



**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 IV.- Administración del Procuramiento del Proyecto y Cierre del Mismo>>**

#### **Administración de Proyectos de T.I II**

**Profesor:**

**LI. José Gerardo Reyna Ibarra**

**Integrantes:**

**Emiliano Aguilar Cerna 1215100995**

**Maribel Vargas Exiga 1215100252**

**Daniela Alejandra Vargas Palomino 1215100240**

**17 de agosto del 2018**

## Índice

Introducción .....	3
Objetivo .....	3
Metodología .....	3
Desarrollo .....	4
Plan de Adquisiciones .....	4
Reporte Final.....	4
Resultado y Conclusiones .....	5
Revisión Bibliográfica.....	5
Anexo A Matriz de Adquisición .....	6
Anexo B Reporte Final .....	12

## Introducción

En una empresa cual sea su giro a la hora de realizar algún proyecto es necesario identificar las necesidades que existen en el proyecto y para esto es necesario realizar una Matriz de Adquisición que ayude a identificar las actividades o procesos que deben de ser apoyadas por medio de una empresa externa para lograr el desarrollo de un proyecto sin que se presente algún percance que impida lograr su éxito.

Además elaborar un reporte final donde se expresan algunos puntos para así poder concluir un proyecto con éxito, este cierre del proyecto es esencial para poder analizar y dejar las experiencias durante el desarrollo del proyecto para tenerlas y contemplarlas para proyectos futuros.

## Objetivo

Identificar los procesos y actividades para el desarrollo de la aplicación para adquirir productos o servicios que es preciso obtener fuera del equipo y que son indispensables, además de incluir y analizar qué tipo de contrato se deben realizar hacia la organización externa.

## Metodología

En la guía PMBOK fue necesario basarnos para la elaboración del Plan de Adquisiciones para identificar las necesidades del proyecto que puedan ser obtenidas de organizaciones externas con la finalidad de realizar alguna contratación de un material, producto o servicio necesarios para la elaboración de la aplicación móvil con el propósito de identificar las adquisiciones del proyecto para definir los tipos de contrato que pueden ser contratos de precio fijo, contratos de costos reembolsables y contratos por tiempo y materiales.

En la guía PMBOK se menciona lo siguientes sobre “La Gestión de las Adquisiciones del Proyecto incluye los procesos necesarios para comprar o adquirir productos, servicios o resultados que es preciso obtener fuera del equipo del proyecto”. (Institute, 2013).

## **Desarrollo**

### **Plan de Adquisiciones**

La Plan de Adquisiciones nos permite realizar un análisis que nos ayude a identificar las adquisiciones del proyecto necesarias para lograr concluir la aplicación móvil para el aprendizaje de la materia de desarrollo de aplicaciones web sin ningún imprevisto con el objetivo de lograr la aceptación de dicha aplicación, por tal razón realizamos un proceso donde se idéntico lo necesario para comprar o adquirir ciertos materiales, productos o servicios que permitan crear la aplicación sin que se presente algún imprevisto o percance que impida concluir la aplicación en tiempo y forma como se tiene establecido.

[Ver Plan de Adquisiciones](#)

### **Reporte Final**

El reporte final tiene como propósito saber si el proyecto cumplió con el objetivo de cada uno de los requerimientos que estableció el cliente, en el cual se redacta cierta información que ayude en el desarrollo de futuros proyectos, como resultados positivos y posibles mejoras para poder ser más efectivos, por otro lado se analizan los aspectos negativos para poder tener documentado el proyecto de la aplicación móvil y no volver a tener incidencia en este tipo de acciones que pueden causar pérdidas o contratiempos que impidan entregar el proyecto en tiempo y forma.

[Ver Reporte final](#)

## Resultado y Conclusiones

A lo largo de esta unidad identificamos los procesos para el desarrollo de la aplicación y si necesitan de productos o servicios externos analizando el tipo de contrato correspondiente a cada uno, en nuestro proyecto solo encontramos contratos que corresponden a precio fijo, además se agregó la forma de pago, el importe aproximado para cada uno de estos, la fecha de concurso y la fecha de contracción.

Basándonos en la Matriz de Adquisición y el cierre formal del proyecto terminamos el análisis de este proyecto aumentando la probabilidad y el impacto de los aspectos positivos y así disminuyendo de los aspectos negativos del proyecto, además de tener en cuenta los aspectos necesarios para concluir el proyecto exitosamente.

## Revisión Bibliográfica

Cloud, A. C. (s.f.). *Adobe Creative Cloud*. Recuperado el 12 de 08 de 2018, de <https://www.adobe.com/mx/creativecloud/plans.html?plan=edu&promoid=8JD95JGB&mv=other>

Consultants, A. A. (15 de Agosto de 2018). *Certíficate en Android y eleva tu valor en el mercado*. Obtenido de <http://www.atl-capacitacion.com.mx/banner/Android.html>

García, E. R. (09 de 07 de 2017). *Los mejores servicios de almacenamiento en la nube, comparados*. Recuperado el 11 de 08 de 2018, de <https://omicron.elespanol.com/2017/07/comparativa-servicios-almacenamiento/>

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

Martínez, C. (15 de Agosto de 2018). *¿Cuánto pagas por tus servicios de internet, TV y telefonía?* Recuperado el 12 de 10 de 2017, de <http://www.eluniversal.com.mx/cartera/telecom/cuanto-pagas-por-tus-servicios-de-internet-tv-y-telefonía>

Neuvoo. (11 de Agosto de 2018). *Salario Desarrollador Web en México*. Obtenido de <https://neuvoo.com.mx/salario/salario-Desarrollador-Web>

### Anexo A Matriz de Adquisición

Clave	WBS	Capacitaciones	Contratación de recursos humanos	Cuenta de playStore	Servicios generales	Freelance	Repositorio	Licencias
<b>1</b>	<b>Comentarios</b>	*		*	*		*	
1,1	Crear prototipo				*			*
1,2	Implementar código		*		*	*	*	
1,3	Testeo				*			
<b>2</b>	<b>Juego 2</b>	*		*	*		*	
2,1	Crear prototipo				*			*
2,2	Selección de imágenes				*			
2,3	Implementar código		*		*	*		
2,4	Testeo				*			
<b>3</b>	<b>Apartado de temas</b>	*		*	*		*	
3,1	Crear prototipos				*			*
3,2	Selección de temas				*			
3,3	Elección de imágenes				*			
3,4	Implementar código		*		*			
3,5	Testeo				*			
<b>4</b>	<b>Ejercicios</b>			*	*		*	
4,1	Crear prototipos				*			*

4,2	Seleccionar ejercicios				*			
4,3	Implementar código		*		*			
4,4	Testeo				*			
5	<b>Biblioteca</b>			*	*		*	
5,1	Crear prototipos				*			*
5,2	Selección de libros				*			
5,3	Implementar código		*		*			
5,4	Testeo				*			
6	<b>Acceso a redes sociales</b>			*	*		*	
6,1	Crear prototipo				*			*
6,2	Selección de redes sociales				*			
6,3	Creación de imagen				*			
6,4	Implementar código				*			
7	<b>Splash</b>			*	*		*	
7,1	Edición de imagen				*			*
7,2	Paleta de colores				*			
7,3	Insertar animación				*			
7,4	Implementación en código				*			

8	<b>Sección de conceptos básicos</b>			*	*		*	
8,1	Selección de conceptos				*			
8,2	Agregar tipografía y diseño				*			
8,3	Implementación en código				*			
8,4	Testeo				*			
9	<b>Quiz</b>	*		*	*		*	
9,1	Selección de temas				*			
9,2	Formulación preguntas				*			
9,3	Implementación en código		*		*	*		
9,4	Diseño de botones				*			*
9,5	Testeo				*			
10	<b>Juego de Ahorcado</b>	*		*	*		*	
10,1	Búsqueda de palabras				*			
10,2	Elaboración de layout				*			
10,3	Elaboración de botones				*			
10,4	Implementarlo en código		*		*	*		



10,5	Testeo				*			
11	<b>Noticias</b>	*		*	*		*	
11,1	Testeo				*			
11,2	Implementación en código		*		*	*		
11,3	Búsqueda de temas a publicar				*			
12	<b>Acerca de</b>			*	*		*	
12,1	Referenciar información				*			
12,2	Implementación de código				*			
13	<b>Menú principal</b>			*	*		*	
13,1	Creación de prototipo				*			*
13,2	Edición de iconos				*			*
13,3	Implementación de código				*			
13,4	Elección de la paleta de colores				*			
13,5	Re-direccionamiento a secciones				*			
13,6	Testeo				*			
14	<b>Temario</b>			*	*		*	
14,1	Creación de prototipo				*			*

14,2	Edición de botones				*			*
14,3	Creación de imágenes				*			*
14,4	Implementación de código		*		*			
14,5	Insertar información				*			
14,6	Testeo				*			
15	<b>Juego Adivínalo</b>	*		*	*		*	
15,1	Crear prototipo				*			*
15,2	Creación de imágenes				*			*
15,3	Implementación de código		*		*	*		
15,4	Elección de preguntas				*			
15,5	Testeo				*			
16	<b>Ventana de puntuación</b>			*	*		*	
16,1	Crear prototipo				*			*
16,2	Creación de imágenes				*			*
16,3	Implementación de código				*			
16,4	Elección de colores				*			
16,5	Testeo				*			
17	<b>Podcast</b>			*	*		*	
17,1	Crear prototipo				*			*

17,2	Creación de iconos				*			*
17,3	Implementación de código				*			
17,4	Creación de material mp3				*			
17,5	Testeo				*			
18	<b>Videos</b>			*	*		*	
18,1	Crear prototipo				*			*
18,2	Creación de material mp4				*			*
18,3	Subir material a Youtube				*			
18,4	Implementación de código				*			
18,5	Testeo				*			
	<b>Esquema de contratación</b>	<b>Administración de proyectos con 7 contratos principales</b>						
	Tipo de contrato	Contrato de Precio fijo	Contrato de Precio fijo	Contrato de Precio fijo	Contrato de Precio fijo	Contrato de Precio fijo	Contrato de Precio fijo	Contrato de Precio fijo
	Forma de pago	Transferencia bancaria	Transferencia bancaria	Transferencia bancaria	Efectivo	Transferencia bancaria	Transferencia bancaria	Transferencia bancaria
	Importe aproximado	\$ 11, 500.00	\$17,032.00	\$475.25	\$3,760.00	\$22,000.00	\$173.00	\$570
	Fecha de concurso	24-may-18	10-may-18	06-ago-18	10-may-18	10-ago-18	10-may-18	10-may-18
	Fecha de contratación	31-may-18	24-may-18	08-ago-18	24-may-18	12-ago-18	24-may-18	24-may-18



# <<Reporte Final>>

**Integrantes:**

**Emiliano Aguilar Cerna 1215100995**

**Maribel Vargas Exiga 1215100252**

**Daniela Alejandra Vargas Palomino 1215100240**



## AppDAW

Para la elaboración del proyecto fue necesario crear 18 requerimientos para crear la aplicación móvil de Desarrollo de Aplicaciones Web con el propósito de que los usuarios se les facilite aprender sobre esta asignatura para ir entregando cada uno de los avances se dividió en 3 sprint el cual consistía en entregar 6 requerimientos en cada uno de estos para ir avanzando con la aplicación móvil y de esta manera ir verificando si realmente se está desarrollando lo que desea el cliente con el objetivo de satisfacer sus necesidades con respecto a la aplicación móvil.

## Fechas de Entrega

- **Sprint 1:** 07 de Junio del 2018
- **Sprint 2:** 05 de Julio del 2018
- **Sprint 3:** 13 Agosto del 2018

## Metodología

En el transcurso del desarrollo de la aplicación móvil para aprender Desarrollo de Aplicaciones Web se utilizó la metodología SCRUM en la cual desarrollamos la pila de productos, es decir, listando la prioridad de requisitos y funcionalidades que el cliente requiere en dicha aplicación. Planificamos las actividades que se llevan a cabo durante el proyecto y diariamente realizamos una pequeña reunión para verificar el progreso en ese día de trabajo, además de tener un tablero electrónico donde documentábamos el avance diario de cada requerimiento en proceso en este caso utilizamos la plataforma de Trello.

## Aspectos Realizados

- Comprendimos correctamente las historias de usuarios.
- Buena comunicación.
- Trabajo en equipo.
- Repartición equitativa de historias de usuario.
- Equipo autodidacta.
- Seguimiento en la plataforma de Trello en base a la metodología SCRUM.
- Entregamos en la fecha establecida en cada sprint.



### Aspectos que se Pudieron Hacer Mejor

- Dedicar el tiempo acordado a cada una de las historias de usuario.
- Seguir las convenciones a la hora de estar desarrollando el código.
- Buscar asesorías anticipadamente con los profesores.
- Asignar el tiempo establecido para la realización de pruebas y testeo.
- Organización de manera individual conforme a las historias de usuarios.

### Aspectos que se deben mejorar

- Investigar más opciones para realizar alguna funcionalidad antes de implementar alguna.
- Asistir asesorías para resolver dudas o problemas.
- Entregar las historias de usuario acordadas en la fecha establecida.
- Documentar correctamente de acuerdo a la metodología SCRUM.
- Entregar el proyecto funcionando al 100%.

### Problemas Ocurridos

Problema	Solución
Retrasos en las entregas	Solicitar la entrega del módulo una semana antes de la establecida para tener tiempo de integrar y realizar pruebas.
Fallas con el emulador de Android Studio	Instalar la APK en nuestros dispositivos para verificar la funcionalidad de la aplicación.
Aplicación responsiva	Realizar el diseño acorde a dimensiones más pequeñas para posteriormente basarnos en dimensiones estándar y podamos dejar la aplicación totalmente responsiva.



## **Lecciones Aprendidas**

- ✓ Se aprendió a utilizar el software Android Studio.
- ✓ Realizar conexión a la base de datos mediante Firebase.
- ✓ Aplicamos correctamente las convenciones en el código.
- ✓ Aprendimos que la organización y comunicación son aspectos fundamentales para llegar al éxito de un proyecto.
- ✓ Conocimiento en programación móvil.

## **Cierre del Proyecto**

El proyecto comenzó el día 10 de mayo de 2018 y fue presentado al cliente el día 14 de Agosto de 2018 con un 95% de las funcionalidades que requería la aplicación invirtiendo un total de 460 horas en el desarrollo de la aplicación móvil. Acordando con el cliente que la aplicación estaría el 17 de Agosto del 2018 en Play Store para poder ofrecer su uso a la sociedad.