## INFORME

### CAPÍTULO I: PERFIL DEL PROYECTO

1.1 Identificación y descripción del problema

(Resumen del problema)

1.2 Origen del problema

(En base a la descripción del problema, identifique donde se origina)

1.3 Justificación del problema

(Justificar por qué ese problema debe ser resuelto para el cliente o usuario)

1.4 Objetivo General.

(En este punto se debe especificar que es lo que se quiere lograr con la plataforma que ha ideado como solución a la problemática encontrada. Por ejemplo: “Desarrollar un software didáctico de matemática para niños de primer grado de Educación Básica de la Escuela Básica Estado Lara”)

### CAPÍTULO II: DEFINICIÓN DE LOS REQUERIMIENTOS

3.1 Determinación de Requerimientos

3.1.2 Funcionales

(Listado de conjunto de entradas, comportamientos y salidas.)

3.1.3 No Funcionales

(Listado de requerimientos que serán utilizados para juzgar la operación del sistema.)

3.2 Matriz de trazabilidad de requerimientos.

3.3 Línea base de requerimientos.

### CAPÍTULO III: SOFTWARE

1. DISEÑO DE INTERFAZ.
   1. Interfaz Gráfica

|  |  |
| --- | --- |
| Desarrolla interfaces gráficas acorde a los requerimientos del negocio, con colores, botones, tipografía acorde a lo solicitado | |
| por el cliente. |  |

* 1. Usabilidad

El sistema desarrollado es de fácil uso, sencillo e intuitivo.

* 1. Integración con Base de datos

Realiza pruebas de conexión a base de datos realizando al menos un Insert, Update, Delete, Select.

* 1. Referencias

El sistema tiene referencias válidas, aquellas interfaces no desarrolladas muestran un mensaje de construcción.

1. DESARROLLO DE SOFTWARE
   1. Funciones Relevantes 1

Desarrolla la codificación de la solución, basándose en los requerimientos relevantes, innovadores, solicitados por el docente.

* 1. Funciones Relevantes 2

Desarrolla la codificación de la solución, basándose en los requerimientos relevantes, innovadores, solicitados por el docente.

* 1. Funciones Relevantes 3

Desarrolla la codificación de la solución, basándose en los requerimientos relevantes, innovadores, solicitados por el docente.

* 1. Se deberá entregar un producto con las siguientes características:

## 

### CAPÍTULO IV: GESTIÓN DEL PROYECTO

4.1 Estudio de Factibilidad

4.1.1 Técnica – Hardware

(Elementos de HARDWARE necesarios para realizar el desarrollo del sistema.)

4.1.2 Técnica – Software

(Elementos de SOFTWARE necesarios para el desarrollo del sistema.)

4.1.3 Operacional

(Si será utilizado y fácil para el usuario)

4.2 Interesados del proyecto

(Incluye los procesos necesarios para identificar a las personas, grupos u organizaciones que pueden afectar o ser afectados por el proyecto, para analizar las expectativas de los interesados y su impacto en el proyecto)

4.3 Metodología y Ciclo de vida

(Definición de Metodología y Ciclo de vida ágil, desde el punto de vista teórico como aplicado.)

4.4 Planificación de Recursos Humanos para el desarrollo

(Listado de roles del equipo de proyecto, compuesto por las personas a las que se han asignado roles y responsabilidades para desarrollar el proyecto. Los miembros del equipo del proyecto pueden tener diferentes conjuntos de habilidades, pueden estar asignados a tiempo completo o a tiempo parcial y se pueden incorporar o retirar del equipo conforme avanza el proyecto)

4.5 Gestión de las comunicaciones

(Define los medios, frecuencias, canales y contenidos formales que deben ser considerados al momento de compartir información relacionada con el proyecto, con el fin de que los interesados puedan transmitir y recibir la información de forma oportuna y accesible.)

4.6

4.7 Planificación y Desarrollo de cronograma

4.7.1 Carta Gantt

(Proceso de analizar secuencias de actividades, duraciones, requisitos de recursos y restricciones)

4.7.2 Definición de Línea Base

(Especificación o producto que se ha revisado formalmente y sobre los que se ha llegado a un acuerdo y que puede cambiarse solamente a través de procedimientos formales de control de cambios)

4.8 Estrategia de Promoción y/o Difusión

(Definición de estrategias de reconocimiento en el medio, estrategias de ventas, estudio de medios de publicidad. Considerar evaluar el impacto que tendría el plan de promoción seleccionado.)

### CAPITULO V: SEGUIMIENTO Y CONTROL DEL DESARROLLO DE LA SOLUCIÓN

5.1 Políticas de Documentación

(Un listado de políticas para la documentación, codificación, bases de datos, pruebas, calidad, respaldos, seguridad, comunicaciones, archivos, nomenclaturas, control de versiones, control de cambios, reuniones, etc.)

5.2 Control de Cambios

(Se especifica el formato del documento que oficializará los requerimientos de cambios dentro del proyecto)

5.3 Marco Normativo

(Describir las normas que deben considerar el proyecto y la importancia que tiene. Por ejemplo, ISO, ITIL, SAS 70, etc.) (no aplica)

5.4 Herramientas de apoyo

(Un listado indicando para que fue utilizada dicha herramienta. Considerar para la funcionalidad del software, optimización de código, probar software, control de versiones, medir calidad, rendimiento. Quedan fuera las herramientas para el desarrollo como Dreamweaver, Visual Studio, NetBeans, Photoshop, etc.)