

Ingeniería de Software II

Ingeniería de Sistemas y Computación



Documentación

DIG - Grupo 5

Nombres:

Iván Cáseres

Juan Sebastián Montoya

David Ríos

Elkin Duván Ramírez

Juan Sebastián Vargas C.



ÍNDICE

- Logo
- Mockup
- Modelo de Negocio
 - ¿Los clientes reconocen el problema?
 - ¿Qué resuelve?
 - ¿Cómo se resuelve?
 - ¿Por qué nos comprarían la solución?
 - ¿Podemos crear una solución? Complementaria
 - Propuesta de valor: Por lo que mis clientes están dispuestos a pagar
 - Segmento de clientes
 - Canales de distribución y comunicación
 - Rentabilidad: de donde generamos ingresos
 - Relación con el cliente: interacción dentro de la plataforma.
 - Recursos claves
 - Alianzas claves
 - Estructuras de costo
- Way of working: Hecho a medida que va el proyecto.
- Detalle Sprints
- Encuesta
- Diagrama de clases
- Diagrama de casos de uso
- Diagrama E/R

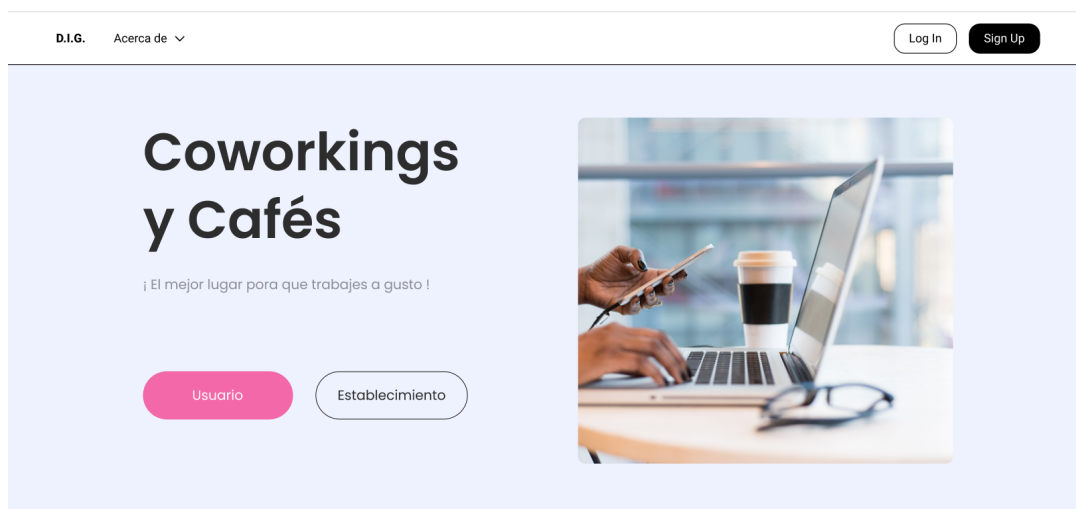
Logo



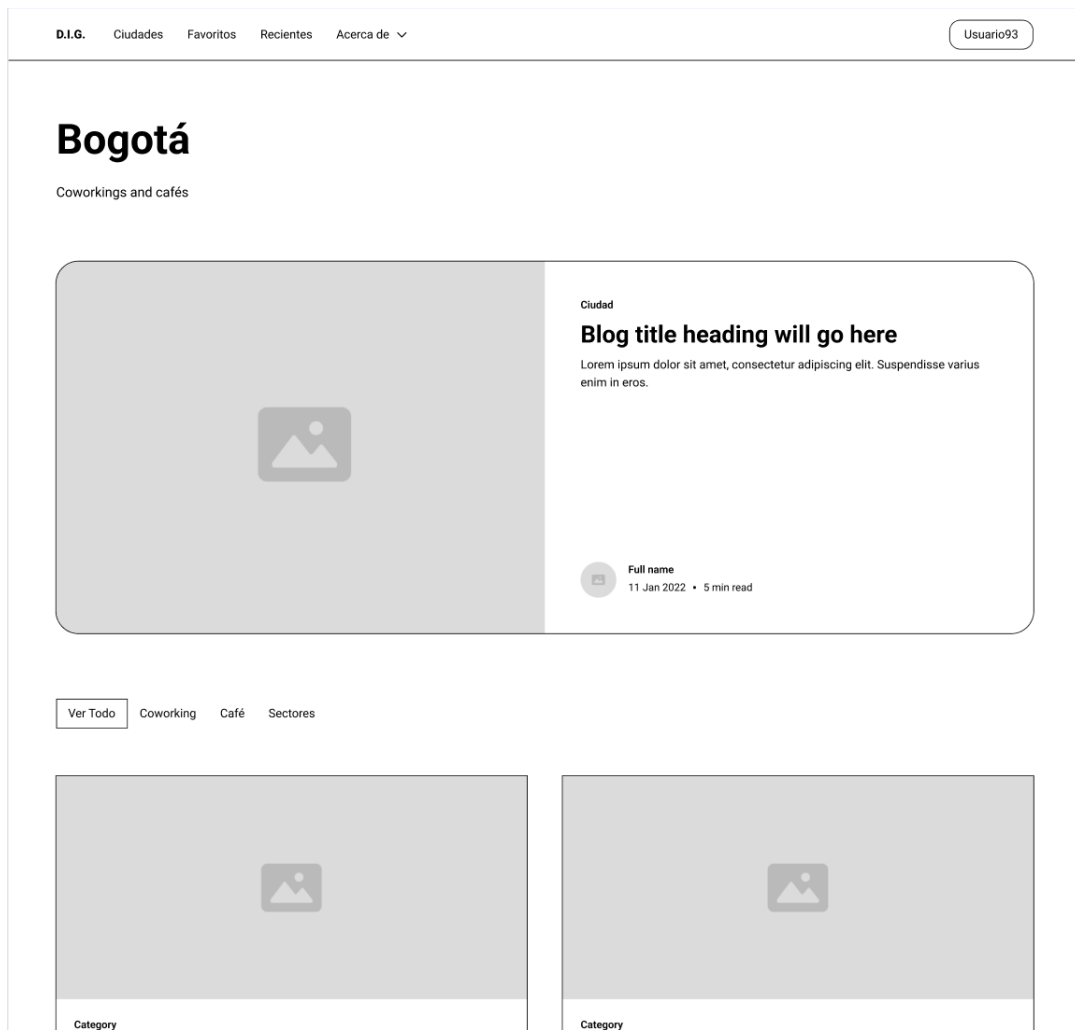
Se tuvo en cuenta la paleta de colores para que tenga una forma visual de captar la atención y ser recordado por sus espectadores.

Mockups

- **Página de inicio**



- **Página de navegación del Usuario**



Modelo de Negocio

- **¿Los clientes reconocen el problema?**
 - Generalmente se recurren a algunos sitios en internet en los que se quiere conseguir información de diferentes sitios los cuales se planean visitar en un futuro para realizar varias actividades. Al momento de hacer la búsqueda se descubre que la información disponible de los sitios no está actualizada o no es verídica.
- **¿Qué resuelve?**
 - Teniendo en cuenta el problema mencionado anteriormente, se propone una plataforma web llamada D.I.G en la que los usuarios pueden acceder a información reciente y en tiempo real de los diferentes sitios de los que estén interesados para ir a realizar sus actividades.
- **¿Cómo se resuelve?**
 - Es un aplicativo web en el que cada usuario tendrá una cuenta y podrá introducir y actualizar información en cualquier momento

sobre los diferentes sitios que frecuenta, asimismo, será posible hacer reviews o comentarios de los sitios a los que los usuarios frecuentan.

- **¿Por qué nos comprarían la solución?**

- Al ser una plataforma en la que la información que se tiene es dinámica y actualizada en tiempo real, gracias a los mismos usuarios que frecuentan dichos lugares, es muy viable para todos aquellos clientes que hagan uso del sistema ya que es posible realizar una visión amplia de los sitios que se tienen a la mano y la congestión de los mismos.

Rentabilidad

Como proyecto y grupo de trabajo se implementarán alianzas entre algunos sitios interesados en pertenecer a la red de coworking que se desplegará en toda la ciudad. Será mediante comisiones de vistas y uso del espacio. Adicionalmente, durante la navegación en nuestro sitio web se presentarán una serie de anuncios en diferentes ubicaciones de la pantalla de tal forma que no interrumpa o se vuelva una experiencia no grata para los usuarios.

Propuesta de valor

Andas en busca de un lugar donde puedas trabajar de forma remota o simplemente tomar un café. He aquí la solución, nosotros brindamos una página web en la que puedes confiar dado que la información acerca de los sitios, tiene las estadísticas suficientes para que encuentres algo que se ajuste a los que requieres. Algo que nos caracteriza es que la información se está actualizando por los mismo usuarios que frecuentan estos establecimientos, así sabrás en tiempo real como se encuentra adecuado el lugar.

Segmento de clientes

Esta aplicación está destinada a aquellas personas que se consideren Nómadas Digitales, trabajadores remotos, desarrolladores(ya sea estudiantes o profesionales), freelancers. Que acostumbran a buscar un sitio diferente al ámbito de oficina, salón de clases, entre otros.

Canales de distribución y comunicación

Los canales de distribución son la ruta o el camino a través del cual el producto se transfiere desde el lugar de producción, hasta el consumidor final.

El canal de distribución será directo, por medio de la página web de DIG, los establecimientos y usuarios interesados en usar la plataforma pueden acceder a nuestro servicio de manera directa y sin intermediarios.

A futuro, otra manera por la cual se distribuirá la aplicación puede ser indirecta mediante publicidad puesta en los establecimientos socios.

Los canales de comunicación entre todo tipo de usuario y la aplicación se puede realizar por medio de la misma plataforma, redes sociales o correo electrónico para atención de dudas, soporte, reporte de fallos y PQR. Estas serán atendidas por los moderadores y administradores de DIG.

Relación con el cliente

El cliente se define en este proyecto como el proveedor del servicio al cual se quiere respaldar. Y el usuario, se define como el miembro de la comunidad que reporta, y que tiene acceso a la información de consulta que provee la plataforma.

Recursos claves

- Acceso y comunicación con los clientes, proveedores de servicios.
- Campaña de divulgación, marketing y promoción de la plataforma.

Recursos de infraestructura

- **Hardware**
 - Herramientas de computación personales de cada desarrollador (especificación en la documentación de propuesta).
 - Servidores de desarrollo.
 - Servidores y plataformas como servicio, para despliegue.
- **Software**
 - Chrome DevTools, Bootstrap, Angular JS, Django.
 - API's, frameworks específicos, entre otros.

Estructura del Costo

Detalle de la Estimación de Costos

Descripción	Detalle	Costo (USD)
Personal	Administración	\$ 3000 per month - per person
	Mantenimiento	\$ 2200 per month - per person
	Actualizaciones	\$ 1000 per month - per person
Capital	Software (licencias, software externo)	\$ 1300 per month
	Hardware (equipment, services, cloud)	\$ 73,2 per month
Desarrollo	Incluyendo costo de testing	\$4000 per month - Fullstack Dev.

		\$2000 per month - Tester
Mantenimiento	Soporte de proveedor	20% of initial development budget
Consultoría	-	-
Soporte	Mesa de ayuda, Call center	\$24 per month (outsourcing, per agent)
Interventoría	-	-
Divulgación y Capacitación	Marketing	\$2000 per month
Otros costos	-	-

Tiempo estimado

1.600 horas

Way of Working

Herramientas Usadas	Detalle de Uso
Lucidchart	Diseño del diagrama de Clases
Vertabelo	Diagrama Entidad-Relación
Discord	Daily Scrum, gestión de dudas e inquietudes, salas de trabajo, planificación de sesiones y medio de comunicación principal de los miembros del equipo.
Jira	Gestor de software
Trello	Control de desarrollo de tareas para el sprint
Google Docs	Documentación del Sprint 1 y para el formato de historias de usuario y casos de uso
Figma	Diseño de los Mockups
Visual Paradigm	Diagrama de Casos de uso
Git Hub	Repositorio para documentación, front y back end

Google Forms	Creación y realización de la encuesta
--------------	---------------------------------------

Sprint Planning

Sprint	Fase	Inicio	Fin
1	Planeación	Marzo 24	Marzo 24
	Ejecución	Marzo 24	Abril 17
	Revisión	Abril 18	Abril 18
	Retrospectiva	Abril 18	Abril 18

Daily Scrum

Fecha Inicio	Fecha Finalización	Fase	Actividades	Reunión
24 marzo	24 marzo	Planeación	Planeación	Clase
4 abril	8 abril	Ejecución	Continuación de planeación Diagrama E-R preliminar	Daily Scrum 9 abril Clase
11 abril	16 abril	Ejecución	Diseño de aplicación, modelo de negocio.	Daily Scrum - 13 abril
			Diagramas de Casos de Uso, E-R, clases UML, Diseño de aplicación, modelo de negocio.	Daily Scrum - 15 abril
			Diagramas de Casos de Uso, Historias de Usuario, E-R, clases UML.	Daily Scrum - 16 abril
			Diagramas de Casos de Uso, Historias de Usuario, E-R, clases UML. Sprint Retrospective Sprint Review	Story Time - 18 abril

Sprint Review

Se tendrá una revisión a los mockups y la paleta de colores con el fin de realizar las adaptaciones necesarias para que estos logren dar con una identidad de proyecto clara, entendible y establecida para cuando empiece a diseñar el front end.

Los MER, casos de uso e historias de usuario serán susceptibles al cambio acorde con las necesidades de implementar o eliminar funcionalidades al momento de empezar a realizar la programación de la aplicación. Se buscó en la mejor manera que se mantenga lo originalmente planeado teniendo en cuenta el tiempo de desarrollo, la complejidad y limitaciones de a nivel técnico, de software y de conocimiento.

Se plantearon posibles funcionalidades adicionales a la aplicación que serán evaluadas y posiblemente implementadas según el cumplimiento de los siguientes sprints, la disponibilidad de tiempo y la complejidad de su implementación.

Sprint Retrospective

El desarrollo y manejo de la información a través de canales de comunicación textuales y audiovisuales como discord nos permitió una mejor organización y gestión de los daily scrum y planeación junto con el gestor de tareas de trello.

La implementación de herramientas de gestor de software como Jira quedaron pendientes de su implementación, se espera que en el siguiente Sprint, se pueda documentar todas las tareas, control y desarrollo de las mismas en Jira para así poder suministrar el panel de épicas.

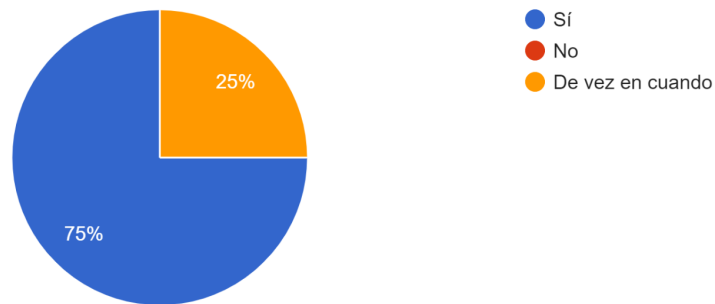
Debido a que en este sprint se sentaron las bases del backlog, el diseño de la aplicación (Mockups, logo, paleta de colores) y la fijación de la identidad visual de D.I.G quedaron pendientes por completar su desarrollo.

Encuesta

Se realizó la encuesta el día 13 de Abril del 2022 con el fin de conocer la opinión de un grupo de interés (Estudiantes de la Universidad Nacional en su mayoría) por medio de formularios de Google, y divulgado por medio de redes sociales. Con el fin de conocer el interés del público si se identifica en el entorno de nómadas digitales y si usa aplicaciones existentes. A continuación se muestran los resultados.

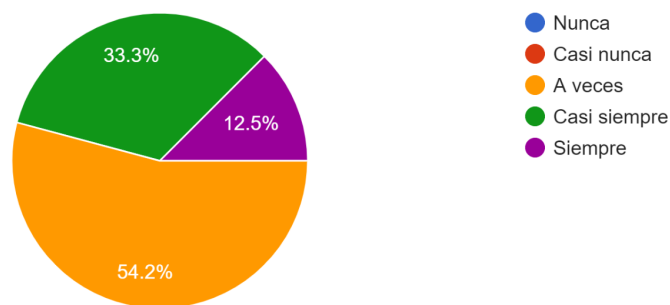
¿Suele utilizar aplicaciones para saber el estado de diferentes sitios de interés? Ejemplo: Google maps, Mapas y demás.

24 respuestas



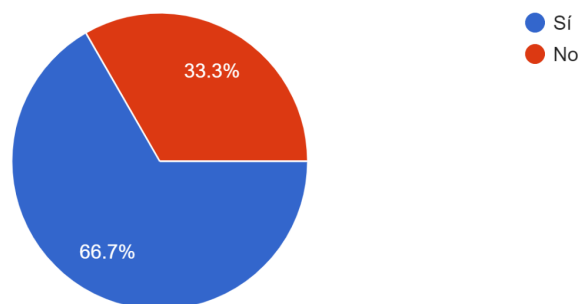
¿Con que frecuencia utiliza dichas aplicaciones?

24 respuestas

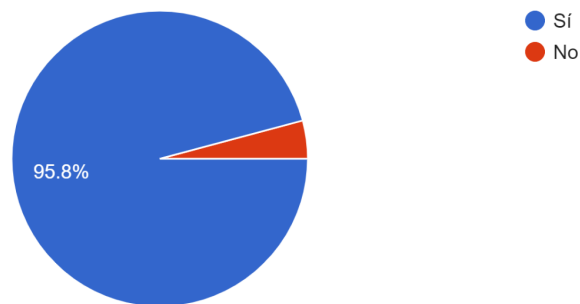


Cuando le da uso a dichas aplicaciones ¿Encuentra información actualizada de los sitios? (Horarios, concurrencia, reseñas, etc.)

24 respuestas



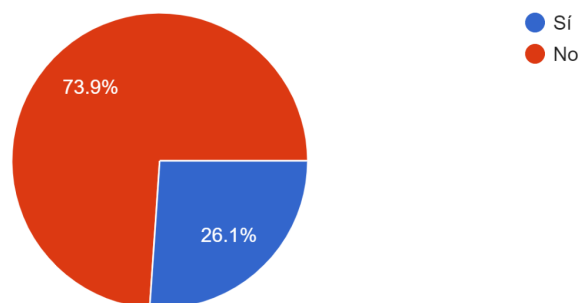
¿Le gustaría tener información actualizada y en tiempo real de los sitios a los que quiere visitar?
24 respuestas



Un nómada digital o digital nomad es una persona que utiliza Internet para desempeñar su ocupación y/o para vender sus conocimientos a otras personas o empresas. En otras palabras, trabaja de forma remota, cuestión que le permite poder llevar una “vida nómada”, es decir, poder vivir viajando.

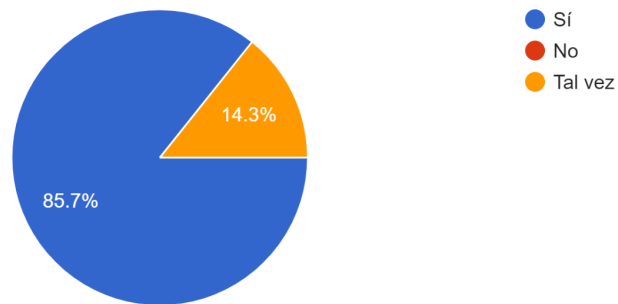
Es decir aquella persona que se mueve libremente por una ciudad, país o continente y desde cualquier punto con conexión a internet puede llevar a cabo sus actividades laborales o académicas.

Bajo el siguiente concepto, ¿Es usted un nómada digital?
23 respuestas



¿Le gustaría encontrar información actualizada y en tiempo real sobre los sitios en los que posiblemente va a trabajar?

7 respuestas



¿Le gustaría saber si un proveedor de algún servicio tiene disponibilidad en lo que ofrece? Por ejemplo: Saber si un café está lleno, no tiene disp...os, entre otros, de manera actualizada y pertinente.

7 respuestas

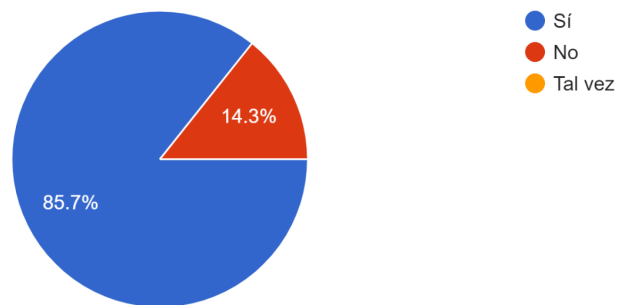


Diagrama de Clase

DIG - UML Diagrama de Clase

D.I.G | April 16, 2022

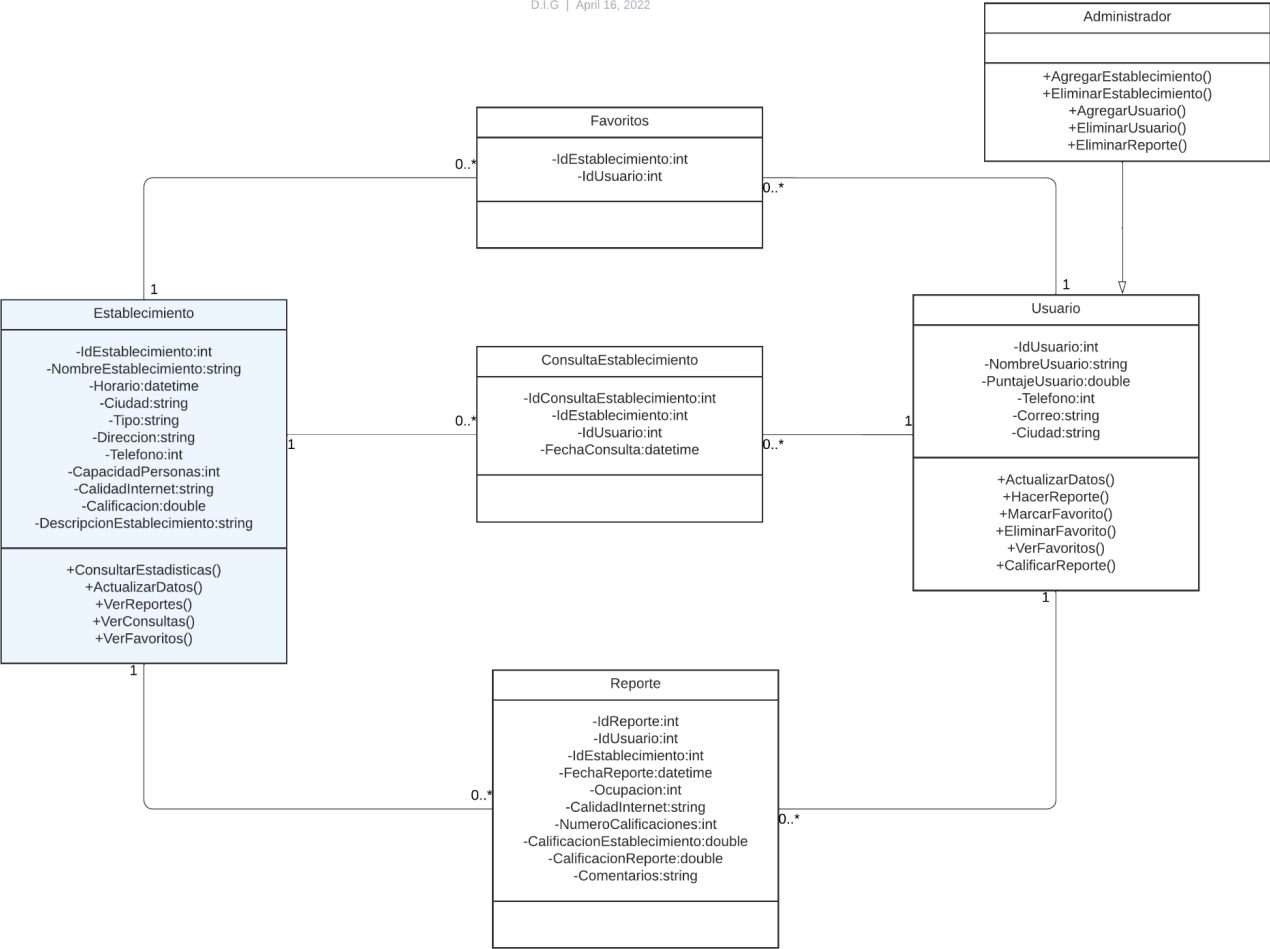


Diagrama de Casos de uso

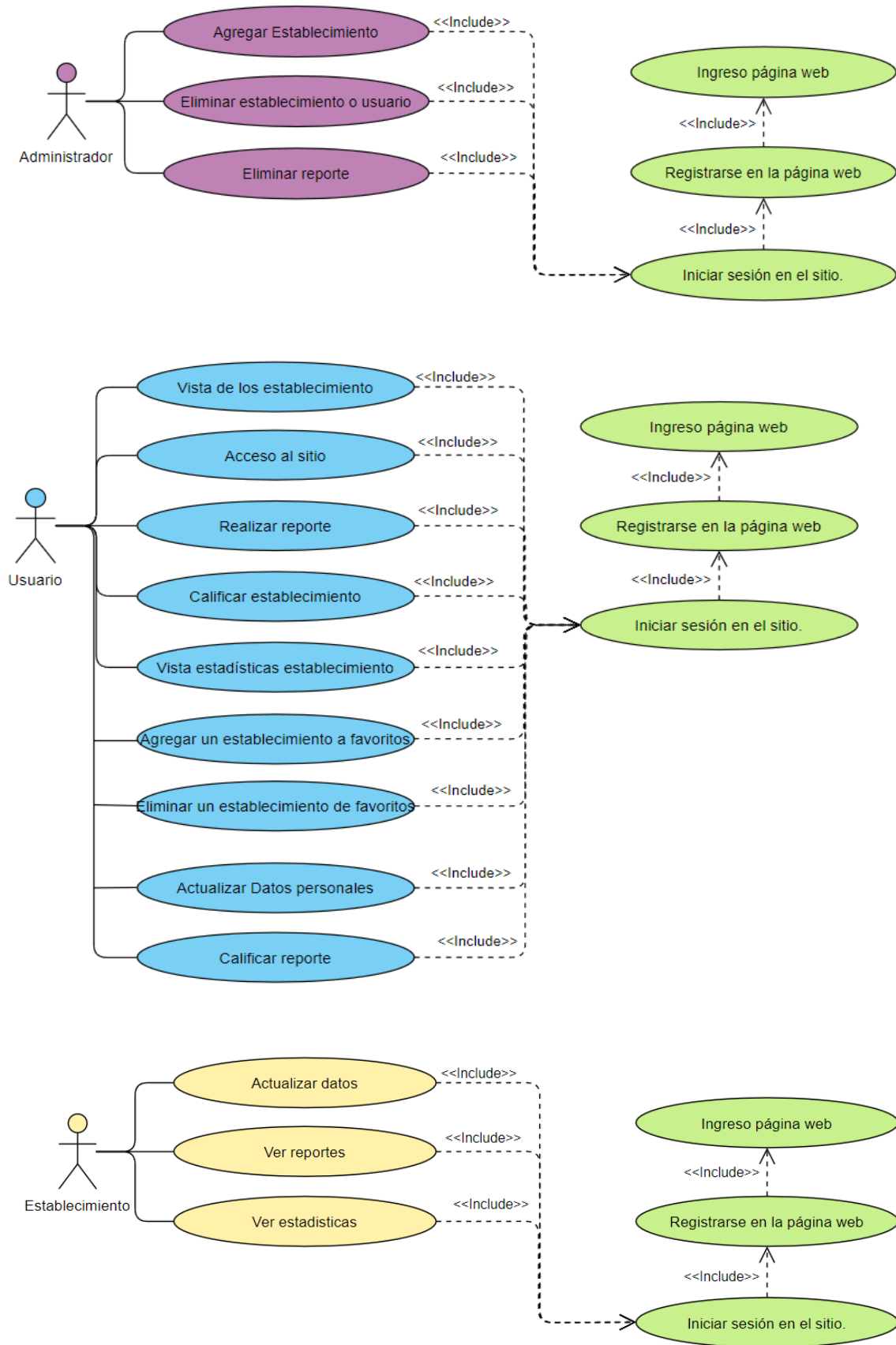


Diagrama Entidad-Relación

