



**Universidad Tecnológica
del Norte de Guanajuato**
Organismo Público Descentralizado del Gobierno del Estado

"Educación y progreso para la vida"

**Ingeniería en Tecnologías de la Información y
Comunicación**

**<<Unidad I.- Administración de Recursos
Humanos del proyecto de TI>>**

Administración de Proyectos de TI II

Profesor:

LI. José Gerardo Reyna Ibarra

Integrantes:

Emiliano Aguilar Cerna 1215100995

Maribel Vargas Exiga 1215100252

Daniela Alejandra Vargas Palomino 1215100240

30 de mayo del 2018

Introducción

En el presente documento veremos la aplicación de distintos formatos para hacer más llevadero un proyecto, ya que la mayoría de proyectos no llegan a concluirse por falta de especificaciones en requerimientos, delimitación de proyecto y algunos puntos relevantes que estarán redactados en el project charter.

Veremos la aplicación del formato de plan de recursos humanos, que consta en definir los roles, aquí se menciona los objetivos, funciones, habilidades y responsabilidades por cada rol que esté definido en el proyecto, para que el equipo de trabajo conozca todo lo que implica y cuáles son las funciones que realizará dentro de dicho proyecto. Otro documento muy esencial es el de plan de tiempo en el cual se basa en poner en claro los tiempos de entrega por cada actividad y que actividad sigue de otra, así como una ruta crítica la cual hay que verificar para no retrasar el proyecto y por último veremos el archivo de declaración de alcance en el cual está plasmada una pequeña descripción de los requerimientos, criterios de aprobación y quien va aprobar dicho requerimiento. De todos los formatos antes mencionados veremos su aplicación en el desarrollo.

Contenido

Objetivo	4
Metodología.....	4
Desarrollo	6
Project Chárter	6
Plan de Alcance	6
Plan de Tiempo	6
Plan de Recursos Humanos.....	7
Resultado y Conclusiones	7
Revisión Bibliográfica.....	7
Anexos	8
Anexo A	8
Anexo B	20
Anexo C	32
Anexo D	36

Objetivo

Identificar y documentar cada uno de los roles de acuerdo a las habilidades interpersonales que presenta cada miembro del equipo, ya que dichos roles se van a ejercer durante el desarrollo de la aplicación de aprendizaje en la materia de Desarrollo de Aplicaciones Web, con la finalidad de visualizar y analizar las responsabilidades que cada entregable y actividad que se requieren.

Metodología

La Gestión de los Recursos Humanos del Proyecto incluye los procesos que organizan, gestionan y conducen al equipo del proyecto que está compuesto por las personas a las que se han asignado roles y responsabilidades para completar el proyecto, cada miembro tiene diferentes conjuntos de habilidades que pueden estar asignados a tiempo completo o a tiempo parcial y se pueden incorporar o retirar del equipo conforme avanza el proyecto, de igual manera se puede referir a los miembros del equipo del proyecto como personal del proyecto, es importante mencionar que cada uno de los miembros del equipo deben participar en la toma de decisiones y en la planificación del proyecto.

Procesos de Gestión de los Recursos Humanos del Proyecto

- **Planificar la Gestión de los Recursos Humanos:** Es el proceso de identificar y documentar los roles dentro de un proyecto, responsabilidades, habilidades requeridas y relaciones de comunicación, así como de crear un plan para la gestión de personal. El principal beneficio es establecer los roles y responsabilidades del proyecto, es decir, planificar los recursos humanos que se utilizan para determinar e identificar aquellos recursos humanos requeridos para el éxito del proyecto.
- **Adquirir el Equipo del Proyecto:** Es el proceso que permite confirmar la disponibilidad de los recursos humanos y conseguir el equipo necesario para completar las actividades del proyecto, el cual consiste en describir y guiar la selección del equipo y la asignación de las responsabilidades para obtener un equipo competente.
- **Desarrollar el Equipo del Proyecto:** Es el proceso que mejora las competencias, la interacción entre los miembros del equipo y el ambiente general del equipo para lograr un mejor desempeño del proyecto con el propósito de producir una mejora con los miembros del equipo de trabajo como pueden ser sus habilidades, competencias personales y su rendimiento en general de dicho proyecto.

- **Dirigir el Equipo del Proyecto:** Es el proceso que consta de realizar el seguimiento del desempeño de los miembros del equipo, así como de proporcionar retroalimentación, resolver problemas y gestionar cambios a fin de optimizar el desempeño del proyecto para fomentar el trabajo en equipo e integrar los esfuerzos de los miembros del equipo, a fin de crear equipos de alto desempeño.

Desarrollo

Project Chárter

El Acta de Constitución de Proyecto es una herramienta crucial para el desarrollo de toda actividad, en el cual se detallan cada uno de los aspectos fundamentales e importantes de todo el proyecto, es aquí donde se delimita el alcance, se definen los objetivos, se establecen los entregables, se definen las posiciones, se asignan las responsabilidades y se definen los planes y las consideraciones. Este documento autoriza formalmente un proyecto o una fase y en documentar los requisitos iniciales que satisfacen las necesidades y expectativas de los interesados.

[Ver Project Chárter](#)

Plan de Alcance

El plan de gestión de alcance es un componente del plan para la dirección del proyecto, e este documento se describe cómo será definido, desarrollado, monitoreado, controlado y verificado el alcance. El desarrollo de este plan y de los detalles del alcance del proyecto comienza con el análisis de la información en el acta de constitución del proyecto, en la información histórica contenida de los activos de los procesos de la organización y en cualquier otro factor ambiente relevante de la empresa.

[Ver Plan de Alcance](#)

Plan de Tiempo

La gestión de Tiempo en un proyecto debe incluir todos los procesos necesarios para completarlo dentro del plazo acordado, dicha gestión incluye todas las actividades necesarias para conseguir cumplir con el objetivo de fecha de entrega del producto del proyecto. Este plan incluye la identificación de actividades, secuenciación lógica de actividades, la estimación de duración de actividades y elaboración de cronograma de proyecto.

[Ver Plan de Tiempo](#)

Plan de Recursos Humanos

La gestión de los Recursos Humanos del Proyecto incluye los procesos que organizan, gestionan y conducen al equipo del proyecto. El equipo de proyecto está compuesta por las personas a las que se han asignado roles y responsabilidades para completar el proyecto. El proceso de este Plan es identificar y documentar los roles dentro de un proyecto, las responsabilidades, las habilidades requeridas y las relaciones de comunicación, así como crear un plan para la gestión personal. Es la pieza fundamental ya que toda la información incluida en dicho plan sirve como pauta para todos los empleados de una empresa.

[Ver Plan de Recursos Humanos](#)

Resultado y Conclusiones

Como pudimos ver los formatos expuestos, tienen mucha información detallada la cual nos ayuda a tener una mejor administración de dicho proyecto, al principio puede ser tedioso, pero al estar trabajando en dicho proyecto esta documentación hará mucho más rápida la solución o detallado de dichos requerimientos. En cuanto a los roles se describen para poder así tener un mejor control en cuanto al personal ya que es muy esencial el que se tenga conciencia de cada de sus actividades, hasta donde se ve involucro en cada requerimiento y en cuanto al plan de tiempo es muy importante para tener administrado y tener un mejor resultado del proyecto.

En cuanto a los formatos es mucho más fácil cuando se basan en una guía o metodología, los archivos se llenaron basándonos en la guía de PMBOK, es una muy buena guía en la cual podremos encontrar muchos más documentos importantes para hacer más llevadero el proyecto y así mejorar en cuanto al desarrollo de proyectos.

Revisión Bibliográfica

Indeed. (28 de Mayo de 2018). Obtenido de <https://www.indeed.com.mx/>

Institute, P. M. (2013). *Guía de los fundamentos para la Dirección de Proyectos*(Guía del PMBOK). EE.UU: Project Managment Institute.

Anexos

[Anexo A](#)

FO-IN-01 Project Charter

[Aplicación Móvil de aprendizaje en el Desarrollo de Aplicaciones Web]

Fecha: *[09/mayo/2018]*

1. Información del Proyecto

Empresa / Organización	Universidad Tecnológica del Norte de Guanajuato
Nombre del proyecto	Aplicación Móvil de aprendizaje en el Desarrollo de Aplicaciones Web
Descripción Proyecto	Aplicación móvil que permita el aprendizaje de una manera didáctica en la materia de Desarrollo de Aplicaciones Web.
Fecha de preparación	09-mayo-2018
Cliente	José de Jesús Eduardo Barrientos Avalos
Patrocinador principal de Proyecto	José Gerardo Reyna Ibarra Anastasio Rodríguez García
Periodo del proyecto	Mayo-Agosto 2018

2. Justificación del Proyecto

Con respecto a la población estudiantil de la Universidad Tecnológica del Norte de Guanajuato, se observó un bajo nivel de desempeño en la materia de Desarrollo de Aplicaciones Web, el cual afecta de manera directa a la institución ya que genera deserciones obteniendo menos egresados en el área de TIC's.

La aplicación reforzará los conceptos básicos ya que son fundamentales para iniciar a construir el código, además podrán diferenciar entre los múltiples tipos de lenguaje de programación y la importancia de su involucración que estos tienen, como pueden ser html, css, php y java por mencionar algunos. Por otro lado, la aplicación contará con algunos ejercicios que les ayudarán a conocer los errores de sintaxis más comunes.

El estudiante reforzará los conocimientos adquiridos durante el curso de la materia de Desarrollo de Aplicaciones Web, siendo esta una aplicación que se puede utilizar como herramienta extra de material didáctico, teniendo como resultado que los alumnos aumenten un 30% su conocimiento.

3. Entregables

3.1 Entregable final 1 y su descripción.

id	Entregable	Descripción
E1	Project Chárter	Este documento contendrá la definición de los objetivos y se establecerán los entregables, definiendo y asignando los roles y responsabilidades, con el fin de autorizar formalmente un proyecto.

3.2 Entregable final 2 y su descripción.

id	Entregable	Descripción
E2	Plan de Tiempo	En este documento se identificarán todas las actividades necesarias para cumplir con el objetivo del proyecto, estimando la duración de cada una y su secuencia.

3.3 Entregable final 3 y su descripción.

id	Entregable	Descripción
E3	Sprint 1	Este sprint está conformado por la elaboración del Splash, el menú principal, el temario, la sección de temas y conceptos básicos y la apariencia de redes sociales en la aplicación.

3.4 Entregable final 3 y su descripción.

id	Entregable	Descripción
E4	Sprint 2	Este sprint está conformado por la realización de Juegos 1, 2 y 3, un Quiz para cada unidad temática, la ventana de puntuación y la Biblioteca.

3.5 Entregable final 3 y su descripción.

id	Entregable	Descripción
E5	Sprint 3	En este sprint se desarrollarán la sección de noticias, comentarios y ejercicios, la opción del Acerca de, el apartado de los videos y podcast.

4. Requerimientos

Id	Nombre	Descripción
HU1	Splash	Al entrar a la aplicación se mostrará una pantalla con el icono de la aplicación.
HU2	Menú Principal	Al iniciar la aplicación en la pantalla aparecerán iconos los cuales te re direccionaran a las diferentes funciones.
HU3	Temario	Esta sección tendrá un resumen de todos los temas que se revisarán durante las 3 Unidades de la materia.
HU4	Apartado de Temas	En este punto se visualizará el contenido de cada uno de los temas de la Unidad 1, 2 y 3
HU5	Sección de Conceptos Básicos	Se describirá cada uno de los conceptos relevantes al tema de las unidades 1, 2 y 3.
HU6	Acceso a Redes Sociales	Se re-direccionará a las diferentes redes sociales con las que cuenta la UTNG.
HU7	Juego_1	Consistirá en un código en el cual faltaran palabras, donde el usuario podrá completar con palabras que aparecerán debajo del código.
HU8	Juego_2	En este juego se mostrarán dos imágenes en la cual el usuario identificara cual tiene la sintaxis correcta y podrá rectificar con un botón.
HU9	Juego_3	Aparecerán distintas líneas de código de manera desordenada y el usuario deberá acomodarlos en el orden correcto.
HU10	Quiz	Esta sección tendrá preguntas sencillas de opción múltiple, que servirá como repaso final, se realizara uno para cada una de las unidades: 1, 2 y 3.
HU11	Ventana de Puntuación	Al terminar el Quiz el alumno apreciará una ventana con la puntuación de su resultado.
HU12	Biblioteca virtual	Dentro de esta sección contará con enlaces a libros pdf y solo aparecerá la imagen de la portada del libro y el nombre de este mismo.
HU13	Podcast	Esta sección contendrá audio en los cuales se describirá las actualizaciones más relevantes de los lenguajes de

[Aplicación Móvil de aprendizaje en el Desarrollo de Aplicaciones Web]

FO-IN-01 Project Charter V.1.0

		programación.
HU14	Enlaces a tutoriales de Internet	Esta sección contendrá ejercicios básicos de algunos de los temas para un mejor aprendizaje.
HU15	Ejercicios básicos como material de apoyo	En este apartado se encontrarán diferentes ejercicios relacionados con los temas para que los alumnos puedan practicar.
HU16	Comentarios	Los usuarios pondrán comentar el puntaje de su avance y alguna opinión. Y calificación a temas.
HU17	Noticias	En este apartado tendrá noticias relevantes sobre los temas relacionados con Ruby, CSS, etc.
HU18	Acerca de	Esta sección contendrá información de la aplicación y de los desarrolladores de la aplicación.

[Aplicación Móvil de aprendizaje en el Desarrollo de Aplicaciones Web]

FO-IN-01 Project Charter V.1.0

id	Requerimientos no Funcionales	Descripción
HU19	Logotipo	Se diseñará un logotipo para la aplicación.
HU20	Tipografía	Se establece la tipografía para los títulos, subtítulos y párrafos.
HU21	Paleta de colores	Se establece el color de botones y aplicación.
HU	Base de datos	Se realizará una base de datos para poder almacenar información.
HU15	//Responsiva	La aplicación deberá ser responsiva.

5. Objetivos

	Objetivo	Criterios de éxito
Alcance	La aplicación va a contener secciones de acuerdo a cada unidad de la materia de Desarrollo de Aplicaciones web, cada una contendrá: Temas, Conceptos, Ejercicios, Juegos, Videos y se va a finalizar con un Quiz, y de manera general se encontrará un menú principal, Temario, sección de Noticias, Podcast y Biblioteca.	Entregar cada una de las secciones de la aplicación: -Unidad 1, 2 y 3 -Juegos -Quiz -Conceptos -Temas -Menú principal -Noticias -Podcast -Ejercicios -Biblioteca
Cronograma (Tiempo)	Cumplir con todas las actividades en la fecha establecida y si es posible con un tiempo de holgura para poder hacer pruebas y poder llegar con éxito al término del proyecto.	-Entregar sprint 1, 2 y 3 en las fechas establecidas. -Cumplir con la entrega de avances al Administrador del proyecto. -Cumplir con la fecha establecida de entrega final del proyecto.
Costo	Concluir este proyecto sin exceder el presupuesto inicial y garantizar que los servicios requeridos para la aplicación sean de excelente calidad.	-Pagar de acuerdo a la planeación los Servicios, Equipos tecnológicos y Recursos humanos.

6. Restricciones

Restricciones de elaboración del Logotipo

El logotipo de la aplicación será diseñado y creado por los integrantes del equipo para la aseguración de los derechos, así como los colores.

Restricciones de los iconos

Los iconos que se encuentren dentro de esta aplicación serán creados para no tener problemas de derechos de imágenes.

Restricciones de Tienda de descargas

El cliente nos ofrecerá una cuenta en dicha tienda, en donde podremos subir la aplicación y pueda estar a disposición de los clientes.

Restricciones de Sistema Operativo

La aplicación solo podrá ser instalada y utilizada en dispositivos Android

7. Supuestos

Se cuenta con:

- Equipo de cómputo
- Cuenta en playStore
- Habilidades para desarrollar la aplicación móvil
- La aplicación tendrá un funcionamiento de 95%
- La aplicación será funcional
- La aplicación va a tener 5 descargas semanales
- Esta aplicación será utilizada por otros alumnos de diferentes universidades tecnológicas.

8. Cronograma estimado de Entregables

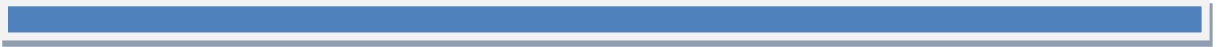
Entregables	Fecha Entrega
Project Chárter	09/mayo/2018 – 25/mayo/2018
Plan del Tiempo	18/mayo/2018 – 28/mayo/2018
Sprint 1	28/mayo/2018 – 07/junio/2018
Sprint 2	08/junio/2018 – 28/junio /2018
Sprint 3	29/junio/2018 – 02/Agosto/2018

9. Presupuesto estimado

Concepto	Monto
Administrador de Proyectos	\$20,000 al mes
Programador	\$14,888 al mes
Analista	\$13,971 al mes
Diseñador	\$10,447 al mes
Documentador	\$7,688 al mes
Tester	\$15,150 al mes
Asegurador de Calidad	\$9,900 al mes
Agua	\$110 al mes
Luz	\$170 al mes
Internet	\$389 al mes
Total	\$92,707

[Aplicación Móvil de aprendizaje en el Desarrollo de Aplicaciones Web]

FO-IN-01 Project Charter V.1.0



10. Lista de Interesados (stakeholders)

Nombre	Rol	Impacto	Actividades
Emiliano Aguilar Cerna	-Administrador del proyecto -Programador -Asegurador de Calidad -Ingeniero de validación y verificación	Alto	-Supervisión de tareas. -Implementaciones de soluciones y cambio. -Definición y presentación de la aplicación.
Daniela Alejandra Vargas Palomino	-Programador -Diseñador -Tester -Ingeniero de manutención	Medio	-Maquetación de la aplicación movil -Elegir tipografía -Realización de pruebas a Requerimientos
Maribel Vargas Exiga	-Programador -Analista -Documentador Administrador de la configuración	Medio	-Analizar Requerimientos -Elaborar actas y registros generados durante las reuniones de revisión
José de Jesús Eduardo Barrientos Avalos	Cliente	Alto	-Proporcionar requerimientos -Recibir Avances -Recibir Aplicación

11. Asignación del Administrador del Proyecto

Nombre:		Nivel de Autoridad:
Emiliano Aguilar Cerna		Alta
Reporta a:	Anastasio Rodríguez García	
Supervisa a:	Maribel Vargas Exiga Daniela Alejandra Vargas Palomino	

12. Aprobaciones

Anastasio Rodríguez García	Emiliano Aguilar Cerna
[Nombre y Firma] PATROCINADOR	[Nombre y Firma] ADMINISTRADOR DE PROYECTO

FO-PL-A01 Declaración del alcance

Aplicación Móvil de aprendizaje en el Desarrollo de

Aplicaciones Web

Emiliano Aguilar Cerna

Maribel Vargas Exiga

Daniela Alejandra Vargas Palomino

Fecha: 15/05/2018

Historial de Revisiones

Fecha	Versión	Descripción	Autor
15/05/2018	V.1.0	Realización de la Declaración del alcance	Emiliano Aguliar Cerna Maribel Vargas Exiga Daniela Vargas Palomino

Contenido

DECLARACIÓN DEL ALCANCE	3
1. DESCRIPCIÓN GENERAL DEL PROYECTO.....	3
2. DECLARACIÓN DEL ALCANCE.....	5

DECLARACIÓN DEL ALCANCE

1. DESCRIPCIÓN GENERAL DEL PROYECTO.

Con respecto a la población estudiantil de la Universidad Tecnológica del Norte de Guanajuato, se observó un bajo nivel de desempeño en la materia de Desarrollo de Aplicaciones Web, el cual afecta de manera directa a la institución ya que genera deserciones obteniendo menos egresados en el área de TIC's.

La aplicación reforzará los conceptos básicos ya que son fundamentales para iniciar a construir el código, además podrán diferenciar entre los múltiples tipos de lenguaje de

programación y la importancia de su involucración que estos tienen, como pueden ser html, css, php y java por mencionar algunos. Por otro lado, la aplicación contará con algunos ejercicios que les ayudarán a conocer los errores de sintaxis más comunes.

El estudiante reforzará los conocimientos adquiridos durante el curso de la materia de Desarrollo de Aplicaciones Web, siendo esta una aplicación que se puede utilizar como herramienta extra de material didáctico, teniendo como resultado que los alumnos aumenten un 30% su conocimiento.

2. DECLARACIÓN DEL ALCANCE

Entregable final 1	Descripción	Criterio de aceptación	Aprobación
1. Splash	Al entrar a la aplicación se mostrara una pantalla con el logotipo de la aplicación.	El splash tendrá el logotipo de la aplicación al iniciar con la aplicación.	Anastasio Rodríguez García

Entregable final 1	Descripción	Criterio de aceptación	Aprobación
2. Menú Principal	Al iniciar la aplicación en la pantalla aparecerán iconos los cuales te re direccionaran a las diferentes funciones.	Contendrá diferentes apartados como temario, unidad 1, 2 y 3, también podcast y noticias e iconos para vincular a las redes sociales.	Anastasio Rodríguez García

Entregable final 1	Descripción	Criterio de	Aprobación
--------------------	-------------	-------------	------------

		aceptación	
3. Temario	Esta sección tendrá un resumen de todos los temas que se revisarán durante las 3 Unidades de la materia de Desarrollo de Aplicaciones Web.	El temario se mostrará de una manera dinámica y atractiva con un resumen de todas las unidades de la materia de Desarrollo de Aplicaciones Web.	Anastasio Rodríguez García

Entregable final 1	Descripción	Criterio de aceptación	Aprobación
4. Apartado de Temas	En este punto se visualizará el contenido de cada uno de los temas de la Unidad 1, 2 y 3	Cada tema contendrá sus subtemas de acuerdo a cada una de las unidades que corresponde, esta se representará con un diseño de tipo acordeón.	Anastasio Rodríguez García

Entregable final 1	Descripción	Criterio de aceptación	Aprobación
5. Sección de Conceptos Básicos	Se describirá cada uno de los conceptos relevantes al tema de las unidades 1, 2 y 3.	Se visualizarán varios conceptos básicos de las unidades 1,2,3.	Anastasio Rodríguez García

Entregable final 1	Descripción	Criterio de aceptación	Aprobación
6. Acceso a Redes Sociales	La aplicación contendrá enlaces a las diferentes redes sociales con las que cuenta la UTNG.	Tendrá acceso a diferentes redes sociales de la UTNG con iconos flotantes que permitan enlazarlas directamente.	Anastasio Rodríguez García

Entregable final 1	Descripción	Criterio de aceptación	Aprobación
7. Juego_1	Consistirá en un código en el cual faltaran palabras, donde el usuario podrá completar con palabras que aparecerán debajo del código.	Se mostrara el código en el cual faltaran palabras y el usuario escribirá lo que falta para que ese sea correcto.	Anastasio Rodríguez García

Entregable final 1	Descripción	Criterio de aceptación	Aprobación
8. Juego_2	En este juego se mostrarán dos imágenes en la cual el usuario identificara cual tiene la sintaxis	Se visualizarán dos imágenes que correspondan a una sintaxis correcta e incorrecta, así mismo el botón para verificar	Anastasio Rodríguez García

	correcta y podrá rectificar con un botón.	si se respondió bien.	
--	-------------------------------------------	-----------------------	--

Entregable final 1	Descripción	Criterio de aceptación	Aprobación
9. Juego_3	Aparecerán distintas líneas de código de manera desordenada y el usuario deberá acomodarlos en el orden correcto.	Contendrá fragmentos de código desordenados de un código correcto en el cual se podrá arrastrar para acomodar correctamente.	Anastasio Rodríguez García

Entregable final 1	Descripción	Criterio de aceptación	Aprobación
10. Quiz	Esta sección tendrá preguntas sencillas de opción múltiple, que servirá como repaso final, se realizará uno	Se mostrara preguntas con opción múltiple y con un botón para finalizar en la unidad 1,2 y 3.	Anastasio Rodríguez García

	para cada una de las unidades: 1, 2 y 3 con opciones y botón para finalizar.		
--	------------------------------------------------------------------------------	--	--

Entregable final 1	Descripción	Criterio de aceptación	Aprobación
11. Ventana de Puntuación	Al terminar el Quiz el alumno apreciará una ventana con su nombre y su puntuación.	Mostrará la puntuación del Quiz con su respectivo nombre en una ventana en el centro de la pantalla.	Anastasio Rodríguez García

Entregable final 1	Descripción	Criterio de aceptación	Aprobación
12. Biblioteca virtual	Dentro de esta sección contara con enlaces a libros PDF y solo aparecerá la imagen de la portada del libro y el nombre de este mismo.	Se visualizará diferentes libros con una pequeña imagen de su portada y nombre de cada libro para enlazarlo directamente con un PDF.	Anastasio Rodríguez García

Entregable final 1	Descripción	Criterio de aceptación	Aprobación
13. Podcast	Esta sección contendrá audio en los cuales se describirá las actualizaciones más relevantes de los lenguajes de programación.	Cada uno de los Podcast tendrá un tema de acuerdo a la materia de Desarrollo de Aplicaciones Web.	Anastasio Rodríguez García

Entregable final 1	Descripción	Criterio de aceptación	Aprobación
14. Enlaces a tutoriales de Internet	Esta sección contendrá ejercicios básicos de algunos de los temas para un mejor aprendizaje.	Se mostrara diferentes enlaces para visualizar ejercicios de como aprender a programar.	Anastasio Rodríguez García

Entregable final 1	Descripción	Criterio de aceptación	Aprobación
15. Ejercicios	En este apartado se encontraran diferentes ejercicios relacionados con los temas para que los alumnos puedan practicar.	Este apartado contendrá varios ejercicios relacionado de cada tema de la unidad que le corresponde..	Anastasio Rodríguez García

Entregable final 1	Descripción	Criterio de aceptación	Aprobación
16. Comentarios	Los usuarios pondrán comentar el puntaje de su avance y alguna opinión. Y calificación a temas.	Se podrá insertar comentario donde el usuario podrá escribirlo y dar clic para que este se publique.	Anastasio Rodríguez García

Entregable final 1	Descripción	Criterio de aceptación	Aprobación
17. Noticias	En este apartado tendrá noticias relevantes sobre los temas relacionados con Ruby, CSS, etc.	Contendrá varias noticias relevantes a la materia de Desarrollo de Aplicaciones Web.	Anastasio Rodríguez García

Entregable final 1	Descripción	Criterio de aceptación	Aprobación
18. Acerca de	Esta sección contendrá información de la aplicación y de los desarrolladores de la aplicación.	Se observara información personal de los desarrolladores de dicha aplicación.	Anastasio Rodríguez García

FO-PL-03 Plan de Tiempo

*[Aplicación Móvil de aprendizaje en el Desarrollo de
Aplicaciones Web]*

Fecha: *[09/mayo/2018]*

[Aplicación Móvil de aprendizaje en el Desarrollo de Aplicaciones Web]

FO-PL-03 Plan de Tiempo V.1.0

FO-PL-03 Plan de tiempo

Nombre del proyecto:

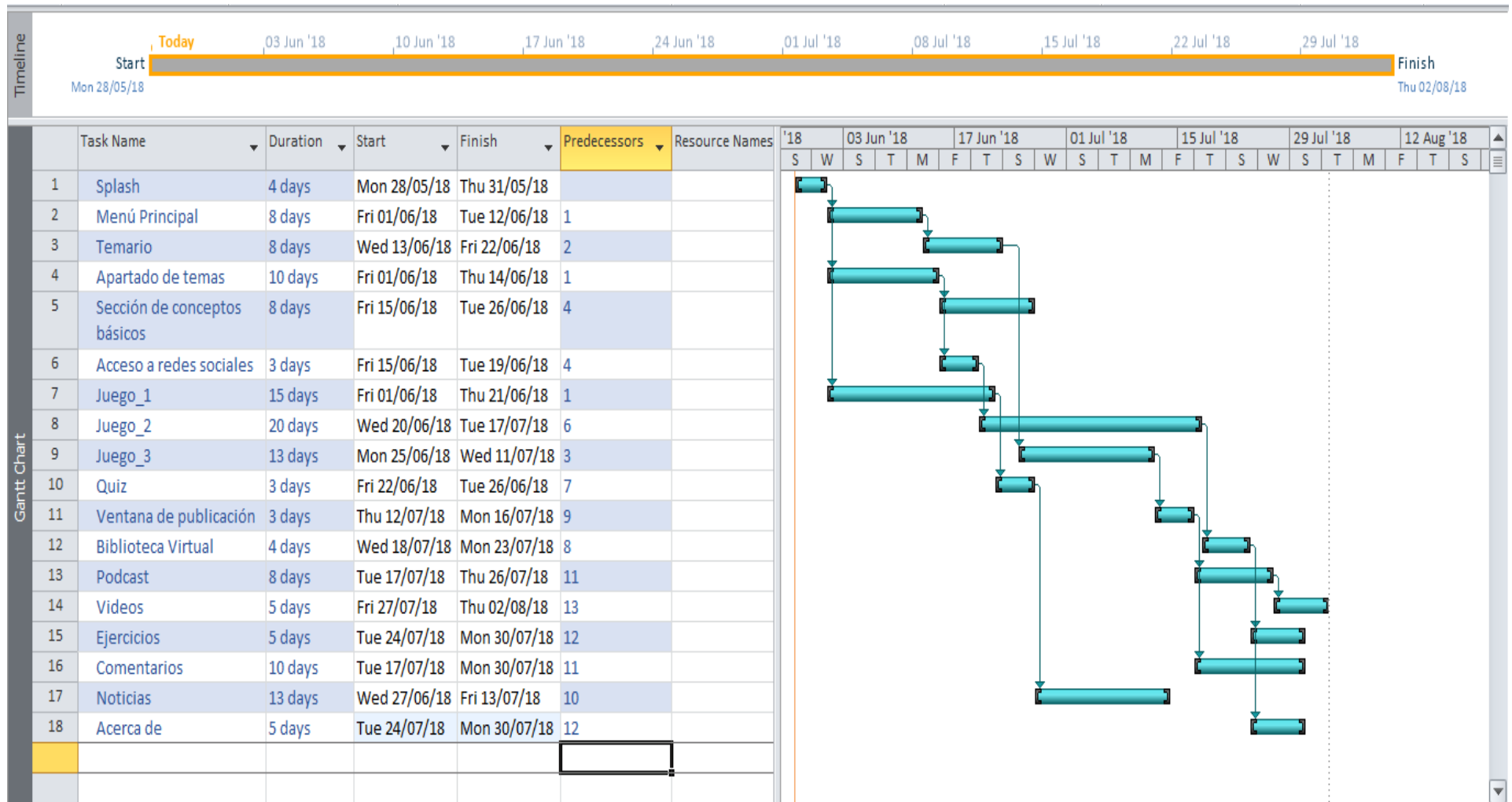
Aplicación Móvil de aprendizaje en el Desarrollo de Aplicaciones Web

Fecha inicio y fin del proyecto:

Inicio: 09/mayo/2018, **fin:** 10/agosto/2018

NO. de Actividad	Clave WBS	Actividad	Duración	Predecesora	Recursos
1	HU1	Splash	4 días	inicio	Emiliano
2	HU2	Menú Principal	8 días	1	Daniela
3	HU3	Temario	8 días	2	Daniela
4	HU4	Apartado de temas	10 días	1	Maribel
5	HU5	Sección de conceptos básicos	8 días	4	Emiliano
6	HU6	Acceso a redes sociales	3 días	4	Maribel
7	HU7	Juego_1	15 días	1	Emiliano
8	HU8	Juego_2	20 días	6	Maribel
9	HU9	Juego_3	13 días	3	Daniela
10	HU10	Quiz	3 días	7	Emiliano
11	HU11	Ventana de publicación	3 días	9	Daniela
12	HU12	Biblioteca Virtual	4 días	8	Maribel
13	HU13	Podcast	8 días	11	Daniela
14	HU14	Videos	5 días	13	Daniela
15	HU15	Ejercicios	5 días	12	Maribel
16	HU16	Comentarios	10 días	15	Maribel
17	HU17	Noticias	13 días	10	Emiliano
18	HU18	Acerca de	5 días	17	Emiliano

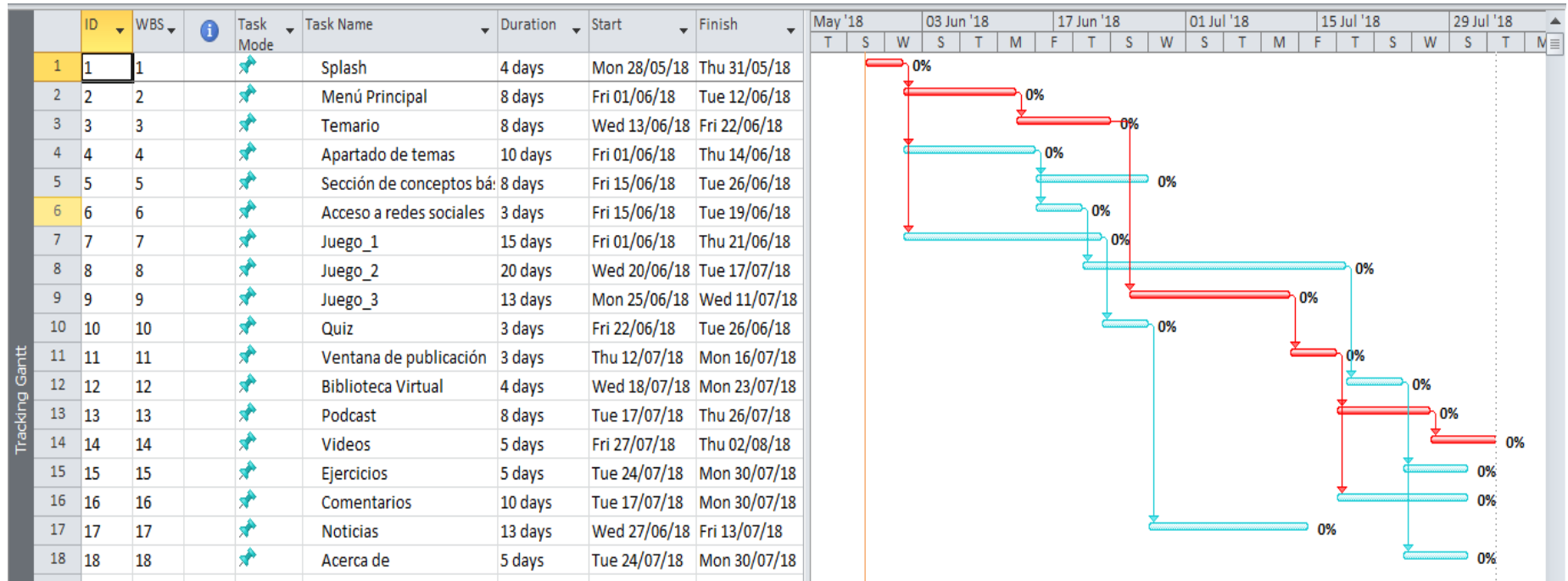
Diagrama de Gantt

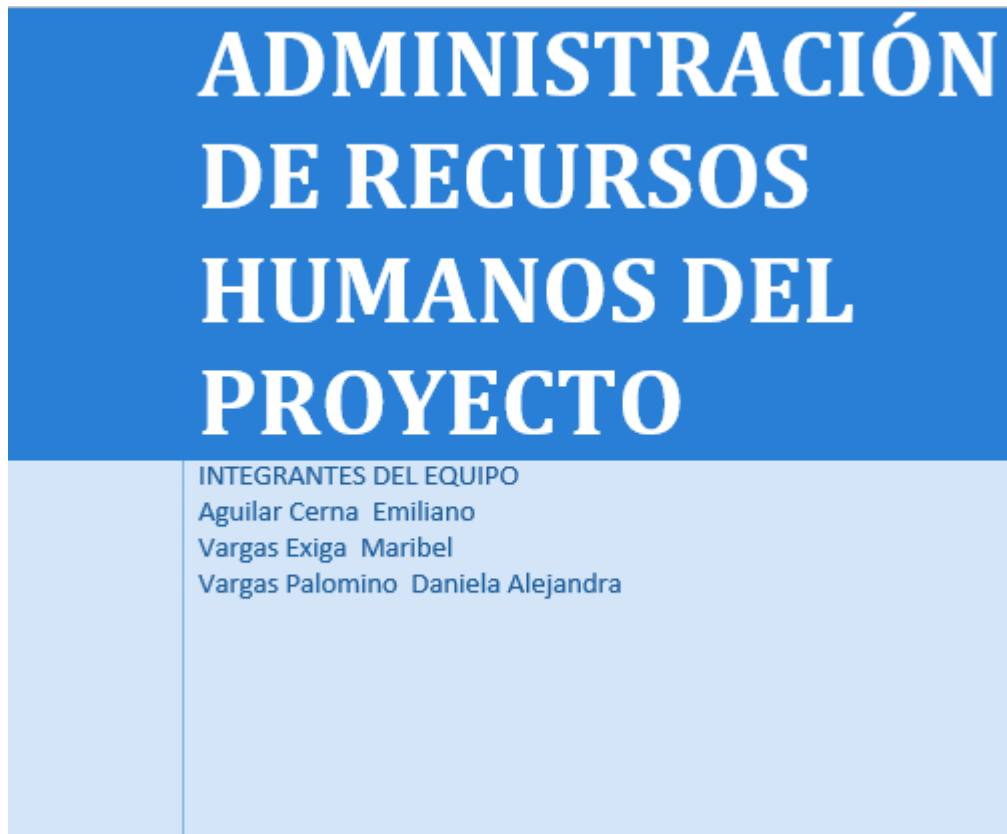


[Aplicación Móvil de aprendizaje en el Desarrollo de Aplicaciones Web]

FO-PL-03 Plan de Tiempo V.1.0

Ruta Crítica





[APLICACIÓN MÓVIL DE APRENDIZAJE EN EL DESARROLLO DE PLICACIONES WEB]

Aplicación Móvil que permita el aprendizaje de un manera didáctica en la materia de Desarrollo de plicaciones Web

Contenido

1.	DESCRIPCIÓN DEL PERFIL, RESPONSABILIDADES, HABILIDADES Y FUNCIÓN DE LOS ROLES INVOLUCRADOS	38
2.	MATRIZ DE ASIGNACIÓN DE RESPONSABILIDADES	52

1. DESCRIPCIÓN DEL PERFIL, RESPONSABILIDADES, HABILIDADES Y FUNCIÓN DE LOS ROLES INVOLUCRADOS

NOMBRE DEL PROYECTO			SIGLAS DEL PROYECTO	
Aplicación Móvil de aprendizaje en el Desarrollo de Aplicaciones Web			AppDAW	
VERSIÓN	ELABORÓ:	REVISÓ:	APROBÓ:	FECHA:
1.0	Daniela Vargas	Maribel Vargas	Emiliano Aguilar	25/mayo/2018
<u>NOMBRE DEL ROL</u>				
Administrador del Proyecto				
<u>OBJETIVOS DEL ROL</u>				
<ul style="list-style-type: none"> Tener un producto a tiempo y con los requisitos de calidad definidos. Terminar el proyecto con los recursos asignados. Cumplir con éxito las diferentes fases de un proyecto, utilizando las herramientas de administración. Observar cada actividad para detectar y resolver inconvenientes. Cumplir con las expectativas del cliente 				
<u>RESPONSABILIDADES CLAVE</u>				
<ul style="list-style-type: none"> Desarrollo de reuniones. Desarrollo organizacional. Realizar plan de trabajo. 				
<u>FUNCIONES</u>				
<ul style="list-style-type: none"> Realizar reuniones generales y seminarios de evaluación y planificación. Realizar reuniones de evaluación con cada rol. Obtener información sobre el estado el proyecto para el equipo y para el cliente. Capacitar al grupo en las metodologías y estándares a utilizar. Crear un modelo de ciclo de vida para el proyecto. Definir un plan y protocolo para desarrollo de reuniones. Estar al tanto del avance del proyecto. 				

PERFIL

El administrador de proyecto deberá tener, al menos, las siguientes capacidades personales para desarrollar adecuadamente su trabajo:

- Abstracción: Entender y comunicar aspectos no tangibles, como visión y misión del equipo de trabajo.
- Concretización: Utilizando los recursos e información disponibles, obtener conclusiones y tomar acciones específicas para manejar el proyecto.
- Organización: Distribuir eventos y actividades de acuerdo a los recursos y tiempos disponibles para llevar el proyecto al éxito.
- Liderazgo: Llevar a un equipo a lograr sus objetivos.
- Experiencia: Haber estado en situaciones similares en el pasado.
- Creatividad: Ser realista, tomando decisiones y tomando acciones cuando el plan actual no funciona.
- Persuasión: Encontrar y desarrollar argumentos para mejorar y ayudar en una situación.

HABILIDADES

- Escuchar y comunicar.
- Tomar decisiones y realizar acciones.
- Trabajar bajo presión.

NOMBRE

Emiliano Aguilar Cerna

NOMBRE DEL PROYECTO			SIGLAS DEL PROYECTO	
Aplicación Móvil de aprendizaje en el Desarrollo de Aplicaciones Web			AppDAW	
VERSIÓN	ELABORÓ:	REVISÓ:	APROBÓ:	FECHA:
1.0	Daniela Vargas	Maribel Vargas	Emiliano Aguilar	25/mayo/2018
NOMBRE DEL ROL				
Analista				
OBJETIVOS DEL ROL				
<ul style="list-style-type: none"> Determinar las necesidades esenciales y no del cliente. Impedir que se introduzcan cambios en el sistema cuando se está desarrollando. Entender y transmitir las necesidades del cliente y realizar la especificación de requerimientos. 				
RESPONSABILIDADES CLAVE				
<ul style="list-style-type: none"> Entrevistar al cliente. Verificar los requerimientos. Definir la estructura básica de los requerimientos. Hacer el análisis de los requerimientos. Generar diagramas de la arquitectura. 				
FUNCIONES				
<ul style="list-style-type: none"> Preparar un documento con preguntas a realizar al cliente durante las entrevistas. Determinar las fechas de reunión con el cliente. Generar un documento de especificación de requisitos de usuario en base a los acuerdos alcanzados en la primera reunión. Mantener contacto estrecho con el cliente, el administrador de proyecto y los miembros del equipo. Realizar reuniones con el cliente para la correcta especificación de requerimientos. 				

PERFIL

Persona con capacidades de comunicación, debido a que deberá tener un contacto estrecho con el cliente. Por lo mismo anterior, debe ser una persona sociable, expresando sus ideas en forma clara en un lenguaje común con el cliente. También debe tener la capacidad de escuchar y entender al cliente.

HABILIDADES

- Sociable.
- Expresarse claramente.
- Saber escuchar.
- Facilidad de entendimiento.
- Creatividad

NOMBRE

Maribel Vargas Exiga

NOMBRE DEL PROYECTO			SIGLAS DEL PROYECTO	
Aplicación Móvil de aprendizaje en el Desarrollo de Aplicaciones Web			AppDAW	
VERSIÓN	ELABORÓ:	REVISÓ:	APROBÓ:	FECHA:
1.0	Daniela Vargas	Maribel Vargas	Emiliano Aguilar	25/mayo/2018
NOMBRE DEL ROL				
Diseñador				
OBJETIVOS DEL ROL				
<p>Crear una estructura interna limpia y relativamente simple, también llamada a veces una arquitectura. Esta arquitectura sirve como un marco desde el cual se conducen más actividades de diseño detallado.</p>				
RESPONSABILIDADES CLAVE				
<p>Responsable de la creación de un concepto de sistema que ayude a cumplir los objetivos de negocio fijados por los interesados, asegurándose que el sitio cumpla con las características de accesibilidad, navegabilidad, interactividad y usabilidad que garanticen una experiencia agradable al usuario.</p>				
FUNCIONES				
<ul style="list-style-type: none"> • Generar el diseño arquitectónico y diseño detallado del sistema, basándose en los requisitos. • Generar prototipos rápidos del sistema (con analistas y programadores) para chequear los requisitos. • Velar porque el producto final se ajuste al diseño realizado (funciones de téster). 				
PERFIL				
<p>El perfil de un diseñador debe incluir las siguientes características:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Deben mostrar habilidad inusual para sintetizar soluciones construibles por sobre un gran conjunto de restricciones. • Generalmente son los más capacitados para realizar decisiones estratégicas • debido a su experiencia previa en la construcción de sistemas similares. • No son necesariamente los desarrolladores con más experiencia. 				

- Deben tener habilidades de programación adecuadas.
- Deben conocer muy bien la metodología de diseño utilizada, así como sus herramientas de apoyo.

HABILIDADES

- Toma de decisiones estratégicamente
- Conocimiento y buen manejo de herramientas de diseño
- Conocimiento de metodologías de diseño
- Creativo
- Habilidades en la creación de hojas de estilos

NOMBRE

Daniela Alejandra Vargas Palomino

NOMBRE DEL PROYECTO			SIGLAS DEL PROYECTO	
Aplicación Móvil de aprendizaje en el Desarrollo de Aplicaciones Web			AppDAW	
VERSIÓN	ELABORÓ:	REVISÓ:	APROBÓ:	FECHA:
1.0	Daniela Vargas	Maribel Vargas	Emiliano Aguilar	25/mayo/2018
NOMBRE DEL ROL				
Programador				
OBJETIVOS DEL ROL				
<ul style="list-style-type: none"> • Reducir el tiempo de codificación, aumentando la productividad del programador. • Disminuir el número de errores que ocurren durante el proceso de desarrollo. • Disminuir el esfuerzo de corregir errores en secciones del código que se encuentran deficientes, reemplazando secciones cuando se descubren técnicas más confiables, funcionales o eficientes. • Disminuir los costos del ciclo de vida del software. 				
RESPONSABILIDADES CLAVE				
<ul style="list-style-type: none"> • Gestor de grupos de programadores. • Implementa y gestiona base de datos. • Soporte de hardware y software. 				
FUNCIONES				
<ul style="list-style-type: none"> • Programar los diseños propuestos por el Cliente. • Capacitar sobre el uso e implementaciones de TIC's • Interpretar especificaciones de diseño, documentar los productos realizados, verificar los componentes programados. 				
PERFIL				
Debe conocer diferentes lenguajes de programación disponibles para el ambiente seleccionado, y debe tener experiencia en el lenguaje de programación seleccionado. Las herramientas utilitarias desarrolladas en				

proyectos previos pueden ser útiles en el proyecto actual.

HABILIDADES

- Experiencia en programación
- Conocimientos de UML
- Manejo de bases de datos, patrones de diseño y uso de metodologías
- Capacidad de aprendizaje
- Desarrollo de aplicaciones web
- Experiencia en Java

NOMBRE

Emiliano Aguilar Cerna
Maribel Vargas Exiga
Daniela Alejandra Vargas Palomino

NOMBRE DEL PROYECTO			SIGLAS DEL PROYECTO	
Aplicación Móvil de aprendizaje en el Desarrollo de Aplicaciones Web			AppDAW	
VERSIÓN	ELABORÓ:	REVISÓ:	APROBÓ:	FECHA:
1.0	Daniela Vargas	Maribel Vargas	Emiliano Aguilar	25/mayo/2018

NOMBRE DEL ROL

Téster

OBJETIVOS DEL ROL

- Aplicar métodos para diseñar casos de tests efectivos.
- Construir buenos casos de tests que tengan altas probabilidades de encontrar errores aún no descubiertos.
- Demostrar que las funciones del sistema parecen estar funcionando de acuerdo a sus especificaciones.
- Proveer una buena indicación de la confiabilidad del software y algunas indicaciones de la calidad del software.

RESPONSABILIDADES CLAVE

- Construir y aplicar los planes de prueba unitarios, de módulo, de sistema, y aceptación parcial, manteniéndolos actualizados durante el proyecto.
- Velar por la completitud, y exactitud (no ambigüedades) de todos los documentos del proyecto.
- Coordinar las inspecciones, y/o caminatas.
- Velar por la adhesión al estándar adoptado para el desarrollo.
- Velar por la calidad del producto final (cumplimiento de los requisitos).

FUNCIONES

- Realizar un plan de pruebas para todo el proyecto.
- Aplicar test de caja blanca y caja negra.
- La verificación y validación de software.

PERFIL

Ser un buen programador en el lenguaje seleccionado, y tener experiencia en el desarrollo de sistemas. Conociendo bien la metodología de diseño utilizada, ser sistemático en las revisiones de código y resultados de

los tests y tener una personalidad agresiva para buscar errores en el código y documentos del proyecto.

HABILIDADES

- Utilizar una metodología sistematica, organizada y estructurada.
- Relación efectiva con los demás roles.

NOMBRE

Daniela Alejandra Vargas Palomino

NOMBRE DEL PROYECTO			SIGLAS DEL PROYECTO	
Aplicación Móvil de aprendizaje en el Desarrollo de Aplicaciones Web			AppDAW	
VERSIÓN	ELABORÓ:	REVISÓ:	APROBÓ:	FECHA:
1.0	Daniela Vargas	Maribel Vargas	Emiliano Aguilar	25/mayo/2018
NOMBRE DEL ROL				
Documentador				
OBJETIVOS DEL ROL				
<ul style="list-style-type: none"> Permitir el almacenamiento y recuperación de la documentación de los procesos y productos más recientes durante el desarrollo, manteniendo así la información al día. Mantener la consistencia en la apariencia y estructura de los documentos, facilitando su almacenamiento, recuperación e intercambio, no permitiendo el almacenamiento de documentos con formatos diferentes. Asegurarse que los cambios que necesitan hacerse en el sistema serán reflejados en la documentación correspondiente. Elaborar, almacenar y permitir la recuperación de las actas y registros generados durante las reuniones de revisión, los que constituyen parte del proceso de documentación. 				
RESPONSABILIDADES CLAVE				
<ul style="list-style-type: none"> Elaborar las actas de la reunión durante las juntas de revisiones. Diseñar y construir un repositorio de información compartido. Actualizar y Reemplazar todos los nuevos documentos generados en el proceso de desarrollo. Asegurar que los documentos mantienen el estándar de documentación definido para el proyecto 				
FUNCIONES				
<ul style="list-style-type: none"> Elaborar los formatos de la documentación Diseñar y elaborar el repositorio central usado para almacenar información Elaborar las actas de reunión y documentos de acuerdo Almacenar los documentos generados 				
PERFIL				
El documentador debe ser una persona ordenada, con capacidades de mantener una gran cantidad de				

información en forma ordenada y accesible. Todo el contenido de los documentos debe ser organizado en forma clara. Esta claridad debe ser consecuencia del formato en que se presenta la información.

HABILIDADES

- Excelente ortografía
- Uso de herramientas de gestión de documentos
- Habilidades de redacción
- Buenn manejo de herramientas para el modelado

NOMBRE

Maribel Vargas Exiga

NOMBRE DEL PROYECTO			SIGLAS DEL PROYECTO	
Aplicación Móvil de aprendizaje en el Desarrollo de Aplicaciones Web			AppDAW	
VERSIÓN	ELABORÓ:	REVISÓ:	APROBÓ:	FECHA:
1.0	Daniela Vargas	Maribel Vargas	Emiliano Aguilar	25/mayo/2018
NOMBRE DEL ROL				
Asegurador de Calidad				
OBJETIVOS DEL ROL				
<ul style="list-style-type: none"> • Descubrir errores en funciones, lógica e implementación en cualquiera de las representaciones del software. • Verificar que el software bajo revisión cumple con los requisitos • Asegurarse que el software ha sido representado de acuerdo al estándar en uso • Alcanzar software que es desarrollado en forma uniforme • Hacer el proyecto más manejable. 				
RESPONSABILIDADES CLAVE				
<ul style="list-style-type: none"> • Asegurar que la especificación de requisitos es una representación correcta y completa de las expectativas del cliente, y que es suficientemente clara para el equipo de desarrollo, especialmente para los diseñadores. • Asegurar que los diseñadores seleccionaron la metodología apropiada y que el producto final cumple con los requisitos de rendimiento, diseño y verificación. • Asegurar que el software producido cumple con los requisitos especificados y con los atributos de calidad impuestos. • Asegurar que se realizan monitoreos de errores en cada fase del desarrollo y que se respaldan las líneas bases haciendo que el producto no se pueda perder. 				
FUNCIONES				
<ul style="list-style-type: none"> • Revisar los documentos de requisitos de usuario y de software • Revisar el plan de administración del proyecto • Revisar el plan de testeo • Revisar la fase de diseño arquitectónico • Revisar la fase de diseño detallado 				

- Revisar las políticas de control de cambios, control de errores y control de la configuración
- Revisar la documentación

PERFIL

El asegurador de calidad debe ser una persona con mucha experiencia en proyectos de desarrollo de software, con conocimientos suficientes sobre técnicas que aseguren la calidad de un producto de software. Lo anterior lo hace capaz de negociar con la calidad del producto, y ocasionalmente, modificar el criterio de los desarrolladores.

HABILIDADES

- Experiencia en proyectos
- Conocimiento sobre técnicas que aseguren la calidad de un software
- Habilidades para diagnosticar y resolver problemas.

NOMBRE

Emiliano Aguilar Cerna

2. MATRIZ DE ASIGNACIÓN DE RESPONSABILIDADES

NOMBRE DEL PROYECTO			SIGLAS DEL PROYECTO	
Aplicación Móvil de aprendizaje en el Desarrollo de Aplicaciones Web			AppDAW	
VERSIÓN	ELABORÓ:	REVISÓ:	APROBÓ:	FECHA:
1.0	Daniela Vargas	Maribel Vargas	Emiliano Aguilar	25/mayo/2018

R	RESPONSABLE	P	PARTICIPA	V	REVISA	A	APRUEBA
---	-------------	---	-----------	---	--------	---	---------

ACTIVIDADES (ENTREGABLES)	ROLES/PERSONAS							
	Líder de proyecto	ANALISTA	DESARRO.	PROG.	TESTER	ASEGURADOR DE CALIDAD	ADMINI DE LA CONF.	CLIENTE
Project Chárter	R	P						
Plan de Tiempo	A	R	P					
Sprint 1	R			P	V	A		
Sprint 2	R			P	V	A		
Sprint 3	R			P	V	A		