

Universidad Nacional Autónoma de México

Programación Orientada a Objetos

Plan del proyecto

Versión 0.2

Fecha: 27/Octubre/2022

Contenido

Historial de Cambios	3
1. Objetivos	4
1.1. Objetivos del producto	4
1.2. Duración del proyecto	4
1.3. Entregables	4
1.4. Protocolo de entrega	4
2. Método específico	4
2.1. Actividades	4
2.2. Calendario	4
3. Riesgos durante la elaboración del proyecto	5
4. Estrategia de control de versiones	5

Historial de Cambios

Versión	Descripción	Responsable de Actualización	Fecha de actualización
0.1	Creación del documento	a	a
0.2	Modificación	Silverio Martínez Andrés	23/10/22

1. Objetivos

1.1. Objetivos del producto

Se requiere la creación de un programa de gestión escolar que permita guardar registros de alumnos como nombre, dirección, número de cuenta, historial académico, etc. De igual manera, se busca que tenga una sección donde se podrán generar y asignar números de inscripción para dichos alumnos. Así como se busca que dichos datos sean generados de manera aleatoria, con un mínimo de 500 alumnos. La creación de dicho programa ayudará a la agilización de los procesos que en épocas anteriores no estaba automatizado y que era complicado de realizar.

1.2. Duración del proyecto

- Fecha en la que se inicia el proyecto: 21 de octubre de 2022
- Fecha estimada del fin del proyecto:: 24 de noviembre de 2022

1.3. Entregables

Entregables	
Producto	Tipo

1.4. Protocolo de entrega

Protocolo de entrega	
Responsable	
Destinatario	
Fecha	
Lugar	

2. Método específico

La metodología de desarrollo principal será SCRUM y la norma ISO 29110 perfil básico, en el cual utilizaremos documentos de apoyo como Diagrama de casos de uso, diagrama de bases de datos, entre otros.que se vieron con anterioridad en clase.

2.1. Actividades

Totalidad de las actividades repartidas por Iteración

2.2. Calendario

Calendario

Fecha de entrega	# Documento	Nombre Documento
27-oct-22	1	Requerimientos de software
27-oct-22	2	Plan del proyecto
27-oct-22	3	Definición de Roles
3-nov-22	4	Diseño del software
3-nov-22	5	Plan de la iteración 1
10-nov-22	6	Retrospectiva de la iteración 1
10-nov-22	7	Plan de la iteración 2
17-nov-22	8	Retrospectiva de la iteración 2
17-nov-22	9	Plan de la iteración 3
24-nov-22	-	Retrospectiva de la iteración 3 / Cierre del proyecto
1-dic-22	varios	Artículo IEEE Carpeta Documentación Proyecto (Con carta de aceptación) Presentación PP Liga GitHub Liga documentación del programa Java en GitHub Pages

3. Riesgos durante la elaboración del proyecto

Riesgos					
Nombre	Descripción	Probabilidad de ocurrencia	Impacto del riesgo	Plan de contingencia	Plan de contención
Paro total de actividades	Suspensión de actividades académicas	Media	Medio	Reprogramar las fechas de entrega de las actividades	N/a
Aumento del trabajo por parte de otras materias	Más carga de trabajo por parte de otros profesores de otras materias	Alta	Medio	- Trabajar fines de semana enteros - Disminuir horas de sueño	Administración de los tiempos impecable, para tener tiempo para todo

Ingeniería en Computación, Universidad Nacional Autónoma de México
Programación Orientada a Objetos - Plan del proyecto

Tiempo insuficiente	Tiempo deficiente para la correcta conclusión del proyecto	Media	Media	- Trabajar fines de semana enteros - Disminuir horas de sueño	Tener un control de lo que se realiza cada semana
Terremoto	Movimiento de las placas tectónicas de una magnitud mayor a 7.0 en la escala Richter	Baja	Alta	Reprogramar las fechas de entrega de las actividades	N/a
Pérdida parcial o total del proyecto	Dado a algún inconveniente, el proyecto se dañe y se pierda el progreso, ya sea parcialmente o total	Baja	Alta	Trabajar el doble para ponerse al corriente con las fechas de entrega	Subir todos los archivos a la nube o guardarlos en una USB

4. Estrategia de control de versiones

Repositorio	
Herramienta a utilizar	Github y Google Drive
Ubicación	
Estructura	

Estrategia de Control de Versiones	
Identificación de la configuración	
Integrantes del Comité de Control de Cambios	
Políticas	
Cambios solicitados	