	INGENIERIA DE SOFTWARE I	PROFESOR: LUIS SANTANA
	ESPECIFICACION PROYECTO FINAL	

I. - PLANIFICACION DEL PROYECTO

1. Propuesta del software.
 - Ambito del software.
 - Ventajas ofrecidas.
 - Modelo de desarrollo.
 - Tipo de equipo de trabajo.
2. Diagrama de Gantt, incluyendo duración, fecha inicial y final y responsables.
 - Personalizar según proyecto, empresa, modelo de desarrollo y equipo de trabajo.
 - Impreso en presentación continua, no hojas sueltas.
 - Nombre de integrantes del grupo visible en la impresión enrollada.
3. Resumen de actividades y responsables, obtenido del diagrama de Gantt.
4. Presupuesto de Actividades, obtenido del diagrama de Gantt.
5. Presupuesto General, totalizando presupuesto de actividades más otros costos.
 - Incluir la adquisición de todo el hardware necesario.

II. - ADMINISTRACION DE RIESGOS


1. Plan de Riesgos del Proyecto, incluyendo los siguientes elementos:
 - Descripción del riesgo
 - Impacto estimado según el nivel del 1 al 10
 - Consecuencias posibles
 - Plan de contingencia (para evitar que se presente el riesgo)
 - Plan de acción ante ocurrencia (para disminuir el impacto si se presenta el riesgo)

III. - ANALISIS

1. Descripción General.
2. Problemas Característicos de la Empresa y el Area Empresarial a que pertenece.
3. Objetivos Específicos (relacionados con los problemas observados).
4. Elementos estratégicos e inteligentes a incluir.
5. 1 Diagrama de Soporte.
6. Modelo E/R.
7. Diagrama de Contexto.
8. Diagrama nivel 1 completo.
9. Sobre 1 proceso estratégico e importante por cada integrante del grupo:
 - Descripción en EP
 - Descripción en LDP
 - Diagrama nivel 2
10. Partición Funcional.
11. 1 especificación de control.

IV. - DISEÑO

1. Restricciones del Software.

	INGENIERIA DE SOFTWARE I	PROFESOR: LUIS SANTANA
	ESPECIFICACION PROYECTO FINAL	

2. Criterios de Rendimiento.
3. Lista de módulos y programas.
4. Diseño arquitectónico de 1 proceso estratégico por integrante del grupo. (Transformación o Transacción)
5. Normas de diseño de interfaz
 - Interna
 - Externa
 - Hombre-Máquina
6. Sobre 1 proceso estratégico e importante por cada integrante del grupo:
 - Diseño interfaz hombre-máquina (todas las pantallas e identificadas por integrante)
7. Modelo de datos (tablas)
 - Lista de tablas (nombre y propósito)
 - Modelo de Tablas sólo con nombres, claves y relaciones (nombres fácilmente entendibles y en software apropiado para ello).
 - Descripción de atributos (nombre, descripción, clave, tamaño, tipo, ejemplo).

V.- VIDEO CON DEMOSTRACION DEL PROYECTO

- ☐ Grabe y coloque en cualquier nube un video demostrando las funcionalidades del proyecto.
- ☐ Incluya el link al mismo documento en este apartado
- ☐ Previo al video, complete los datos necesarios en las tablas correspondientes para que las pantallas muestren los mismos.
- ☐ Enfoque en presentar el proceso final elegido y cualquier funcionalidad requerida para que el mismo funcione correctamente.
- ☐ Unos 10-15 minutos deben ser suficientes. En caso de necesitar extender, hacerlo con mesura pero no excluir por esto funcionalidades importantes para comprender el alcance del proyecto.

VI.- ENTREGA FINAL

1. Opcionalmente esta entrega puede incluir una prueba escrita sobre el programa mismo o sobre elementos comunes a todos los programas de su género, que se presume deben dominarse para su ejecución.
2. Se basa en preguntas puntuales sobre puntos específicos y no a modo de exposición.
3. Se solicita demostrar funcionalidades importantes y específicas.
4. Es posible que se asigne un orden a cada grupo y se les vaya notificando para que ingresen a la entrega, virtual o presencial.
5. La entrega debe apegarse al análisis y diseño desarrollado anteriormente.



INGENIERIA DE SOFTWARE I

**PROFESOR:
LUIS SANTANA**

ESPECIFICACION PROYECTO FINAL


6. Evaluación basada en dominio del sistema, visión hacia problemas del negocio, correspondencia con los puntos anteriores entregados, interfaz adecuada, etc.
7. El funcionamiento incorrecto de algún programa perjudicará potencialmente la presentación.
8. Vestimenta formal a modo de presentación a clientes potenciales.
9. Preferible usando concepto de empresa (nombre, logo, carnets, brochures, resumen ejecutivo del software y cualquier otro recurso adecuado).
10. Evaluación basada en los siguientes elementos principales:
 - Dominio del sistema
 - Visión hacia problemas del negocio
 - Calidad de código e interfaces
 - Formalidad
 - Alcance estratégico del proceso final
 - Conocimiento del negocio
 - Dicción y ortografía

VII. - PROGRAMAS DEL PROYECTO

11. Programa fuente
12. Programa objeto (si el lenguaje es compilable)
13. Componentes necesarios para su ejecución (Librerías, Plugins, Add-ons, etc.)
14. Manual de usuario

ORGANIZACIÓN DEL CONTENIDO DEL PROYECTO (EN LA CARPETA EN LA NUBE PARA ENTREGAS EN MODALIDAD VIRTUAL O EN EL CD PARA ENTREGAS PRESENCIALES):

- ☐ Todos los documentos entregados deben ser elaborados en softwares adecuados a ello. (Ej.: Modelo de base de datos en Star Designer o, Erwin, diagrama de Gantt en Microsoft Project, DFDs en Data Architect o Visio, etc.)
- ☐ Debe contener 1 carpeta nombrada igual que cada punto (Ej. I.- PLANIFICACION DEL PROYECTO)
- ☐ Dentro de cada carpeta, cada punto es un documento aparte y debe nombrarse el mismo igual que el punto. (Ej.: 1.- Propuesta del software).
- ☐ **Identificación del CD:** La caja del CD (preferiblemente slim) debe identificarse con una carátula (similar a los CDs musicales) o en su defecto con un label indicando los mismos datos que la caja. Pueden incluirse artes gráficos relativos al software a entregar, la empresa, etc. No se aceptarán CDs ni cajas sin identificación ni identificados con escritura manual y afines. Esta identificación incluye:

	INGENIERIA DE SOFTWARE I	PROFESOR: LUIS SANTANA
	ESPECIFICACION PROYECTO FINAL	

- ☐ Universidad y logo
- ☐ Materia
- ☐ Profesor
- ☐ Matrícula(s)
- ☐ Nombre(s)
- ☐ Nombre del proyecto
- ☐ Plataforma (lenguaje, base de datos, etc.)
- ☐ Fecha

NOTAS IMPORTANTES:

- ☐ Sólo se aceptarán entregas previamente consensuadas con el profesor y aprobadas por el mismo. Para evitar pérdida de tiempo, no inicie su proyecto que la propuesta sea aprobada.
 - ☐ En caso de que se otorgue alguna oportunidad para concluir componentes necesarios del proyecto, deben entregar en la fecha acordada y agregar hoja impresa describiendo los componentes agregados. Solamente se podrá otorgar este tipo de concesión a estudiantes que entreguen previamente el proyecto hasta donde haya avanzado.
 - ☐ La falta de entrega o entrega tardía de uno de los componentes de la Especificación invalida las siguientes.
 - ☐ Pueden aplicar sistemas desarrollados anteriormente o en proceso, previo acuerdo de las modificaciones y mejoras aplicando Ingeniería de Software.
 - ☐ En sesiones de clase se trabajará en grupo en la elaboración de elementos como presentación de la empresa, entrevistas, contratos (plazos, pagos, etc.), propuesta del software (carta, descripción, objetivos, ventajas, requisitos, resumen ejecutivo, etc.), Entrega Específica (Descripción de módulos, contenido, etc.), Entrega de Manuales e Implementación.
 - ☐ **ABSOLUTAMENTE NO SE ACEPTARA ENTREGA DE NINGUN TIPO FUERA DE LA FECHA ASIGNADA PARA LA MATERIA.**
-