



APLICACIÓN PARA PLAN DE GASTOS

[Subtítulo del documento]

Descripción breve

Aplicación para realizar planes de gasto, ofreciendo a los usuarios variedad de productos de diferentes locales o empresas, teniendo en cuenta el precio para asegurar un buen plan que se adapte al presupuesto del usuario

Diego Vladimir Vasquez Jorge
Edmilson Isaac Ramírez Murillo
Wilber Rafael Martínez López

Índice

Introducción	3
Objetivos	3
Objetivo general	3
Objetivos Específicos.....	3
Aplicación para un plan de gastos	4
Descripción del proyecto.....	4
¿Como funcionara la aplicación?.....	5
Justificación	5
Estimación de costos.....	6
Gestión de riesgos	7
Riesgos del proyecto.....	7
Identificación de riesgos.....	7
Análisis de riesgos	8
Planeación de riesgos	11
Gestión del proceso.....	16
Cuadro de hitos y actividades.....	16
Calendarización.....	18
Diagrama de Gantt	19
Análisis y Requerimientos	20
Requerimientos funcionales	20
Requerimientos no funcionales	22
Plan de fases.....	22
Product backlog.....	22
Historias de Usuario	23
1° Sprint.....	24
2° Sprint	25

Conclusión	27
Anexo	28
Autoevaluación y coevaluación	28

Introducción

El diseño de una aplicación para realizar planes de gasto, ofreciendo a los usuarios variedad de productos de diferentes locales o empresas, teniendo en cuenta el precio para asegurar un buen plan que se adapte al presupuesto del usuario.

Esta aplicación tratara de ayudar a las personar en cotizar y hacer su plan de gastos personal buscando los productos más cómodos para adquirirlos, así también proporcionándoles información en donde están los productos, de donde provienen.

La aplicación tendrá un buscador donde las personas podrán buscar el producto que necesiten luego les pedirá cuanto es el presupuesto que tiene de dinero y así les proporcionara diversas promociones de productos cómodos, lo cual también les proporcionara la ubicación de donde están los productos, su precio y si en casos quieren que los productos se los entreguen hasta su casa se puede solicitar.

Objetivos

Objetivo general

Que las personas cuenten con una aplicación que les permita el fácil manejo de administración de sus gastos, así mismo que se les permita brindarles información de los posibles productos que se les brindara a los usuarios.

Objetivos Específicos

- **Facilitar el Seguimiento Preciso de Gastos:** El objetivo principal de la aplicación de plan de gastos es proporcionar a los usuarios una herramienta fácil de usar que les permita registrar y categorizar sus gastos de manera precisa y detallada.
- **Promover la Conciencia Financiera:** La aplicación busca fomentar una mayor conciencia financiera entre los usuarios al proporcionarles información clara y comprensible

sobre sus hábitos de gasto, ayudándoles a identificar áreas de mejora y a tomar decisiones financieras más informadas.

- **Ayudar en el Establecimiento de Presupuestos:** La aplicación tiene como objetivo ayudar a los usuarios a establecer y mantener presupuestos realistas para diferentes categorías de gastos, permitiéndoles establecer metas financieras alcanzables y evitar el exceso de gastos.
- **Fomentar el Ahorro y la Planificación a Largo Plazo:** La aplicación aspira a fomentar el ahorro y la planificación financiera a largo plazo al proporcionar herramientas y recursos que ayuden a los usuarios a establecer objetivos financieros a largo plazo y a desarrollar estrategias para alcanzarlos.
- **Mejorar la Experiencia del Usuario:** Se busca mejorar continuamente la experiencia del usuario mediante actualizaciones y mejoras en la interfaz de usuario, la funcionalidad y la personalización, con el fin de garantizar que la aplicación satisfaga las necesidades y expectativas cambiantes de los usuarios.

Aplicación para un plan de gastos

Descripción del proyecto

Nos hemos enterado de que hoy en día existen aplicaciones que son utilizadas por empresas, supermercados, y pequeñas tiendas online, lo cual muchas veces los productos que suben a estas apps son muy elevados en dinero, incluso suele ser casi imposible de que las personas puedan adquirir los productos ya que existen personas que tiene recursos económicos muy bajos de lo normal.

Por lo cual la aplicación será creada para proporcionar y tratar dar soluciones a todas aquellas personas que tengan o estén con un presupuesto muy por debajo de lo normal lo cual se les hace imposible adquirir los productos.

Esta aplicación tratara de ayudar a las personar en cotizar y hacer su plan de gastos personal buscando los productos más cómodos para adquirirlos, así también proporcionándoles información en donde están los productos, de donde provienen.

¿Como funcionara la aplicación?

La aplicación funcionará instalándola en cualquier dispositivo electrónico, lo cual esta aplicación les solicitará registrarse personas antes de ingresar, también les pedirá crear una contraseña para mayor seguridad.

La aplicación tendrá un buscador donde las personas podrán buscar el producto que necesiten luego les pedirá cuanto es el presupuesto que tiene de dinero y así les proporcionara diversas promociones de productos cómodos, lo cual también les proporcionara la ubicación de donde están los productos, su precio y si en casos quieren que los productos se los entreguen hasta su casa se puede solicitar.

La aplicación tendrá un apartado donde se eligen los productos y se ira haciendo su cuenta lo cual también les anunciara con una ventana de que se ah llegado al presupuesto solicitado anteriormente.

Justificación

La creación de una aplicación de plan de gastos responde a la complejidad de la vida financiera moderna y la necesidad creciente de conciencia y control financiero. Esta herramienta ofrece una solución centralizada para gestionar ingresos, gastos y presupuestos personales, aprovechando la tecnología para simplificar la gestión financiera y garantizar la seguridad de la información del usuario. En resumen, la aplicación aborda las demandas actuales de una vida financiera más organizada, informada y segura.

Estimación de costos

Tipo de costo	Costos de recursos personales	Personal	Cantidad	Presupuesto mensual	Presupuesto total
Costos de Desarrollo	Contratación de equipo de desarrollo de software	Product Owner	1	\$ 2,000.00	\$ 2,000.00
		Scrum Master	1	\$ 1,500.00	\$ 1,500.00
		Developer	2	\$ 1,600.00	\$ 3,200.00
		Tester	1	\$ 2,500.00	\$ 2,500.00
	Herramientas y software de desarrollo		6	\$ 100.00	\$ 600.00
	Costos de licencia y registro de la aplicación		6	\$ 500.00	\$ 3,000.00
Total de Costos de Desarrollo				\$ 8,200.00	\$ 12,800.00
Costos de Marketing y Publicidad	Campañas de marketing en línea (redes sociales, anuncios de búsqueda, etc.)			\$ 200.00	\$ 200.00
	Diseño y desarrollo de material promocional			\$ 500.00	\$ 500.00
	Participación en eventos y ferias relacionadas con tecnología y finanzas			\$ 500.00	\$ 500.00
Total de Costos de Marketing y Publicidad				\$ 1,200.00	\$ 1,200.00
Costos Operativos Mensuales (primer año)	Servidores y alojamiento web		6	\$ 700.00	\$ 4,200.00
	Soporte técnico y mantenimiento de la aplicación		12	\$ 800.00	\$ 9,600.00
	Gastos administrativos (oficina, software de oficina, etc.)		12	\$ 800.00	\$ 9,600.00
Total de Costos Operativos Mensuales				\$ 2,300.00	\$ 23,400.00

Reserva para Contingencias		\$ 5,000.00	\$ 5,000.00
Presupuesto total		\$ 16,700.00	\$ 42,400.00

Gestión de riesgos

Riesgos del proyecto

Identificación de riesgos

Tipos de riesgos Riesgos posibles

Tecnológico	<ol style="list-style-type: none"> 1. Puede que no funcione como se esperaba al inicio del proyecto. 2. Las funciones no se adaptan a la aplicación o no funcionan bien. 3. La aplicación no es lo que los usuarios necesitan. 4. No tiene las funciones necesarias. 5. No cuenta con algunas funciones requeridas.
Personal	<ol style="list-style-type: none"> 1. No se tiene el personal con el conocimiento necesario 2. El personal esta indispuesto o enfermo. 3. El personal tiene conflictos y no colaboran entre sí. 4. El personal no cuenta con las condiciones necesarias.
Organización	<ol style="list-style-type: none"> 1. Competencia en el mercado. 2. Cambios en la tecnología. 3. Seguridad de los datos. 4. Problemas de escalabilidad. 5. Satisfacción del usuario. 6. Problemas de financiamiento. 7. Regulaciones y cumplimiento.

Herramientas

1. Dependencia de plataformas.
2. Limitaciones de funcionalidad.
3. Seguridad y vulnerabilidades.
4. Compatibilidad y escalabilidad.
5. Costo.
6. Soporte y comunidad.

Requerimientos

1. Los clientes pueden estar en cambios constantes sobre el desarrollo del proyecto
2. Requisitos mal definidos
3. Cambios frecuentes en los requisitos
4. Falta de involucramiento del cliente o usuario final
5. Requisitos contradictorios
6. Requisitos incompletos
7. Interpretación errónea de los requisitos
8. Cambios en el entorno del proyecto

Estimación

1. Se puede llegar a fallar con el calendario acordado de entrega
2. La complejidad bien defina del proyecto.
3. Falta de experiencias.
4. Cambios en los requisitos
5. Hacer un mal presupuesto de recursos.

Análisis de riesgos

Tipos de Riesgos posibles **Probabilidad** **Efectos**

Tipos de riesgos	Riesgos posibles	Probabilidad	Efectos
Tecnológico	1. Puede que no funcione como se esperaba al inicio del proyecto.	Alta	Grave
	2. Las funciones no se adaptan a la aplicación o no funcionan bien.	Alta	Tolerables
	3. La aplicación no es lo que los usuarios necesitan.	Alta	Tolerable
	4. No tiene las funciones necesarias.	Moderada	Tolerables
	5. No cuenta con algunas funciones requeridas.	Alta	Grave
Personal	1. No se tiene el personal con el conocimiento necesario	Muy alta	Catastrófico
	2. Si la persona esta indispueta o enferma.	Moderada	Tolerables
	3. Si se tiene conflictos y no colaboran entre sí.	Alta	Grave
	4. Si no se cuenta con las condiciones necesarias.	Moderada	Grave
	5. Si alguien renuncia a mitad del proyecto.	Muy alta	Catastrófico
Organización	1. Competencia en el mercado.	Alta	Grave
	2. Cambios en la tecnología.	Alta	Tolerable
	3. Seguridad de los datos.	Alta	Grave
	4. Problemas de escalabilidad.	Moderada	Tolerable
	5. Satisfacción del usuario.	Moderada	Tolerable

	6. Problemas de financiamiento.	Alta	Grave
	7. Regulaciones y cumplimiento.	Moderada	Grave
Herramientas	1. Dependencia de plataformas.	Alta	Grave
	2. Limitaciones de funcionalidad.	Moderada	Tolerable
	3. Seguridad y vulnerabilidades.	Alta	Grave
	4. Compatibilidad y escalabilidad.	Alta	Grave
	5. Costo.	Moderada	Tolerable
	6. Soporte y comunidad.	Moderada	Tolerable
Requerimientos	1. Los clientes pueden estar en cambios constantes sobre el desarrollo del proyecto	Alta	Grave
	2. Requisitos mal definidos	Medio	Grave
	3. Cambios frecuentes en los requisitos	Alta	Grave
	4. Falta de involucramiento del cliente o usuario final	Alta	Grave
	5. Requisitos contradictorios	Moderada	Grave
	6. Requisitos incompletos	Alta	Grave
	7. Interpretación errónea de los requisitos	Alta	Catastrófico
	8. Cambios en el entorno del proyecto	Medio	Grave
Estimación	1. Se puede llegar a fallar con el calendario acordado de entrega	Moderada	Grave
	2. La complejidad bien definida del proyecto.	Moderada	Tolerable

	3. Falta de experiencias.	Moderada	Grave
	4. Cambios en los requisitos	Alta	Grave
	5. Hacer un mal presupuesto de recursos.	Alta	Catastrófico

Planeación de riesgos

Riesgo

Estrategia

Problemas de funcionamiento	<ul style="list-style-type: none"> • Implementar un sistema para detectar y abordar rápidamente problemas de funcionamiento en tiempo real. • Establecer un proceso claro para que los usuarios informen sobre problemas, proporcionando múltiples canales de comunicación. • Clasificar y priorizar los problemas según su gravedad para enfocar los recursos de manera efectiva • Contar con un equipo de soporte técnico dedicado y capacitado para resolver problemas de manera oportuna. • Implementar actualizaciones regulares y parches de seguridad para corregir problemas conocidos y mejorar la estabilidad de la aplicación
Problemas del personal (salud, retiro, reclutamiento)	<ul style="list-style-type: none"> • Fomentar una cultura de comunicación abierta y establecer canales efectivos para que el personal pueda expresar sus preocupaciones y sugerencias de manera directa. • Proporcionar oportunidades de capacitación y desarrollo profesional para mejorar las habilidades del personal y garantizar su familiarización con la aplicación. • Establecer un proceso claro para resolver conflictos de manera constructiva y proporcionar entrenamiento en resolución de conflictos. • Promover un equilibrio saludable entre el trabajo y la vida personal y apoyar el bienestar del personal.

<p>Problemas de insatisfacción</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Obtener comentarios de los usuarios a través de diversos canales para comprender sus preocupaciones y áreas de insatisfacción. • Analizar en detalle los comentarios de los usuarios para identificar patrones comunes de insatisfacción y áreas específicas de mejora. • Priorizar las mejoras en la aplicación en función de su impacto en la satisfacción del usuario y la viabilidad técnica. • Adoptar un enfoque de desarrollo iterativo para implementar mejoras continuas basadas en la retroalimentación de los usuarios. • Mantener a los usuarios informados sobre los cambios y mejoras en la aplicación mediante comunicaciones transparentes.
<p>Problemas de limitación, compatibilidad y seguridad</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Rendimiento y Escalabilidad: Monitorizar el rendimiento de la aplicación y garantizar la escalabilidad de la aplicación para ofrecer una experiencia lo suficiente buena para los usuarios. • Compatibilidad: Asegurar la compatibilidad multiplataforma mediante el uso de tecnologías y estándares adecuados, junto con pruebas exhaustivas de compatibilidad en diversos dispositivos y sistemas operativos. • Seguridad: Implementar medidas como auditorías de seguridad, encriptación de datos y pruebas de penetración para proteger la información confidencial de los usuarios y mitigar riesgos de seguridad
<p>Cambio de requerimientos</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Evaluar cuidadosamente el impacto de los cambios en el alcance, el cronograma y el presupuesto del proyecto. • Implementar ciclos iterativos de desarrollo para revisar y validar los cambios con regularidad. • Mantener la documentación de requerimientos actualizada y registrar los cambios de manera clara.

	<ul style="list-style-type: none"> • Mantener canales claros de comunicación para entender y documentar los cambios en los requerimientos.
Problemas con el tiempo de desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> • Realizar una planificación exhaustiva del proyecto para identificar todas las tareas necesarias y asignar tiempos estimados para cada una. • Adoptar una metodología ágil que permita entregas incrementales de funcionalidades y ajustes flexibles a medida que surgen cambios y requisitos emergentes. • Dividir el desarrollo en iteraciones cortas y manejables, con entregas regulares al final de cada iteración. • Automatizar procesos repetitivos para aumentar la eficiencia del desarrollo y reducir el tiempo dedicado a tareas manuales. • Gestionar los cambios en los requisitos de manera controlada, evaluando su impacto en el cronograma y ajustando los planes en consecuencia.
Cambios constantes sobre el desarrollo del proyecto	<ul style="list-style-type: none"> • Brindar una orientación a los clientes sobre como sus cambios pueden afectar el presupuesto, los plazos y la calidad del proyecto. Esto puede ayudar a tomar conciencia de los efectos que tiene los cambios constantes. • Hacer un documento donde estén las condiciones al hacer algún tipo de cambio en el proyecto durante el proceso y que este firmado por el cliente y los dirigentes del proyecto.
Requisitos mal de definidos	<ul style="list-style-type: none"> • Implementar pruebas continuas para validar y verificar los requisitos a medida que se desarrolla el proyecto, teniendo una buena comunicación con el cliente.
Falta de involucramiento del cliente o usuario final	<ul style="list-style-type: none"> • Crear reuniones afectivas con el cliente, asegurándonos de que estén bien estructuradas y que se aborden los temas importantes de manera clara y precisa.
Mal presupuesto de recursos	<ul style="list-style-type: none"> • Identificar áreas del proyecto donde los recursos se estén utilizando de manera ineficientes y resignarlos a las áreas de mayor prioridad

<p>Falla de entrega en el calendario acordado</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Reunirse con el cliente y los que han trabajado en el proyecto mostrando claramente el por qué el retraso de la entrega del proyecto tratando de obtener una comprensión y una solución.
<p>Competencia en el mercado</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Identifica un nicho específico: En lugar de intentar competir directamente con aplicaciones populares y establecidas, encuentra un nicho específico dentro de tu mercado objetivo y enfócate en satisfacer sus necesidades de manera única. Esto te permitirá diferenciarte y capturar un segmento del mercado que podría estar desatendido por las aplicaciones existentes. • Ofrece una propuesta de valor única: Desarrolla una propuesta de valor clara y convincente que destaque los beneficios únicos de tu aplicación en comparación con la competencia. Ya sea mediante características innovadoras, una mejor experiencia de usuario, precios competitivos o un enfoque en la seguridad y privacidad de los datos, debes ofrecer algo que haga que los usuarios elijan tu aplicación sobre otras opciones. • Protege tu propiedad intelectual: Si tu aplicación cuenta con características o tecnologías únicas, considera la posibilidad de proteger tu propiedad intelectual mediante patentes, derechos de autor u otras formas de protección legal. Esto te ayudará a evitar que la competencia copie o reproduzca tus ideas, dándote una ventaja competitiva sostenible.
<p>Seguridad de los datos</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Cifrado de datos: Implementa el cifrado de extremo a extremo para proteger los datos tanto en reposo como en tránsito. Utiliza algoritmos de cifrado robustos y actualizados para garantizar la confidencialidad de la información del usuario. • Actualizaciones regulares: Mantén tu aplicación actualizada con las últimas correcciones de seguridad y

	<p>parches de software para protegerla contra vulnerabilidades conocidas y ataques cibernéticos.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Políticas de privacidad claras: Proporciona a los usuarios información clara y transparente sobre cómo se recopilan, utilizan y comparten sus datos personales en tu aplicación.
<p>Problemas de escalabilidad</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Arquitectura escalable: Diseña una arquitectura de aplicación que sea modular, flexible y capaz de escalar horizontal y verticalmente según sea necesario. Utiliza patrones de diseño como la arquitectura de microservicios para dividir la aplicación en componentes independientes que puedan escalarse individualmente. • Optimización del código: Optimiza el código de tu aplicación para mejorar su eficiencia y rendimiento. Identifica y elimina cuellos de botella, reduce la complejidad del código y utiliza técnicas de programación eficiente para garantizar un funcionamiento óptimo. • Planificación de capacidad a largo plazo: Considera las necesidades de escalabilidad a largo plazo al diseñar e implementar tu aplicación. Asegúrate de tener planes y recursos adecuados para manejar el crecimiento futuro de la base de usuarios y el tráfico de la aplicación.
<p>Problemas de financiamiento</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Socios estratégicos y alianzas: Busca socios estratégicos que puedan proporcionar financiamiento, recursos técnicos o acceso a su base de usuarios a cambio de una asociación en el desarrollo o distribución de tu aplicación. • Monetización temprana: Si es posible, implementa estrategias de monetización temprana en tu aplicación, como compras dentro de la aplicación, suscripciones o publicidad, para generar ingresos que puedan reinvertirse en el crecimiento y desarrollo continuo de la aplicación.
<p>Costos</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Planificación financiera: Antes de comenzar el desarrollo de la aplicación, realiza una planificación financiera

detallada que incluya estimaciones de costos para cada etapa del proceso, desde el diseño inicial hasta las actualizaciones posteriores al lanzamiento.

- **Optimización de recursos:** Gestiona eficientemente los recursos disponibles, como el tiempo, el personal y la infraestructura tecnológica, para minimizar los costos innecesarios y maximizar el retorno de la inversión.
- **Seguimiento y control de costos:** Lleva un seguimiento detallado de los costos en todas las etapas del proyecto y establece mecanismos de control para evitar desviaciones presupuestarias

Gestión del proceso

Cuadro de hitos y actividades

N	Hitos/Actividades	Predecesores
1	Investigación de mercado	
1.1	Investigar aplicaciones similares	
1.2	Analizar aplicaciones similares	1.1
2	Definición de objetivos y planificación	
2.1	Establecer Objetivos claros	1.2
2.2	Planificar las características y funcionalidades	2.1
3	Diseño de UI/UX	
3.1	Crear bosquejos y prototipos	2.2
3.2	Definir la interfaz	3.1
4	Desarrollo Inicial	
4.1	Implementar las funciones básicas de la aplicación	3.2
4.2	Seleccionar la plataforma de desarrollo	4.1
5	Pruebas iniciales	
5.1	Pruebas de funcionalidad y usabilidad	4.2
5.2	Corregir errores y realizar ajustes	5.1

6	Desarrollo continuo	
6.1	Adición de Características	5.2
6.2	Optimización	6.1
7	Pruebas finales y ajustes	
7.1	Pruebas exhaustivas	6.2
7.2	Realizar ajustes según la funcionalidad de desarrollo	7.1
8	Lanzamiento	
8.1	Prepara la aplicación para su lanzamiento	7.2
8.2	Publicar	8.1
9	Mantenimiento continuo	
9.1	Corregir errores y problemas	8.2
9.2	Innovaciones en la aplicación	9.1
10	Marketing	
10.1	Promocionar la aplicación	9.2
10.2	Implementar estrategias de marketing	10.1

Calendarización










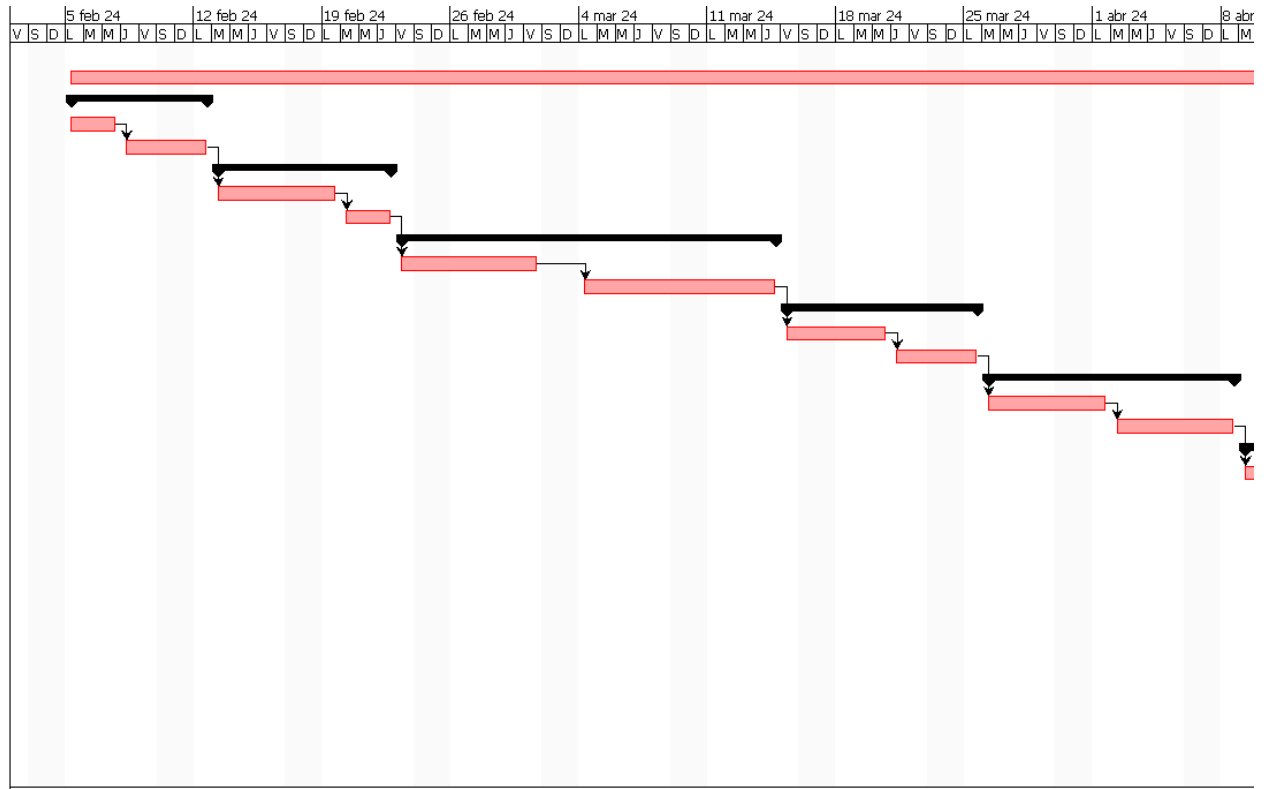
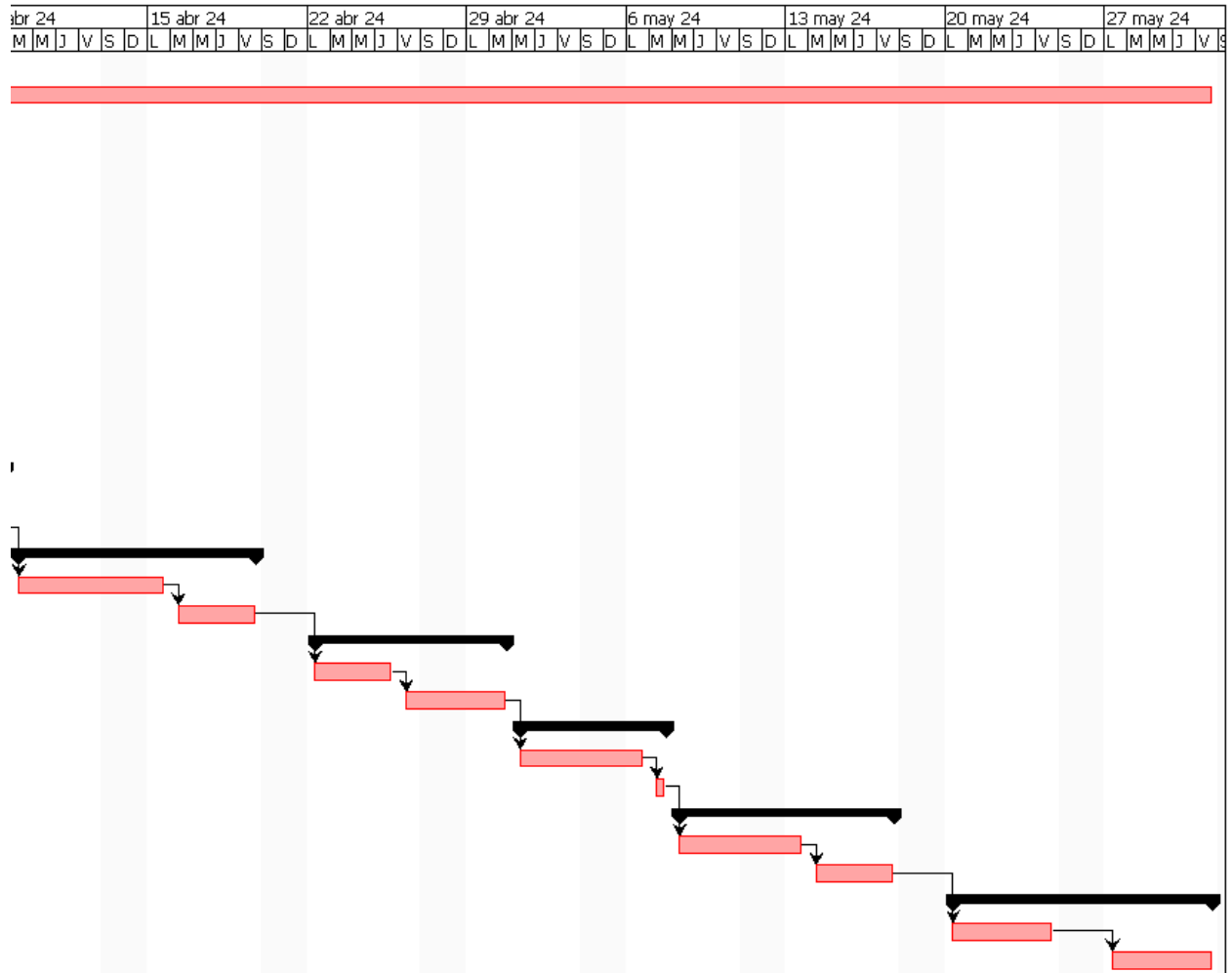
	Nombre	Duracion	Inicio	Terminado	Predece..
	Hitos/Actividades	85 days?	02-05-24 08:00 AM	05-31-24 05:00 PM	
	Investigacion de merc...	6 days?	02-05-24 08:00 AM	02-12-24 05:00 PM	
	Investigar aplicaciones si..	3 days	02-05-24 08:00 AM	02-07-24 05:00 PM	
	Analizar aplicaciones simi..	3 days?	02-08-24 08:00 AM	02-12-24 05:00 PM	3
	Definicion de objetivos .	8 days	02-13-24 08:00 AM	02-22-24 05:00 PM	
	Establecer Objetivos claro..	5 days	02-13-24 08:00 AM	02-19-24 05:00 PM	4
	Planificar las caracteristi...	3 days	02-20-24 08:00 AM	02-22-24 05:00 PM	6
	Diseño de UI/UX	15 days?	02-23-24 08:00 AM	03-14-24 05:00 PM	
	Crear bosquejos y proto..	6 days?	02-23-24 08:00 AM	03-01-24 05:00 PM	7
	Definir la interfaz	9 days	03-04-24 08:00 AM	03-14-24 05:00 PM	9
	Desarrollo Inicial	7 days	03-15-24 08:00 AM	03-25-24 05:00 PM	
	Implementar las funcion...	4 days	03-15-24 08:00 AM	03-20-24 05:00 PM	10
	Seleccionar la plataform...	3 days	03-21-24 08:00 AM	03-25-24 05:00 PM	12
	Pruebas iniciales	10 days	03-26-24 08:00 AM	04-08-24 05:00 PM	
	Pruebas de funcionalida...	5 days	03-26-24 08:00 AM	04-01-24 05:00 PM	13
	Corregir errores y realiz...	5 days	04-02-24 08:00 AM	04-08-24 05:00 PM	15
	Desarrollo continuo	9 days	04-09-24 08:00 AM	04-19-24 05:00 PM	
	Adicion de Caracteristicas	5 days	04-09-24 08:00 AM	04-15-24 05:00 PM	16
	Optimizacion	4 days	04-16-24 08:00 AM	04-19-24 05:00 PM	18
	Pruebas finales y ajust..	7 days	04-22-24 08:00 AM	04-30-24 05:00 PM	
	Pruebas exhaustivas	4 days	04-22-24 08:00 AM	04-25-24 05:00 PM	19
	Realizar ajustes según la..	3 days	04-26-24 08:00 AM	04-30-24 05:00 PM	21
	Lanzamiento	5 days	05-01-24 08:00 AM	05-07-24 05:00 PM	
	Prepara la aplicación par..	4 days	05-01-24 08:00 AM	05-06-24 05:00 PM	22
	Publicar	1 day	05-07-24 08:00 AM	05-07-24 05:00 PM	24
	Mantenimiento continuoc	8 days	05-08-24 08:00 AM	05-17-24 05:00 PM	
	Corregir errores y proble..	4 days	05-08-24 08:00 AM	05-13-24 05:00 PM	25
	Innovaciones en la aplic...	4 days	05-14-24 08:00 AM	05-17-24 05:00 PM	27
	Marketing	10 days	05-20-24 08:00 AM	05-31-24 05:00 PM	
	Promocionar la aplicación	5 days	05-20-24 08:00 AM	05-24-24 05:00 PM	28
	Implementar estrategias..	5 days	05-27-24 08:00 AM	05-31-24 05:00 PM	30

Diagrama de Gantt





Análisis y Requerimientos

Requerimientos funcionales

1. El usuario puede iniciar sesión en la aplicación.
 - La aplicación permitirá crear cuentas nuevas (Nombre de usuario, contraseñas).
 - La aplicación permitirá iniciar sesión con las credenciales del usuario (Nombre de usuario, contraseña).

2. El usuario puede acceder al menú principal
 - El sistema le presentara las opciones al usuario.

- El sistema presentara la opción de acceder al registro de gastos.
 - El sistema presentara la opción de ingresar y crear un plan de gastos.
 - El sistema presentara la opción de ingresar a la tienda.
 - El sistema mostrara la opción de transacciones y sincronizar las cuentas bancarias.
3. El usuario puede acceder al registro de gastos.
- El sistema mostrara el historial de los gastos de diferentes productos.
 - La aplicación debe permitir a los usuarios establecer límites de gastos por categoría.
 - La aplicación debe tener opciones para categorizar los gastos (alimentación, transporte, vivienda, luz, agua, internet)
 - La aplicación permitirá poder ingresar sus ingresos de manera manual.
 - La aplicación debe calcular automáticamente el saldo disponible restando los gastos de los ingresos.
4. El usuario puede ingresar y crear un plan de gastos mensuales y/o semanales.
- La aplicación deberá permitir modificarlo si es necesario.
 - La aplicación debe mostrar diferentes tipos de planes.
5. El usuario podrá ingresar a la tienda.
- La aplicación le permite observar y/o comprar diferentes productos
 - La aplicación le permitirá al usuario observar y/o comprar en diferentes tiendas
6. El usuario podrá sincronizar su tarjeta de crédito y débito Visa.
- La aplicación le permitirá sincronizar su tarjeta de crédito o débito Visa.

7. La aplicación tendrá Compatibilidad Multiplataforma

- La aplicación deberá ser accesible tanto en dispositivos móviles como en computadoras de escritorio

Requerimientos no funcionales

1. La aplicación debe tener un diseño atractivo y moderno que mejore la experiencia del usuario
 - 1.1 Con un color SlateBlue de fondo
 - 1.2 Botones degradados (Azul)
2. El código de la aplicación debe estar bien estructurado y documentado para facilitar el mantenimiento y las actualizaciones futuras.
3. La aplicación debe cumplir con las regulaciones de privacidad de datos, como GDPR u otras leyes locales, protegiendo la privacidad de la información financiera de los usuarios.
4. Debe admitir solo el dólar estadounidense como moneda y convenciones de fechas según la región del usuario (Región Latinoamericana).
5. El código de la aplicación debe estar bien estructurado y documentado para facilitar el mantenimiento y las actualizaciones futuras.

Plan de fases

Product backlog

N °		Tiempo estimado	Tiempo estimado total
1	Inicio de sesión	8 días	8 días
2	Menú de la aplicación	8 días	8 días
3	Función de Registro de gastos	8 días	8 días
4	Función de Creación del plan de gastos	8 días	8 días
5	Función de Tienda	6 días	6 días

6	Sincronizar Tarjeta	6 días	6 días
----------	---------------------	--------	--------

Planning Póker

N °	Estimación
1	Inicio de sesión 8
2	Menú de la aplicación 13
3	Función de Registro de gastos 13
4	Función de Creación del plan de gastos 8
5	Función de Tienda 5
6	Sincronizar Tarjeta 5

Historias de Usuario

Nombre de la tarea	Responsable	Fecha inicio	Fecha final	Días	Estado
HU01 Inicio de sesión					
Diseñar una pantalla de inicio de sesión	Edmilson	08/04/2024	09/04/2024	2	Terminada
Diseñar las funciones a emplear	Wilber	10/04/2024	11/04/2024	2	Terminada
Crear formulario de los campos a utilizar	Diego	12/04/2024	16/04/2024	4	Terminada
Nombre de la tarea	Responsable	Fecha inicio	Fecha final	Días	Estado
HU02 Menú de la aplicación					
Diseñar el menú	Diego	20/04/2024	22/04/2024	2	Terminada
Diseñar y crear botones de las funciones	Edmilson	23/04/2024	24/04/2024	2	Terminada
Programar la redirección de los botones	Wilber	25/04/2024	29/04/2024	4	Terminada
Nombre de la tarea	Responsable	Fecha inicio	Fecha final	Días	Estado
HU03 Funcionalidad de registro de gastos					
Tabla del registro y colores	Diego	30/04/2024	03/05/2024	4	
Función para mostrar el registro de gastos	Edmilson	04/05/2024	08/05/2024	4	

Nombre de la tarea	Responsable	Fecha inicio	Fecha final	Días	Estado
HU04 Función de Creación del plan de gastos					
Colores y tipos de plan	Wilber	09/05/2024	13/05/2024	4	
Como se observará	Edmilson	14/05/2024	17/05/2024	4	
Nombre de la tarea	Responsable	Fecha inicio	Fecha final	Días	Estado
HU05 Función de Tienda					
Apariencia de la función	Diego	18/05/2024	21/05/2024	3	
Función de integración de la tienda	Wilber	22/05/2024	24/05/2024	3	
Nombre de la tarea	Responsable	Fecha inicio	Fecha final	Días	Estado
HU05 Sincronizar Tarjeta de crédito o debito					
Formulario para la sincronización	Edmilson	25/05/2024	27/05/2024	3	
Opciones para la sincronización	Diego	28/05/2024	30/05/2024	3	

1° Sprint

Sprint	HU	Nombre de la tarea	Responsable	Estimación	Priorización	Tiempo	Estado
Sprint 1	Inicio de sesión	Diseñar una pantalla de inicio de sesión	Edmilson	10	8	2 días	Terminado
		Crear formulario de los campos a utilizar	Wilber	8	8	2 días	Terminado
		Diseñar las funciones a emplear	Diego	8	5	4 días	Terminado

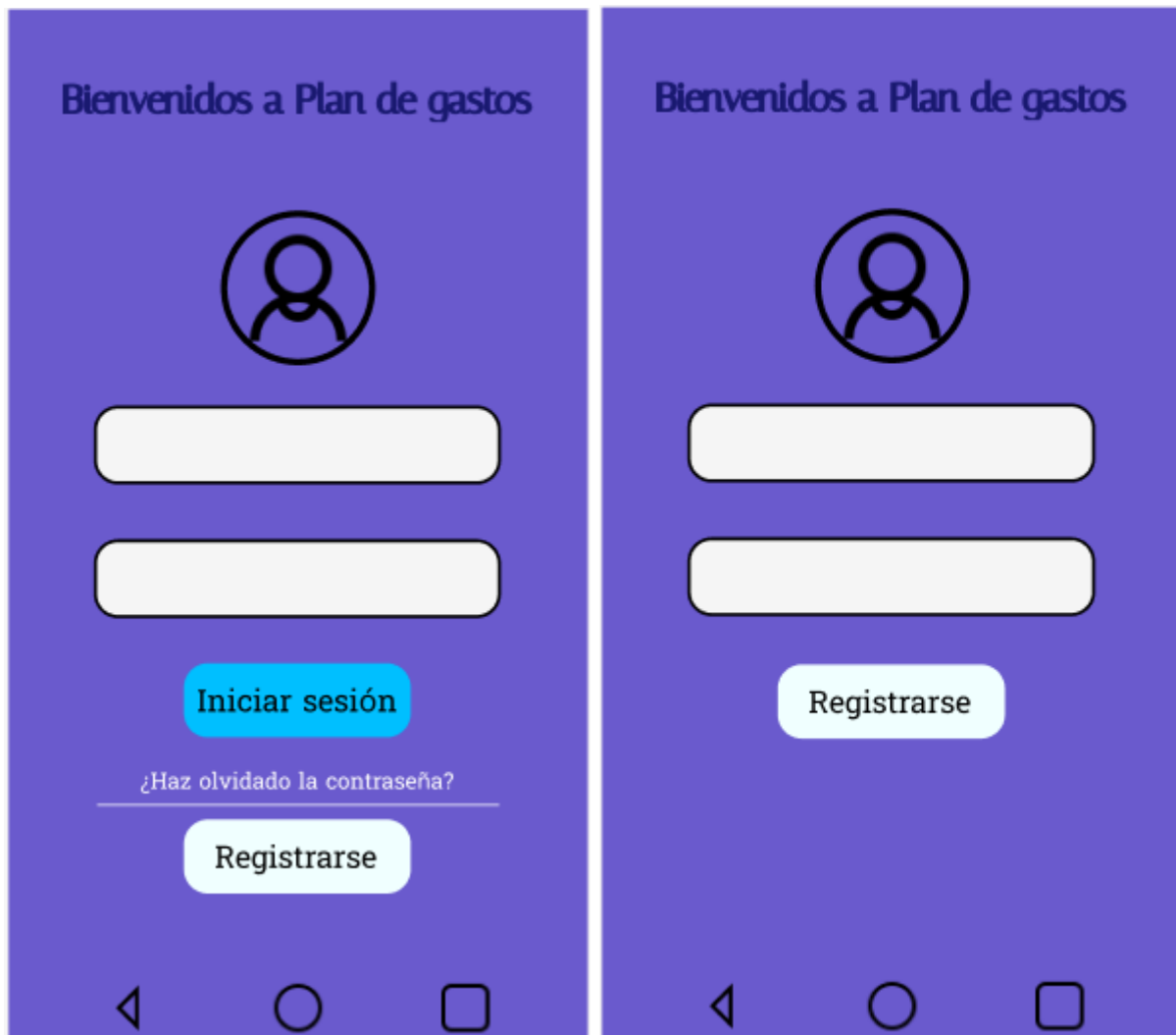
Como usuario

Quiero Iniciar sesión

Para Utilizando el nombre de usuario y contraseña

Condiciones

- Los colores que necesita llevar los botones de “Iniciar sesión” y “Registrarse”
- El tipo de fuente debe ser Hanuman
- El color de fondo del inicio debe ser “SlateBlue”
- Color del botón de iniciar sesión debe ser de color “DeepSkyBlue”
- El color de Registrar debe ser de color “Azure”



2° Sprint

Sprint	HU	Nombre de la tarea	Responsable	Estima- ción	Priori- zación	Tiempo	Estado
--------	----	--------------------	-------------	-----------------	-------------------	--------	--------

Sprint 2	Menú de la aplicación	Diseñar el menú	Diego	10	8	2 días	Terminado
		Diseñar botones de las funciones	Edmilson	8	8	2 días	Terminado
		Programar la redirección de los botones	Wilber	8	10	4 días	Terminado

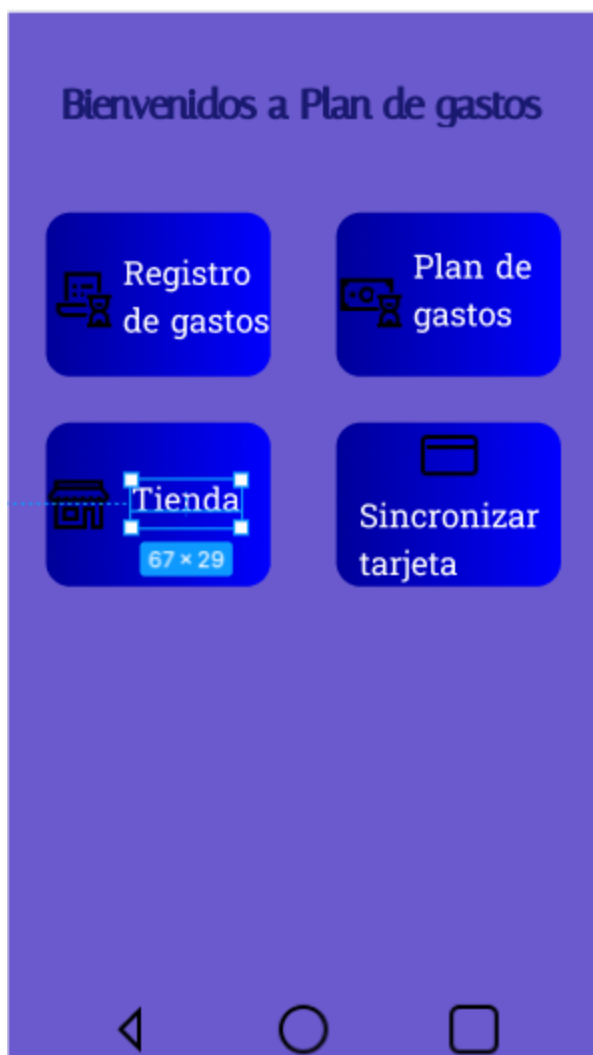
Como usuario

Quiero que el menú sea llamativo y entendible

Para poder navegar en la app sin ningún inconveniente

Condiciones

- Los colores que necesita llevar los botones son “Azul degradado”
- El tipo de fuente debe ser Hanuman
- El color de fondo del inicio debe ser “SlateBlue”



Conclusión

La aplicación de plan de gastos proporciona una solución efectiva para la gestión de las finanzas personales, ofreciendo una combinación de características robustas, facilidad de uso y beneficios tangibles. Si bien existen áreas para mejorar, su impacto positivo en la vida financiera de los usuarios es innegable. Con una mayor atención a la personalización y la educación financiera, la aplicación tiene el potencial de convertirse en una herramienta aún más poderosa para la administración de las finanzas personales en el futuro.

Anexo

Autoevaluación y coevaluación

Autoevaluación		
Nombre del Estudiante: Diego Vladimir Vasquez Jorge		
N°	Aspecto a Evaluar	Rúbrica (Nota)
1	Colaboré con las tareas que me fueron asignadas	10
2	Participé en forma activa en el trabajo de equipo	10
3	Mantuve comunicación con el equipo	10
4	Cumplí a tiempo con las actividades designadas	10
5	Aporté ideas de calidad	10
Total		10

Coevaluación		
Nombre del Evaluador: Diego Vladimir Vasquez Jorge		
Nombre del Evaluado: Wilber Rafael Martínez López		
N°	Aspecto a Evaluar	Rúbrica (Nota)
1	Demostró compromiso y responsabilidad con el grupo	10
2	Demostró respeto y tolerancia hacia las opiniones de los demás	10
3	Aportó al desarrollo del proyecto	10
4	Propicia un clima de trabajo agradable	10
5	Antes de entregar la tarea, fue revisado por el evaluado	10
Total		10

Coevaluación		
Nombre del Evaluador: Diego Vladimir Vasquez Jorge		
Nombre del Evaluado: Edmilson Isaac Ramírez Murillo		

N°	Aspecto a Evaluar	Rúbrica (Nota)
1	Demostró compromiso y responsabilidad con el grupo	10
2	Demostró respeto y tolerancia hacia las opiniones de los demás	10
3	Aportó al desarrollo del proyecto	10
4	Propicia un clima de trabajo agradable	10
5	Antes de entregar la tarea, fue revisado por el evaluado	10
Total		10

Autoevaluación		
Nombre del Estudiante: Edmilson Isaac Ramírez Murillo		
N°	Aspecto a Evaluar	Rúbrica (Nota)
1	Colaboré con las tareas que me fueron asignadas	10
2	Participé en forma activa en el trabajo de equipo	9
3	Mantuve comunicación con el equipo	10
4	Cumplí a tiempo con las actividades designadas	9
5	Aporté ideas de calidad	10
Total		10

Coevaluación		
Nombre del Evaluador: Edmilson Isaac Ramírez Murillo		
Nombre del Evaluado: Wilber Rafael Martínez López		
N°	Aspecto a Evaluar	Rúbrica (Nota)
1	Demostró compromiso y responsabilidad con el grupo	10
2	Demostró respeto y tolerancia hacia las opiniones de los demás	10

3	Aportó al desarrollo del proyecto	10
4	Propicia un clima de trabajo agradable	10
5	Antes de entregar la tarea, fue revisado por el evaluado	10
Total		10

Coevaluación		
Nombre del Evaluador: Edmilson Isaac Ramírez Murillo		
Nombre del Evaluado: Wilber Rafael Martínez López		
N°	Aspecto a Evaluar	Rúbrica (Nota)
1	Demostró compromiso y responsabilidad con el grupo	10
2	Demostró respeto y tolerancia hacia las opiniones de los demás	10
3	Aportó al desarrollo del proyecto	10
4	Propicia un clima de trabajo agradable	10
5	Antes de entregar la tarea, fue revisado por el evaluado	10
Total		10

Autoevaluación		
Nombre del Estudiante: Wilber Rafael Martínez López		
N°	Aspecto a Evaluar	Rúbrica (Nota)
1	Colaboré con las tareas que me fueron asignadas	10
2	Participé en forma activa en el trabajo de equipo	9
3	Mantuve comunicación con el equipo	10
4	Cumplí a tiempo con las actividades designadas	9
5	Aporté ideas de calidad	8
Total		9.2

Coevaluación

Nombre del Evaluador: Wilber Rafael Martínez López		
Nombre del Evaluado: Diego Vladimir Vasquez Jorge		
N°	Aspecto a Evaluar	Rúbrica (Nota)
1	Demostó compromiso y responsabilidad con el grupo	10
2	Demostó respeto y tolerancia hacia las opiniones de los demás	10
3	Aportó al desarrollo del proyecto	10
4	Propicia un clima de trabajo agradable	10
5	Antes de entregar la tarea, fue revisado por el evaluado	10
Total		10

Coevaluación		
Nombre del Evaluador: Wilber Rafael Martínez López		
Nombre del Evaluado: Edmilson Isaac Ramírez Murillo		
N°	Aspecto a Evaluar	Rúbrica (Nota)
1	Demostó compromiso y responsabilidad con el grupo	10
2	Demostó respeto y tolerancia hacia las opiniones de los demás	10
3	Aportó al desarrollo del proyecto	10
4	Propicia un clima de trabajo agradable	10
5	Antes de entregar la tarea, fue revisado por el evaluado	10
Total		10