



***Estructura de Desglose  
Del Trabajo (EDT)***

***Campus virtual Universidad del Valle – sede Tuluá***

***Fecha: [15/12/2016]***

# Vista Jerárquica Campus Virtual

## 1. Campus Virtual Univalle - Tuluá

### 1.1 Pre-juego

- 1.1.1 Diseño arquitectónico de alto nivel
- 1.1.2 Construcción inicial de product backlog

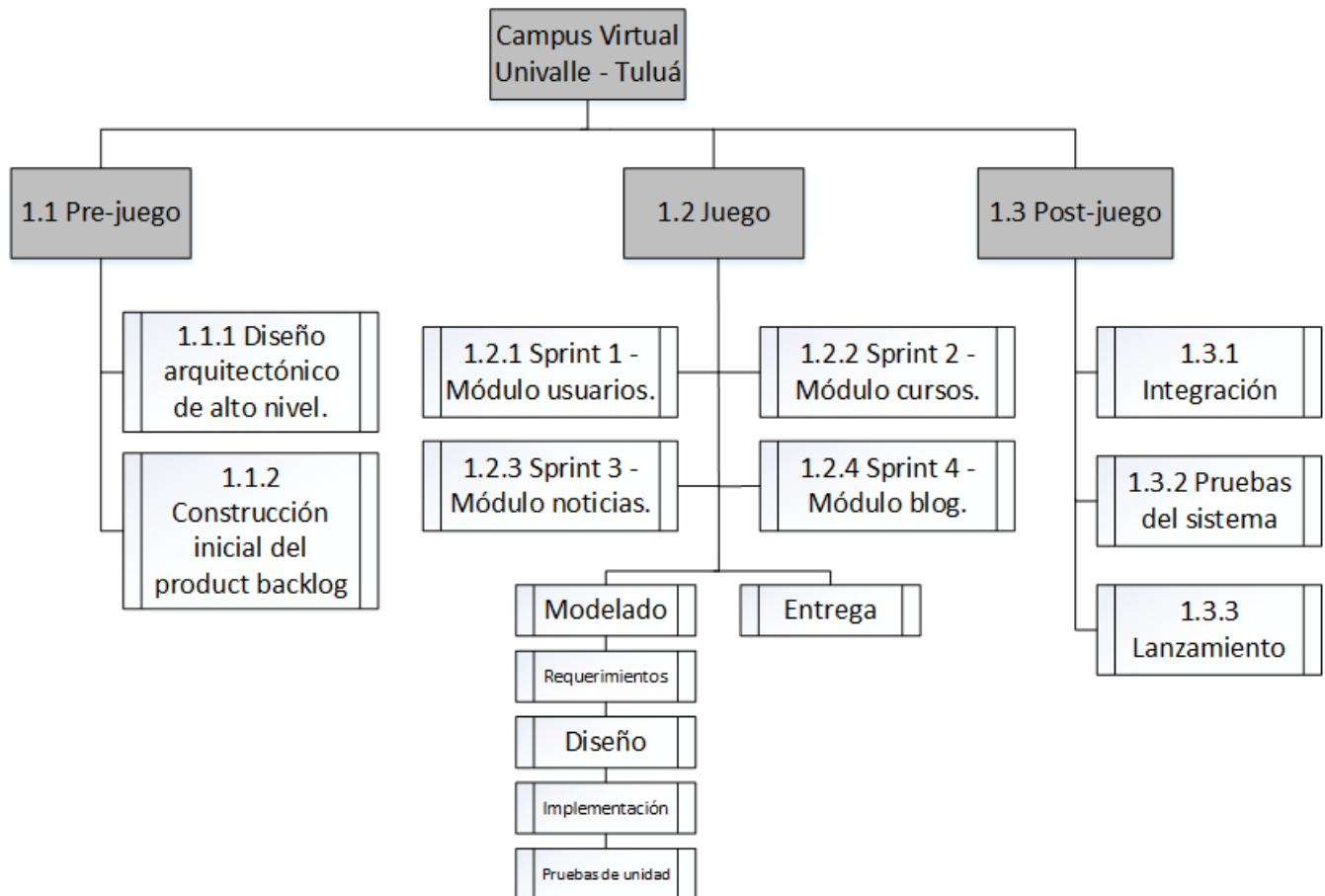
### 1.2 Juego

- 1.2.1 Sprint 1 – Módulo Usuarios
  - 1.2.1.1 Modelado
  - 1.2.1.2 Requerimientos
  - 1.2.1.3 Diseño
  - 1.2.1.4 Implementación
  - 1.2.1.5 Pruebas de unidad
- 1.2.2 Sprint 2 – Módulo Cursos
  - 1.2.2.1 Modelado
  - 1.2.2.2 Requerimientos
  - 1.2.2.3 Diseño
  - 1.2.2.4 Implementación
  - 1.2.2.5 Pruebas de unidad
- 1.2.3 Sprint 3 – Módulo Noticias
  - 1.2.3.1 Modelado
  - 1.2.3.2 Requerimientos
  - 1.2.3.3 Diseño
  - 1.2.3.4 Implementación
  - 1.2.3.5 Pruebas de unidad
- 1.2.4 Sprint 4 – Módulo Blog
  - 1.2.4.1 Modelado
  - 1.2.4.2 Requerimientos
  - 1.2.4.3 Diseño
  - 1.2.4.4 Implementación
  - 1.2.4.5 Pruebas de unidad

### 1.3 Post-juego

- 1.3.1 Integración
- 1.3.2 Pruebas del sistema
- 1.3.3 Lanzamiento

# Vista de Árbol Campus Virtual



# Diccionario de la EDT

Revisión: 1				
Diccionario de la EDT      Fecha: 17/12/2016				
Act.	Actividades	Descripción de la actividades	Entregable	Criterio de aceptación
1.1	<b>Pre-juego</b>	Planificación: estimación de coste y agenda, análisis general y preliminar. Arquitectura: Diseño de la implementación de las funcionalidades. Arquitectura y diseño general.	Documento de análisis y diseño. Product backlog.	Gerente del proyecto.
1.1.1	Diseño arquitectónico de alto nivel	Establece un marco estructural básico para identificar los principales componentes del sistema y las comunicaciones entre ellas.		
1.2.1	Construcción inicial del product backlog	Representa la visión y expectativas del cliente respecto a los objetivos y entregas del proyecto.		
1.2	<b>Juego</b>	Desarrollo de sprints: Desarrollo de la funcionalidad con respeto continuo a las variables de tiempo, requisitos, costo y competencia. La interacción con estas variables define el final de esta fase.	Módulos de cada entrega del sprint	Gerente del proyecto.
1.2.1	Sprint 1 – Módulo usuarios	En este sprint se realizará toda el proceso ingenieril relacionado con el logeo y registro de usuarios, con su respectivo rol que cumple dentro de la aplicación.	Módulo Usuario	
1.2.2	Sprint 2 – Módulo cursos	En este sprint se realizará toda el proceso ingenieril relacionado con la gestión de cursos, también con su contenido, asignación de estudiantes y las respectivas calificaciones.	Módulo Cursos	
1.2.3	Sprint 3 – Módulo noticias	En este sprint se realizará toda el proceso ingenieril relacionado con la gestión y presentación de noticias en la sección home de la aplicación.	Módulo Noticias	
1.2.4	Sprint 4 – Módulo Blog	En este sprint se realizará toda el proceso ingenieril relacionado con la gestión y control de blog, donde se	Módulo Blog	

		podrá comentar y crear entradas respecto a un tema.		
1.3	<b>Post-juego</b>	Preparación para el lanzamiento de la versión, incluyendo pruebas antes del lanzamiento de la aplicación.	Aplicación	Gerente del proyecto.
1.3.1	Integración	Integración de todos los módulos, para verificar la alta cohesión y bajo acoplamiento de la aplicación.		
1.3.2	Pruebas del Sistema	Pruebas de la aplicación, tanto funcionales como de ambiente y usabilidad. Pruebas de integración.		
1.3.3	Lanzamiento	Lanzamiento de la aplicación para el uso general de la misma.		

**Nota:** Las actividades técnicas se especifican en el documento Actividades Técnicas sobre metodología seleccionada.