

# **Actividad 1 - Herramientas CASE**

## **Ingeniería de software 1**

## **Ingeniería en Desarrollo de Software**

**Tutor: M. C. Eduardo Israel Castillo García**

**Alumno: Fernando Pedraza Garate**

**Fecha: 09 de Septiembre del 2022**

# Índice

---

## Actividad 1 – Herramientas CASE

- Introducción. pág. 3
- Justificación. pág. 4
- Contexto. pág. 5-9
  - Herramienta CASE
  - Justificación de selección
  - Simulación de proceso colaborativo
- Conclusión. pág. 10
- Referencias. pág. 11

# Introducción

---

Actualmente desempeñando la actividad de Rampero en el centro de distribución cross, se puede apreciar que no existe una parte del sistema o de software que interactúe de forma directa con dicha actividad, al ser solo la comunicación directa entre bodega, tiendas y oficinas control, por lo que se encuentra la necesidad de implementar dicho apartado en sistema para tener un buen registro y control de entradas y salidas, tanto para la entrega de los artículos a tiendas como a los clientes finales, así como las devoluciones a bodega por las diferentes causas que lo ameritan, evitando los registros solo en papel, permitiendo además del registro digital, el monitoreo pertinente de toda la mercancía para saber en qué parte del proceso esta. Empezaremos con la recopilación de los requerimientos o necesidades que hay en este proceso, tratando de cubrir todas las actividades, contemplando en todo momento a sus clientes directos e indirectos.

# Justificación

---

Las herramientas CASE (Computer Aided Software Engineering, Ingeniería de Software Asistida por Computadora) son un sistema de software que intentan proporcionar ayuda automatizada a las actividades del proceso de desarrollo de software, que se definen como el conjunto de aplicaciones informáticas destinadas a aumentar la productividad reduciendo el coste de las mismas, en términos de tiempo y capital. Estas herramientas ayudan en tareas como el proceso de realizar un diseño de un proyecto, cálculo de costos, implementación automática de parte del código con el diseño dado, la compilación automática, documentación y detección de errores, entre otras, así como en todo aspecto del ciclo de vida del desarrollo de software.

Algunos ejemplos de herramientas CASE son:

Netbeans, Microsoft Visio, Eclipse/Omondo, OmniGraffle, Serena Composer, Erwin, GUI design studio, UML 2 Tools, Expression web 4, Edraw, Erwin, MOCKFLOW, yUML, Oracle SQL Developer, DIA, CASE Studio 2, SQL server, easy case, Poseidon, sharepoint, Lucidchart, StarUML.

# Contexto

---

Para esta actividad Banco Coppel presenta un nuevo proyecto que involucra 4 equipos de trabajo. El primer equipo trabaja en la India, el segundo en China, el tercero en México y el cuarto en Francia. Todos los equipos trabajan con honorarios, presupuestos y culturas distintas, el inglés es su segundo idioma. Utilizando una de las herramientas CASE se buscara la integración y colaboración de los equipos para llegar al objetivo.

## **Herramienta CASE.**

Lucidchart como bien lo indica en su página es una aplicación de diagramación inteligente que combina diagramación, visualización de datos y colaboración para acelerar la comprensión e impulsar la innovación, la cual podemos utilizar desde el siguiente enlace:

<https://www.lucidchart.com/pages/es>

## **Justificación de selección**

Se utilizará Lucidchart por ser una plataforma accesible para la elaboración de diagramas en sus distintos esquemas o tipos, al contar con una gran variedad de plantillas prediseñadas que permiten agilizar la elaboración de los mismos en base a las necesidades de los proyectos, además permite la colaboración en línea por parte de los distintos equipos de trabajo, optimizando tiempos, así como la reducción de costos, como los que conlleva el trasladar a las personas de distintos lugares a un solo punto, buscando un punto neutral para poder trabajar en línea, ya que cuentan con distintas zonas horarias al ser de distintos continentes y al ser de distintas culturas e idiomas, razón por lo que se utilizara el inglés al ser su segundo idioma.

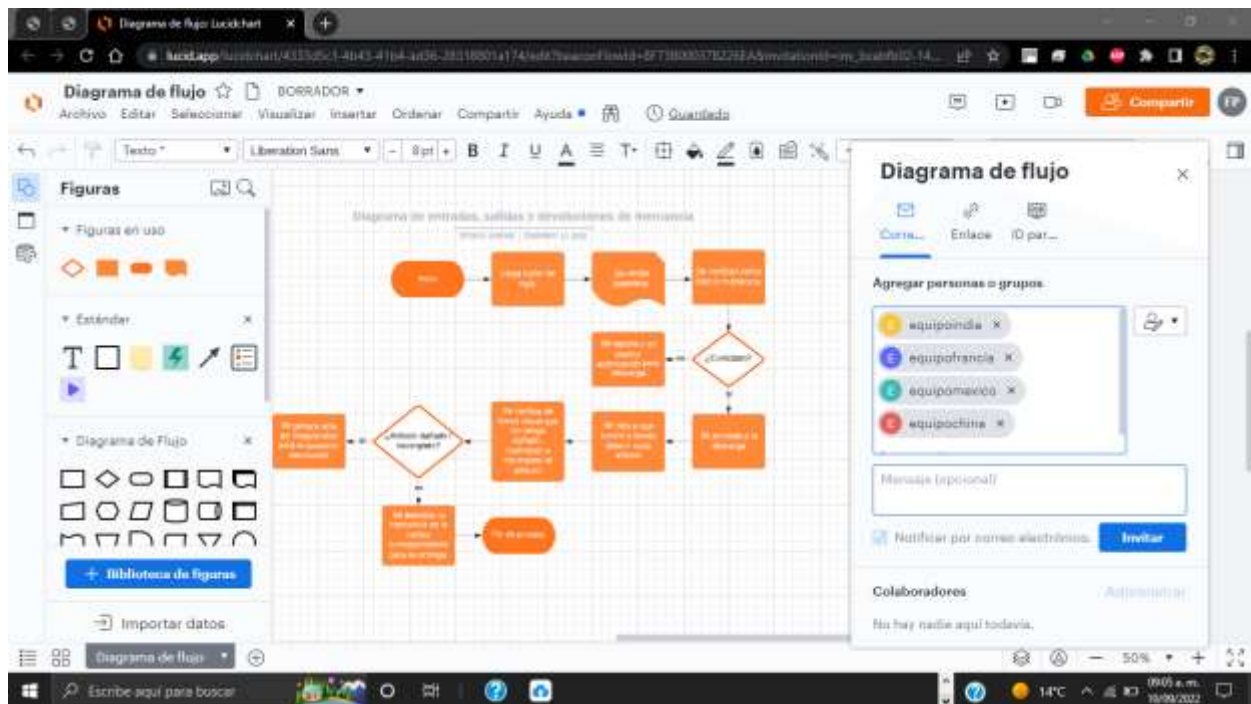
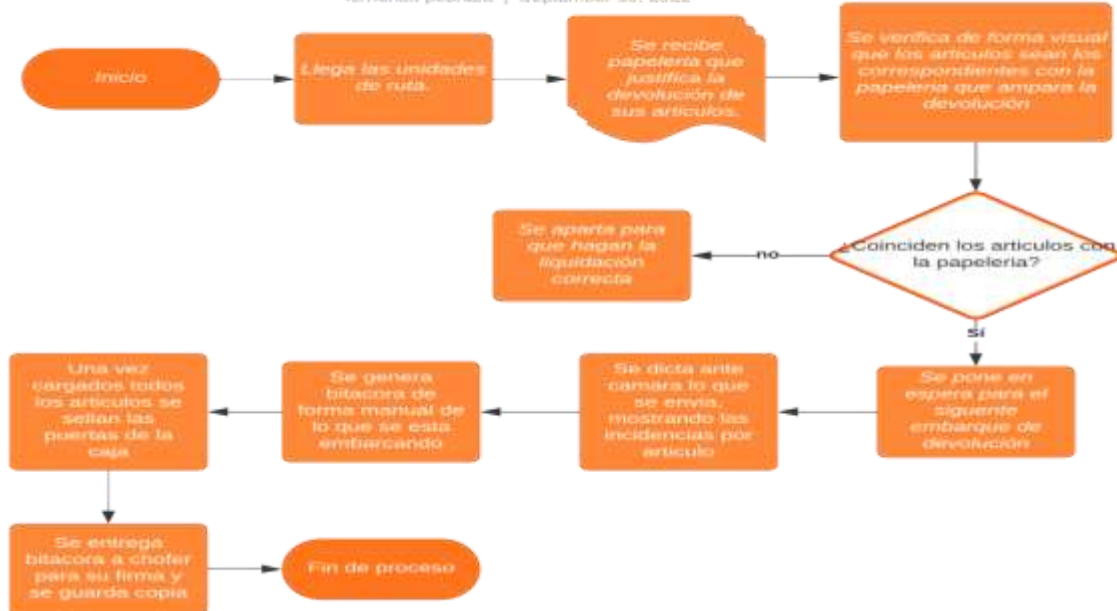
## Simulación de proceso colaborativo.

De acuerdo a los diagramas existentes en Lucidchart se utilizara un diagrama de flujo para poder interpretar el proceso en la actualidad y así empezar a trabajar con los equipos, ya sea en las mejoras, modificaciones y/o implementaciones desde un punto objetivo.



## Diagrama de flujo para la devolución de mercancía

tercerada pedraza | September 30, 2022





Como se puede apreciar en la siguiente imagen se puede compartir de distintas formas para trabajar de forma colaborativa.



Y se tiene una variedad de diagramas con las que se puede trabajar dependiendo el caso.

# Conclusión

---

Las ventajas de utilizar esta herramienta permitirá el trabajo colaborativo aun cuando los integrantes estén en distintas localidades del planeta, permitiendo llevar a cabo el proyecto en tiempo y forma, presentarlo a los clientes permitiendo ser inclusivos en el mismo desde su inicio en base a sus requerimientos y poder concretarlo.

# Referencias

---

Las herramienta CASE (2010)

08 de Septiembre 2022, de EcuRed, sitio web:

[https://www.ecured.cu/Herramienta\\_CASE](https://www.ecured.cu/Herramienta_CASE)

Lucidchart (2022)

10 de Septiembre 2022, de Lucidchartr, sitio web:

<https://www.lucidchart.com/pages/es>