



Facultad:

Ciencias del Hombre y la Naturaleza.

Carrera:

Tec. En desarrollo de aplicaciones informáticas

Asignatura:

Gestión de proyectos de desarrollo de software.

Docente:

Inga. Lesbia María Mancía de Maradiaga.

Tema:

Proyecto Final.

Integrantes:

- Tatiana Guadalupe Nolasco Ascencio NA2402
- Alisson Ariana Amaya Moreno AM2437
- Tania Griselda Vásquez Jorge VJ2423

Índice

Introducción-----	1
Objetivo general-----	2
Objetivos específicos -----	2
Contenido -----	3
1. Aplicación Voluntariado. -----	3
2. Descripción: -----	3
3. Justificación -----	4
4. Principales Actividades -----	7
5. Plan de desarrollo del proyecto. -----	8
a. Organigrama Scrum -----	8
b. Estimación de costos. -----	9
c. Gestión de riesgos.-----	10
d. Gestión del proceso. -----	15
e. Plan de fases: Metodología Scrum. -----	18
Conclusiones-----	34
Bibliografía -----	36
Anexos-----	37
Auto evaluación y coevaluación -----	37

Introducción

Este documento describe el desarrollo de una aplicación móvil llamada “App Voluntariado” para facilitar la conexión entre voluntarios y organizaciones sin fines de lucro. El principal objetivo de la aplicación es fomentar la participación en actividades de voluntariado optimizando la gestión de eventos y mejorando la comunicación entre todas las partes interesadas. La “Aplicación de Voluntariado” es una plataforma que permite a las organizaciones publicar oportunidades de voluntariado y brindarles a los voluntarios la oportunidad de registrarse y participar de manera fácil y eficiente. La aplicación incluye funciones como registro de usuarios, creación y gestión de eventos, notificaciones, seguimiento de horas de voluntariado y herramientas de comunicación entre voluntarios y organizaciones. Además, contará con un diseño intuitivo y accesible para asegurar una óptima experiencia de usuario. El proyecto surge de la necesidad de mejorar la coordinación y comunicación en el ámbito del voluntariado, donde a menudo surgen desafíos relacionados con la gestión de eventos y la movilización de voluntarios.

La creación de una aplicación dedicada a este propósito tiene como objetivo aumentar la participación de los ciudadanos en actividades de voluntariado, mejorar la eficiencia de las organizaciones sin fines de lucro y, en definitiva, contribuir al bienestar social.

Objetivo general

Desarrollar una aplicación móvil de voluntariado que facilite la relación entre organizaciones sin ánimo de lucro y voluntarios interesados, optimizando la gestión de eventos, el seguimiento de actividades y la comunicación entre las partes implicadas, para promover e incrementar la participación en las actividades de voluntariado.

Objetivos específicos

- Identificar y documentar las necesidades y expectativas de los usuarios finales, tanto voluntarios como organizaciones.
- Crear un diseño de interfaz de usuario intuitivo y accesible que haga que la aplicación sea fácil de navegar y usar.
- Desarrollar la arquitectura del software, definiendo los módulos y componentes necesarios para el funcionamiento de la aplicación.

Contenido

1. Aplicación Voluntariado.

2. Descripción:

La aplicación de voluntariado lleva a cabo una serie de proyectos y actividades creadas y financiadas por diferentes instituciones nacionales y extranjeras; dicha aplicación tiene como objetivo encontrar a través de la tecnología a personas con espíritu de solidaridad que implica compromiso con las necesidades existentes y los objetivos colectivos de las comunidades de El Salvador. Mejorando la respectiva opinión de voluntariado tal cual, ya que el voluntariado no es solo ayudar económicamente sino brindar una mano de ayuda a todas las personas.

Dicho esto, la aplicación de voluntariado tendrá como objetivo facilitar a las personas encontrar un lugar donde la ayuda sea bienvenida, y la información que proporcionen sea segura sin importar el país de residencia.

Así como también la interfaz en la que se encuentren con los encargados y los demás voluntarios sea amigable y fácil de usar.

3. Justificación

El objetivo del voluntariado se centra en promover un voluntariado de calidad y transformador mediante la formación y sensibilización, impulsando la participación activa de los miembros de la comunidad en acciones solidarias y de voluntariado. Esto contribuye al desarrollo sostenible de la sociedad y a la formación en valores de los estudiantes y demás miembros de la comunidad universitaria.

El proyecto se lleva a cabo en el ministerio de educación de relaciones exteriores y gobierno del el Salvador, así como instituciones fuera del país.

La necesidad que abordamos en nuestro proyecto es la ayuda de los demás ya que personas en estados vulnerables piden ayuda ya que están en Soledad y aislamiento de grupos como ancianos, personas con discapacidad, niños en situación de riesgo, etc.

Falta de apoyo y acompañamiento a familias en situación de vulnerabilidad, carencia de actividades recreativas y educativas para niños y jóvenes en comunidades desfavorecidas falta de acceso a servicios de salud básicos en zonas rurales o marginadas necesidad de promoción de hábitos saludables y prevención de enfermedades, apoyo a personas con enfermedades crónicas o discapacidades.

Nuestros principales objetivos claros son:

- a. Comprometer a las personas con los valores del voluntariado como solidaridad, justicia y respeto.
- b. Ofrecer formación básica y especializada a los interesados en actividades de voluntariado.
- d. Coordinar la acción voluntaria con otras instituciones para la formación específica y sensibilización al voluntariado.

- e. Facilitar la captación de voluntariado universitario para mejorar servicios y acciones sociales.
- f. Actividades y metodologías en el proyecto voluntariado.

Actividades a realizar.

1. Acompañamiento emocional y apoyo psicosocial a personas en situación de dependencia.
2. Ayuda en actividades básicas de la vida diaria para mejorar la calidad de vida de los beneficiarios.
3. Participación en actividades recreativas y culturales para fomentar la integración social y el bienestar emocional.

Metodologías utilizadas

1. Enfoque participativo: Involucrar a los beneficiarios en la planificación y ejecución de las actividades.
2. Aprendizaje servicio: Combinar la prestación de servicios con el aprendizaje de habilidades y valores.
3. Evaluación continua: Realizar seguimiento y evaluación de las actividades para mejorar su impacto.

El impacto esperado en la app de voluntariado incluye:

Mejora del bienestar emocional y la calidad de vida de las personas atendidas, al recibir apoyo emocional y acompañamiento.

Reducción de la soledad y el aislamiento en grupos vulnerables como personas mayores o con discapacidad.

Apoyo a las familias cuidadoras y alivio de la carga de cuidados a través del respiro familiar.

Fomento de la autonomía personal y la permanencia de las personas en su entorno social.

Desarrollo de redes sociales y comunitarias que fortalezcan el apoyo social a los beneficiarios.

Mejora de la coordinación y la calidad de los cuidados a través de la participación de voluntarios en equipos de atención.

Sensibilización de la sociedad sobre la importancia del cuidado y la solidaridad.

Generación de conocimiento a través de la investigación y evaluación de las intervenciones de voluntariado.

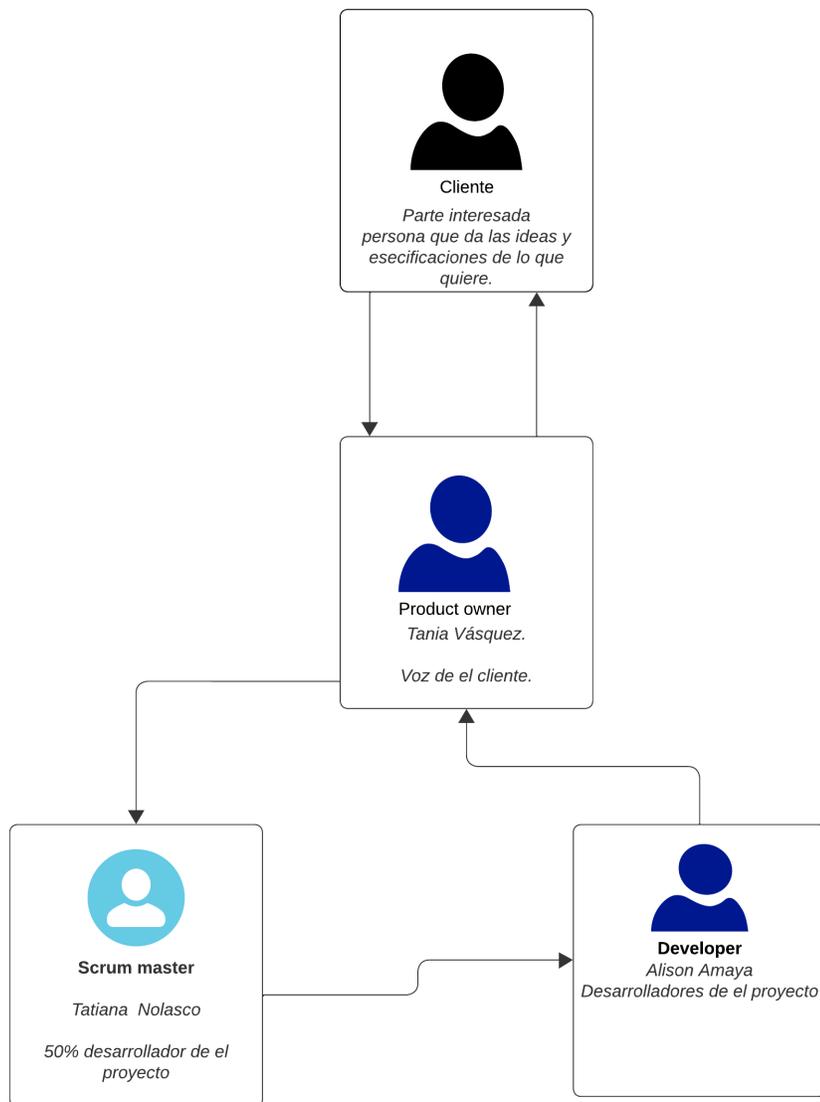
4. Principales Actividades

	Inicio	Planificación	Ejecución	Control	Cierre
¿En qué consiste esta actividad?	Esta actividad consiste en diseñar un plan de desarrollo de aplicación para voluntariados.	Generar el código para la aplicación; así como también buscar, convenios con el gobierno de El Salvador, el ministerio de educación y apoyo de distintas instituciones extranjeras.	Llevar a cabo el lanzamiento de la nueva plataforma, junto con proyectos en el país.	Dar mantenimiento a la plataforma ante cualquier inconveniente.	Lanzar la aplicación en sitios que se puedan descargar y que cualquier persona pueda acceder.
¿Qué se debe elaborar en esta actividad?	Un plan de desarrollo de aplicación.	<ul style="list-style-type: none"> -Iniciar creando convenios con el gobierno de El Salvador y el ministerio de educación. - Iniciar con los proyectos en las alcaldías de todo el país - Crear la plataforma y la base de datos. -Iniciar con las campañas para las personas con espíritu de voluntariado 	Se debe ejecutar la aplicación inicial, con estudiantes o personas que hallan decidido unirse a estos proyectos voluntarios.	Revisar constantemente si se presenta alguna situación o inconveniente al momento de ingreso o salida de datos.	Hacer público la plataforma para que todas las personas puedan inscribirse a proyectos de El Salvador.
¿Qué es lo más importante de esta actividad	Presentar un proyecto de desarrollo de aplicación para voluntariado, con todas sus características muy bien definidas.	<ul style="list-style-type: none"> -Crear el prototipo inicial -Crear los convenios con las instituciones ya mencionadas. 	Lo más importante es que la aplicación funcione como base de datos, categorización de proyecto, agenda de actividades, y sitio para subir nuevos proyectos.	<ul style="list-style-type: none"> -Solucionar los inconvenientes que se presenten en la base de datos. -Verificar si los proyectos están a la vista de personas de todo el país y el extranjero. 	Hacer pública la plataforma y de fácil acceso para que todas las personas puedan acceder desde su móvil

5. Plan de desarrollo del proyecto.

a. Organigrama Scrum

Ilustración 1
Roles Scrum



Nota: Este Organigrama representa los roles que desempeña cada integrante del proyecto.

b. Estimación de costos.

NOMBRE	CARGO	SUELDO	PAGO QUINCENAL	Total Final
Tania Griselda Vasquez	Product Owner	\$800.00	\$400.00	\$4,800.00
Allison Ariana Amaya	Developers	\$900.00	\$450.00	\$5,400.00
Tatiana Guadalupe Nolasco	Scrum Master	\$950.00	\$475.00	\$5,700.00
CONCEPTO		COSTO MENSUAL	COSTO QUINCENAL	
Internet		\$45.99		\$275.94
Mantenimiento		\$100.00	\$50.00	\$600.00
Equipo		\$1,000.00	\$500.00	\$6,000.00
Servicio en la nube		\$600.00	\$100.00	\$3,600.00
Marketing y Publicidad		\$600.00	\$100.00	\$3,600.00
SW de diseño		\$20.00		\$120.00
			TOTAL =	\$30,095.94

c. Gestión de riesgos.

1. Identificación del riesgo.

- Base de datos: La base de datos no sea capaz de almacenar a todos los usuarios que quieran inscribirse.
- Seguridad de usuario: personas no asociadas pueden llegar a robar identidad del usuario.
- Falla de equipo de trabajo: cualquier inconveniente o accidente pasado con el monitor(computador) podría llegar a retrasar el proyecto.
- La gestión inadecuada de datos sensibles de clientes puede resultar en indemnizaciones cuantiosas debido a la estricta regulación de protección de datos.
- Impuntualidad: La persona no inicia su actividad asignada como había acordado, y, no entrega su trabajo en la fecha correspondiente

- Requisitos no alcanzables
- Perjuicios a la imagen y reputación de una empresa debido a errores en la gestión o comunicación incorrecta de campañas

<i>Riesgo</i>	<i>Probabilidad</i>	<i>Efectos</i>
Base de datos: La base de datos no sea capaz de almacenar a todos los usuarios que quieran inscribirse.	Baja	Tolerable
Seguridad de usuario: personas no asociadas pueden llegar a robar identidad del usuario.	Moderada	Catastrófica
Falla de equipo de trabajo: cualquier inconveniente o accidente pasado con el monitor(computador) podría llegar a retrasar el proyecto.	Alta	Grave
La gestión inadecuada de datos sensibles de clientes puede resultar en indemnizaciones cuantiosas debido a la estricta regulación de protección de datos.	Muy alta	Catastróficos
Impuntualidad: La persona no inicia su actividad asignada como había acordado, y, no entrega su trabajo en la fecha correspondiente	Moderada	Tolerables
Requisitos no alcanzables	Moderada	Alta
Perjuicios a la imagen y reputación de una empresa debido a errores en la gestión o comunicación incorrecta de campañas	Muy alta	Grave

<i>Riesgo</i>	<i>Estrategia</i>
<p>Base de datos: La base de datos no sea capaz de almacenar a todos los usuarios que quieran inscribirse.</p>	<p>Exigir al equipo tener una base de datos de respaldo para cualquier incidente.</p> <p>La base de datos de la plataforma debe de estar en constante mantenimiento ya que se deben eliminar datos que no se utilizan.</p>
<p>Seguridad de usuario: personas no asociadas pueden llegar a robar identidad del usuario.</p>	<p>Solo personas autorizadas serán capaces de acceder a la información de los usuarios participantes en los voluntariados y su interacción en la plataforma.</p>
<p>Falla de equipo de trabajo: cualquier inconveniente o accidente pasado con el monitor(computador) podría llegar a retrasar el proyecto.</p>	<p>Crear un fondo de dinero para cualquier tipo de incidentes de equipo de trabajo y así enviarlo a reparación.</p> <p>También solicitar asignarle o repartir el trabajo que se estaba llevando a cabo.</p>
<p>Perjuicios a la imagen y reputación de una empresa debido a errores en la gestión o comunicación incorrecta de campañas.</p>	<p>Establecer objetivos claros en la comunicación para definir metas y alinear la comunicación con los usuarios para evitar malos entendidos y errores que nos pueden afectar a largo plazo</p>
<p>La gestión inadecuada de datos sensibles de clientes puede resultar en indemnizaciones cuantiosas debido a la</p>	<p>Implementar medidas de seguridad: La empresa debe implementar medidas de seguridad adecuadas para proteger los datos personales de los clientes, como el uso de</p>

estricta regulación de protección de datos.	contraseñas seguras, el cifrado de datos y la restricción del acceso a los datos.
Impuntualidad: La persona no inicia su actividad asignada como había acordado, y, no entrega su trabajo en la fecha correspondiente	Planificación y organización: Ayuda a la persona a desarrollar habilidades de planificación y organización, como la creación de una agenda o un calendario de tareas.
Requisitos no alcanzables	Tratar de hacer lo mejor posible para lograr las expectativas del cliente satisfaciendo las necesidades de las personas de dicho proyecto generando así un avance y ayuda al futuro de la app.

RIESGO	SUPERVISIÓN
Base de datos.	La base de datos de la plataforma debe de estar en constante mantenimiento ya que se deben eliminar datos que no se utilizan.
Requisitos no alcanzables	No adaptables a cualquier versión de dispositivo.
Seguridad de usuario	los usuarios participantes en los voluntariados y su interacción en la plataforma.
Falla de equipo de trabajo	Asignar o repartir el trabajo que se estaba llevando a cabo.
La gestión inadecuada	Los datos personales de los clientes, como el uso de contraseñas seguras, el cifrado de datos y la restricción del acceso a los datos.
Perjuicios a la imagen y reputación	la comunicación con los usuarios para evitar malos entendidos y errores que nos pueden afectar a largo plazo
Impuntualidad	La relevancia de llegar a tiempo no se limita solo a una muestra de respeto hacia compañeros y clientes, sino que también refleja la seriedad y el compromiso de los empleados con sus responsabilidades.

d. Gestión del proceso.

1. Hitos y Entregables

Hito.

Definir funciones

Entregables

- Enlistar las funciones
- Describir cada función
- Establecer todas las propiedades y funciones

Hito.

Crear código

Entregables

- Crear una base de datos
- Desarrollar en visual Studio Code
- Hacer pruebas de código.

Hito.

Diseñar crear la apariencia de la app

Entregables

- Diseñar en Invisión
- Hacer correcciones de la interfaz

- Realizar pruebas de la app
- Realizar correcciones
- Ejecutar la aplicación

Hito.

Organizar las actividades a publicar en la app.

Entregables

- Coordinar con el equipo de voluntariado
- Coordinar las fechas importantes
- Coordinar con los patrocinadores sobre las ayudas hacia los voluntarios
- Coordinar con el grupo de voluntariado para iniciar las publicaciones en la app de voluntariados.

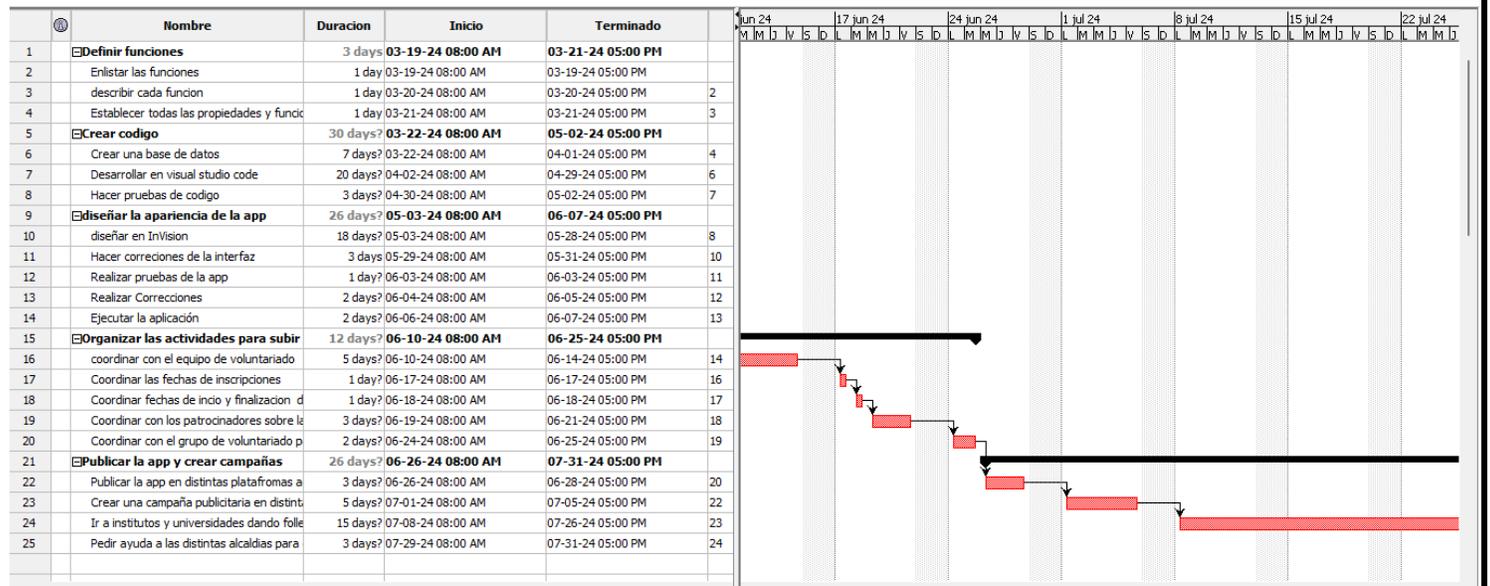
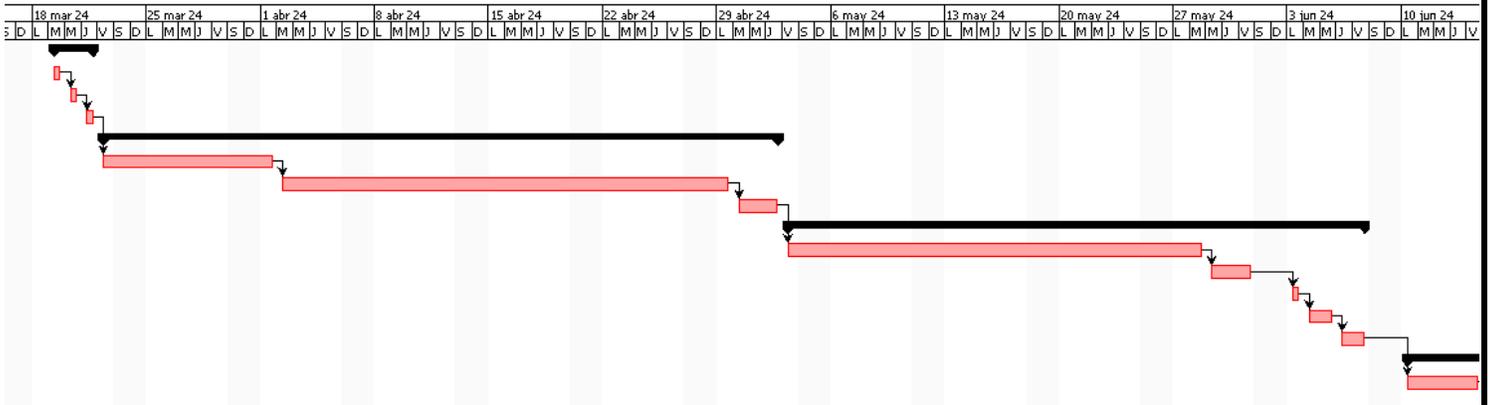
Hito.

Publicar la app y crear campañas

Entregables

- Publicar la app en las distintas plataformas accesibles
- Crear una campaña publicitaria en distintas redes sociales y sitios web
- Visitar los institutos y universidades dando folletos informativos sobre los voluntariados y la app
- Pedir ayuda a las distintas alcaldías para compartir los voluntariados y los métodos de inscripción.

2. Diagrama de Gantt



ID	Nombre	Duracion	Inicio	Terminado	Predecesores	Nombres del Recurso
1	Definir funciones	3 days	03-19-24 08:00 AM	03-21-24 05:00 PM		
2	Enlistar las funciones	1 day	03-19-24 08:00 AM	03-19-24 05:00 PM		
3	describir cada funcion	1 day	03-20-24 08:00 AM	03-20-24 05:00 PM	2	
4	Establecer todas las propiedades y funciones	1 day	03-21-24 08:00 AM	03-21-24 05:00 PM	3	
5	Crear codigo	30 days?	03-22-24 08:00 AM	05-02-24 05:00 PM		
6	Crear una base de datos	7 days?	03-22-24 08:00 AM	04-01-24 05:00 PM	4	
7	Desarrollar en visual studio code	20 days?	04-02-24 08:00 AM	04-29-24 05:00 PM	6	
8	Hacer pruebas de codigo	3 days?	04-30-24 08:00 AM	05-02-24 05:00 PM	7	
9	diseñar la apariencia de la app	26 days?	05-03-24 08:00 AM	06-07-24 05:00 PM		
10	diseñar en InVision	18 days?	05-03-24 08:00 AM	05-28-24 05:00 PM	8	
11	Hacer correcciones de la interfaz	3 days	05-29-24 08:00 AM	05-31-24 05:00 PM	10	
12	Realizar pruebas de la app	1 day?	06-03-24 08:00 AM	06-03-24 05:00 PM	11	
13	Realizar Correcciones	2 days?	06-04-24 08:00 AM	06-05-24 05:00 PM	12	
14	Ejecutar la aplicación	2 days?	06-06-24 08:00 AM	06-07-24 05:00 PM	13	
15	Organizar las actividades para subir	12 days?	06-10-24 08:00 AM	06-25-24 05:00 PM		
16	coordinar con el equipo de voluntariado	5 days?	06-10-24 08:00 AM	06-14-24 05:00 PM	14	
17	Coordinar las fechas de inscripciones	1 day?	06-17-24 08:00 AM	06-17-24 05:00 PM	16	
18	Coordinar fechas de inicio y finalizacion de voluntariado	1 day?	06-18-24 08:00 AM	06-18-24 05:00 PM	17	
19	Coordinar con los patrocinadores sobre las ayudas hacia los voluntarios	3 days?	06-19-24 08:00 AM	06-21-24 05:00 PM	18	
20	Coordinar con el grupo de voluntariado para iniciar las publicaciones en la app de voluntariados	2 days?	06-24-24 08:00 AM	06-25-24 05:00 PM	19	
21	Publicar la app y crear campañas	26 days?	06-26-24 08:00 AM	07-31-24 05:00 PM		
22	Publicar la app en distintas plataformas accesibles	3 days?	06-26-24 08:00 AM	06-28-24 05:00 PM	20	
23	Crear una campaña publicitaria en distintas redes sociales y sitios web	5 days?	07-01-24 08:00 AM	07-05-24 05:00 PM	22	
24	Ir a institutos y universidades dando folletos informativos sobre los voluntariados y la app	15 days?	07-08-24 08:00 AM	07-26-24 05:00 PM	23	
25	Pedir ayuda a las distintas alcaldias para compartir los voluntariados y los metodos de inscripcion	3 days?	07-29-24 08:00 AM	07-31-24 05:00 PM	24	

e. Plan de fases: Metodología Scrum.

#1

Roles

Numero	Trabajador	Contacto	Rol
1	Tania Vásquez	1356-2432	Producto owner
2	Tatiana Nolasco	2456-6534	Scrum master
3	Alisson Moreno	2635-9978	Developers team
4	Cliente	2280643	cliente

Condiciones	Responsables	Días	Fecha de inicio	Fecha final	Estado
<i>Determinar colores</i>	Tatiana Nolasco	1	12/08/21 2:00 pm	12/08/21 2:40 pm	Finalizado
<i>Logo del voluntariado</i>	Tatiana Nolasco	1	12/08/21 2:45 pm	12/08/21 3:00 pm	Finalizado
<i>Ventana de ingreso</i>	Tatiana Nolasco y Alisson Moreno	2	12/08/21 3:00 pm	13/08/21 10:00 am	Finalizado
<i>Encabezado</i>	Tatiana Nolasco	1	12/08/21 3:35 pm	12/08/21 3:40 pm	Finalizado
<i>Login del usuario</i>	Alisson Moreno	1	12/08/21 4:00 pm	12/08/21 5:00 pm	Finalizado

Responsable de cada actividad

N°	Actividad	Tiempo	Responsable
1	Reunión inicial	30 minutos	Cliente Product Owner-Tania Vásquez
2	Dividir el proyecto en Product Backlog	15 minutos	Scrum master-Tatiana Nolasco
3	Entregar Product Backlog	25 minutos	Product Owner-Tania Vásquez
4	Establecer el Planning Pocket	25 minutos	Scrum master-Tatiana Nolasco
5	Reunión con cliente	30 minutos	Cliente Product Owner-Tania Vásquez
6	Establecer historias del usuario	27 minutos	Developers-Alisson Moreno
7	Realizar cada Sprint	30 minutos	Product Owner-Tania Vásquez

Product backlog & Planning pocket

<i>Actividad a realizar</i>	Estimación de tiempo
<i>Determinar colores</i>	3
<i>Logo del voluntariado</i>	2
<i>Ventana de ingreso</i>	9
<i>En cabezado</i>	8
<i>Login del usuario</i>	9

Colores	Responsable	Fecha de inicio	Fecha final	Días	Estado
HU01 Determinar colores					
Definir la estructura y distribución de los elementos en la página.	Tatiana	12/08/21	12/08/21	1	Finalizado
Elegir un diseño atractivo y coherente con la temática de colores.	Alisson	12/08/21	12/08/21	1	Finalizado
Logo	Responsable	Fecha de inicio	Fecha final	días	estado
HU02 Logo del voluntariado					
Elección del tipo de logo	Alisson	12/08/21	12/08/21	1	Finalizado
Decidir si se desea un logo de texto, símbolo o combinación.	Tatiana	12/08/21	12/08/21	1	Finalizado
Asegurarse de que el logo se vea bien en diferentes tamaños y formatos web.	Alisson	12/08/21	12/08/21	1	Finalizado
Ventana de ingreso	Responsable	Fecha de inicio	Fecha final	Días	Estado
HU03 Ventana de ingreso					
Definir un diseño limpio y alinee con la imagen en la página web.	Tatiana	12/08/21	13/08/21	2	Finalizado

Incluir los campos necesarios para el ingreso, como usuario/correo electrónico y contraseña.	Tatiana	12/08/21	13/08/21	2	Finalizado
Agregar botones de "Iniciar sesión" y "Olvidé mi contraseña".	Alisson	12/08/21	13/08/21	2	Finalizado
Encabezados	Responsable	Fecha de inicio	Fecha final	Días	Estado
HU04 Encabezados principales					
Incluir los elementos clave en el encabezado, como el logotipo, menú de navegación, búsqueda, botones de acción, etc.	Tatiana	12/08/21	12/08/21	1	Finalizado
Login	Responsable	Fecha de inicio	Fecha final	días	Estado
HU05 Login del usuario					
Crear un formulario de Login que incluya campos para el nombre de usuario/correo electrónico y contraseña.	Tatiana	12/08/21	12/08/21	1	Finalizado

Considerar la visualización de la contraseña mientras el usuario escribe para evitar errores.	Alisson	12/08/21	12/08/21	1	Finalizado
Utilizar HTML para estructurar el formulario de Login.	Alisson	12/08/21	12/08/21	1	Finalizado

Sprint 1

Imagen del sistema

Como: usuario del sistema

Quiero: visualizar que el sistema se identifique con la imagen de voluntariado.

Para: lograr pertenecer en el voluntariado.

Condiciones:

Los colores amarillo y verde deben predominar

Debe verse el logo del voluntariado en todo momento en el encabezado

En la ventana de ingreso debe estar el lema del voluntariado.

El encabezado debe ser similar al de la página web

El Login del usuario debe ser visible en todo momento.

Product Backlog (Final)

N°	prioridad	Descripción	Estimación
HU01	baja	Determinar colores	1h
HU02	alta	Logo del voluntariado	1h
HU03	alta	Ventana de ingreso	24h
HU04	baja	En cabezado	1h
HU05	Muy alta	Login del usuario	1h
		total	Un día y 4 horas

N° de horas al día por trabajador	8
N° trabajadores	5
N° horas totales por día	48
N° días de trabajo	2

Detalles del Sprint

Determinar los colores

¿Se logro?	¿dificultades?	¿Como se resolvió la dificultad?
Se logro terminar el trabajo	No podíamos definir la estructura de la pagina	Decidimos distribuir los elementos de la pagina

Logo del voluntariado

¿Se logro?	¿Dificultades?	¿ Como se resolvió la dificultad?
Si se logro	El logo nos nos quedaba bien	Decidimos por los símbolos de combinación

Ventana de ingreso

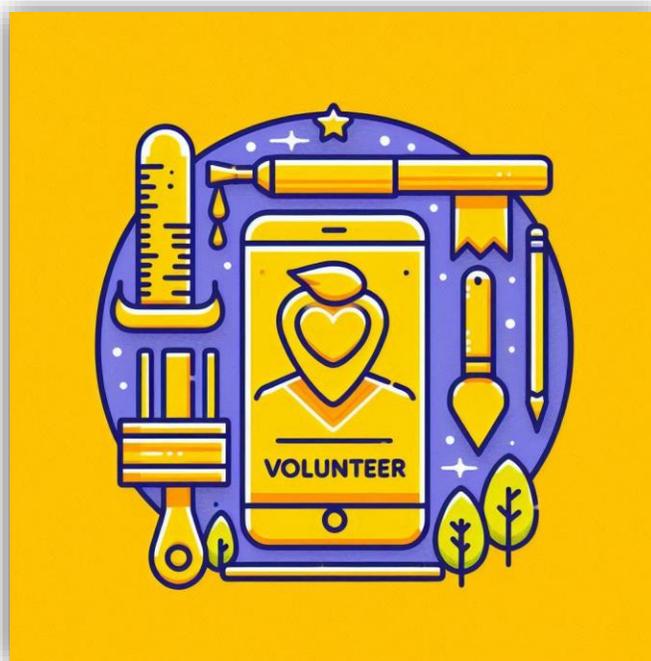
¿Se logro?	¿Dificultades?	¿Como se resolvió la dificultad?
Se logro terminar	No hubo dificultades	Se realizo con calma

En cabezado

¿Se logro?	¿Dificultades?	¿Como se resolvió la dificultad?
Se logro terminar	No se ajustaba a la posición deseada	Incluimos elementos claves en el encabezado

Login del usuario

¿Se logro?	¿Dificultades?	¿Como se resolvió la dificultad?
Se logro el trabajo deseado	No hubo dificultad	Con calma realizamos el trabajo

Imagen del logo

#2

N°	Actividad	Tiempo	Responsable
1	Reunión inicial	30 minutos	Cliente Product Owner- Tania Vásquez
2	Dividir el proyecto en Product Backlog	15 minutos	Scrum master - Tatiana Nolasco
3	Entregar Product Backlog	25 minutos	Product Owner- Tania Vásquez
4	Establecer el Planning Pocket	25 minutos	Scrum master Tatiana Nolasco
5	Reunión con cliente	30 minutos	Cliente Product Owner- Tania Vásquez
6	Establecer historias del usuario	27 minutos	Developers-Alisson Moreno
7	Realizar cada Sprint	30 minutos	Product Owner- Tania Vásquez

*Product backlog & Planning pocket***Actividad a realizar****Estimación de tiempo**

Página de donación	9
búsqueda	7
Recaudar fondos	8
Inscribirte para ser un voluntariado	8

Página de donación	Responsable	Fecha de inicio	Fecha final	días	estado
HU01 Página de donación					
Crear un título llamativo y memorable que capture la atención de posibles donantes	Alisson	20/06/21	21/06/21	2	Finalizado
Escribir una descripción detallada y emotiva que responda a las preguntas clave (quién, cómo, cuándo, por qué).	Alisson	20/06/21	20/06/21	1	Finalizado
Incorporar botones y llamados a la acción claros y persuasivos que inviten a los visitantes a realizar donaciones.	Tatiana	20/06/21	20/06/21	1	Finalizado

Considerar la implementación de características como donaciones recurrentes, fondos designados	Tatiana	20/06/21	20/06/21	1	Finalizado
Búsqueda	responsable	Fecha de inicio	Fecha final	Días	Estado
HU02 búsqueda					
Utilizar HTML para crear un formulario de búsqueda que incluya un campo de texto para la búsqueda y un botón de envío	Alisson	20/06/21	20/06/21	1	Finalizado
Utilizar un motor de búsqueda personalizado como Google Custom Search para buscar en una página web específica.	Tatiana	20/06/21	20/06/21	1	Finalizado
Recaudar fondos	Responsable	Fecha de inicio	Fecha final	Días	Estado
HU03 Recaudar fondos					
Utilizar plataformas como Kickstarter, Indiegogo, GoFundMe, entre otras, que ofrecen herramientas y funcionalidades específicas para la recaudación de fondos en línea	Tatiana	20/06/21	21/06/21	2	Finalizado

Crear formularios de donación personalizados utilizando herramientas como Donorbox, que permiten recibir donaciones únicas	Alisson	20/06/21	21/06/21	2	Finalizado
Inscripción para ser un voluntariados	Responsable	Fecha de inicio	Fecha final	Días	Estado
HU04 Inscripciones para ser un voluntariado					
Datos personales Llenar un formulario con nombre apellidos correos contraseñas etc.	Alisson	20/06/21	20/06/21	1	Finalizado
Promocionar la página web de voluntariado a través de redes sociales, correo electrónico y otros canales de comunicación.	Tatiana	20/06/21	20/06/21	1	Finalizado

Sprint 2

Búsqueda de libros

Como: usuario del sistema

Quiero: visualizar que el sistema se identifique la página para ayudar a los niños jóvenes y adultos

Para: recaudar fondos para ayudar a las personas de escasos recursos a través de los voluntariados.

Condiciones:

El objetivo de este sprint es que el usuario pueda completar una búsqueda de donación o ayuda para recaudar fondos a las personas de escasos recursos a través de una página para donar y poder inscribirte para ser un voluntariado más si así el usuario lo desea

Product Backlog (Final)

N°	Prioridad	Descripción	Estimación
HU01	baja	Página de donación	3 días
HU02	alta	búsqueda	20m
HU03	alta	Recaudar fondos	2 día
HU04	baja	Inscribirte para ser un voluntariados	3h
		Total	5 días y 3 horas

N° de horas al día por trabajador	8
N° trabajadores	3
N° horas totales por día	48
N° días de trabajo	2

Detalles del Sprint

Página de donación

Se logro	Dificultades	Como se resolvió la dificultad
Se logro terminar	La página al cargar nos daba error	Cambiamos algunos códigos y nos funciona

Búsqueda

Se logro	dificultades	Como se resolvió la dificultad
Se logro	No hubo ningún error	Todo se realizó con calma

Recaudar fondos

Se logro	dificultades	Como se resolvió la dificultad
Se logro el trabajo	La página para recaudar los fondos nos daba error	Realizamos cambios y al final nos dio para guarda nuestros fondos

Inscribirte para ser un voluntariado

Se logro	Dificultades	Como se resolvió la dificultad
Se logro el terminar el trabajo	No hubo dificultad	Las inscripciones fueron un excito se sumaron más personas a ayudarnos en este equipo de voluntariado

Conclusiones

El voluntariado desempeña un papel fundamental en la provisión de acompañamiento emocional, apoyo en actividades básicas de la vida diaria y respiro familiar para cuidadores, es necesario desarrollar planes de formación específica para los voluntarios que participan en la AAP, para garantizar que cuenten con las habilidades y conocimientos necesarios es importante realizar una evaluación y seguimiento continuo de la AAP de voluntariado, tanto a nivel operativo (satisfacción, dificultades) como socio-afectivo (motivación, conflictos) la app de voluntariado debe promover la participación de los beneficiarios en la toma de decisiones y reforzar positivamente la labor de los voluntarios para aumentar su fidelización.

Beneficios del voluntariado son multifacéticos e impactantes y abarcan ventajas personales, sociales y relacionadas con la salud. El voluntariado ofrece a las personas un sentido de propósito, logro y conexión con la comunidad, fomentando la autoestima, la confianza y las habilidades sociales. Proporciona oportunidades de crecimiento personal y profesional mediante el desarrollo de diversas habilidades, la mejora de las perspectivas laborales y la ampliación de las redes sociales. Además, el voluntariado se ha relacionado con una mejor salud física y mental, reduciendo el estrés, promoviendo la felicidad y combatiendo los sentimientos de soledad y depresión. Además, el voluntariado puede generar una mayor satisfacción con la vida, autoestima y esperanza de vida, lo que lo convierte en una experiencia satisfactoria y enriquecedora que beneficia tanto a los voluntarios como a las comunidades a las que sirven.

Nuestra meta es llegar a todos esos rinconcitos de los lugares más vulnerables donde están esas personas que más lo necesitan ayudar a los demás mediante donaciones y ayudas y hacer una mejor vida en las personas que más lo necesitan.

La aplicación tendrá un gran impacto ya que conectara con distintas partes del mundo y llegara a cada rincón de El Salvador, siempre y cuando se pueda acceder a internet.

Bibliografía

Eby, K. (s/f). Guía definitiva para la estimación de costos del proyecto. *Smartsheet*. Recuperado el 28 de mayo de 2024, de <https://es.smartsheet.com/ultimate-guide-project-cost-estimating>

Microsoft Designer - Stunning designs in a flash. (n.d.). Microsoft.com. Retrieved May 29, 2024, from <https://designer.microsoft.com/home>

Lucid visual collaboration suite: Log in. (n.d.). Lucid.App. Retrieved May 29, 2024, from https://lucid.app/lucidchart/a5111e0c-7215-4728-9a42-7eaaafbc1ce/edit?invitationId=inv_817eeb2b-a148-4fc-973a-c5854160981e&page=_oSc6AJ5H3aB

Anexos

Auto evaluación y coevaluación

Autoevaluación		
Nombre del Estudiante: Tania Griselda 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	9
4	Cumplí a tiempo con las actividades designadas	10
5	Aporté ideas de calidad	9
Total		9.6

Coevaluación		
Nombre del Evaluador: Tania Griselda Vasquez Jorge		
Nombre del Evaluado: Alisson Ariana Amaya Moreno		
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	9
4	Propicia un clima de trabajo agradable	10
5	Antes de entregar la tarea, fue revisado por el evaluado	9
Total		9.6

Coevaluación		
Nombre del Evaluador: Tania Griselda Vasquez Jorge		
Nombre del Evaluado: Tatiana Guadalupe Nolasco Ascencio		
N°	Aspecto a Evaluar	Rúbrica (Nota)
1	Demostró compromiso y responsabilidad con el grupo	8
2	Demostró respeto y tolerancia hacia las opiniones de los demás	10
3	Aportó al desarrollo del proyecto	8
4	Propicia un clima de trabajo agradable	8
5	Antes de entregar la tarea, fue revisado por el evaluado	9
Total		8.6

Autoevaluación		
Nombre del Estudiante: Alisson Ariana Amaya Moreno		
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: Alisson Ariana Amaya Moreno		
Nombre del Evaluado: Tania Griselda Vasquez Jorge		
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: Alisson Ariana Amaya Moreno		
Nombre del Evaluado: Tatiana Guadalupe Nolasco Ascencio		
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: Tatiana Guadalupe Nolasco Ascencio		
N°	Aspecto a Evaluar	Rúbrica(Nota)
1	Colaboré con las tareas que me fueron asignadas	9
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	9
5	Aporté ideas de calidad	10
Total		48

Coevaluación		
Nombre del Evaluador: Tatiana Guadalupe Nolasco Ascencio		
Nombre del Evaluado: Tania Griselda Vásquez 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		50

Coevaluación		
Nombre del Evaluador: Tatiana Guadalupe Nolasco Ascencio		
Nombre del Evaluado: Alisson Ariana Amaya Moreno		
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		50