendo el interés en el curso y posiblemente en la carrera que estén cursando.

Debido a que el material de programación es muy extenso es difícil encontrar un libro que describan todos los contenidos, en la red se encuentran aportes pero al igual que en los libros, no es posible hallar todo el contenido en un mismo sitio. Pero a esto se añade una dificultad más, buscar en varios sitios toda la información que se requiere. Enfrentándose a técnicas, lenguajes y lógicas de programación totalmente distintas.

1.1.2 Solución



Hoy día el internet está al alcance de la mayoría de personas y para los estudiantes es mucho más fácil el tener acceso a este recurso, de igual forma es poco complicado para un estudiante que estudia informática tener acceso a una computadora, partiendo de estas premisas se llega a la conclusión de que la mejor forma de brindarle apoyo y ayuda a los alumnos que deciden estudiar ciencias de la informática es colocar toda la información posible sobre estos temas en un solo lugar y en orden para facilitar el acceso a toda esa documentación y experiencia de otros colaboradores.

Como una solución viable proponemos la creación de una web app, la cual como objetivo general tendrá la facilitación de documentos de apoyo como lo podrían ser: términos utilizados en el desarrollo de software, palabras reservadas utilizadas por los lenguajes de programación, ejemplos sobre problemas resueltos y foros de apoyo para la resolución de problemas.



Esta web app abarcaría la mayoría de lenguajes de programación, y el contenido mostrado en la aplicación también sería apoyado por la comunidad.

1.1.3 Herramientas

1.1.3.1 Herramientas para la gestión y desarrollo del Proyecto.

Herramienta	Descripción
	https://www.flying-donut.com : Es una herramienta online que nos facilita la gestión de las responsabilidades de cada miembro del proyecto. Una de sus peculiaridades es que esta aplicación nos facilita la metodología ágil “SCRUM”, ya que existen Sprint y asigna la tarea por persona o un grupo de personas
	https://github.com : es una de las herramientas más utilizadas versionar nuestro proyecto, y muy práctica y esencial, ya que actualiza el código e integra el código de los demás miembros, y así facilita y reduce la forma en que tengamos el código más actualizado.

1.1.3.2 Herramientas, IDE'S de programación y diagramación.

Herramienta	Descripción
	https://netbeans.org : Es una herramienta muy completa ya que existe una cantidad considerable de lenguajes, y también tiene una interfaz intuitiva y agradable, ya que en el momento que programamos existen facilidades que en el momento de programar no sea más fácil y menos tedioso, y también ya que es gratuita se puede utilizar para cualquier proyecto.
	http://www.heidisql.com : Es un gestor de base de datos, este nos ayuda a poder ver y modificar datos dentro de la base de datos, y es muy sencillo, ya que todo lo muestra por tablas y estas pueden ser modificadas sencillamente.



<https://www.mysql.com> : Workbench es una de las herramientas más importantes, ya que esta nos ayuda a Crear y Diagramar la base de Datos, es muy sencillo y práctico en el momento que queramos crear una base de datos.

<http://argouml.tigris.org> : ArgoUML es una aplicación de diagramado de UML escrita en Java y publicada bajo la Licencia BSD. Dado que es una aplicación Java, está disponible en cualquier plataforma soportada por Java.

1.1.3.3 Lenguajes de Programación:



Html5: HTML5 (HyperText Markup Language, versión 5) es la quinta revisión importante del lenguaje básico de la World Wide Web, HTML. HTML5 especifica dos variantes de sintaxis para HTML: una «clásica», HTML (text/html), conocida como HTML5, y una variante XHTML conocida como sintaxis XHTML5 que deberá servirse con sintaxis XML (application/xhtml+xml)



JavaScript

JavaScript: JavaScript se diseñó con una sintaxis similar al C, aunque adopta nombres y convenciones del lenguaje de programación Java. Sin embargo Java y JavaScript no están relacionados y tienen semánticas y propósitos diferentes. Todos los navegadores modernos interpretan el código JavaScript integrado en las páginas web. Para interactuar con una página web se provee al lenguaje JavaScript de una implementación del Document Object Model (DOM).



CSS3: Hoja de estilo en cascada o CSS (siglas en inglés de cascading style sheets) es un lenguaje usado para definir y crear la presentación de un documento estructurado escrito en HTML o XML2 (y por extensión en XHTML). El World Wide Web Consortium (W3C) es el encargado de formular la especificación de las hojas de estilo que servirán de estándar para los agentes de usuario o navegadores.

1.1.3.4 Herramientas de diseño.

Herramienta	Descripción
	<p>https://inkscape.org : inkscape es un editor de gráficos vectoriales de código abierto, similar a programas como Adobe Illustrator, Corel Draw, Freehand, Xara X... Lo que lo hace único es que usa como formato nativo el Scalable Vector Graphics (SVG), un estándar abierto de W3C basado en XML.</p>
	<p>http://gimp.es : <i>GIMP</i> (GNU Image Manipulation Program) es un programa de edición de imágenes digitales en forma de mapa de bits, tanto dibujos como fotografías. Es un programa libre y gratuito. Está englobado en el proyecto GNU y disponible bajo la Licencia pública general de GNU.</p>

1.1.4 Equipo de trabajo

1.1.4.1 Roles:

Empleado	Director	Programador	Analista	Encargado de Diseño Grafico	Encargado de Pruebas
Pablo Andrés López Velásquez	Si	Si	Si	No	No
Cristian Daniel Flores Puac	No	Si	Si	No	Si
Miguel Orlando Díaz Muñoz	No	Si	Si	Si	No

Director: se encargara de coordinar las fases, llevar control de cada sprint y de que se lleve a cabo la metodología ágil de desarrollo Scrum.

Programado: se encargara, según el modulo que se le asigne, de desarrollar completamente el modulo del cual es responsable, también se encargara de investigar por su cuenta cualquier herramienta de utilidad y proponer los conocimientos adquiridos.

Analista: se encargara del análisis a profundidad sobre la creación de la aplicación, ya sea opinando o creando diagramas para facilitar el desarrollo de la aplicación.

Encargado de Diseño Gráfico: se encargara de velar por la vista y forma de la interfaz gráfica.

Encargado de Pruebas: se encargara de realizar pruebas de distinto tipo para corrección y validación de la aplicación.

1.1.5 Precio

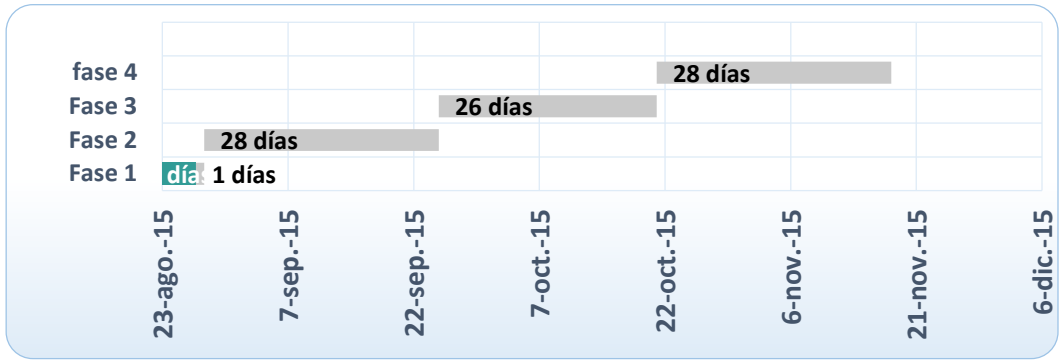
	Precio unitario	Cantidad	SubTotal
Sueldos (Q20.00/hr)	4320	3	12960
Hosting	96	1	96
Depreciación de equipo	$5000 * ((2.70)(33.3/12))$	3	1120.72
	Total		1492.72

1.2 Planificación

1.2.1 Cronogramas.

1.2.1.1 Cronograma de las 4 fases de desarrollo de la Aplicación

Proyecto	Fecha inicio prevista	Días trabajados	Fecha final prevista	Situación	Días para el final
Fase 1	21-ago.-15	6	28-ago.-15	En curso	1
Fase 2	28-ago.-15	-1	25-sep.-15	En curso	28
Fase 3	25-sep.-15	-29	21-oct.-15	En curso	26
fase 4	21-oct.-15	-55	18-nov.-15	En curso	28



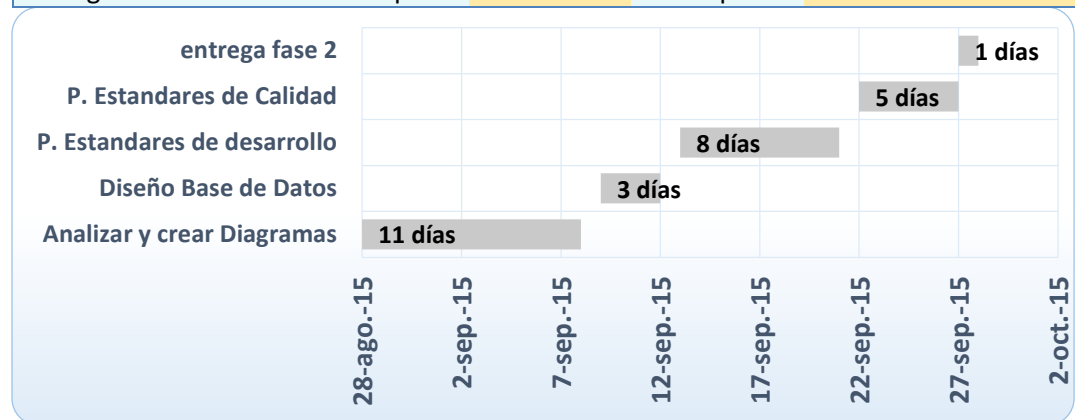
1.2.1.2 Cronograma de la primera fase

Proyecto	Fecha inicio prevista	Días trabajados	Fecha final prevista	Situación	Días para el final
Analizar Propuesta	23-ago.-15	2	25-ago.-15	Terminado	0
Planificación	25-ago.-15	2	27-ago.-15	En curso	0
Entrega fase 1	27-ago.-15	0	28-ago.-15	En curso	1



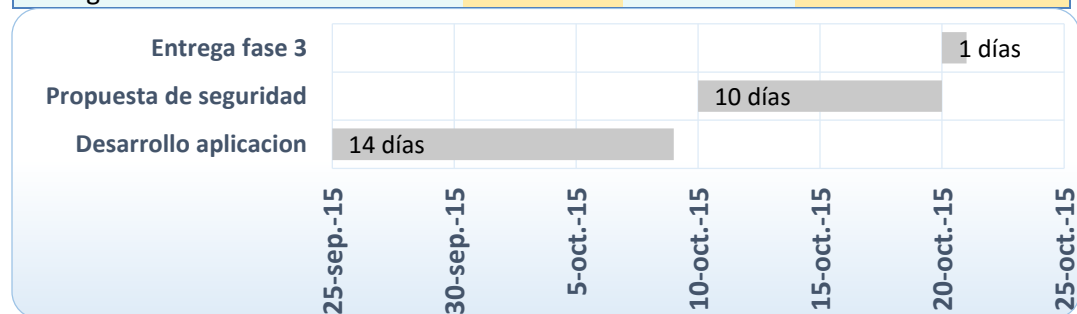
1.2.1.3 Cronograma de la segunda fase.

Proyecto	Fecha inicio prevista	Días trabajados	Fecha final prevista	Situación	Días para el final
Analizar y crear Diagramas	28-ago.-15	-1	8-sep.-15	En curso	11
Diseño Base de Datos	9-sep.-15	-13	12-sep.-15	En curso	3
P. Estándares de desarrollo	13-sep.-15	-17	21-sep.-15	En curso	8
P. Estándares de Calidad	22-sep.-15	-26	27-sep.-15	En curso	5
entrega fase 2	27-sep.-15	-31	28-sep.-15	En curso	1

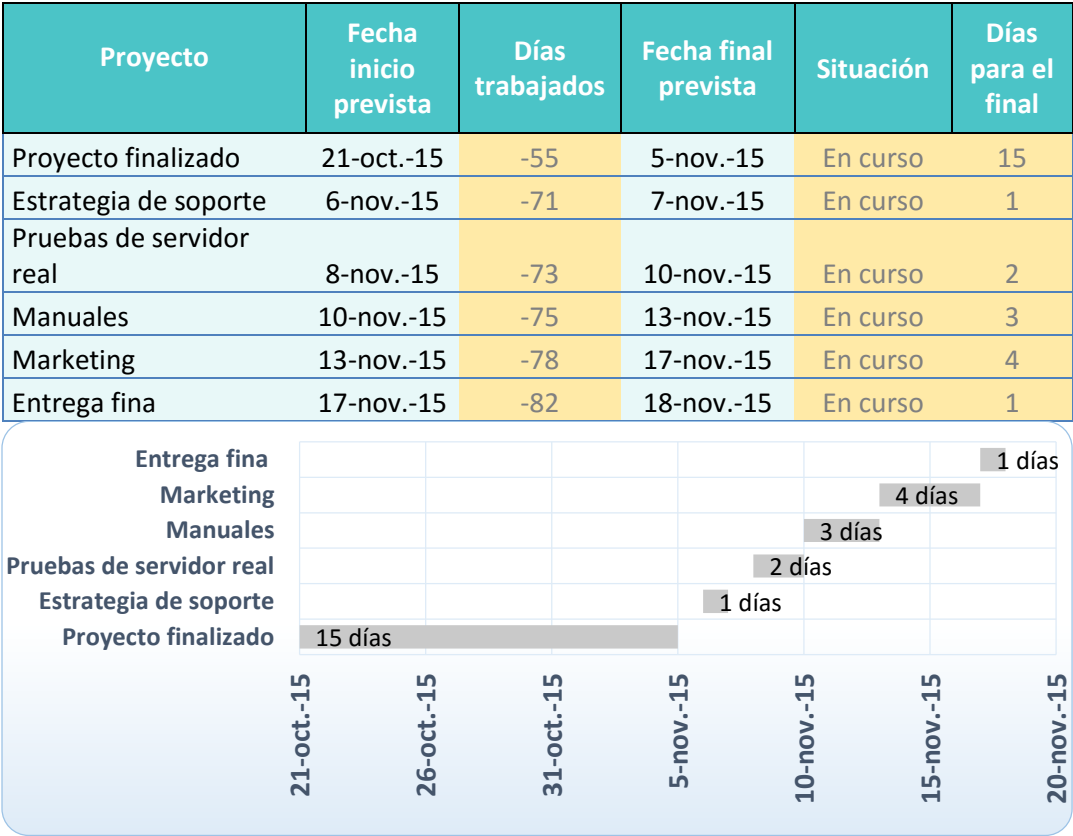


1.2.1.4 Cronograma de la tercera fase.

Proyecto	Fecha inicio prevista	Días trabajados	Fecha final prevista	Situación	Días para el final
Desarrollo aplicación	25-sep.-15	-29	9-oct.-15	En curso	14
Propuesta de seguridad	10-oct.-15	-44	20-oct.-15	En curso	10
Entrega fase 3	20-oct.-15	-54	21-oct.-15	En curso	1



1.2.1.5 Cronograma de la fase.



Días Totales del Proyecto	82 días
Miembros	3
Costo de la aplicación	14920.72
Entrega de Proyecto	18-nov.-15