

CONTROL DE VERSIONES

Versión	Fecha	Descripción	Autor
1.0	01/08/2023	Versión de apertura	Julian Esteban Vasquez Arias

DICCIONARIO DE LA EDT

Nombre del Proyecto	Siglas del Proyecto
Diseño de una aplicación móvil para promover la formación integral del departamento de bienestar institucional en la Universidad Piloto de Colombia	APPDBI

ESPECIFICACIÓN DE PAQUETES DE TRABAJO DE LA EDT

#	Actividades	Descripción	Nombres de los recursos
1	Inicio del Proyecto	Fase inicial del proyecto, que implica la preparación para dar inicio a las actividades planificadas.	Gastos Administrativos [52,92 Papelería y Servicios Dia]
1.1	Acta de Constitución	Documento formal que establece y autoriza el inicio del proyecto, detallando sus objetivos, alcance, recursos y responsabilidades.	
1.1.1	Establecer Alcance	Definición clara y detallada de los límites y objetivos del proyecto, delineando lo que se incluye y excluye.	Gerente de Proyecto; Diseñador Gráfico; Analista de Negocios y de Calidad
1.1.2	Aprobar Acta de Constitución	Aprobación formal del documento de acta de constitución, garantizando que todos los involucrados estén de acuerdo y alineados con el enfoque del proyecto.	Gerente de Proyecto; Analista de Negocios y de Calidad; Diseñador Gráfico
1.2	Identificar Stakeholders	Identificación de todas las partes interesadas, involucradas o afectadas por el proyecto y sus respectivos intereses, expectativas y necesidades.	
1.2.1	Analizar Expectativas	Análisis detallado de las expectativas de los stakeholders con respecto al proyecto, sus objetivos y resultados esperados.	Analista de Negocios y de Calidad
1.2.2	Recopilar Necesidades	Obtención y documentación de las necesidades específicas de los stakeholders, incluyendo requerimientos, demandas y deseos relacionados con el proyecto.	Gerente de Proyecto; Analista de Negocios y de Calidad; Diseñador Gráfico

1.3	Plan inicial del proyecto	Elaboración del plan inicial que establece las actividades, cronograma, recursos y entregables necesarios para llevar a cabo el proyecto.	
1.3.1	Crear Plan de Proyecto	Desarrollo detallado del plan del proyecto, incluyendo actividades, tiempos, recursos y responsabilidades para lograr los objetivos establecidos.	Gerente de Proyecto; Diseñador Gráfico; Analista de Negocios y de Calidad
1.3.2	Asignar Recursos	Identificación y asignación de recursos humanos, financieros y materiales necesarios para ejecutar el proyecto, de acuerdo con el plan establecido.	Gerente de Proyecto
1.4	Finalización Plan inicial del proyecto	Revisión y cierre formal de la fase de planificación inicial, asegurando que el plan esté completo, aceptado y listo para la ejecución.	
2	Análisis y Diseño	Etapa del proyecto que se centra en la investigación, recopilación de requisitos y diseño de la aplicación móvil.	Gastos Administrativos [26 papelería y Servicios Día]
2.1	Investigación de Mercado	Análisis del mercado para identificar tendencias, preferencias de los usuarios y otros factores relevantes que influyan en el diseño de la aplicación.	
2.1.1	Identificar Tendencias	Identificación de patrones, tecnologías emergentes y comportamientos actuales del mercado que puedan influir en el diseño de la aplicación.	Analista de Negocios y de Calidad
2.1.2	Realizar Encuestas	Recopilación de información mediante encuestas para comprender mejor las necesidades y preferencias de los usuarios finales de la aplicación móvil.	Analista de Negocios y de Calidad
2.2	Creación de Wireframes	Desarrollo de representaciones visuales básicas que muestran la estructura y funcionalidad de la aplicación, sin incluir el diseño visual completo.	
2.2.1	Diseñar Esquemas	Revisión y actualización iterativa del diseño basado en los comentarios y ajustes necesarios.	Diseñador Gráfico; Analista de Negocios y de Calidad
2.2.2	Iteración del diseño	Revisión y actualización iterativa del diseño basado en los comentarios y ajustes necesarios.	Diseñador Gráfico
2.3	Diseño validado y ajustado	Verificación y ajuste del diseño según los resultados de pruebas y retroalimentación.	Diseñador Gráfico
2.4	Aprobación del diseño	Aprobación oficial del diseño final de la aplicación móvil.	
3	Desarrollo de UI/UX	Etapa de desarrollo de la interfaz de usuario (UI) y experiencia de usuario (UX).	Gastos Administrativos [23,81 papelería y Servicios Día]

3.1	Diseño de la interfaz	Creación y establecimiento de elementos visuales de la interfaz de usuario.	
3.1.1	Crear Diseño Visual	Desarrollo y diseño visual de la interfaz principal y elementos gráficos.	Diseñador Gráfico
3.1.2	Definir Estándares de Diseño	Establecimiento de estándares gráficos, tipográficos y de interacción.	Diseñador Gráfico
3.2	Desarrollo de pantallas	Implementación de los diseños visuales en pantallas interactivas.	
3.2.1	Implementar Diseños Visuales	Codificación de los diseños visuales para la interfaz de usuario.	Diseñador Gráfico
3.2.2	Creación de Flujos	Desarrollo y establecimiento de flujos de navegación entre pantallas.	Diseñador Gráfico
3.2.3	Realizar Pruebas de Usabilidad	Evaluación de la usabilidad de las pantallas y funcionalidades de la aplicación.	Diseñador Gráfico
3.3	Finalización del diseño de la interfaz de usuario	Revisión y validación del diseño de la interfaz de usuario para su aprobación final.	
4	Revisión de Calidad	Etapa de evaluación de la calidad del producto antes de su lanzamiento.	Gastos Administrativos [0 papelería y Servicios Dia]
4.1	Evaluación según ISO/IEC 25000	Realización de pruebas y evaluaciones según los estándares de calidad ISO/IEC 25000.	
4.1.1	Realizar Pruebas	Ejecución de pruebas de calidad y funcionamiento de la aplicación.	Analista de Negocios y de Calidad
4.1.2	Identificar Deficiencias	Identificación y registro de problemas o deficiencias encontradas durante las pruebas.	Gerente de Proyecto
4.2	Pruebas de Rendimiento	Evaluación del rendimiento y funcionamiento de la aplicación en diferentes escenarios.	
4.2.1	Probar Rendimiento en Diferentes Escenarios	Ejecución de pruebas para medir el rendimiento en condiciones variadas.	Analista de Negocios y de Calidad
4.2.2	Verificar Compatibilidad	Revisión para asegurar que la aplicación sea compatible con múltiples dispositivos y plataformas.	Gerente de Proyecto
4.3	Identificación y Corrección de Problemas	Identificación, registro y corrección de problemas detectados durante las pruebas de calidad.	Diseñador Gráfico
4.4	Aprobación de la revisión de calidad	Validación y aprobación oficial del producto después de las pruebas de calidad.	
5	Presentación y Validación	Etapa de preparación y validación del diseño con los interesados.	Gastos Administrativos [11 papelería y Servicios Dia]

5.1	Preparación de la presentación	Elaboración de una presentación visual del diseño para comunicarlo a los stakeholders.	
5.1.1	Crear Presentación Visual	Desarrollo de una presentación visual atractiva y detallada del diseño.	Diseñador Gráfico
5.1.2	Comunicar Diseño a Stakeholders	Comunicación y presentación del diseño a los interesados y partes involucradas en el proyecto.	Gerente de Proyecto
5.2	Obtención de feedback	Recolección de opiniones y comentarios sobre el diseño presentado.	
5.2.1	Recopilar Retroalimentación	Recolectar información y comentarios de los stakeholders y usuarios finales.	Analista de Negocios y de Calidad
5.2.2	Registrar y Analizar Comentarios	Registro y análisis detallado de los comentarios y retroalimentación obtenidos.	Analista de Negocios y de Calidad; Diseñador Gráfico; Gerente de Proyecto
5.3	Ajustes y mejoras	Implementación de ajustes y mejoras en el diseño basados en la retroalimentación recibida.	
5.4	Aprobación del diseño final	Aprobación final del diseño después de realizar ajustes basados en la retroalimentación.	
6	Cierre del Proyecto	Etapa final del proyecto y cierre formal de actividades.	Gastos Administrativos [0 papelería y Servicios Dia]
6.1	Evaluación del cumplimiento	Evaluación y verificación del cumplimiento de objetivos y entregables del proyecto.	Analista de Negocios y de Calidad [38%]; Gerente de Proyecto
6.2	Entrega del diseño final	Entrega oficial del diseño finalizado y aprobado.	
6.2.1	Entregar Diseño Finalizado	Presentación y entrega formal del diseño a las partes interesadas.	Analista de Negocios y de Calidad; Diseñador Gráfico; Gerente de Proyecto
6.2.2	Acta de Cierre	Documentación y formalización del cierre del proyecto, incluyendo lecciones aprendidas y recomendaciones para proyectos futuros.	Gerente de Proyecto; Analista de Negocios y de Calidad; Diseñador Gráfico