**Universidad de la Habana**

**Facultad de Matemática y Computación**

**Carrera: Ciencia de la Computación**

**Asignatura: Ingeniería de Software**

**Curso: 2021**

**Estructura del informe técnico para la evaluación del proyecto de curso:**

I. Presentación

‐ Nombre del proyecto

‐ Logotipo

‐ Integrantes (nombre, grupo)

II. Introducción

‐ Alcance del Producto

‐ Descripción general del producto (perspectiva y funciones del producto,

características de los usuarios, restricciones generales)

‐ Resumen del resto del documento

III. Requerimientos Específicos

‐ Requerimientos Funcionales

Enumerar brevemente las funciones que debe realizar el producto según los deseos expresados por el cliente.

‐ Requerimientos no funcionales

Se consideran elementos restrictivos generados por el cliente, no directamente

relacionados con la funcionalidad del producto.

o Usabilidad: Describen los niveles apropiados de usabilidad, dados los

usuarios finales del producto, para ello deben revisarse las especificaciones

de los perfiles de usuarios y las clasificaciones de sus niveles de experiencia.

o Seguridad: Puede ser tratada en tres aspectos diferentes:

 Confidencialidad: La información manejada por el sistema está

protegida de acceso no autorizado y divulgación.

 Integridad: la información manejada por el sistema será objeto de

cuidadosa protección contra la corrupción y estados inconsistentes,

de la misma forma será considerada igual a la fuente o autoridad

de los datos.

 Disponibilidad: Significa que a los usuarios autorizados se le

garantizará el acceso a la información y que los dispositivos o

mecanismos utilizados para lograr la seguridad no ocultarán o

retrasarán a los usuarios para obtener los datos deseados en un

momento dado.

o Diseño e implementación: representan decisiones de diseño que se han

tomado y a las cuales es necesario adherirse. (Ejemplos: lenguajes de

programación, requisitos de proceso de software, uso de herramientas de

desarrollo, arquitectura y diseño, componentes comprados, bibliotecas)

‐ Requerimientos de Entorno

Explicar qué hardware y software necesita el usuario para la ejecución del sistema

y condicionar decisiones de diseño a estas restricciones.

IV. Funcionalidades del Producto

Presentar las funcionalidades usando un diagrama de casos de uso del sistema con la

correspondiente descripción de los actores o storyboards mostrando en una secuencia de

imágenes (prototipos) la evolución que va teniendo el sistema.

V. Enfoque Metodológico

Justificar el enfoque utilizado teniendo en cuenta las características del problema y del

personal.

VI. Arquitectura

Justificar su propuesta de arquitectura. Presentar un diagrama de la arquitectura.

VII. Patrones de visualización y de datos

Argumentar qué patrones utilizaran y cómo los aplicaran a su solución.

VIII. Modelo de datos

Presentar el modelo que determina la estructura de la base de datos de su proyecto. Si

presenta una imagen tenga en cuenta su resolución.

IX Anexo 1: Manual de usuario

Presentar el manual de usuario donde se explique cómo se tiene que emplear la aplicación . Tienen que haber imágenes de todas las vistas que sigan un flujo de cómo se interactúa con la aplicación