



CENTRO DE INVESTIGACIÓN EN MATEMÁTICAS A.C.

MAESTRÍA EN INGENIERÍA DE SOFTWARE

REQUERIMIENTOS DE INGENIERÍA DE SOFTWARE  
DR. HUGO ARNOLDO MITRE

---

## REPORTE PROYECTO REQUERIMIENTOS DE PROCESO DE VIÁTICOS

DANIEL MENDEZ CRUZ  
LUIS ANGEL HERNÁNDEZ LÁZARO

---

*Correo:*  
daniel.mendez@cimat.mx

*Correo:*  
luis.hernandez@cimat.mx

9 de diciembre de 2015

# Índice general

<b>1. Indentificación del Problema</b>	<b>2</b>
1.1. Introducción . . . . .	2
<b>2. Análisis del Problema</b>	<b>3</b>
2.1. Introducción . . . . .	3
2.2. Historias de Usuario . . . . .	3
2.3. Diagrama de Casos de Uso . . . . .	3
2.4. Diagrama BPMN (Business Process Model and Notacion) . . . . .	3
2.5. Diagrama de clases . . . . .	3
2.6. Conclusiones . . . . .	3
<b>3. Lecciones Aprendidas de una Identificación de Requerimientos</b>	<b>4</b>
3.1. Lecciones Aprendidas . . . . .	4
3.2. Trabajos Futuros . . . . .	4
3.3. conclusiones . . . . .	4

# Capítulo 1

## Identificación del Problema

### 1.1. Introducción

## Capítulo 2

# Análisis del Problema

En esta sección del trabajo se encuentran descritos los artefactos creados para visualizar el análisis de los requerimientos. Los entre los artefactos que se han creado se encuentran: *Historias de Usuario*, *Diagrama de Casos de Uso*, *Diagrama de BPMN (Business Process Model and Notacion)* y el *Diagrama de Clases*.

### 2.1. Introducción

### 2.2. Historias de Usuario

### 2.3. Diagrama de Casos de Uso

### 2.4. Diagrama BPMN (Business Process Model and Notacion)

### 2.5. Diagrama de clases

### 2.6. Conclusiones

## Capítulo 3

# Lecciones Aprendidas de una Identificación de Requerimientos

3.1. Lecciones Aprendidas

3.2. Trabajos Futuros

3.3. conclusiones