

IDEA DEL PROYECTO		RECURSO HUMANO	MATERIA RELACIONADA	SEMESTRE
ID	Lista de actividades			
<b>PLANEACIÓN</b>				
1.1	Generar un estudio de testeo para comparar los diferentes servicios disponibles en el mercado.	Camilo	Fundamento de proyectos.	1
1.2	Analizar la problemática a la cual se dirige el servicio prestado y resolverla de la mejor manera posible.	Gabriel	Fundamento de proyectos.	1
1.3	Justificar la necesidad de la aplicación en un ámbito social y empresarial.	Luis	Fundamento de proyectos.	1
1.4	Realizar una reunión mediante un focus online group para identificar la sectorización económica del aplicativo.	Gabriel	Fundamento de proyectos.	1
1.5	Diseñar un estudio para conocer la situación actual del mercado al cual se desea ingresar.	Natalia	implementación de proyectos.	3
1.6	Diseñar un estudio de publicidad estratégico en los sectores digitales que tengan un mayor potencial de impacto positivo para infundir la idea.	Todos - (Julian)	Implementación de proyectos.	3
1.7	Determinar los porcentajes de las ganancias generadas que le corresponderán a cada persona creadora del proyecto.	Todos - (Gabriel)	Fundamento de proyectos.	1
1.8	Proyectar mediante un estudio los posibles costos para la realización del proyecto.	Todos - (Luis)	Fundamento de proyectos.	1
1.9	Se realizará una descripción clara y concisa de las características del software como la usabilidad, seguridad, flexibilidad, portabilidad, entre otros las cuales se implementaran al proyecto para asegurar el mejor servicio a nuestros usuarios.	Natalia	Construcción de proyectos de software.	5
1.10	Realizar el estudio para definir el tipo de página que se utilizará en el proyecto ya sea de tipo dinámica o estática.	Camilo	Construcción de proyectos de software.	5
1.11	Plantear el alcance del proyecto y los requerimientos necesarios para manejar un buen tiempo de respuesta en todas las acciones referentes a requerimientos.	Todos - (Jaider)	Fundamento de proyectos.	1
1.12	Generar la estructura del modelo entidad relación para posteriormente crear una base de datos en la cual se almacenaran los datos necesarios para nuestros servicios, información de nuestros profesionales, clientes, empresa, entre otros .	Todos-(Julian)	modelamiento de bases datos.	1
1.13	Implementar una estructura de apoyo para la creación de la base de datos que se utilizará en el proyecto	Todos-(Luis)	Modelamiento de bases datos.	1
1.14	Realizar una encuesta a diferentes usuarios que sean o no consumidores del servicio veterinario, con el fin de validar la aceptación que tendrá el proyecto al momento de lanzar el proyecto al mercado.	Todos-(Natalia)	Modelamiento de bases datos.	1
1.15	Se realiza una matriz de trazabilidad donde se agregan los requerimientos necesarios para el proyecto, junto a sus entregables y sus casos de prueba para asegurar la correcta entrega de cada uno de los requerimientos.	Todos-(Jaider)	Fundamento de proyectos.	1
1.16	Levar a cabo un análisis de los posibles riesgos que prodra sufrir el proyecto al momento de su ejecución.	Todos-(Julian)	Fundamento de proyectos.	1
1.17	Realizar un modelo relacional del proyecto para posteriormente ingresarlos en las bases de datos.	Jaider	Modelamiento de bases datos.	1
2	<b>REQUERIMIENTOS</b>	RECURSO HUMANO	MATERIA RELACIONADA	SEMESTRE
2.1	Requerimientos de la implementación funcionales.	Julian	Implementación de proyectos.	3
2.2	Requerimientos no funcionales mediante los cuales se implementaran acreditaciones en estándares de calidad.	Luis	Implementación de proyectos.	3
2.3	Requerimiento no funcional para la restricción en el diseño de la página web, en cada condición que se debe cumplir para que el proyecto tenga éxito.	Jaider	Construcción de proyectos de software	5
2.4	Determinar por medio de una reunión el dominio que se requerirá para la pagina web.	Camilo	Implementación de proyectos.	6
2.5	Determinar un hosting al momento de crear la página web la cual nos permita el correcto almacenaje de la información, imágenes, video o cualquier contenido accesible por vía web.	Todos - (Gabriel)	Ingeniería de software.	3
2.6	Requerimientos necesarios para la puesta en marcha del proyecto de acuerdo a la normatividad regulatoria vigente.	Natalia	Implementación de proyectos.	3
2.7	Requerimientos en la compra y venta de productos y servicios a través de internet.	Jaider	Implementación de proyectos.	3
2.8	Requerimientos para la optimización de la navegación y las funciones del aplicativo.	Luis	Programación avanzada y aplicada.	6
2.9	El sistema enviará un correo electrónico al momento de registrar alguna consulta con cualquiera de los especialistas.	Julian	Programación orientada a objetos.	3
2.10	El sistema permitirá cancelar o reagendar cualquier consulta con un costo adicional por el reagendamiento.	Gabriel	Programación avanzada y aplicada.	6
2.11	Al realizar el registro del usuario y su mascota esta información se redireccionara para posteriormente ser almacenada	Natalia	Procedimientos almacenados.	3
2.12	El especialista deberá llevar un control de cada consulta realizada, junto con la información resultante de cada sesión.	Camilo	Procedimientos almacenados.	3
2.13	Después de la consulta en caso de ser necesario algún medicamento para la mascota se podrá ser adquirido en nuestra página web.	Julian	Programación orientada a objetos.	3
3	<b>DISEÑO</b>	RECURSO HUMANO	MATERIA RELACIONADA	SEMESTRE
3.1	Diseñar los aplicativos de funciones para las transiciones de la página web de manera progresiva aplicada a los estilos CSS, pasando por valores intermedios.	Natalia	Tecnica de animación.	4
3.2	Implementar una interfaz con facilidad de entendimiento para todos los usuarios que utilicen nuestra plataforma web.	Jaider	Programacion orientada a objetos	3
3.3	Desarrollar el front-end de la página web para que el usuario pueda ver e interactuar con la información de manera digital.	Camilo	Ingeniería de software	3
3.4	Diseñar el back-end para la logica y solución de cada una de las solicitudes en la página web realizada por usuarios y especialistas.	Natalia	Programación avanzada y aplicada.	6
3.5	Diseño web atractivo y sencillo de utilizar tanto para el usuario como para el especialista.	Luis	Tecnica de animación.	4
3.6	Diseñar unos campos optimos por medio de los cuales el cliente ingresara la información requerida por el especialista.	Julian	Programacion orientada a objetos	3
3.7	Diseñar el mapa de navegación del sitio web de acuerdo a las páginas y sub-páginas que se requieren.	Natalia	Ingeniería de software	3



3.8	Realizar el card sorting del sitio web para mejorar la experiencia de usuario.	Natalia	Seguimiento de proyectos.	5
<b>4. INTEGRACION</b>				
4.1	Desarrollar el respectivo código de programación para el funcionamiento no erroneo de nuestra página web en cualquiera de las solicitudes que se hagan al momento de utilizarla.	Todos - (Julian)	Ingeniería de software	3
4.2	Realizar un comite para poder llevar a cabo una depuración general del aplicativo.	Natalia	Seguimiento de proyectos.	5
4.3	Implementar una base de datos la cual permita la recopilación organizada de la información del cliente para su posterior uso en el aplicativo.	Gabriel	Gestion y administración de bases de datos.	4
4.4	Integrar una optimización para la correcta comunicación por medio de los campos audiovisuales entre nuestros especialistas y nuestro usuarios.	Jaider	Tecnica de animación.	4
4.5	Desarrollar una encriptación de datos para cada uno de nuestros usuarios y especialistas.	Todos - (Julian)	Mineria de datos	5
4.6	Integrar un metodo de propagación de publicidad en diferentes redes sociales.	Natalia	Programación orientada a objetos.	3
4.7	Integrar licencias para la protección de la página web, los datos del usuario y la base de datos de la plataforma.	Camilo	Implementación de proyectos.	3
4.8	Asegurar una calidad de servicio medica veterinaria por parte de nuestros especialistas a nuestros clientes.	luis	seguimiento de proyectos.	5
<b>5. PRUEBAS DE CALIDAD</b>				
5.1	Llevar a cabo pruebas unitarias para lograr detectar errores en partes específicas del software.	Gabriel	Ingeniería de software	3
5.2	Llevar a cabo pruebas de integración para corroborar el perfecto acople de cada parte del software.	Julian	ingeniería de software	3
5.3	Llevar a cabo pruebas de regresión para validar que otros posibles cambios no hayan afectado el funcionamiento de otras partes del software.	Camilo	Ingeniería de software	3
5.4	Llevar a cabo pruebas de aceptacion para concluir el buen funcionamiento del software y su cumplimiento con la funcionalidad.	Julian	Ingeniería de software	3
5.5	Llevar a cabo pruebas de experiencia al usuario para una mejora constante del servicio.	Julian	Seguimiento de proyectos.	5
5.6	Implementar un sistema cuya función sea notificar comportamientos sospechosos o que puedan alterar el buen funcionamiento de la página web.	Gabriel	Ingeniería de software	3
5.7	Probar un correcto funcionamiento de la plataforma a utilizar para las videoconferencias.	Jaider	Seguimiento de proyectos.	5
5.8	Validar el correcto funcionamiento de los procedimientos almacenados y su efectividad en el aplicativo.	Julian	Procedimientos almacenados.	3
5.9	Llevar a cabo pruebas de carga para validar la funcionalidad y rendimiento del sistema ante un volumen de solicitudes específico	Camilo	Seguimiento de proyectos.	5
5.10	Llevar a cabo pruebas de estres generando un mayor volumen de solicitudes progresivamente hasta que los recursos se sobrecarguen y se logre llegar al fallo, asi podremos evidenciar el comportamiento del sistema, como maneja la situación y que tan fácil le les recuperarse.	Natalia	Programacion avanzada	6
5.11	Conocer a través de encuestas los puntos a mejorar de acuerdo a las experiencias y observaciones realizadas por el usuario al utilizar nuestros servicios.	Luis	-	-
5.12	De acuerdo a las pruebas realizadas lograr identificar la procedencia del error y hacer su corrección de la forma mas eficaz posible.	Natalia.	Programacion avanzada	6
<b>6. ADQUISICIONES</b>				
6.1	Comprar licencias tales como SSL, HTTPS, para el aseguramiento de los datos del usuario, trabajadores y empresas.	Camilo	Implementación de proyectos.	3
6.2	Adquirir el dominio de la página web, para una correcta traducción de la dirección IP de la página.	Jaider	Implementación de proyectos.	3
6.3	Adquirir el certificado de Cámara de Comercio	Natalia	Seguimiento de proyectos.	5
6.4	Solicitar la inscripción Registro Único Tributario de persona natural.	Julian	Implementación de proyectos.	3
6.5	Comprar licencias de aplicaciones tercierías.	Gabriel	Seguimiento de proyectos.	5
6.6	Adquirir el Registro Único Empresarial Y Social.	Luis	Implementación de proyectos.	3
6.7	Adquirir el Hosting para el correcto funcionamiento del servidor web.	Julian	Implementación de proyectos.	3
6.8	Adquirir los medicamentos veterinarios que se venderán y así facilitar al cliente la compra en el momento en el que se le medianca a su mascota en la consulta.	Gabriel		
<b>7. CAPITAL HUMANO</b>				
7.1	Contratación de personas encargadas de la asistencia y servicio de atención al cliente	Natalia	-	-
7.2	Asegurar una buena calidad de trabajo para nuestros empleadores, a través de pausas activas y demás ejercicios.	Camilo	-	-
7.3	Realizar cursos de capacitación que permitan mejorar las habilidades de los trabajadores.	Luis	-	-
7.4	Realizar capacitaciones de trabajo en grupo para los colaboradores.	Julian	-	-
7.5	Contratar personas capacitadas para el manejo de los recursos humanos.	Jaider	-	-
7.6	Presentar en una capacitación las políticas de la empresa a los colaboradores	Gabriel	-	-
7.7	Contratar personal encargada de gestionar el área de contabilidad de la empresa.	Julian	-	-
7.8	Contratar personal para la gestión de tareas multivariadas en la empresa	Jaider	-	-
7.9	Contratar al profesional encargado del área marketing y publicidad.	Natalia	-	-
7.10	Realizar acuerdos de mercado con proveedores para la adquisición de farmacéuticos dirigidos a las mascotas.	Camilo	-	-