

# DC Audiovisuales Web

12/04/2021



RQUINTEROS 2019-166

PTEO 2019-183

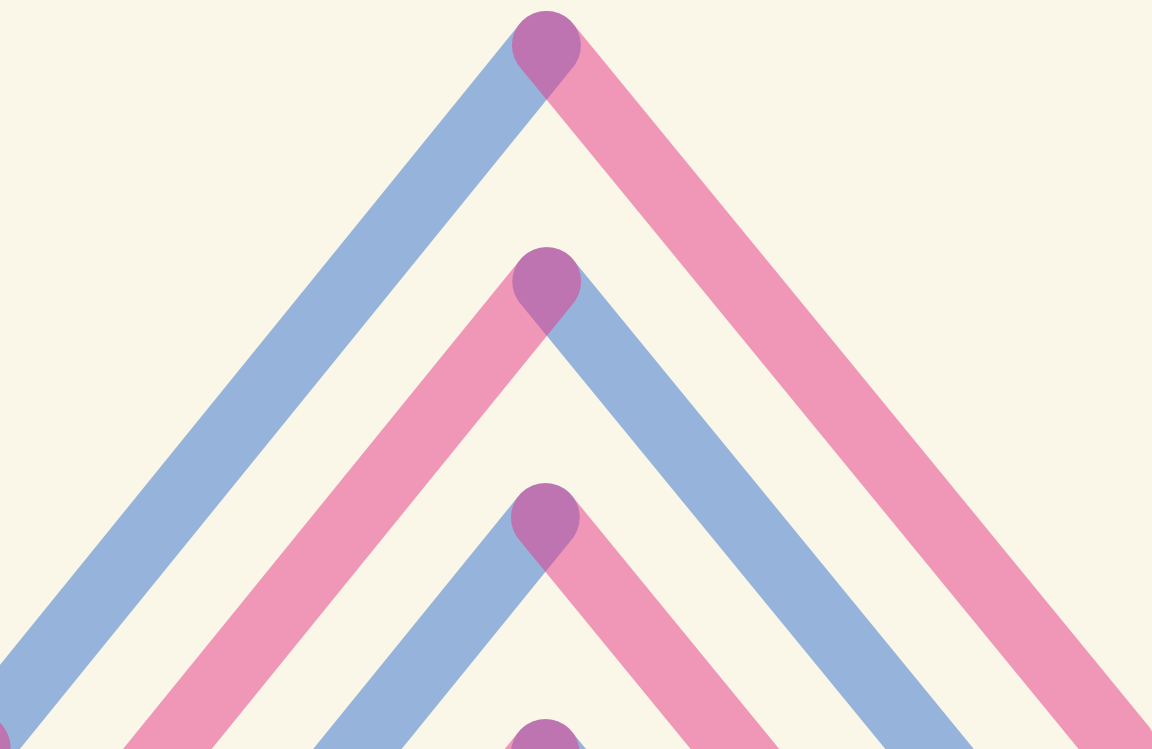
JJUAREZ 2015-529

FMONTIEL 2019-145



En el plan de desarrollo de este software es una versión preliminar preparada como respuesta al proyecto para las empresas, este documento contiene una visión global del proyecto que se trabajara en las siguientes semanas.

El enfoque del desarrollo define tres opciones de complejidad creciente para el proyecto. Las opciones son incrementales, lo que significa que cada una incluye y se basa en las opciones anteriores. Esto le permitirá elegir un nivel que se adapte a la urgencia y el presupuesto.



# OBJETIVOS Y ALCANCE



Cualquier paquete tiene como objetivo la automatización de tareas dentro de la empresa.  
Cada uno con sus limitaciones, siendo el paquete 3 el mas completo de todos aunque claro, más costoso.  
Cada uno de los paquetes se realizarán con NodeJS.

Todos los proyectos tendrán:

- Manual de uso.

- Al menos un método de pago.

La pagina principal para todos los proyectos contienen las mismas secciones:

- Inicio.

- Eventos.

- Reserva.

  - Calendario de eventos.

- Sobre Nosotros.

- Contacto.



# PAQUETE I



## El proyecto contará con:

- Pagos por paypal.
- Solicitudes de eventos.
- Calendario de eventos.
- Muestras de eventos realizados.
- Zona de administración.

## Cualquier usuario podrá:

- Ver calendario de eventos.
- Visualizar contenido publicado de los eventos anteriores.
- Realizar una petición para un evento.

## Zona de administración:

- Ver pagos.
- Agregar, eliminar, actualizar eventos en el calendario.
- Podrá visualizar los pedidos.
- Contestar por correo al usuario del pedido.
- Publicar muestras de eventos.
- Reporte de ventas.
- Enviar correos electronicos a todos los usuarios.

**COSTO ESTIMADO DE Q3230**  
**TIEMPO ESTIMADO DE 3 SEMANAS**



# PAQUETE 2

## El proyecto contará con:

Pagos por paypal.

Solicitudes de eventos.

Calendario de eventos.

Muestras de eventos realizados.

Zona de administración.

## Cualquier usuario podrá:

Registrarse.

Iniciar sesión.

Agendar eventos.

Visualizar el calendario de disponibilidad.

Guardar eventos pedidos y realizados.

Agregar más objetos al evento(Comentario).





## **Zona de administración:**

Ver pagos.

Agregar, eliminar, actualizar usuarios.

Agregar, eliminar, actualizar eventos en el calendario.

Podrá visualizar los pedidos.

Contestar por correo al usuario del pedido.

Publicar muestras de eventos.

Reporte de ventas.

Enviar correos electronicos a todos los usuarios.

**COSTO ESTIMADO DE Q4584.73**  
**TIEMPO ESTIMADO DE 1 MES**



# PAQUETE 3



## El proyecto contará con:

Pagos por paypal, tarjetas de crédito/debito y [transferencia bancaria] -> (No automatizada).

Zona de usuarios y administración.

Calendario de eventos.

Blog de eventos realizados.

Roles para usuarios y administradores/equipo de la empresa.

## Cualquier usuario podrá:

Registrarse.

Iniciar sesión.

Agendar eventos.

Visualizar el calendario de disponibilidad.

Realizar pedidos de eventos.

Guardar eventos pedidos y realizados.

Agregar más objetos al evento.

Hablar con soporte en tiempo real.





## Los diferentes administradores son:

### Administrador general:

Agregar, eliminar, actualizar usuarios.

Todo lo que pueden hacer los demás administradores.

### Ventas:

Podrá administrar las solicitudes de servicios.

Autorizar un servicio por transferencia bancaria

Agregar, editar, eliminar paquetes de servicios.

Mandar correos electrónicos para ofertas.

Reporte de ventas.

### Editor:

Publicar eventos dentro del blog con imágenes, videos, descripciones, etc.

### Soporte:

Contestar a clientes en tiempo real.

**COSTO ESTIMADO DE Q7,070**

**TIEMPO ESTIMADO DE 1 MES Y 2 SEMANAS**

## Todos los administradores podrán:

Visualizar los usuarios registrados.

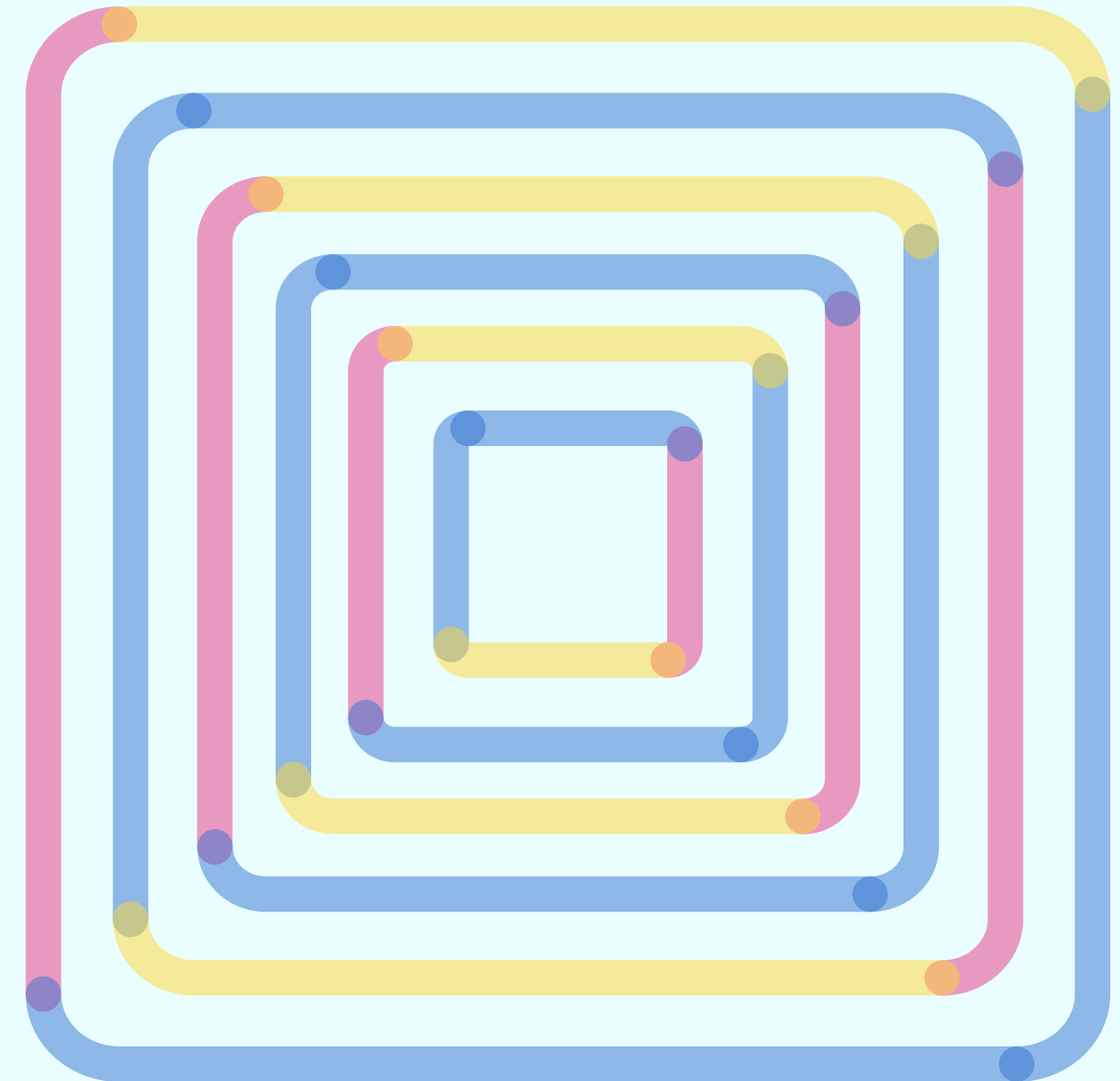
Visualizar descripciones de todos los eventos en proceso.

Graficas de ganancias, costos, usuarios.



## Suposición y limitaciones

- El proyecto tiene un tiempo estimado de poder realizarlo al rededor de un mes aproximadamente.
- El pago será 100% seguro, nuestros administradores, desarrolladores, y usuarios no tendrán acceso a datos sensibles, todos los datos vulnerables y comprometedores serán encriptados.
- Si desean realizar un cambio a ultima hora no se podrá realizar una vez la pagina este subida en el sistema.





# Metodología de Desarrollo de Software

Se usará la metodología SCRUM donde nosotros nos enfocamos en tener:


La flexibilidad.

Responsabilidad.

Colaboración.

Transparencia en los datos de usuarios.

Adaptación.

A decorative graphic on the left side of the slide features three small circles (pink, yellow, and light pink) at the top. Below them, a series of overlapping, wavy lines in shades of blue, yellow, and pink curve across the bottom half of the slide. Small colored dots are placed along these wavy lines.

# Entregables del Proyecto

**Propuesta de proyecto de software:**  
(Es el presente documento).

**Requisitos recopilados:**

La empresa pagará el hosting y el dominio.

La web funciona bajo la licencia de nuestro equipo.

**Modelo de Casos de Uso:**

Para todas las paginas web que soliciten.

**Glosario:**

**SCRUM:**Es un marco de trabajo para desarrollo ágil de software que se ha expandido a otras industrias.

**Prototipos de interfaces:**

AdobeXd



**Modelo de Análisis y Diseño:**

**Modelo de datos de entidad relacion:**



**Modelo de implementación:**

TypeScrip, Angular y nodeJS.

**Modelo de Depliegue:**

**Modelo de Puebas:**

Lo probaremos viendolo en el localhost para saber si nuestra pagina esta hecha correctamente.




## Plan de actividades:

Tenemos a 3 desarrolladores trabajando por la mañana 6 horas diarias y un desarrollador trabajando en las noche 6 horas diarias dandole servicio a la pagina.



## Evaluación de actividades:

Se evaluara enseñandosela al cliente y que el interactue para ver si esta es la pagina que el busca para su empresa.





# PROGRAMADORES



## **Randall Quinteros-Scrum Master-Equipo de desarrollo(Team)**

Esta encargado de liderar al equipo guiandolo para que cumpla reglas y procesos de la metodologia, Como desarrollador esta enfocado al area Back-end.

## **Frederick Montiel-Product Owner-Esquito de desarrollo(Team)**

Es el representante de las acciones con los clientes que usan el software, traslada la visión del proyecto al equipo, Como desarrollador esta enfocado al area Back-end.

## **Pedro Teo/Adrian Juarez-Equipo de desarrollo(Team)**

Esta encargado de desarrollar el producto, auto-organizandose y auto-gestionandose para conseguir entregar un incremento de software al final del ciclo de desarrollo, Como desarrollador esta enfocado en el area del Front-end.



# PRESUPUESTOS



**PAQUETE 1**



**PAQUETE 2**



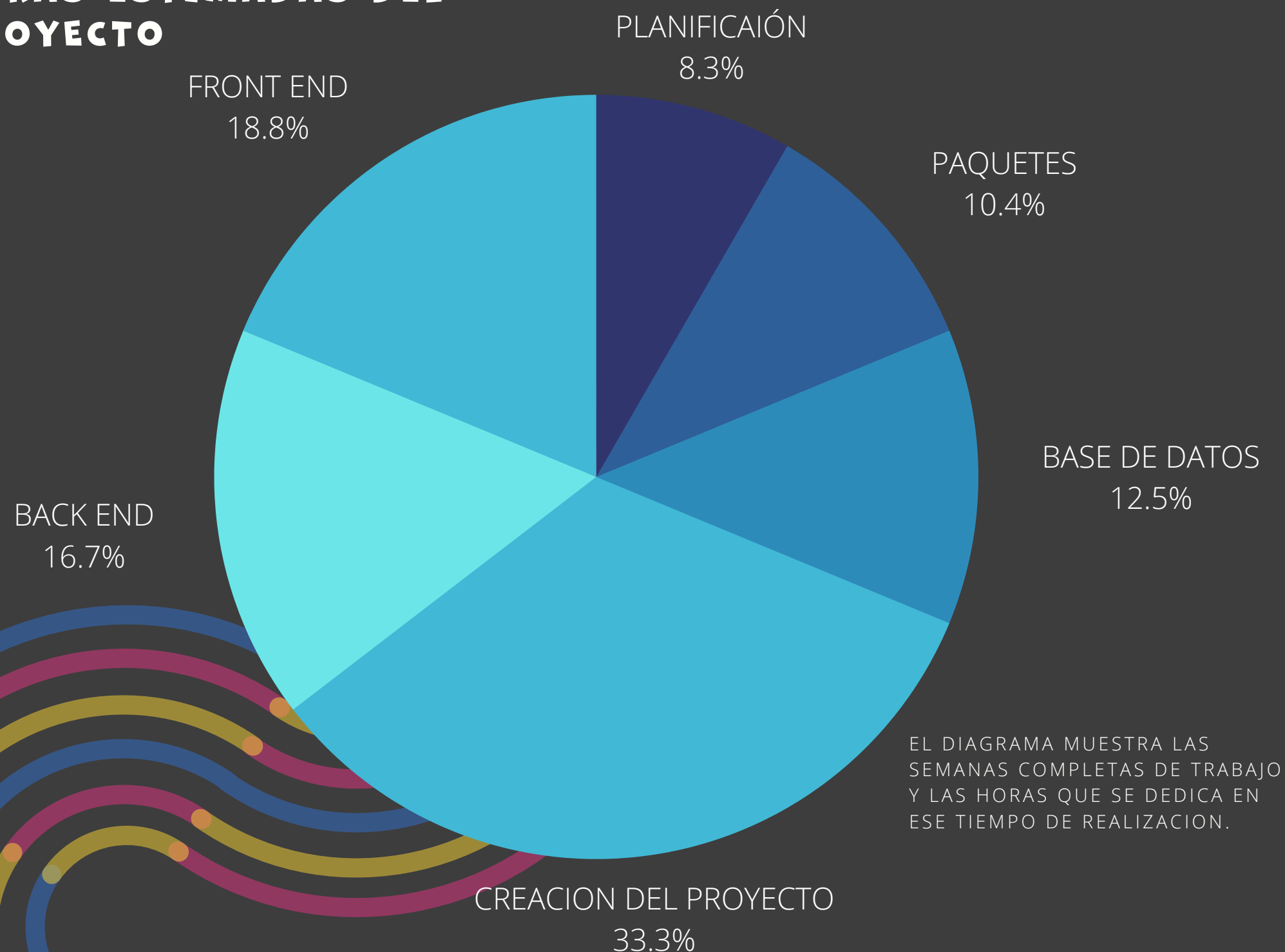
**PAQUETE 3**



# CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES



## HORAS ESTIMADAS DEL PROYECTO



EL DIAGRAMA MUESTRA LAS SEMANAS COMPLETAS DE TRABAJO Y LAS HORAS QUE SE DEDICA EN ESE TIEMPO DE REALIZACION.

## DESCRIPCION

**PLANIFICACION:** La planificación se llevo a cabo con los integrantes, llegamos a un acuerdo de como es que lo haríamos y cuanto tiempo nos tomaría.

**PAQUETES:** Los paquetes fueron diseñados para diferentes tipos de empresas o de clientes, cada paquete se acopla a lo que el cliente necesite.

**BASE DE DATOS:** Se crea la base de datos con forme a lo que el cliente solicita.

**CREACION DEL PAQUETE:** Se realiza el paquete que el cliente desee.

**BACK END:** Se creara la pagina web para que se dearrolle el programa.

**FRONT END:** Se creara la pagina web para que se desarrolle el programa.



## IMPREVISTOS

-PUEDE SER QUE EL CLIENTE DE ULTIMO MOMENTO PIDA QUE SE LE AGREGUE O QUITARLE ALGO MAS A SU PROGRAMA, ESTO AFECTARIA LAS HORAS DE TRABAJO YA QUE PODRIAN SER MAS O PODRIAN SER MENOS.

-EL COSTO DEL PAQUETE PUEDE LLEGAR A CAMBIAR CON FORME LO QUE EL CLIENTE SOLICITE, ESTO AFECTA NO EL CRONOGRAMA SINO EN EL CAPITAL QUE SE TENIA DESTINADO PARA REALIZARLO

## CALEDARIO

PLANIFICACION: 08:00 AM, SEMANA 1 - 10:00 AM SEMANA 1

BASE DE DATOS: 08:00 AM, SEMANA 2 - 12:00 PM SEMANA 2

PAQUETE: DEPENDE DEL PAQUETE, SEMANA 3 - DE 2 A 3 SEMANAS.

BACK END: 08:00 AM SEMANA 4 - 11:00 AM SEMANA 4

FRONT END: 12:00 PM SEMANA 4 - 03:00 PM SEMANA 4

## HORAS DEDIDACAS SEMANALMENTE:

EN PROMEDIO SE ESTIMA QUE SE TRABAJARAN DE 46 HORAS SEMANAL, QUIERE DECIR QUE SE ESTARA TRABAJANDO ENTRE 8 A 9 HORAS DIARIAS, ESTO EN UN PROMEDIO DE 3 A 4 SEMANAS SIN CONTAR LOS IMPREVISTOS

