|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| CONTROL DE VERSIONES | | | | | |
| *Versión* | *Hecha por* | *Revisada por* | *Aprobada por* | *Fecha* | *Motivo* |
| 1.0 | DN | JS | JP | 24-02-17 | Versión original |

*DICCIONARIO WBS (simplificado)*

|  |  |
| --- | --- |
| NOMBRE DEL PROYECTO | SIGLAS DEL PROYECTO |
| **MCTuristic** | **MCT** |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| ESPECIFICACIÓN DE PAQUETES | | | | DE TRABAJO DEL WBS | | | | |
| *DEFINIR EL OBJETIVO RESPONSABILIDADES. DEL PDT, DESCRIPCIÓN DEL PDT, DESCRIPCIÓN DEL TRABAJO Y ASIGNACIÓN DE RESPONSABILIDADES.* | | | | | | | | |
| *FASE 1: Desarrollo de proyecto de MCTuristic* | 1. 1 Proyecto Web | *1.1.1 Inicio* | *1.1.1.1 Definición del proyecto de software.* | | | | | Documento que detalla: la definición del proyecto, definición del producto, requerimiento de los stakeholders, así como las necesidades del negocio, finalidades y justificaciones del porque se está realizando el proyecto. |
| *1.1.1.2 Asignación de roles de los integrantes del equipo.* | | | | | Se realiza para detallar los sectores que cada integrante abarcara en el proyecto en caso de diseño, programación, entre otros. |
| *1.1.1.3 Planificación de minutas.* | | | | | Son reuniones hechas por parte del equipo para hablar de un tema en específico para detallar las partes del proyecto a realizar |
| *1.1.1.4 Recolección de recursos.* | | | | | Son los recursos que se utilizarán durante el proceso de desarrollo del software |
| *1.1.1.5 Planificación de entrevistas.* | | | | | Son las preguntas elaboradas para plantear entrevistas a los usuarios sobre el proyecto. |
| *1.1.1.6 Fin de la etapa de inicio.* | | | | | Es el cierre de la etapa de inicio donde se realizaron los primeros pasos. |
| *1.1.2 Análisis* | *1.1.2.1 Identificación de la metodología de desarrollo* | | | | Se determina qué tipo de metodología de desarrollo de software se utilizará para el proyecto asignado. | |
| *1.1.2.2 Identificación de actores principales* | | | | Son las determinaciones que tomamos de hacia quien está dirigido nuestro producto. | |
| *1.1.2.3 Especificación de requerimientos del sistema* | | | | Requisitos que tomamos por parte de la escuela y algunos que como equipo decidimos para mejorar el sistema. | |
| *1.1.2.4 Especificación de software* | | | | Se definió el comportamiento del sistema MCTuristic. | |
| *1.1.2.5 Análisis del contenido* | | | | Nos encargamos de la determinación de procesos que podrían ser contemplados para el software, así como de igual forma se tomaron en cuenta las descripciones objetivas. | |
| *1.1.2.6 Aprobación de la etapa de análisis* | | | | Es la fase donde se aprueba cada actividad realizada para el análisis del sistema | |
| *1.1.3 Diseño* | *1.1.3.1Creación de diagramas de casos de uso* | | | | El primer diagrama creado para poder ver de forma clara la relación del usuario con el sistema. | |
| *1.1.3.2 Creación de diagramas de clases* | | | | Determinación de relaciones así como de los atributos y métodos que funcionarán para cada requisito del diagrama de casos de uso. | |
| *1.1.3.3 Diseño del modelo entidad-relación de la base de datos* | | | | Es el modelo que utilizamos para estructurar nuestra base de datos. | |
| *1.1.3.4 Diseño del modelo relacional de la base de datos* | | | | Es el modelo que contiene la estructura ya formal de nuestra base de datos, esta determina la identidad de las relaciones y el tipo de información que podrá ser almacenada. | |
| *1.1.3.5 Diseño de la interfaz de usuario* | | | | Diseño de las interfaces que el usuario podrá visualizar, también en este se realizaron los Mockups de cada diseño. | |
| *1.1.3.6 Diseño de la Web Service* | | | | Diseño de la Web Service que se encargarán de mandar y obtener datos para nuestra aplicación móvil. | |
| *1.1.3.7 Fin de la etapa de diseño* | | | | Finalización de los diseños tanto de la interfaz como de los Web Service. | |
| 1.1.4 Código | 1.1.4.1 Codificación de la Web Service | | Codificación de los apartados de web service para el consumo atreves de la aplicación móvil. | | | |
| 1.1.4.2 Codificación del Front-End | | 1.1.4.2.1 Creación de página maestra | | | Inicio de creación de la página maestra que servirá para el diseño de toda las partes principales que podrá visualizar cualquier persona que entre al sistema. |
| 1.1.4.2.2 Creación de páginas heredadas | | | Codificación de las páginas que estarán anidadas a la página maestra, que serán las distintas vistas de cada segmente en nuestro software. |
| 1.1.4.2.3 Codificación interna de cada página | | | Codificación de las partes internas de cada vista principal. |
| 1.1.4.3 Codificación del Back-End | | 1.1.4.3.1 Creación de página maestra | | | Inicio de creación de la página maestra para la sección de gestiones que realizara los administradores. |
| 1.1.4.3.2 Creación de páginas heredadas | | | Codificación de las páginas de diferentes gestiones que el administrador podrá manipular dependiendo de las suscripciones. |
| 1.1.4.3.3 Codificación interna de cada página | | | Codificación de cada gestión tomando en cuenta, altas, bajas, modificaciones y búsquedas. |
| 1.1.4.4 Documentación de código | | Documentación para mantener un cierto control en cuanto al código establecido, en caso de errores se programación. | | | |
| 1.1.4.5 Fin de la etapa de código | | Finalización de codificaciones por parte de los encargados de estas etapas | | | |
| 1.1.5 Pruebas | 1.1.5.1 Testeo de la Web Service | | | Análisis de cada proceso de la web services para tomar en cuenta los posibles errores que se efectúen. | | |
| 1.1.5.2 Testeo del Front-End | | | Verificación de la parte principal del sistema, para determinar cambios y verificar errores. | | |
| 1.1.5.3 Testeo del Back-End | | | Pruebas para determinar que las gestiones funcionen de manera correcta. | | |
| 1.1.5.4 Documentación de las pruebas | | | Documentación de cada testeo que se realiza para tener un control sobre los apartados analizados. | | |
| 1.1.5.5 Corrección de errores importantes | | | Modificación de los errores que se hayan prolongado en el transcurso de los testeos. | | |
| 1.1.5.6 Fin de la etapa de pruebas | | | Finalización de las pruebas del software teniendo en cuenta que ya no cuenta con errores de ningún tipo. | | |
| 1.1.6 Fin del proyecto web | Finalización del proyecto web tomando en cuenta que el producto esta finiquitado en su totalidad. | | | | | |
|  |  |  | | | | | |

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | 1.2 Proyecto Móvil | 1.2.1 Planeación | 1.2.1.1 Retroalimentación sobre la problemática | | | Retomamos la inspección de análisis sobre la problemática del proyecto. | |
| 1.2.1.2 Reasignación de roles | | | Restructuración en cuanto a los integrantes para determinar sus nuevas tareas en la parte móvil. | |
| 1.2.1.3 Organización de tiempos de trabajo | | | Organización que se le asigna a cada integrante para llevar control sobre su tiempo de trabajo. | |
| 1.2.1.4 Establecer metodología de codificación móvil | | |  | |
| 1.2.1.5 Calendarización de minutas | | | Fechas para la reunión del equipo de trabajo para determinar reglas. | |
| 1.2.1.6 Fin de la planeación | | | Finalización por parte del equipo después de determinar acciones individuales. | |
| 1.2.2 Diseño | 1.2.2.1 Creación de diagramas | 1.2.2.1.1 Diagrama de casos de uso | | | Diagrama que ayudo a comprender las interacciones entre los usuarios y la aplicación móvil. |
| 1.2.2.1.2 Diagrama de clases | | | Diagrama basado en los casos de uso identificados para la creación de clases de la aplicación móvil. |
| 1.2.2.1.3 Diagrama de secuencia | | | Se enlaza al diagrama de colaboración. |
| 1.2.2.1.4 Diagrama de colaboración | | | Diagrama realizado para ver como interactúa paso por paso la aplicación móvil con el usuario. |
| 1.2.2.1.5 Diagrama de estados | | | Diagrama que nos permitió ver los cambios que tendrá la aplicación por cada evento que se realice. |
| 1.2.2.1.6 Diagrama de componentes | | | Diagrama que muestra las especificaciones e interacciones de los dispositivos con otros. |
| 1.2.2.1.7 Diagrama de despliegue | | | Diagrama que muestra la interacción total de los archivos, componentes y actores con el sistema para visualizar las acciones posibles |
| 1.2.2.2 Diseño del funcionamiento del sistema | Mockups para ver los diversos diseños que podremos darle a la interfaz de usuario. | | | |
| 1.2.2.3 Diseño de interfaz de usuario | Diseño de las interfaces que al final el usuario podrá visualizar en su dispositivo móvil. | | | |
| 1.2.2.4 Fin de diseño | Finalización del diseño de la aplicación móvil. | | | |
| 1.2.3 Codificación | 1.2.3.1 Mapa de sitios históricos | | Codificación del apartado de mapeo de sitios históricos. | | |
| 1.2.3.2 Generador de rutas | | Codificación para generar rutas para que el usuario llegue a su destino histórico. | | |
| 1.2.3.3 Recomendador de sitios | | Codificación de la parte principal y esencial del proyecto que es recomendador los sitios y establecimientos del centro de Mérida. | | |
| 1.2.3.4 Inicio de sesión | | Codificación del inicio de cuenta en la aplicación móvil. | | |
| 1.2.3.5 Fin de codificación | | Finalización de la codificación asignada a integrantes del equipo. | | |
| 1.2.4 Compilación | 1.2.4.1 Identificar errores al momento de compilar | | Errores que son visualizados por el equipo de desarrollo al momento de utilizar por primera vez la aplicación. | | |
| 1.2.4.2 Documentar errores de compilación | | Documentar los errores que se observan al momento de compilar la aplicación. | | |
| 1.2.4.3 Fin de la compilación | | Finalización de compilaciones sobre el proyecto. | | |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  | 1.2.5 Pruebas | 1.2.5.1 Testeo del tiempo de respuesta de la aplicación | Prueba sobre los tiempos de respuesta de la aplicación para tomar en cuenta que no sea muy lenta la aplicación. |
| 1.2.5.2 Testeo de visualización de sitios | Prueba de como funcionara el proceso de sitios en el dispositivo móvil. |
| 1.2.5.3 Testeo del generador de rutas | Prueba de la generación de rutas históricas, para saber que funciona de manera correcta. |
| 1.2.5.4 Testeo de la asertividad del recomendador | Prueba de calidad sobre el recomendador para obtener satisfacción del usuario, ya que es la parte fuerte de nuestro sistema. |
| 1.2.5.5 Testeo de los métodos de inicio de sesión | Prueba de los inicios de sesión para asegurarnos de que nuestra seguridad es fuerte resguardando la información de los usuarios. |
| 1.2.5.6 Documentación de errores | Documentación de errores que pudieron ser previstos en el funcionamiento del sistema y de esta manera saber que reparar del software. |
| 1.2.5.7 Fin de las pruebas | Finalización de la etapa de pruebas. |
| 1.2.6 Postmortem | 1.2.6.1 Resumen de los datos recabados en el proyecto | Documentación de cada uno de los datos que han sido recolectados durante el desarrollo del proyecto de software |
| 1.2.6.2 Análisis de los registros de la base de datos | Análisis de cada uno de los registros que han sido ingresados a la base de datos para comprobar la veracidad de cada uno |
| 1.2.6.3 Fin del postmortem | Se finaliza el postmortem y da final al proyecto. |
| 1.2.7 Fin del proyecto móvil | Finalización de nuestra aplicación móvil tomando en cuenta que ya puede ser visto por los usuarios finales, funcionando en un 100%. | |
| 1.3 Fin del desarrollo de proyecto de software | Finalización del proyecto desarrollado por el equipo MasterCoder, cuidando la calidad y optimizando procesos para la creación de este software, de esta manera se cumple con los requisitos obtenidos para desarrollarlo. | | |