



# SPMP – Smart Closet

Monica Alvarez  
Camilo Chafloque  
Sebastián Gutiérrez  
Laura Jimenez  
Santiago Palacios  
Sergio Posada

# Agenda

**01**

---

**Contexto**

**02**

**Modelo de Ciclo de Vida**

**03**

---

**Herramientas y Lenguajes**

**04**

---

**Organigrama**

# Agenda

**05**

**Control del proyecto**

**06**

**Control de Estimación**

**09**

**Administración de  
configuración y documentación**

**07**

**Control de calidad**

**08**

**Administración de riesgos**


**CONTEXTO**






# Propósito

Permitir a los usuarios la creación de un armario virtual con el fin de que el usuario genere atuendos dada una información de entrada.






# Alcance

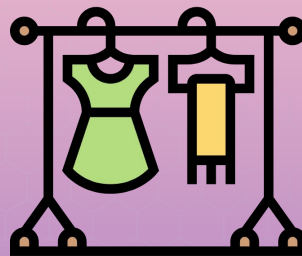
- Creación del armario virtual
  - Recepción de datos diarios (Clima)
  - CRUD de prendas
  - Favoritos
  - Historial
  - Generación de los atuendos (3)
  - No genera modelos 3D
- 



# Objetivo

Cumplir con las especificaciones del proyecto y desarrollar un software funcional de calidad.





Smart Closet

https://smartcloset/register.com

## Agregar prenda

**Seccion:**

**Tipo de prenda:**

**Color:**

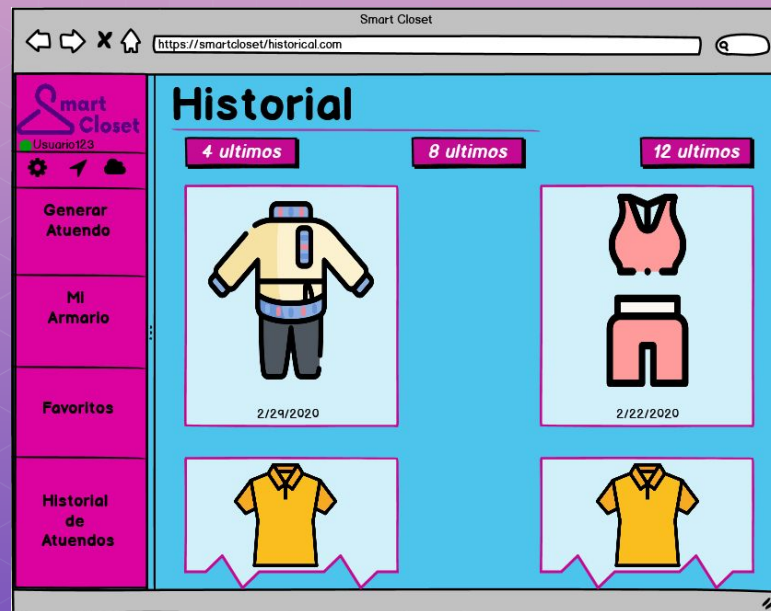
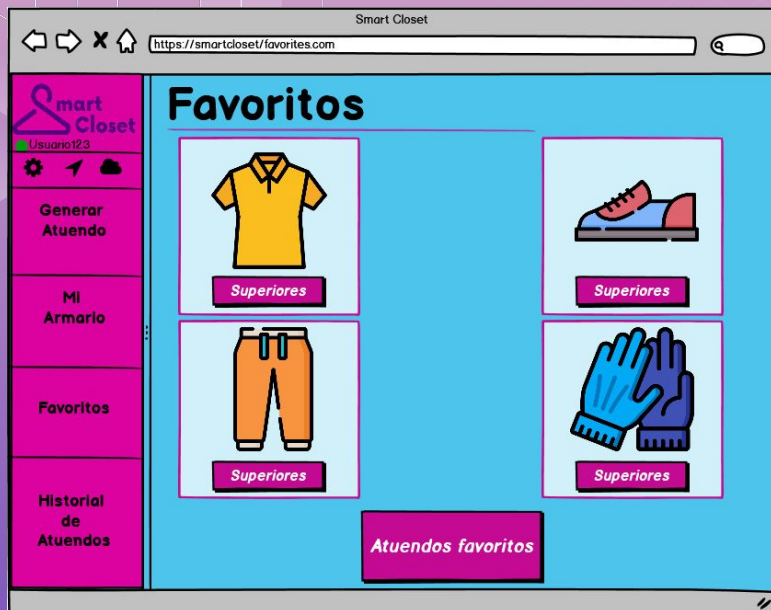
☐ ★★★★★ ☐ ★★★★★

**Criterio 1:**

**Criterio 2:**









# MODELO DE CICLO DE VIDA



## Ciclo de vida incremental

Desarrollo individual de las diferentes funcionalidades



## Ciclo de vida SCRUM

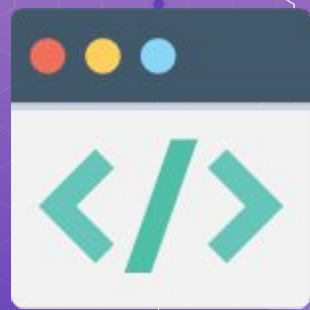
Buenas prácticas de colaboración en equipo

XP

## Extreme programming XP

Retroalimentación constante y comunicación

# HERRAMIENTAS Y LENGUAJES



# Criterios para elegir

- Software libre o licencia gratuita
- Curva de aprendizaje corta
- Lenguajes populares y más utilizados
- Alta información y documentación





# Planeación

Se enfocan en la creación de diagramas y documentos.

Apoyo durante el proceso de desarrollo de software



# Implementación

Se enfocan en la implementación y manejo del desarrollo del producto.

Directamente relacionado con el desarrollo de la aplicación



# ORGANIGRAMA





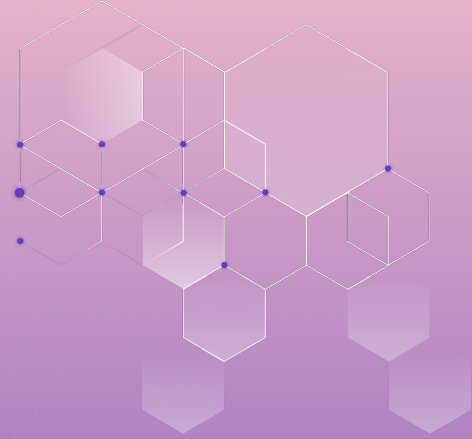
# CONTROL DIARIO DEL PROYECTO



- Comunicación constante en el equipo.
- Canales: Diario, Polas, General
- Diario:
  - ¿Qué hice hoy?
  - Actividades relacionadas a Ingeniería de Software
  - Inconvenientes
  - ¿Qué haré mañana?
- Notificación de cambios.



# MÉTODOS DE ESTIMACIÓN



- Desglose de tareas de desarrollo en tareas fáciles de estimar
- Planning Poker con variante Fibonacci
- Herramienta online
- Archivo de Excel
- 56 días



# CONTROL DE CALIDAD

- Roles:
  - Director(a) de calidad
  - Examinador(a) de documento
  - Examinador de Código
  - Tester
- Calidad del Documento
- Pruebas de Software



# ANÁLISIS Y ADMINISTRACIÓN DE RIESGOS



# ADMINISTRACIÓN DE CONFIGURACIÓN Y DOCUMENTACIÓN



SPMP, SRS, SDD

**Documentos  
formales**



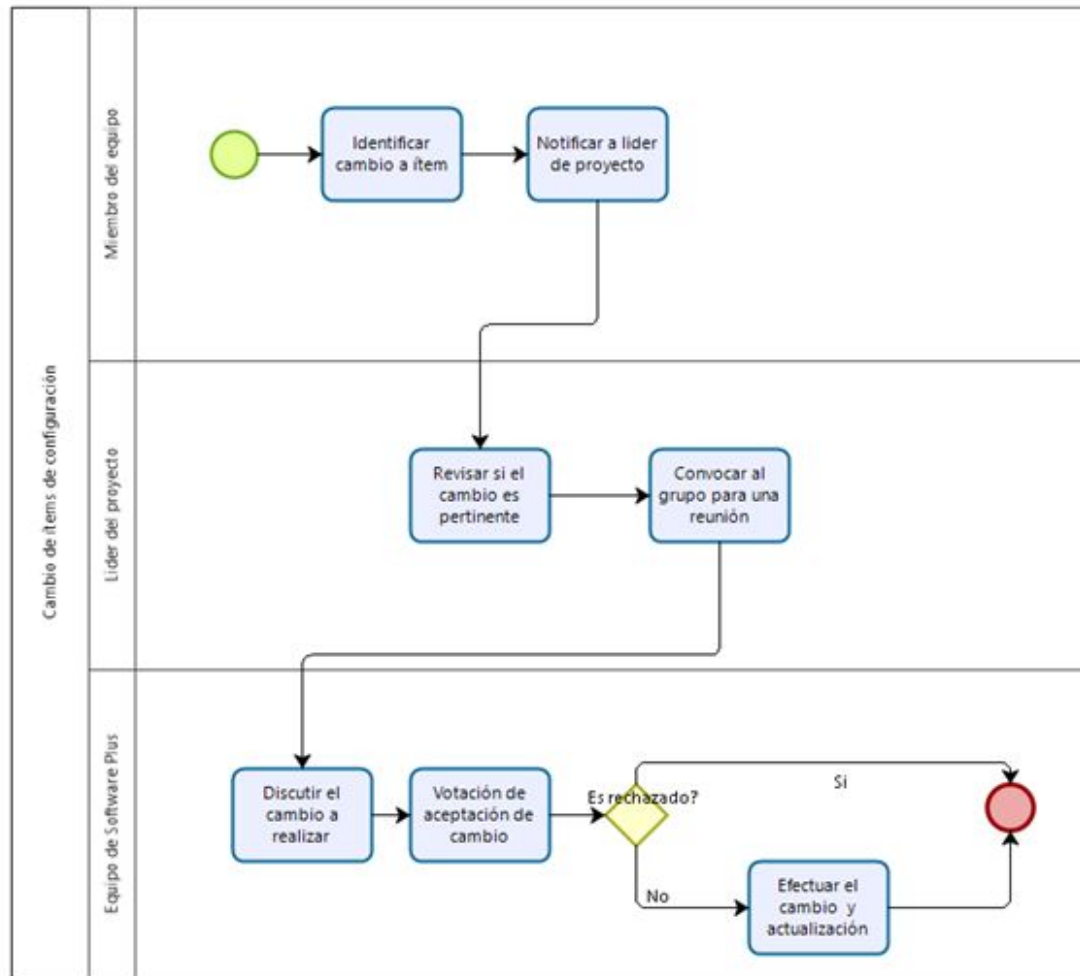
Diagramas de  
visualización,  
repositorios

**Documentos y  
diagramas de  
apoyo**



Prototipo 1, prototipo 2

**Código Fuente de  
los prototipos**



# REFERENCIAS

- 'IEEE 16326-2009 - ISO/IEC/IEEE International Standard - Systems and Software Engineering--Life Cycle Processes--Project Management'. [Online]. Available: <https://standards.ieee.org/standard/16326-2009.html>.
- Rose, K. H. (2013). A Guide to the Project Management Body of Knowledge (PMBOK® Guide)— Fifth Edition. Project management journal, 44(3), e1-e1.
- I. Sommerville, Software Engineering: (Update). Old Tappan: Pearson Education UK, 2006.
- '2017-Scrum-Guide-Spanish-European.pdf'
- 'The Agile System Development Life Cycle (SDLC)'. [Online]. Available: <http://www.ambysoft.com/essays/agileLifecycle.html>.
- Project Management 2020, 'The Project Management Plan (PMP)', 2020 Project Management. [Online]. Available: <https://2020projectmanagement.com/resources/project-planning/the-projectmanagement-plan-pmp>.