



MARZO 2020



INVESTEN



CREADO PARA

Emprendedores



USADO POR

Inversionistas

INTRODUCCIÓN

INVERSIÓN EN LÍNEA

El tema a tratar en nuestro proyecto es la inversión en línea darle la posibilidad a las personas de escoger donde invertir su dinero. Se propone darle al cliente que es la persona que quiere hacer que su producto, proyecto o empresa crezca una forma segura, confiable y segura, de conseguir personas que inviertan en su proyecto.

UNA INVERSIÓN SEGURA

Se hace con el fin de darle a las personas una plataforma para poder publicar sus proyectos y conseguir una inversión para poder crecer. Pero ¿Porque? Miles de guatemaltecos desean crecer, y no hay ninguna plataforma a nivel nacional que les proporcione los recursos para poder encontrar inversionistas.

MÉTODO

Vamos a dividir el método en siete fases o etapas:
Descripción y análisis del Proyecto, Búsqueda de información, Diseño, Planificación, Elaboración, Evaluación y Presentación.
Esto con el fin de organizarnos de una manera efectiva y eficaz.

LIMITACIONES

Factor Tiempo: El proyecto tiene un limitante de dos meses y medio, por lo cual seria un impedimento el tiempo si es que no se puede acabar el proyecto.
Recursos; Seria un impedimento para la realización del proyecto tener que emplear un herramienta de pago ya que no contamos con un fondo para ello.
Eficiencia: La falta de eficiencia laboral nos presentaría un grave problema que pondría en riesgo la entrega del proyecto.

PROPOSITO

El propósito de este proyecto surge de la necesidad de los emprendedores guatemaltecos de contar con la facilidad de conseguir personas que estén dispuestas a invertir ya sea en su empresa, producto o proyecto. De forma que de una manera fácil y sencilla puedan subir su proyecto y describir de que se trata su proyecto, que le ofrecen al publico, cual es su objetivo y que es lo que le ofrecen a los inversionistas, De otro lado también se le ofrece a cualquier persona que quiera invertir su dinero de forma productiva, una lista de proyectos y formas en que invertir. De esta manera salen beneficiadas ambas partes.

Este tipo de proyecto no tiene precedentes en Guatemala, tomando en cuenta la gran cantidad de micro-empresas que hay en este país este proyecto tendrá un gran impacto en el mercado siendo revolucionaria en su campo.

OBJETIVOS Y ALCANCE

OBJETIVOS

- Dar la oportunidad a pequeñas empresas y emprendedores una forma de encontrar personas que estén dispuestas a invertir en sus proyectos.
- Proporcionar una plataforma para que las personas puedan invertir sus proyectos.
- Generar ganancias a través de la publicidad.
- Ser líderes en este campo a nivel Nacional.
- Darle a las empresas una gran cantidad de productos en que invertir.
- Separar los productos por categoría.
- Ser partidarios de darle a los guatemaltecos una forma de crecer.

ALCANCE

Este Software esta pensado para que cualquier persona o empresa que desee hacer crecer sus producto o proyectos, pague una cantidad de dinero para poder promocionarlo y de esta manera encontrar personas que puedan invertir en dichos proyectos, así como también para cualquier persona que de una manera gratuita, sencilla e intuitiva pueda encontrar formas de invertir su dinero, pensamos en primer plano en todos aquellos Guatemaltecos que deseen emprender o invertir, pero porque no crecer y internacionalizase y darle la oportunidad a los guatemaltecos de conseguir inversionistas de otros países y viceversa.

SUPOSICIONES Y RESTRICCIONES

SUPOCIONES:

En caso de ser exitoso:

- Volverlo Internacional.
- Implementar Llamadas.
- Implementar pago virtual.
- Asociarse con empresas.
- Hacerlo multi-plataforma.
- Generar empleo para mas personas en nuestro equipo de trabajo.

En caso de no ser exitoso:

- Invertir en publicidad para el sitio web.
- Re-estructurar el sitio web.
- Enfocarse en otro mercado.

RESTRICCIONES:

- El acceso a Internet es indispensable.
- No es posible transferir dinero desde el sitio web.
- Limitación a solamente territorio nacional.
- No contará con protección contra usurpación de proyectos (Advertido en lo Términos y Condiciones de uso).
- Es compatible solamente con equipo web (Escritorio).
- Se limitará un chat como medio de comunicación entre los participantes.
- Falta de presupuesto.

METODOLOGÍA DE DESARROLLO DE SOFTWARE

Nuestra metodología de trabajo consiste en cuatro roles los cuales tendrán tareas específicas.

Roles:

- Diseñador:

Encargado de toda la parte visual del proyecto (Front End).

- Programador:

Encargada de la lógica del proyecto (Back End).

- Testing:

Será el encargado de realizar las pruebas.

- Jefe de Proyecto:

Será el encargado de guiar y coordinar el desarrollo de todo el proyecto.

Se escogió esta metodología ya que se veía la necesidad de tener una persona o personas que realizarán cada una de estas tareas, y con los roles anteriormente mencionados cumplen con todo lo necesario para su ejecución y desarrollo del proyecto.

La metodología trabajará en fases las cuales tendrán una entrega, presentación o creación de plan de trabajo.

Fases:

- Análisis:

En esta fase se tomará en cuenta el plan de trabajo, la documentación y descripción del proyecto.

- Diseño:

En esta fase

se llevará a cabo todo el diseño visual para el usuario y la esquematización de la lógica del proyecto.

- Desarrollo:

Esta fase abarca toda la lógica (programación) y se dividirá en 3 etapas consecutivas y una alternada. Las consecutivas serán:

Codificación, la cual abarca el desarrollo en si; Pruebas unitarias, que son las pruebas efectuadas por el grupo de desarrollo; Corrección de pruebas unitarias, donde se resolverán los inconvenientes encontrados en las pruebas anteriormente efectuadas. La etapa alternada será la Corrección de pruebas formales que perteneces a la siguiente fase.

- Pruebas de Software:

En esta fase se llevara a cabo una sola etapa que son las Pruebas formales la cuales ya incluye al grupo de desarrollo y al jefe de proyecto.

- Implementación de producción:

Fase en la cual se presenta el proyecto para

ENTREGABLES DEL PROYECTO

REQUISITOS RECOLLECTADOS:

Requisitos Funcionales:

- Proceso de autenticación de usuario.
- Mantenimiento de Proyectos.
- Control de Inversionistas.
- Control de Emprendedores.
- Búsqueda de proyectos por categorías.
- Mantenimiento y control de mensajería.

Requisitos No Funcionales:

- Que tenga un interfaz amigable con el usuario.
- Realizar un proceso en menos de 5 clics.
- Que el motor de base de datos sea MongoDB con NodeJS.
- Que sea una aplicación Web.
- Que sea amigable con los navegadores web (Mozilla, Chrome, Edge).
- Que tenga alta Disponibilidad.

MODELO DE CASOS DE USO:

En los casos de uso tomaremos en cuenta los siguientes actores, los cuales serán los que interactuarán principalmente en todos los procesos del proyecto

Actores:

- Usuario:
 - Es el principal actor que va a interactuar directamente con el Sistema. Y también poseerá diferentes comportamientos dentro de los procesos, los cuales son:
 - Usuario(I):
 - Es un usuario el cual tendrá el rol específico de inversionista.
 - Usuario(E):
 - Es el usuario con el rol de emprendedor.
- Sistema:
 - Representa al proyecto y todas sus reacciones al interactuar con el usuario.

1. Caso de Uso #1: Ingreso al sitio web

- El sistema debe comportarse de la siguiente manera al usuario ingresar al sitio Web.

2. Caso de Uso #2: Registrar un nuevo usuario

-El sistema permitirá que el cliente se registre y cree una cuenta en el sitio Web, donde podrá elegir entre ser un Inversionista o un Emprendedor.

3. Caso de Uso #3: Login

-El programa va a permitir logearse con su usuario y contraseña o bien por medio su correo electrónico o cuenta de facebook, contara de igual manera contará con una autenticación para poder comprobar los datos ingresados.

4. Caso de Uso #4: Agregar un Proyecto

-Permitirá poder subir un nuevo proyecto el cual se podrá editar, eliminar y visualizar.

5. Caso de Uso #5: Editar Un Proyecto

-Se podrá editar los atributos de un proyecto el cual se actualizará en todas sus visualizaciones, solamente el dueño de dicho Proyecto.

6. Caso de Uso #6: Eliminar un Proyecto

-Se permitirá eliminar un proyecto, solamente por su dueño y se quitará de todas sus visualizaciones.

7. Caso de Uso #7: Visualizar los Proyectos de los que se es dueño.

-El programa permitirá mostrar los proyectos que pertenecen al el usuario que se encuentre logeado en ese momento(Rol Emprendedor).

8. Caso de Uso #8: Visualizar los Proyectos mas relevantes

-Al logearse como Inversionista permitirá visualizar los proyectos mayor mente calificados y de igual manera un apartado para poder filtrar todos los proyectos por categorías.

9. Caso de Uso #9: Listar Proyectos de cierta categoría

-El programa permitirá listar los proyectos los cuales pertenecen a una categoría específica.

10. Caso de Uso #10: Seleccionar un Proyecto

- El sistema permitirá que un usuario con rol Inversionista pueda ver las especificaciones de un proyecto seleccionado.

11. Caso de Uso #11: Comunicarse con el dueño del Proyecto

-El sistema permitirá que el Usuario de rol Inversionista pueda comunicarse con el dueño del proyecto, con el fin de acordar una inversión, por medio de un chat de mensajería.

12. Caso de Uso #12: Editar Cuenta del Usuario

-El usuario logeado, tendrá la opción de editar su cuenta y datos personales.

13. Caso de Uso #13: Eliminar Cuenta del Usuario

-El Usuario logeado, tendrá la opción de eliminar su cuenta y de igual manera todo lo asociado con su cuenta.

14. Caso de Uso #14: Cerrar Sesión

-Se podrá salir de sesión iniciada.

GLOSARIO:

Inversionista: Que invierte una cantidad de dinero para conseguir ganancias.

Eficiencia: Capacidad para realizar o cumplir adecuadamente una función.

Re-estructurar: Modificar la manera en que está estructurada u organizada cierta cosa.

Multi-plataforma: Que puede utilizarse en diversos entornos o sistemas operativos.

Alternada: Que se dice, hace u ocurre alternándose sucesivamente con otra cosa.

Esquematización: Reducción o simplificación de algo a sus rasgos esenciales o más generales

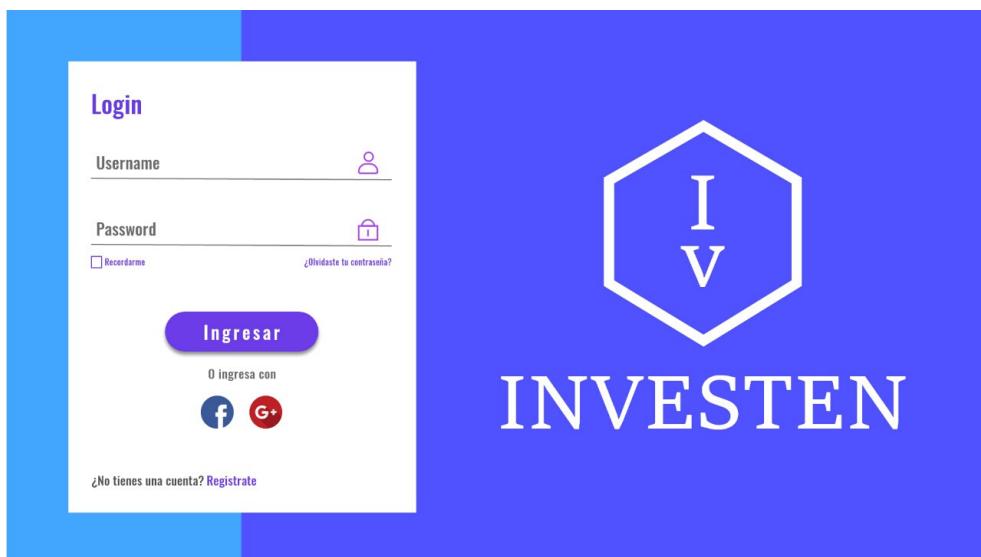
Codificación:es la capacidad para almacenar y recuperar información, proceso que comporta la acción de codificar

UI: se refiere a la creación de la interfaz, ya sea gráfica o desarrollada con diversas tecnologías web como css, jQuery, jQuery UI, EXT JS, YUI, etc.

UX: es lo que siente una persona al utilizar un producto, servicio o sistema.

Pertinente: Que es adecuado u oportuno en un momento o una ocasión determinados.

PROTOTIPOS DE INTERFACES DE USUARIO:



This screenshot shows a category page on the INVESTEN platform. On the left, there's a sidebar with icons for Technology, Handicrafts, Culinary, Innovative, Technical, and Other categories. The main area displays six project cards under the 'Emprendimiento' category, each with a thumbnail image, title, a brief description, and a 'Leer más' link.

This screenshot shows a chat interface on the INVESTEN platform. On the left, a sidebar lists five messages from 'Mario Estrada' with the subject 'Proyecto de emprendimiento'. The main area shows a conversation between two users. The first message is from 'Mario Estrada' at 02:50: 'Hola, le comento que el proyecto...'. The second message is a reply at 02:52: 'Muchas gracias por la información...'. The third message is another reply at 02:52: 'Le comento que la presentación se realizará el día 16 de junio y platicaremos acerca del trato que haremos'. At the bottom, there's a message input field with the placeholder 'Escribe un mensaje' and a send button.



INVESTEN

Login

Username



Password



Recordarme

[¿Olvidaste tu contraseña?](#)

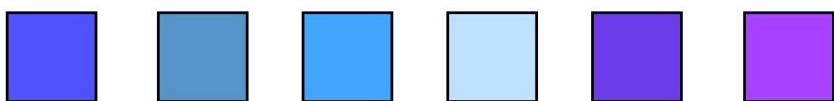
Ingresar

O ingresa con



[¿No tienes una cuenta? Regístrate](#)

MODELO DE ANÁLISIS Y DISEÑO:



Tipo de letra: OSWALD



INVESTEN



MODELO DE ANÁLISIS Y DISEÑO:

User	Categories
id name lastName email password image rol	id categoryName description
Proyектs	Chat
projectName description image category userId investors : [{ investorId }]	id startDate messages : [{ id time body user }] entrepreneur investor

MODELO DE IMPLEMENTACIÓN:

Angular: Angular es un framework para aplicaciones web desarrollado en TypeScript, de código abierto, mantenido por Google, que se utiliza para crear y mantener aplicaciones web de una sola página

Express: Express, es un marco de aplicación web para Node.js, lanzado como software gratuito y de código abierto bajo la Licencia MIT. Está diseñado para crear aplicaciones web y API. Se le ha llamado el marco de servidor estándar de facto para Node.js.

MongoDB: MongoDB es un sistema de base de datos NoSQL, orientado a documentos y de código abierto. En lugar de guardar los datos en tablas, tal y como se hace en las bases de datos relacionales

JavaScript: JavaScript es un lenguaje de programación interpretado, dialecto del estándar ECMAScript. Se define como orientado a objetos, basado en prototipos, imperativo, débilmente tipado y dinámico.

TypeScript: TypeScript es un lenguaje de programación libre y de código abierto desarrollado y mantenido por Microsoft. Es un superconjunto de JavaScript, que esencialmente añade tipos estáticos y objetos basados en clases

NodeJS: Node.js es un entorno en tiempo de ejecución multiplataforma, de código abierto, para la capa del servidor basado en el lenguaje de programación ECMAScript, asíncrono, con E/S de datos en una arquitectura orientada a eventos y basado en el motor V8 de Google

HTML: HTML, siglas en inglés de HyperText Markup Language, hace referencia al lenguaje de marcado para la elaboración de páginas web.

CSS: CSS, en español «Hojas de estilo en cascada», es un lenguaje de diseño gráfico para definir y crear la presentación de un documento estructurado escrito en un lenguaje de marcado

Web Service: Un servicio web es una tecnología que utiliza un conjunto de protocolos y estándares que sirven para intercambiar datos entre aplicaciones.

Bootstrap: Bootstrap es una biblioteca multiplataforma o conjunto de herramientas de código abierto para diseño de sitios y aplicaciones web.

MODELO DE PRUEBAS, PLAN Y EVALUACIÓN DE ACTIVIDADES:

Plan de Pruebas								
Identificador	Descripción	Pre condiciones	Pasos	Insumos Asociados	ID o detalle del Requerimiento	Resultado Esperado	Estado de prueba	Resultado de pruebas
PRINV-01	Realizar un LOGIN	1. Acceso a Internet. 2. Terminal habilitada. 3. Tener instalado los Certificados. 4. Usuario y contraseña correspondiente al operador a utilizar.	1. Acceder al sitio base. 2. Ingresar usuario y contraseña correspondiente. 3. Iniciar sesión.	Usuario: andreacevedo233@gmail.com contraseña: andreNico-15	Realizar Login	El operador realizará el login con éxito y deberá acceder a las funcionalidades de la aplicación.		Realizado Exitoso
PRINV-02	Agregar una Nuevo Proyecto	1. Acceso a Internet. 2. Terminal habilitada. 3. Tener instalado los Certificados. 4. Usuario y contraseña correspondiente al operador a utilizar.	1. Acceder al sitio base. 2. Ingresar usuario y contraseña correspondiente. 3. Iniciar sesión. 4. Clic en editar. 5. Clic en Usuario. 6. Clic en Proyecto Nuevo. 7. Llenar los datos Correspondientes. 8. Clic en la Opcion Guardar	Nombre de la Proyecto: Helados Del Campo	Agregar Proyecto	El operador agrega la proyecto con éxito y se mostrara el la vista principal de Usuario		Realizado Exitoso
PRINV-03	Comunicación entre emprendedor e inversionista	1. Acceso a Internet. 2. Terminal habilitada. 3. Tener instalado los Certificados. 4. Usuario y contraseña correspondiente al operador a utilizar.	1. Acceder al sitio base. 2. Ingresar usuario y contraseña correspondiente. 3. Iniciar sesión. 4. Clic en proyectos 5. Clic en el proyecto Helados del campo 6. Clic en enviar mensaje 7. Redactar el mensaje. 8. Clic en la Opcion Enviar	Nombre de la Proyecto: Helados Del Campo	Enviar mensaje	El operador envia el mensaje con éxito y se mostrara la la vista principal de chat.		Realizado Exitoso
PRINV-04	Editar un Proyecto	1. Acceso a Internet. 2. Terminal habilitada. 3. Tener instalado los Certificados. 4. Usuario y contraseña correspondiente al operador a utilizar.	1. Acceder al sitio base. 2. Ingresar usuario y contraseña correspondiente. 3. Iniciar sesión. 4. Clic en editar. 5. Clic en Proyecto. 6. Clic en editar Proyecto: Helados Del Campo 7.Selecciónar los datos que se desean actualizar. 8. Clic en la Opcion Guardar	Nombre de la Proyecto: Helados Del Campo	Editar Proyecto	El operador actualiza el Proyecto con éxito y se mostrara el cambio en la vista principal de Usuario.		Realizado Exitoso
PRINV-05	Eliminar un Proyecto	1. Acceso a Internet. 2. Terminal habilitada. 3. Tener instalado los Certificados. 4. Usuario y contraseña correspondiente al operador a utilizar.	1. Acceder al sitio base. 2. Ingresar usuario y contraseña correspondiente. 3. Iniciar sesión. 4. Clic en editar. 5. Clic en Proyecto. 6. Clic en eliminar Proyecto: Helados Del Campo	Nombre de la Proyecto: Helados Del Campo	Eliminar un Proyecto	El operador eliminar el proyecto con éxito y el mismo ya no se mostrara en la vista principal de Usuario .		Realizado Exitoso
PRINV-06	Registrar un Usuario	1. Acceso a Internet. 2. Terminal habilitada. 3. Tener instalado los Certificados. 4. Usuario y contraseña correspondiente al operador a utilizar.	1. Acceder al sitio base. 2. Clic en crear usuario. 3. Escoger un tipo de usuario. 4. Llenar los datos Correspondientes. 5. Confirmar nuestra dirección de e-mail. 6. Iniciar Sesión.	Tipo de usuario: Inversionista Dirección: 6ta av zona 1 Nombre: Estuardo Apellido: Cabrera Correo: estuardin.2001@gmail.com Contraseña: 2001anac	Crear Usuario	El operador crea su usuario y accede a la plataforma.		Realizado Ninguno
PRINV-07	Buscar por categorías	1. Acceso a Internet. 2. Terminal habilitada. 3. Tener instalado los Certificados. 4. Usuario y contraseña correspondiente al operador a utilizar.	1. Acceder al sitio base. 2. Ingresar usuario y contraseña correspondiente. 3. Iniciar sesión. 4. Clic en editar. 5. Clic en Categorías 6.Clic en la categoría deseada	Categorías: Tecnologías	Buscar por Categoría	El operador busca por categoria y se le muestra los proyectos relacionados con la misma.		Realizado Exitoso
PRINV-08	Ver Informacion del Proyecto	1. Acceso a Internet. 2. Terminal habilitada. 3. Tener instalado los Certificados. 4. Usuario y contraseña correspondiente al operador a utilizar.	1. Acceder al sitio base. 2. Ingresar usuario y contraseña correspondiente. 3. Iniciar sesión. 4. Clic en editar. 5. Clic en Categorías 6.Clic en la categoría deseada 7.Seleccionar un proyecto	Categorías: Tecnologías Nombre de la Proyecto: Helados Del Campo	Ver informacion del Proyecto	El operador busca por categoria y se le muestra los proyectos relacionados con la misma.		Realizado Exitoso
PRINV-09	Editar un Usuario	1. Acceso a Internet. 2. Terminal habilitada. 3. Tener instalado los Certificados. 4. Usuario y contraseña correspondiente al operador a utilizar.	1. Acceder al sitio base. 2. Ingresar usuario y contraseña correspondiente. 3. Iniciar sesión. 4. Clic en editar Perfil. 5. Clic en la editar Perfil. 6.Editar Nombre 7.Clic en guardar	Nombre: Nicolas Catalan	Editar Usuario	El usuario actualiza su información con éxito y se mostrara el cambio en la vista principal de su Usuario.		Realizado Exitoso
PRINV-10	Eliminar un Usuario	1. Acceso a Internet. 2. Terminal habilitada. 3. Tener instalado los Certificados. 4. Usuario y contraseña correspondiente al operador a utilizar.	1. Acceder al sitio base. 2. Ingresar usuario y contraseña correspondiente. 3. Iniciar sesión. 4. Clic en Perfil. 5. Clic en la eliminar Perfil.	Nombre: Nicolas Catalan	Eliminar Usuario	El operador eliminar su usuario con éxito y te cerrara la sesión.		Realizado Exitoso

ORGANIZACIÓN DEL PROYECTO:

INTEGRANTES:

JONATHAN ABRHAM CERMEÑO BARRIOS
ANDRÉ NICOLÁS ACEVEDO CATALÁN
ROGELIO RAUL CASTAÑEDA FLORES

ROLES:

PROGRAMADOR: Es el encargado de desarrollar el código de la aplicación web.

DISEÑADOR. Este tiene la responsabilidad de crear el UI y UX de la aplicación, Así como también hacer que esta sea intuitiva y amigable con el usuario.

TESTING: Es el encargado de realizar las pruebas pertinentes, y llevar un estándar de calidad, supervisando que se tengan buenas prácticas y que el código no tenga errores y este optimizado.

JEFE DE PROYECTO: Es el encargado de llevar un control de los tiempos empleados en cada actividad, así como de solucionar cualquier inconveniente que puedan tener los otros integrantes del equipo, de igual manera es el encargado de presentar la versión final del proyecto.

JONATHAN CERMEÑO	- PROGRAMADOR - TESTING
ROGELIO FLORES	- PROGRAMADOR - DISEÑO
ANDRÉ ACEVEDO	- PROGRAMADOR - JEFE DE PROYECTO

PRESUPUESTO

Nombre de tarea	Duración (en horas)
Ámbito	
Determinar el ámbito del proyecto	Q15.00
Definir recursos preliminares	Q10.00
Obtener recursos principales	Q30.00
Ámbito completado	Q55.00
Análisis y requisitos del software	
Borrador de las especificaciones preliminares del software	Q50.00
Realizar análisis de necesidades	Q50.00
Desarrollar presupuesto preliminar	Q100.00
Revisar las especificaciones del software y el presupuesto con el equipo	Q100.00
Incorporar los comentarios a las especificaciones del software	Q40.00
Calcular los tiempos y fechas de entrega	Q50.00
Obtener aprobaciones para continuar (concepto, fechas, presupuestos)	Q30.00
Obtener recursos necesarios	Q200.00
Análisis completado	Q620.00
Diseño	
Revisar especificaciones preliminares del software	Q50.00
Desarrollar especificaciones de funcionamiento	Q250.00
Desarrollar prototipo basado en las especificaciones de funcionamiento	Q500.00
Revisar especificaciones de funcionamiento	Q100.00
Incorporar comentarios a las especificaciones de funcionamiento	Q55.00
Obtener aprobación para continuar	Q30.00
Diseño completado	Q985.00
Desarrollo	
Revisar especificaciones de funcionamiento	Q75.00
Identificar parámetros de diseño modular y de componentes separados	Q50.00
Asignar el personal de desarrollo	Q10.00
Desarrollar el código	Q1,550.00
Pruebas de los desarrolladores (depuración primaria)	Q800.00
Desarrollo completado	Q2,485.00
Pruebas	
Desarrollar planes de pruebas de unidades con las especificaciones del producto	Q60.00
Desarrollar planes de pruebas de integración con las especificaciones del producto	Q50.00
Pruebas de unidades	
Revisar el código modular	Q45.00
Probar si los módulos de los componentes se ajustan a las especificaciones del producto	Q100.00
Identificar anomalías en las especificaciones del producto	Q150.00
Modificar código	Q700.00
Volver a probar el código modificado	Q100.00
Pruebas de unidades completadas	Q75.00
Pruebas de integración	
Probar la integración de los módulos	Q175.00
Identificar anomalías en las especificaciones	Q100.00
Modificar código	Q500.00
Volver a probar el código modificado	Q100.00
Pruebas de integración completadas	Q2,155.00
Documentación	
Desarrollar especificaciones de ayuda	Q10.00
Desarrollar el sistema de ayuda	Q20.00
Revisar la documentación de ayuda	Q15.00
Incorporar los comentarios a la documentación de ayuda	Q40.00
Desarrollar las especificaciones de los manuales de usuario	Q75.00
Desarrollar los manuales de usuario	Q150.00
Revisar toda la documentación para el usuario	Q50.00
Incorporar comentarios a la documentación de usuario	Q40.00
Documentación completada	Q400.00
Implementación	
Determinar la estrategia final de implementación	Q50.00
Desarrollar la metodología de implementación	Q50.00
Obtener recursos de implementación	Q100.00
Dar cursos al personal de soporte	Q150.00
Implementar software	Q300.00
Implementación completada	Q650.00
Revisión posterior a la implementación	
Revisión posterior a la implementación	Q150.00
Revisión posterior a la implementación completada	Q150.00
Desarrollo de software completado	Q7,350.00
Total	Q14,700.00

CRONO-GRAMA DE ACTIVIDADES

GLOSARIO DE ESTADOS

P = Pendiente.

R = Realizado.

EE = En ejecución.

Semanas	Actividades	1.0 40 h	2.0 40 h	3.0 40 h	4.0 40 h	5.0 40 h	6.0 40 h	7.0 40 h	7.5 20 h	8.5 40 h	9.5 20 h	10.0 40 h	%
1.00	Análisis	R											100%
4.00	Diseño		P	P	P	P							0%
4.00	Desarrollo						P	P					0%
2.00	Codificación						P	P					0%
0.50	Pruebas Unitarias							P					0%
1.00	Corrección Pruebas Unitarias								P				0%
1.00	Corrección Pruebas Formales									P			0%
0.50	Pruebas de Software										P		0%
0.50	Pruebas Formales									P			0%
	Implementación en Producción												0%
10.00	TOTAL												

DESCRIPCIÓN DE ACTIVIDADES

Actividades	Descripción
Análisis	Creación de la documentación, planteamiento y resolución de requisitos, y plan de desarrollo lógico.
Diseño	Se crea el UI y UX que tendrá el proyecto, tanto como el diseño visual que se presentara al usuario.
Desarrollo	Fase en la que se empieza el trabajo lógico de toda la esquematización del proyecto.
Codificación	Fase de desarrollo plenamente enfocado al a lógica, lo que quiere decir Back End.
Pruebas Unitarias	Pruebas de desarrollo las cuales son realizadas por el grupo de desarrollo, lo cual ayudara a encontrar fallos, los cuales tendrán que ser resueltos.
Corrección Pruebas Unitarias	Fase en la cual se dedicara tiempo a los errores, fallos o implementaciones que hacen falta o son necesarias para la eficiencia del proyecto.
Corrección Pruebas Formales	Se dedicara esta fase a la solución de peticiones o requerimientos que surjan en las pruebas formales.
Pruebas de Software	Fase de pruebas oficiales, donde se tomara en cuenta toda la funcionalidad y eficacia del proyecto ya desarrollado.
Pruebas Formales	Son la pruebas oficiales con el único objetivo de llegar a resolver cualquier inconveniente para así tener un proyecto funcional y entregable.
Implementación en Producción	Es la fase de inicio para poner a trabajar el proyecto formalmente.

IMPREVISTOS Y COSTOS

Imprevistos	Descripción	Costo
Fallo en el equipo	En de que algún componente del equipo de computo, servidor, entre otros elementos, lleguen a presentar problemas.	Q.1500.00
Enfermedad	En caso de que algún integrante del equipo de trabajo se presente con alguna enfermedad lo que afectara el desarrollo del proyecto.	Q.500.00
Retrasar fecha de entrega	Puede presentarse alguna situación la cual ocasiona aplazar alguna fecha para un entregable.	No Aplica
Disminuir el alcance del proyecto	En caso de tener que disminuir el alcance debido a inconvenientes los cuales no permitan llegar a lo planteado al principio del proyecto.	No aplica
Hacer horas extras	En caso de no llegar a cumplir las fechas establecidas en cronograma se tendrá que tomar en cuenta trabajar mas tiempo para cumplir con las fechas de los entregables.	Q.50 por hora

SEGUIMIENTO Y CONTROL DEL PROYECTO

FASE DE ANÁLISIS:

- Que el motor de base de datos sea MongoDB con NodeJS:
 - Se plateará que todo el desarrollo de base de datos sea en esta tecnología, por lo cual sera no SQL (No relacional).
- Que sea un aplicación Web:
 - Se encaminará para el desarrollo enteramente Web(Escritorio).

FASE DE DISEÑO:

- Que tenga una interfaz amigable con el usuario:
 - Se buscará un diseño el cual se intuitivo y fácil de entender para la buena interacción con el Usuario.
- Realizar un proceso en no mas de 5 clics:
 - Se estructurará buscando que sea rápido el desplazamiento para cada proceso.

FASE DE DESARROLLO:

- Proceso de autentificación de Usuario:
 - Es proceso por el cual sistema reconocerá al usuario para permitirle ingresar y saber que rol tiene este usuario.
- Mantenimiento de Proyectos:
 - Es cada una de las operaciones lógicas que el dueño de un proyecto puede realizar con el mismo, estas incluyen: creación, actualización, visualización y eliminación.
- Control de Inversionistas:
 - Se podrá llevar control de los inversionistas de cada proyecto.
- Control de Emprendedores:
 - Se permitirá saber quien es el dueño de un proyecto y así mismo visualizar todos los emprendedores existentes en la base de datos.
- Búsqueda de proyectos por categorías:
 - Se permitirá filtrar la visualización de proyectos por categorías a la cual pertenecen.
- Mantenimiento y control de mensajería:
 - Es todo lo relacionado al chat de comunicación entre Emprendedor e Inversionista.

FASE DE PRUEBAS DE SOFTWARE:

- Que sea amigable con los navegadores web (Mozilla, Chrome, Edge):
 - Se buscará que sistema reaccione con normalidad en todos estos navegadores.

FASE DE IMPLEMENTACIÓN EN PRODUCCIÓN:

- Que tenga alta disponibilidad:
 - Se busca que el sistema sea escalable y estable ya funcionando en el mundo real.