



**Benemérita Universidad Autónoma de Puebla**

**Facultad de Ciencias de la Computación**

**Licenciatura en Ingeniería en Tecnologías de la Información**

**Control de Calidad de Software**

**Dra. Meliza Contreras González**

**Actividad 7. Especificación de proyectos**

**Proyecto 1: Sistema de gestión de inventario BlockApp**

**Proyecto 2: Microsoft Teams.**

**Equipo:**

<b>Citlalli López Muñoz</b>	<b>Mat. 201907444</b>
<b>Alhelí Moreno Gaytán</b>	<b>Mat. 201907592</b>
<b>Martín Antonio Paniagua Velázquez</b>	<b>Mat. 201954866</b>
<b>Manuel Alejandro Ramírez Salinas</b>	<b>Mat. 201955576</b>
<b>Jared Bezaí Torres García</b>	<b>Mat. 201907910</b>

# Proyecto: BlockApp

## Objetivo

Desarrollar una WebApp que gestione el inventario de blocks y materiales de trabajo de la productora Ismar, de tal manera que agilice y simplifique el manejo de la empresa.

### ***Beneficios que brinda a la empresa***

La aplicación mejora y agiliza los cálculos requeridos para el inventario de materiales en esta empresa. Hasta el momento la bloquera Ismar ha utilizado métodos que no requieren el uso de este tipo de tecnologías para gestionar sus procesos, por lo que es novedoso y muy práctico contar con esta herramienta que minimizará el tiempo de ejecución de sus actividades.

### ***Objetivos Específicos***

- El sistema será capaz de autenticar el acceso del administrador de forma segura solicitando su nombre de usuario y contraseña.
- El sistema permitirá al administrador ingresar la producción de los diferentes blocks que ofrece la empresa y hará los cálculos pertinentes para mostrar el total de producción diaria, así como el material disponible para la venta.
- El software contará con un catálogo básico de productos que podrá ser gestionado por el administrador. Este apartado mostrará los detalles de los productos (tipo de block, nombre, medidas, color, abreviación, número de huecos, especificación de tapas y diseño, cantidad de cemento y precio por unidad).
- El sistema contendrá los datos de las herramientas que también podrán ser gestionados por el administrador. La información que podrá ser consultada sobre las herramientas será: nombre, medidas, marca y detalles.

## Tipo de sistema

Es un tipo de Sistema WebApp.

## Funcionalidades del sistema

1. Autenticación del usuario.
2. Ingresar Producción.
3. Modificar Producción.
4. Consultar Producción.
5. Ingresar Ventas.
6. Modificar Ventas.
7. Consultar Ventas.
8. Consultar Inventario.
9. Ingresar Productos.
10. Modificar Productos.
11. Consultar Productos.
12. Eliminar Productos.
13. Ingresar Herramientas.
14. Modificar Herramientas.

15. Consultar Herramientas.

16. Eliminar Herramientas.

Cada funcionalidad tiene su propia interfaz menos los de eliminar.

[Enlace del repositorio del proyecto](#)

[Enlace con los comentarios del usuario](#)

No aplica en este proyecto.

[Requerimientos mínimos de hardware y conectividad para su ejecución](#)

El software requerirá de un servidor, un navegador de internet y una base de datos que será desarrollada en MySQL. Requerimientos mínimos del sistema operativo y hardware: Windows XP, Windows Vista o Windows 7, procesador de 1GHz, memoria 500MB de RAM y disco duro 600MB de espacio libre.

[Conclusión](#)

Algunas ventajas de esta aplicación son: retroalimentación directa del cliente, funcionalidades bien delimitadas y la simpleza de su estructura. Debido a la inmadurez de la aplicación y a que sigue en desarrollo, existen muchas fallas de interfaz (responsividad), es un proyecto privado y el acceso a la documentación y código fuente está restringido; además, los comentarios únicamente podrían ser del usuario dado de alta en este momento que es el administrador.

# Proyecto: Microsoft Teams

## Objetivos

Microsoft Teams es un centro digital que reúne conversaciones, contenido, tareas y aplicaciones en un mismo sitio, lo que permite a los educadores crear entornos de aprendizaje dinámicos.

## Tipo de sistema

Disponible como aplicación de escritorio, aplicación web y aplicación móvil.

## Funcionalidad del sistema



Enlace de documentación o código fuente

<https://docs.microsoft.com/en-us/microsoftteams/>

Enlace con los comentarios del usuario

<https://techcommunity.microsoft.com/t5/microsoft-teams/ct-p/MicrosoftTeams>

<https://feedbackportal.microsoft.com/feedback/forum/ad198462-1c1c-ec11-b6e7-0022481f8472>

Requerimientos mínimos de hardware y conectividad para su ejecución

Hardware requirements for Teams on a Windows PC	
Component	Requirement
Computer and processor	Minimum 1.1 GHz or faster, 2 core  Note: For Intel processors, the maximum speed achieved using Intel Turbo Boost Technology (Max Turbo Frequency) must be considered
Memory	4.0 GB RAM
Hard disk	3.0 GB of available disk space
Display	1024 x 768 screen resolution
Graphics hardware	Windows OS: Graphics hardware acceleration requires DirectX 9 or later, with WDDM 2.0 or higher for Windows 10 (or WDDM 1.3 or higher for Windows 10 Fall Creators Update)
Operating system	Windows 11, Windows 10 (excluding Windows 10 LTSC), Windows 10 on ARM, Windows 8.1, Windows Server 2019, Windows Server 2016, Windows Server 2012 R2. Note: We recommend using the latest Windows version and security patches available.
.NET version	Requires .NET 4.5 CLR or later
Video	USB 2.0 video camera
Devices	Standard laptop camera, microphone, and speakers
Video calls and meetings	<ul style="list-style-type: none"><li>Requires 2-core processor. For higher video/screen share resolution and frame rate, a 4-core processor or better is recommended.</li><li>Background video effects require Windows 10 or a processor with AVX2 instruction set.</li><li>See <a href="#">Hardware decoder and encoder driver recommendations</a> for a list of unsupported decoders and encoders.</li><li>Joining a meeting using proximity detection in a Microsoft Teams Room requires Bluetooth LE, which requires Bluetooth to be enabled on the client device, and for Windows clients it also requires the 64-bit Teams client. This feature is not available on 32-bit Teams clients.</li></ul>
Teams live events	If you are producing a Teams live event, we recommend using a computer that has a Core i5 Kaby Lake processor, 4.0-GB RAM (or higher), and hardware encoder. See <a href="#">Hardware decoder and encoder driver recommendations</a> for a list of <b>unsupported</b> decoders and encoders.

## Conclusión

La aplicación de Teams cuenta con la ventaja de ser un software robusto con un amplio equipo detrás que revisa la calidad constantemente y es una aplicación pulida en varios sentidos, sin embargo su desventaja es ser un sistema complejo que, al ser tan grande y cubrir tantos aspectos, algunas de sus funciones presentan varios errores.