



**Departamento de Ciencias de la Computación**

**Carrera de Ingeniería de Software**

**Análisis y Diseño**

**Tarea N°4**

**TEMA:**

**Consulta**

**Integrantes:**

**ANTHONY VILLARREAL**

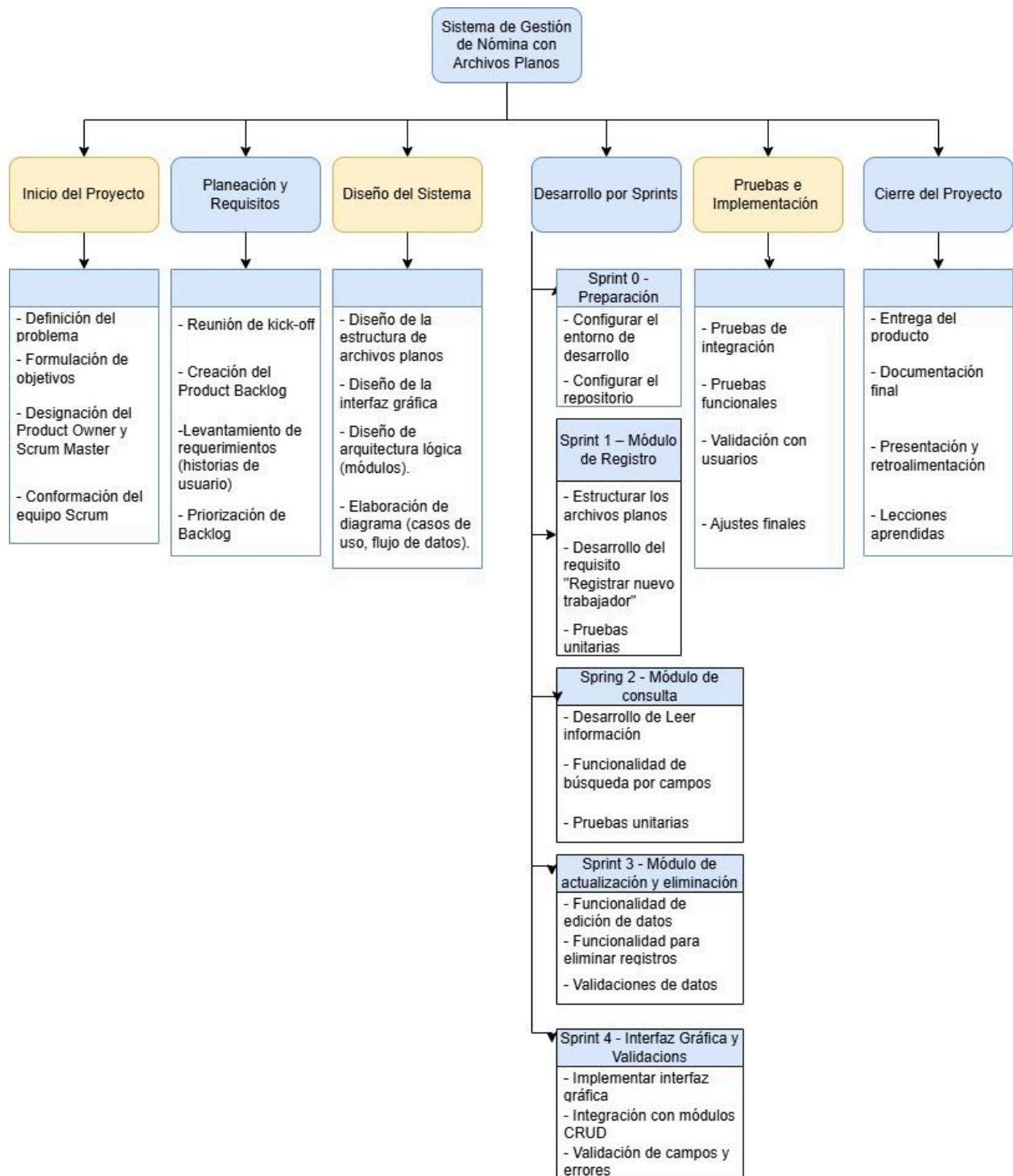
**JAVIER RAMOS**

**DIEGO CASIGNIA**

**Docente: ING. JENNY RUIZ**

**Fecha: 20/05/2025**

EDT:



5W,2H:

### **1. ¿Qué? (What)**

Desarrollar un software que permita gestionar la nómina de los empleados (registro, consulta, edición y eliminación de datos) utilizando archivos planos (.txt), con interfaz gráfica y sin necesidad de bases de datos complejas.

### **2. ¿Quién? (Who)**

Equipo de desarrollo (estudiantes o desarrolladores designados), bajo la coordinación de un Product Owner y un Scrum Master. El sistema está dirigido a organizaciones pequeñas o medianas que necesitan digitalizar su proceso de nómina.

### **3. ¿Cuándo? (When)**

Durante el período estipulado del proyecto (por ejemplo, un semestre académico o 3 meses de ejecución divididos en sprints). Se estructura con entregas parciales en cada sprint (por ejemplo, 4 sprints de 2 semanas cada uno).

### **4. ¿Dónde? (Where)**

El desarrollo se realiza en un entorno local (Dev C++ sobre sistema operativo Windows). La implementación se usará en las computadoras de la organización usuaria, sin necesidad de conexión a internet.

### **5. ¿Por qué? (Why)**

Para resolver el problema de lentitud, desorganización y dificultad en el manejo de datos de empleados cuando se usan medios físicos (papel, carpetas, fichas). El objetivo es agilizar, organizar y digitalizar el proceso de nómina.

### **6. ¿Cómo? (How)**

Mediante el desarrollo ágil con metodología Scrum, utilizando C++ y archivos .txt como sistema de almacenamiento. El equipo realiza un diseño modular con interfaz gráfica sencilla y funcionalidades CRUD completas.

## **7. ¿Cuánto? (How much)**

El costo económico es bajo o nulo (uso de herramientas gratuitas como Dev C++). El costo en tiempo incluye reuniones Scrum, planificación, diseño, desarrollo, pruebas y presentación final. El recurso principal es el tiempo/hora del equipo.