

## CARPETA INGENIERIA DE REQUERIMIENTOS

1 er carilla

Tener

Titulo, nombre del proyecto, integrantes del proyecto, tener repositorio donde esta almacenado el código

Objetivo

Que es lo que estoy desarrollando

Ámbito donde se desarrolla el producto (ejemplo de la utn, una prueba piloto para metodología de sistemas 1 )

Lista de requisitos funcionales con una breve descripción y Listar los servicios que mi software va a proveer a los usuarios

Lista de requisitos no funcionales, especificar la arquitectura que implementamos (arquitectura en capas) root, model, similar a un modelo vista controlador

Lenguaje a desarrollar, motor en que el vas a permanecer los datos

---

Diagrama de casos de usos

Historia narrativa de un caso de uso ( caso de uso a hacer, un alumno se ofrece postulándose a una oferta laboral) esa historia narrativa hay que hacer

-----PARA EL FINAL-----

(DER)

Diagrama de clases de las 4 capaz, al final cuando este todo modelado. Ya que el Enterprise architect que permite agarrar la carpeta raíz del proyecto y permite generar las clases. Le decimos que desde la carpeta del proyecto nos levante el archivo y forme el grafico