**UNIVERSIDAD DE TARAPACÁ**



**ESCUELA UNIVERSITARIA DE INGENIERÍA INDUSTRIAL, INFORMÁTICA Y DE SISTEMAS**



Área de Ingeniería en Computación e Informática



**CALENDLY**

**Autor(es): Eduardo Apata Tito**

**Bryan Campos Román**

**Dylan Choque Nina**

**Daniel Pinto Rojas**

**Asignatura: Introducción al trabajo en proyectos**

**Profesor(es): Bianca Del Solar Medrano**

ARICA, 30 de Noviembre del 2020

# Tabla de contenidos

1. [Panorama General](#Panorama_general)
	1. [Resumen del Proyecto](#Resumen_proyecto)
* [Propósito, alcance, objetivos](#Propósito)
* [Suposiciones y restricciones](#Suposiciones_restricciones)
* [Entregables del Proyecto](#Entregables_Proyecto)
	1. [Historial de versiones](#Historial)
1. [Organización del Proyecto](#Organización_proyecto)

2.1. [Roles y responsabilidades](#Roles_equipo)

2.2. [Mecanismos de Comunicación](#Mecanismos_Comunicación)

1. [Planificación de los procesos de gestión](#Planificación_gestión)

3.1. [Planificación inicial del proyecto](#Estimaciones_costos)

* [Planificación de estimaciones](#Estimaciones_costos)

3.2. [Lista de actividades](#Diagrama_Gantt)

* [Actividades de trabajo](#Diagrama_Gantt)
* [Asignación de tiempo](#Diagrama_Gantt)

3.3. [Planificación de la gestión de riesgos](#Planificación_Riesgos)

1. [Planificación de los procesos técnicos](#Planificación_Técnicos)

4.1. [Modelo de proceso](#Modelo_Proceso)

4.2. [Herramientas y técnicas](#Herramientas)

4.3. [Planificación de aceptación del producto](#Planificación_aceptación_producto)

1. [Planificación de los procesos de soporte](#Planificación_soporte)

5.1. [Planificación de la documentación](#Planificación_documentación)

**1.** **Panorama general.**

**1.1** **Resumen del proyecto.**

**1.1.1** **Propósito:** El proyecto tiene como propósito ayudar a la comunidad estudiantil facilitando la administración de su tiempo, a través de un calendario colaborativo.

**1.1.2** **Alcance:** El alcance del proyecto estará enfocadopara la edad restringida por la aplicación, es decir de 17 años en adelante.

**1.1.3** **Objetivos Generales:**

Crear una aplicación de calendario colaborativo estudiantil, que permita notificar a los usuarios sobre trabajos, pruebas, reuniones y asambleas.

**1.1.4** **Objetivos específicos:**

* Aprender a usar App Inventor.
* Diseñar el formato de la aplicación.
* Establecer un año de vida máximo del calendario (100 años).
* Crear una base de datos que almacene toda la información del usuario.
* implementar una interfaz gráfica para la aplicación.
* Permitir el acceso a terceros para que puedan realizar cambios al calendario con el permiso del usuario.
* Informar al usuario a través de alarmas y notificaciones los eventos que él organizó en su calendario.
* Implementar un ajuste donde el usuario pueda personalizar su calendario, ya sea cambiando los colores, imágenes y fuente.
* Hacer publicidad a la aplicación.
* Optimizar el rendimiento de la aplicación para gastar menos batería.
* Crear sistema de registro (usuario y contraseña) para que el usuario pueda guardar sus cambios.

**1.1.5.** **Suposiciones y restricciones:**

* Usar el App Inventor para crear la aplicación.
* Fecha límite de entrega: Fines de diciembre.
* Esta aplicación estará limitada solo para dispositivos Android.
* Edad mínima del usuario: De 17 años en adelante.

**1.1.6** **Entregables del Proyecto:**

* Informes: Inicial y Final.
* Bitácora y manual de usuario.

# 1.2 Historial de Cambios

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Fecha** | **Versión** | **Descripción** | **Autor(es)** | **Completado** |
| 30/10/2020 | 1.0 | Lluvia de ideas.Nombre de la aplicación. | Eduardo ApataBryan CamposDylan ChoqueDaniel Pinto |  |
| 02/11/2020 | 1.2 | Elementos de la aplicación.Objetivos generales. | Eduardo ApataBryan CamposDylan ChoqueDaniel Pinto |  |
| 06/11/2020 | 1.3 | Objetivos específicos.Suposiciones y restricciones. | Eduardo ApataBryan CamposDylan ChoqueDaniel Pinto |  |
| 6/11/2020 | 1.3 | Roles y responsabilidades.Mecanismos de comunicación. | Eduardo ApataBryan CamposDylan ChoqueDaniel Pinto |  |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 9/11/2020 | 2.0 | Planificación del proyecto | Eduardo ApataBryan CamposDylan ChoqueDaniel Pinto |  |
| 13/11/2020 | 2.2 | Elementos de la aplicación.Objetivos generales. | Eduardo ApataBryan CamposDylan ChoqueDaniel Pinto |  |
| 23/11/2020 | 3.0 | Diagrama de GanttHerramientas y Técnicas. | Eduardo ApataBryan CamposDylan ChoqueDaniel Pinto |  |
| 27/11/2020 | 3.1 | Historial de VersionesPlanificación de riesgos.Modelo proceso.Planificación del proyectoPlanificación de la documentación | Eduardo ApataBryan CamposDylan ChoqueDaniel Pinto |  |

**2.** **Organización del proyecto:**

**2.1.** **Roles y responsabilidades del equipo**

1. **Eduardo Apata (Líder)**: Su función será participar, dirigir, coordinar y analizar cada decisión que el equipo tome para que el proyecto resulte.
2. **Bryan Campos:** Se encargará del lenguaje de la aplicación, es decir de programar la aplicación
3. **Dylan Choque**: Su misión estará enfocada al diseño de la aplicación y de que tenga un formato más agradable para el usuario.
4. **Daniel Pinto:** Se encargará de hacer el informe del proyecto y la redacción de este.

**2.2: Mecanismos de Comunicación**

1. **Zoom:** Su función será juntar al equipo para las clases y en horarios extras para coordinar acuerdos respecto al proyecto
2. **WhatsApp:** Se usará como método de comunicación previa a los horarios extra para acordar juntas por vía zoom y para informar emergencias.
3. **Discord**: Se utilizará como segunda fuente de comunicación por sí zoom no funciona.

**3.0** **Planificación del proyecto:**

* Durante la tercera semana de noviembre se entregará la bitácora respecto al proyecto.
* Se empezará con la programación de la aplicación la segunda y tercera semana de noviembre.
* Al finalizar el mes de noviembre se deberá tener un 50% avanzado el proyecto.
* La primera semana de enero se terminará y entregará el proyecto.

**3.** **Planificación de los procesos de gestión.**

**3.1** **Estimaciones de costos**

 Duración del proyecto **--------------------------------->** 10 semanas

 3 horas pedagógicas  **---------------------------------->** 4 h 30 m X Semana

 Horas extras **-------------------------------------------->** 2 horas x semana

 Horas de trabajo **--------------------------------------->** 6h 30m x semana

Valor hora: $3000

$3000 x 6 horas 30 m **=** $19.500 **----------------------->** x Semana

$19.500x 10 **-------------------------------->** 195.000 por persona durante la duración del proyecto

Integrantes :4

Costo por persona: $195.000

Costo por equipo: $780.000

Holgura: $15.000 Y Costo x insumos básicos: $60.000

Costo Total del proyecto : $855.000

**3.2:** **Diagrama o carta de Gantt**

****

**3.3** **Planificación de Riesgos**

* Corte de suministro de luz a uno o más de los integrantes.
* Corte del servicio de internet a uno o más de los integrantes.
* Desastre natural.
* Daño de los equipos de los integrantes (PC o Celular)
* Problemas personales.
* Falta de tiempo.

**4.0** **Planificación de procesos Técnicos**

**4.1** **Modelo de Proceso**

1. Informe cero: formulación del proyecto
2. Especificación del problema (incluido en el informe cero)
3. Diseño de la aplicación (mapa navegacional)
4. Diseño de la interfaz gráfica de usuario (diseño gráfico de cada una de las pantallas)
5. Programación de eventos (utilizar editor de bloque del App Inventor)
6. Módulo ejecutable 1ra. Versión
7. Informe final del proyecto incluyendo manual de usuario
8. Presentación oral de proyecto
9. Aplicación Android

**4.2.1** **Herramientas:**

* AppInventor: Es el programa base que se usará para programar la aplicación propuesta por el proyecto.
* Microsoft Office 2010: Es el programa que se utilizara para realizar los informes y bitácoras.
* Microsoft Excel 2010: Se usará para organizar el diagrama de Gantt.

**4.2.2** **Técnicas:**

1. Diagrama de Gantt.
2. Documentos en google: Accesibilidad al documento por todos los integrantes.

**4.3** **Planificación de aceptación del producto**

* Publicarlo en redes sociales.
* Conseguir un auspiciador reconocido en aplicaciones para darle credibilidad al proyecto.
* Subir la app en PlayStore.
* Probar la aplicación en establecimientos universitarios.

**5.0** **Planificación de procesos de soporte:**

**5.1** **Planificación de la documentación**

* Manual de usuario.
* Informes de avance.
* Diario de vida del proyecto.
* Bitácora y manual de usuario.
* Informe final del proyecto con la aplicación.
* Plan de proyecto.