

UNIVERSIDAD DE TARAPACÁ



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

EUIIIS

Área de Ingeniería en Computación e Informática



Formulación de Proyecto

“Tour Destino”

Autores: Alex Arellano.

Constanza González.

Nicolás Nahuelpan.

Juan Pérez.

**Curso: Introducción al trabajo
en proyecto.**

Profesor: Ibar Ramírez Varas

ARICA, octubre de 2018.

INDICE

- 1. INTRODUCCIÓN 3
 - 1.1 ALCANCE DEL PROYECTO 3
 - 1.2 ENTREGABLES DEL PROYECTO 4
- 2. MODELO DE PROCESO 4
 - 2.1 FASES DEL PROCESO. 4
 - 2.2 CARTA GANTT..... 5
- 3. ESTRUCTURA ORGANIZACIONAL 5
- 4. RESPONSABLES 6
- 5. PROCESOS DE GESTION 6
 - 5.1 GESTIÓN DE RIESGOS 6
 - 5.2 COSTO..... 6
 - 5.3 RECURSOS 6
- 6. PROCESO TÉCNICO..... 7
 - 6.1 PROCEDIMIENTOS TÉCNICOS, HERRAMIENTAS Y TECNOLOGÍAS..... 7
- 7. ÉTICA 7
 - 7.1 NORMAS Y REGLAS: 7

1. INTRODUCCIÓN

1.1 ALCANCE DEL PROYECTO

Como objetivo general del proyecto, se llevará a cabo el desarrollo y creación de una aplicación móvil.

Dicho proyecto implicara el desarrollo de una app por el nombre de “Tour Destino” centrada en el turismo chileno. Dicha aplicación entrega información sobre sitios turísticos alrededor del país que el usuario desea visitar, así como lugares de hospedaje cercanos a dicha localización e información sobre comida típica de la zona.

El usuario será capaz de almacenar fotografías dentro de un álbum propio.

A continuación, se detallan algunos puntos que especifican mejor el alcance del producto:

La aplicación se encontrará enlazada a Google Maps, de modo que sea posible para el usuario calcular el tiempo de demora desde su localización actual hasta la localización de destino.

Ésta estará estructurada por regiones de nuestro país, donde en cada una tendrá la opción de lugares típicos de la zona, comidas típicas, hospedajes cercanos, entre otros.

La búsqueda de información será de manera exhaustiva, obteniendo así, de manera detallada todo el turismo que brinda cada región.

La aplicación además contará con un álbum de fotos en donde el usuario será capaz de almacenar y compartir sus recuerdos al momento de estancia en aquel lugar.

Existirá un tiempo en el que al finalizar la aplicación estará expuesta a pruebas y si así lo requiere modificaciones.

1.2 ENTREGABLES DEL PROYECTO

Lista de todos los entregables para el Cliente, las fechas de entrega. Por ejemplo: Informes, productos o módulos, presentaciones, etc.

Identificación Entregable	Descripción Entregable	Fecha de entrega
Informe Formulación del Proyecto	Formulación del proyecto	25-09-2018 21:00hrs.
Informe de Diseño	Mapa Navegacional	Primera semana de octubre
Prototipo Aplicación	Vista previa de la aplicación a desarrollar	30-10-2018
Informe Final	Informe detallado del producto y proyecto finalizado	Primera semana de diciembre
Producto Final	Aplicación terminada	Primera semana de diciembre
Presentación Oral	PPT.	Diciembre

2. MODELO DE PROCESO

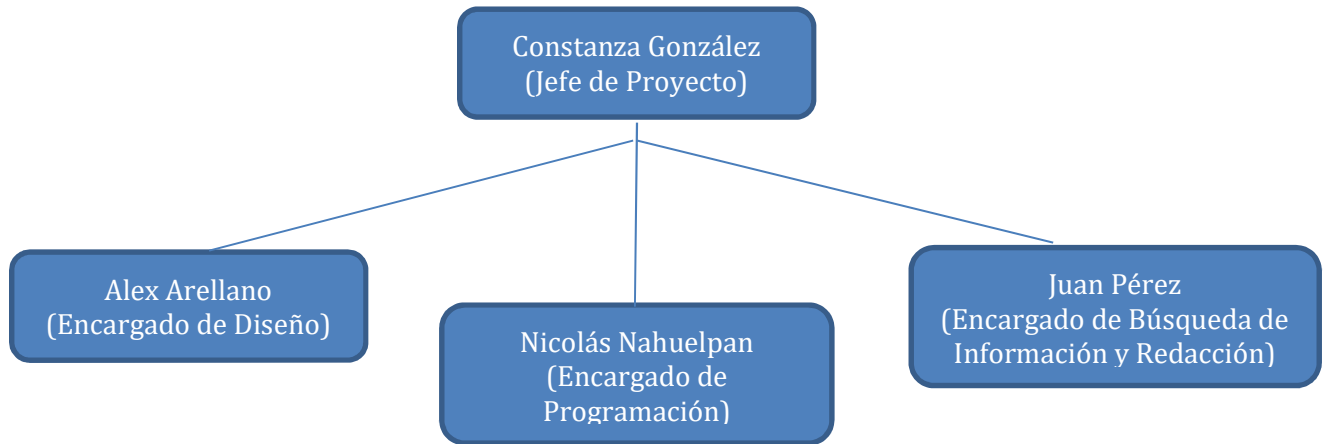
2.1 FASES DEL PROCESO.

1. Primero, se va a buscar información necesaria para la realización del proyecto a desarrollar.
2. Luego, se procede a estructurar y diseñar las pantallas de la aplicación, de modo que su uso sea cómodo para el usuario.
3. Una vez terminado el diseño de la aplicación, se inicia con la programación de la aplicación en sí.
4. Posterior a la programación, se realizarán pruebas de la aplicación desarrollada.
5. Se realiza un análisis completo de la aplicación, e iniciamos la etapa de afinación de detalles y corrección de errores.
6. La aplicación se inicia seleccionando una de las dos opciones que se mostrara en pantalla ya sea, inicio de sesión o registro del usuario,

2.2 CARTA GANTT

Actividad	OCTUBRE				NOVIEMBRE				DIC.
	Semana 1	Semana 2	Semana 3	Semana 4	Semana 5	Semana 6	Semana 7	Semana 8	Semana 9
1. Búsqueda Información.									
2. Diseño de Pantallas.									
3. Programación de Bloques.									
4. Informe Final.									
5. Prueba General Aplicación.									
6. Entrega del Proyecto Final									

3. ESTRUCTURA ORGANIZACIONAL



4. RESPONSABLES

Identificación de actividad	Descripción de actividad	Responsable	Involucrados
Diseño	Diseño y creación de las pantallas, mapa navegacional, fotografías, Esquemas, Botones, etc.	Alex Arellano	Alex Arellano, Juan Pérez.
Programación	Desarrollo de la programación de eventos de la aplicación, a través de bloques.	Nicolás Nahuelpan	Alex Arellano, Nicolás Nahuelpan, Juan Pérez.
Búsqueda de Información	Investigación y búsqueda del contenido que brindara la aplicación.	Juan Pérez Constanza Gonzalez	Alex Arellano, Constanza González, Nicolás Nahuelpan, Juan Pérez.
Informes	Desarrollo y Redacción de Informes, bitácoras, etc.	Juan Pérez	Juan Pérez, Constanza González

5. PROCESOS DE GESTION

5.1 GESTIÓN DE RIESGOS

- **Ausencia de un miembro del equipo.**
En este caso el protocolo a seguir seria el análisis completo del proyecto y la redistribución de las tareas de cada uno, o, en casos más extremos modificar los objetivos del proyecto.
- **Falta de herramientas que serán necesarias para el desarrollo de la aplicación y que APP Inventor no posee.**
En este caso el protocolo a seguir seria la modificación del proyecto, con objeto de poder realizarlo utilizando las herramientas que tenemos a disposición.

5.2 COSTO

Costeo definido por horas de trabajo, equivalen a 4.30 horas de clase, y 2 horas extra fuera del horario de clase. Finalmente se consideran 6hrs y 30min por semana, 26hrs por mes. Dos meses considerados para el desarrollo, por lo tanto, 52hrs destinadas al proyecto en total.

5.3 RECURSOS

El proyecto cuenta con 4 personas, distribuidas cada una con las siguientes tareas y roles:

- Diseño: Alex Arellano, Juan Pérez.
- Programación: Alex Arellano, Constanza González, Nicolás Nahuelpan, Juan Pérez.
- Información: Alex Arellano, Constanza González, Nicolás Nahuelpan, Juan Pérez.
- Informes: Juan Pérez, Constanza González.

Recursos Tecnológicos:

- APPInventor
- Internet
- Google Maps
- GPS
- Computador
- Emulador Android

6. PROCESO TÉCNICO

6.1 PROCEDIMIENTOS TÉCNICOS, HERRAMIENTAS Y TECNOLOGÍAS

La aplicación será desarrollada para el Sistema Operativo Android, utilizando la herramienta APP Inventor 2, se programará en base a bloques de instrucciones (eventos) que brinda la herramienta.

También se utilizarán recursos como base de datos para almacenar cada información y guardarla según el usuario ingresado.

Utilizaremos links directos en los que se puede obtener información específica y más centrada para que el usuario pueda indagar más de lo que la aplicación le brinda.

7. ÉTICA

7.1 NORMAS Y REGLAS:

- Los encargados de cada actividad deben cumplir con su rol, y encargarse de que los involucrados cumplan con su trabajo.
- El equipo de trabajo tiene el deber de escuchar y tomar en cuenta la opinión de cada miembro.
- Cada miembro debe tener claro el objetivo principal del proyecto.
- Cada miembro debe de comunicar al resto los cambios y/o modificaciones que se presentaran durante la realización del proyecto.
- Ante la presencia de obstáculos o problemas inesperados en algún cargo y/o rol ejercido, el encargado de este debe presentar un plan de contingencia.
- Mantener una actitud positiva y optimista durante el desarrollo del proyecto, dejando de lado.
- Los miembros y el líder deben entender que el equipo no puede tomar decisiones y cumplir con su trabajo si los integrantes no asisten a las reuniones de trabajo. Asistencia y puntualidad.
- Los miembros del equipo pueden mostrar su desacuerdo, pero siempre de forma constructiva.