**UNIVERSIDAD DE TARAPACÁ**



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



Área de Ingeniería en Computación e Informática



**Creación de aplicación móvil.**

**Proyecto**   
“Security control nxt-ev3**”**

**Autores: Aníbal Laura**

**Gustavo González**

**Jordan Lefimil**

**Asignatura: introducción al trabajo en proyectos**

**Profesor:**

Arica, 18. de octubre 2018

**INDICE**

1. INTRODUCCIÓN
   1. ALCANCE DEL PROYECTO
   2. ENTREGABLES DEL PROYECTO
2. MODELO DE PROCESO
   1. FASES DEL PROCESO
   2. CARTA GANTT
3. ESTRUCCTURA ORGANIZACIONAL
4. RESPONSABLES
5. PROCESO DE GESTION
   1. GESTION DE RIESGOS
   2. MECANISMOS PARA LA VERIFICACIÓN
   3. COSTO
   4. RECURSOS
6. PROCESO TECNICO
   1. PROCEDIMIENTOS TECNICOS, HERRAMIETAS Y TECNOLOGIAS
7. ÉTICA
8. INTRODUCCIÓN

Con este informe se dará a conocer los instrumentos y herramientas necesarias que necesitamos en nuestro proyecto (Security Control).

Se establecerá la estructura organizacional del trabajo repartiendo las tareas por

las capacidades de cada miembro del grupo para que cada persona pueda dar lo mejor de sí mismos y todos tengan el mismo nivel de responsabilidad a la hora de desarrollar el proyecto.

Además, se describirá brevemente que tipo de Robot, como será el control y lo que se espera conseguir con las restricciones que tendremos.

* 1. ALCANCE DEL PROYECTO:

-Este Robot será diseñado para el trabajo peligroso de carga en las minas, así reduciendo la tasa de accidentes en la misma.

INICIO:

El control dispondrá de un menú donde este tendrá opciones principales:

* CONECTAR: Donde el usuario podrá ingresar al control del cargadero.
* CONFIGURACION: Donde el usuario podrá configurar la velocidad de movimiento.
* SENSOR: Disponibilidad de un sensor para el uso automático

BOTONES:

* + CONECTAR: Botón que sirve para conectar el control al cargador que quiera.
  + ADELANTE: Hace avanzar hacia adelante
  + ATRÁS: Hace avanzar hacia atrás
  + IZQUIERDA: Hace avanzar hacia la izquierda
  + DERECHA: Hace que avance hacia atrás
  + CARGADOR: Sube y baja un cargador para subir la tierra al carguero
  1. ENTREGABLES DEL PROYECTO

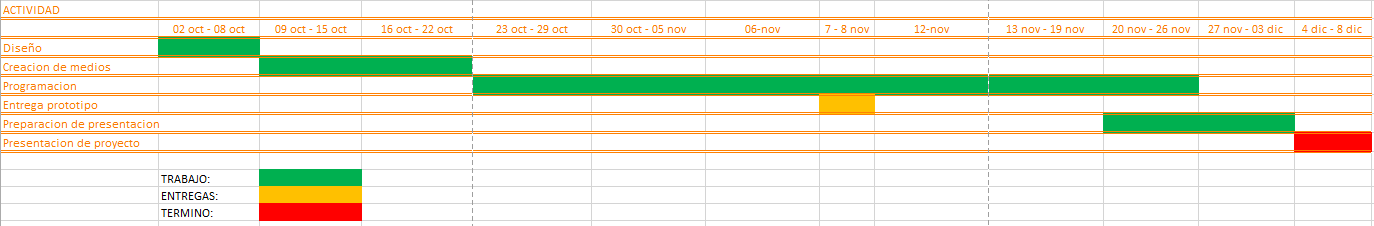
En el siguiente cuadro se listara los entregables del proyecto:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Identificación Entregable | Descripción Entregable | Fecha de Entrega |
| Informe | Lluvia de ideas | 04 / 10 / 2018 |
| Informe | Formulación de proyecto | 09 / 10/ 2018 |
| Prototipo | Entrega de un prototipo funcional del proyecto | 08 / 11 / 2018 |
| Proyecto final | Entrega de proyecto final y presentación | ¿?/¿?/2018 |

1. MODELO DE PROCESO

Para la realización del proyecto se necesitará programar, gestionar tiempos en reuniones, horas a la semana dedicadas al proyecto.

* 1. FASES DEL PROCESO
* Primero se necesitará diseñar toda la aplicación.
* Se crearan todos los medios gráficos y sonoros para la aplicación.
* Se procederá a la programación.
* Se entregara un prototipo funcional para la evolución temporal.
* Se dará término a la programación de la aplicación.
* Iniciará la fase de preparación de la presentación del proyecto final.
* Se presentara la aplicación de manera oficial.
  1. CARTA GANTT



1. ESTRUCTURA ORGANIZACIONAL

Gustavo González Jefe de proyecto

Aníbal Laura

Jefe de sonidos

Jordan Lefemil

Jefe de diseño

Aníbal Laura

Jefe de programación

1. RESPONSABLES

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Identificación de actividad | Descripción de actividad | Responsable | Involucrados |
| Diseño | Tiempo dedicado al diseño de la aplicación | Jordan Lefimil | Jordan Lefimil  Gustavo González |
| Creación de medios | Creación de sonidos para la aplicación | Aníbal Laura | Aníbal Laura  Gustavo González |
|  |  |  |  |
| Programación | Programación de código de la aplicación | Aníbal Laura | Aníbal Laura |
| Preparación Presentación | Preparación de la presentación de la aplicación | Gustavo González | Gustavo González  Aníbal Laura  Jordan Lefimil |

1. PROCESO DE GESTION
   1. GESTION DE RIESGOS

El tiempo dado para la entregar el proyecto es poca, lo que podría provocar una baja calidad de la aplicación final, también como el conocimiento sobre el manejo de la página web APP INVENTO 2 es bajo costara más desarrollar el proyecto.

* 1. MECANISMOS PARA LA VERIFICACION

Para la verificación del avance del proyecto se cuenta con la página web entregada por el profesor (http://pomerape.uta.cl/redmine/).

* 1. COSTO

La cantidad de tiempo dedicada para la realización del proyecto incluirán las horas correspondientes a las clases y horas extras en la semana dependiendo de los integrantes del grupo. En cuanto a valor de la realización del proyecto este es nulo ya que se utilizaran recursos gratuitos de la web.

* 1. RECURSOS

Actualmente el equipo de trabajo cuenta solamente con 3 personas, cada una encargada de diferentes áreas del proyecto basadas en las especialidades de cada uno.

1. PROCESO TECNICO
   1. PROCEDIMIENTOS TECNICOS, HERRAMIENTAS Y TECNOLOGIAS

Para la realización del proyecto dispondremos de tres computadores, cada

miembro del equipo se manejara con uno.

Se utilizará el App inventor 2, en donde en este se desarrollara la aplicación.

1. ETICA

En este proyecto nos comprometemos a utilizar solamente medios y códigos creados por nosotros mismos, esto con fin de respetar los derechos de autor. También no utilizaremos materia considerado ofensivo, racial o de carácter sexual.