

## TABLA DE CONTENIDOS

	página
<b>Dedicatoria</b>	<b>I</b>
<b>Agradecimientos</b>	<b>II</b>
<b>Tabla de Contenidos</b>	<b>III</b>
<b>Índice de Figuras</b>	<b>V</b>
<b>Resumen</b>	<b>VI</b>
<b>1. Introducción</b>	<b>7</b>
1.1. Contexto y proyecto . . . . .	7
1.2. Aporte individual del Autor . . . . .	9
1.2.1. Captura y especificación detallada de requerimientos . . . . .	9
1.2.2. Modelamiento de la información . . . . .	9
1.2.3. Desarrollo de la aplicación . . . . .	10
1.2.4. Gestión del proyecto . . . . .	10
1.3. Problemática . . . . .	10
1.3.1. Objetivo General . . . . .	10
1.3.2. Objetivos Específicos . . . . .	10
1.4. Alcances del Sistema . . . . .	11
<b>2. Metodología de Trabajo</b>	<b>12</b>
2.1. Arquitectura de información y usabilidad . . . . .	12
2.2. Esquematización del sistema . . . . .	13
2.2.1. Primer paso: Cardsorting . . . . .	13
2.2.2. Segundo paso: Arquitectura de la información (AI) . . . . .	13
2.2.3. Tercer Paso: Diseño de interacción . . . . .	14
2.2.4. Cuarto paso: Wireframes . . . . .	14

<b>3. Metodología de desarrollo de software</b>	<b>15</b>
3.1. Aplicación de la metodología al proyecto . . . . .	16
3.1.1. Objetivos del proyecto . . . . .	16
3.2. Descripción de la metodología . . . . .	17
3.2.1. Product Owner (Cliente) . . . . .	17
3.2.2. Jefe de proyecto (Scrum Master) . . . . .	17
3.2.3. Equipo . . . . .	17
3.2.4. Usuarios . . . . .	18
3.2.5. Sprint . . . . .	18
3.3. Documentación y acciones . . . . .	19
3.3.1. Brief de requerimientos . . . . .	19
3.3.2. Brief de requerimientos detallado . . . . .	19
3.3.3. Seguimiento y control Planificación . . . . .	19
3.3.4. Revisión . . . . .	20
3.3.5. Pruebas . . . . .	20
3.4. Plataforma de desarrollo . . . . .	21
<b>4. Conclusiones</b>	<b>23</b>
4.1. Aprendizajes del proyecto . . . . .	24
<b>Bibliografía</b>	<b>25</b>
<b>Anexos</b>	
<b>A: Producto Final</b>	<b>27</b>
A.1. Pantalla de Inicio . . . . .	27
A.2. Pantalla principal del sistema . . . . .	28
A.3. Administración de agenda de ejecutivos . . . . .	28
A.4. Herramientas del sistema . . . . .	28

## ÍNDICE DE FIGURAS

	página
1.1. Organigrama del proyecto . . . . .	8
2.1. Definiciones en la usabilidad . . . . .	13
2.2. Esquematación del sistema . . . . .	13
3.1. Roles Scrum . . . . .	16
3.2. Metodología Scrum . . . . .	18
3.3. Flujos Scrum . . . . .	21
A.1. Pantalla de inicio o logeo . . . . .	27
A.2. Pantalla principal del sistema . . . . .	28
A.3. Pantalla agenda de usuarios . . . . .	29
A.4. Pantalla opciones de herramientas . . . . .	29
A.5. Pantalla imporación de datos de clientes . . . . .	30
A.6. Pantalla administración de usuarios del sistema . . . . .	30