Instituto Tecnológico y de Estudios

Superiores de Occidente – ITESO



Materia: **Diseño de Software**

Maestro: MARTINEZ SANCHEZ, VICTOR HUEGO

Proyecto Final Diseño de Software; ExerciseToolBox

Fecha: 10/05/2024

Autor: Ochoa Navarrete Cristian

7mo semestre

Carrea: Ingeniería en Sistemas Computacionales

64.45% de créditos aprobados

Expediente: 735003

Grupo: [P2024\_ESI1005A](https://iteso.instructure.com/courses/39359)

**Índice**

[INTRODUCCIÓN 3](#_Toc164546755)

[Descripción general: 3](#_Toc164546756)

[Requerimientos: 3](#_Toc164546757)

[Funcionalidades: 3](#_Toc164546758)

[Análisis de Riesgos: 3](#_Toc164546759)

[PLANEACIÓN DEL PRODUCTO 3](#_Toc164546760)

[Roles: 3](#_Toc164546761)

[Roadmap: 3](#_Toc164546762)

[UML: 3](#_Toc164546763)

[GithubURL: 3](#_Toc164546764)

[DESARROLLO 3](#_Toc164546765)

[Capturas de pie de imagen (1er demo): 3](#_Toc164546766)

[Capturas de pie de imagen (2do demo): 3](#_Toc164546767)

[Capturas de pie de imagen (3er demo): 3](#_Toc164546768)

[CONCLUSIONES 3](#_Toc164546769)

# INTRODUCCIÓN

## Descripción general:

## Requerimientos:

## Funcionalidades:

## Análisis de Riesgos:

# PLANEACIÓN DEL PRODUCTO

## Roles:

## Roadmap:

## UML:

Diagrama

Descripción generada automáticamente

## GithubURL:

# DESARROLLO

## Capturas de pie de imagen (1er demo):

## Capturas de pie de imagen (2do demo):

## Capturas de pie de imagen (3er demo):

# CONCLUSIONES

* Documento en Microsoft Word que incluya al menos las secciones mencionadas abajo. Es indispensable subir el documento para poder tener una calificación
  + Portada
  + Introducción
    1. Descripción y estructura general
    2. Requerimientos. Mínimo cinco. *Por ejemplo*: "Múltiples niveles en el juego"
    3. Funcionalidades, dos por cada requerimiento. *Por ejemplo*: "Crear interfaces para los diferentes niveles de juego usando el patrón Factory Method"
    4. Análisis de riesgos. Al menos uno por cada funcionalidad. Los riesgos deben estar catalogados y comentados. Los comentarios deben de tener recomendaciones
  + Planeación del producto
    1. Roles de los integrantes, en caso de que el proyecto se haya realizado en equipo
    2. Roadmap donde se distribuyan las funcionalidades en *Program Increments* (PI). La duración de cada PI puede ser de 1 mes
    3. UML del proyecto. Los comentarios del UML son bienvenidos
    4. (Opcional) Se recomienda tener un Kanban con las User Stories. Este Kanban puede estar alojado en la nube. En ese caso se requiere el URL
    5. URL al repositorio de código. Se recomienda usar GitHub. Incluir un README.md con la descripción del proyecto y los integrantes del equipo
  + Desarrollo
    1. Capturas con pie de imagen que describa lo que se realizó en el **primer**demo
    2. Capturas con pie de imagen que describa lo que se realizó en el **segundo**demo
    3. Capturas con pie de imagen que describa lo que se realizó en la **entrega final**
  + Conclusiones
    1. Debe responder a las siguientes preguntas
       - ¿Cómo me ayudó planear y diseñar el proyecto antes de implementarlo en código?
       - ¿Cuales fueron las principales técnicas de refactorización que utilizé?
       - ¿Realmente me permitió una metodología ágil acelerar mi proyecto?
       - ¿Cómo me ayudó en sí el curso de diseño de software?