



UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA  
CENTRO UNIVERSITARIO DE CIENCIAS EXACTAS E INGENIERÍAS  
DIVISIÓN DE ELECTRÓNICA Y COMPUTACIÓN  
DEPARTAMENTO DE CIENCIAS COMPUTACIONALES  
SEMINARIO DE INGENIERÍA DE SOFTWARE  
SECCIÓN: D01

Profesora. Karla Avila Cárdenas

Romo Sandoval Gloria Andrea

Código: 207471726

Carrera: Ingeniería en Informática

Práctica 2 Definición del proyecto

# ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	3
DESARROLLO	4
RESULTADOS	4
CONCLUSIONES	5
REFERENCIAS	5

# INTRODUCCIÓN

En el siguiente documento se abordará la definición del proyecto con base a la práctica número uno, donde se realizó un análisis de los requerimientos de la empresa, así como también se expuso las distintas problemáticas que presenta. Es importante definir este punto aunque sea de una manera muy general para tener los objetivos claros del proyecto. Se debe de tomar en cuenta que la solución que se defina será en función a la problemática que presenta la empresa en cuestión, en este caso el retail de ropa interior masculina y su mayor problemática es el estanco económico que ha presentado desde sus inicios, no ha sido posible para la empresa crecer, sólo ha logrado mantenerse a flote, se pretende por medio de la realización de la solución de software brindar a la empresa la oportunidad de aumentar sus ingresos y de esa manera lograr un crecimiento importante en infraestructura, personal y organización. También se debe de definir el alcance del proyecto de manera muy general, para tener un mejor panorama de lo que se hará y también de lo que no se hará.

Sin más preámbulos iniciamos con el desarrollo del tema que la práctica número dos comprende.

# DESARROLLO

Como ya se ha mencionado anteriormente la empresa sufre de un estanco en crecimiento en todos los sentidos, platicando con el cliente, analizando los tiempos y requerimientos, se llegó a tres soluciones diferentes, de las cuales la profesora sugirió se hiciera un proyecto que englobe las tres soluciones, por lo que tras analizarlo se llega a la conclusión de que la solución más óptima se podría definir con el siguiente enunciado:

“ Tienda online para el retail de ropa interior masculina, con un landing page que conduzca al usuario a conocer los distintos productos con los que cuenta la empresa, además de tener un poco de información sobre la empresa para que los posibles clientes logren conocer un poco sobre su misión y visión, además la página en la parte de la tienda se verá reflejado la cantidad de producto disponible sobre cierto artículo”

Las tecnologías que se utilizarán para el proyecto serán html, css, javascript, plantillas de bootstrap, servicio de hosteo de github pages.

Esta solución engloba lo planteado en la práctica número uno, además solventará la problemática de la falta de crecimiento ya que podrá ayudar a la empresa a darse a conocer a un público más amplio y a tener un mejor control sobre los artículos disponibles.

# RESULTADOS

Se logró concretar y aterrizar la idea a trabajar durante el semestre para tratar de solucionar la problemática de la empresa.

Solución: Landing page + tienda online +reflejar en tienda los artículos disponibles.

Tecnologías: html, css, js.

# CONCLUSIONES

En esta práctica aprendí cómo definir un proyecto, hacer un enunciado del proyecto, esto ayudará en un futuro a poder planificar el desarrollo del mismo y tener un control de avance.

# REFERENCIAS

- Sommerville, I. (2011). *Ingeniería De Software* (9.<sup>a</sup> ed.). Pearson Educación.