

---

---

**TRY CLOTHES**  
**Plan de Desarrollo de Software**

Probador de ropa virtual Try Clothes	Versión: 2.2
Plan de Desarrollo de Software	Fecha: 01/12/17
Plan de Desarrollo de Software.doc	

## Historia de Revisiones

Fecha	Versión	Descripción	Autor
Octubre 2016	1.0	Aplicación basada en la arquitectura en la herramienta de Windows Form, el cuál mediante un Kinect detecta los movimientos de una persona.	
Noviembre 2016	1.2	Aplicación de Windows Form que mediante el Kinect puede cambiar de escenas mediante los movimientos.	
Febrero 2017	2.0	Aplicación desarrollada en proyectos de WPF el cual mediante un dispositivo Kinect detecta el esqueleto, la proximidad y la profundidad de una persona.	
Abril 2017	2.1	Aplicación desarrollada en WPF que detecta la persona y los movimientos que realiza interactuando con la interfaz gráfica de la aplicación.	
Noviembre	2.2	Aplicación desarrollada en WPF la cuál detecta la persona, permite interactuar con la interfaz gráfica y seleccionar prendas de ropa que se encuentre almacenada en la aplicación.	

Probador de ropa virtual Try Clothes	Versión: 2.2
Plan de Desarrollo de Software	Fecha: 01/12/17
Plan de Desarrollo de Software.doc	

## Tabla de Contenidos

1. Introducción .....	4
1.1 Propósito .....	4
1.2 Alcance .....	5
1.3 Resumen .....	6
2. Vista General del Proyecto .....	6
2.1 Propósito, Alcance y Objetivos .....	6
2.2 Entregables del proyecto .....	7
2.3 Evolución del Plan de Desarrollo del Software .....	11
3. Organización del Proyecto .....	12
3.1 Participantes en el Proyecto .....	12
3.2 Interfaces Externas .....	12
3.3 Roles y Responsabilidades .....	13
4. Gestión del Proceso .....	13
4.1 Estimaciones del Proyecto .....	13
4.2 Plan del Proyecto .....	14
4.2.1 Plan de las Fases .....	14
4.2.2 Calendario del Proyecto .....	16
4.3 Seguimiento y Control del Proyecto .....	20
5. Referencias .....	21

Probador de ropa virtual Try Clothes	Versión: 2.2
Plan de Desarrollo de Software	Fecha: 01/12/17
Plan de Desarrollo de Software.doc	

# Plan de Desarrollo del Software

## 1. Introducción

Este Plan de Desarrollo del Software es realizado con el fin de dar a conocer como fue desarrollada la aplicación Try Clothes. Este documento provee una visión global del enfoque de desarrollo propuesto.

El proyecto ha sido trabajado en dos fases: “Análisis técnico, funcional y propuesta de Diseño” y “Desarrollo e Implantación del Sistema”. La primera fase corresponde a las fases Inicio y Elaboración en RUP (Racional Unified Process, la metodología que se utilizó). La otra fase corresponde en RUP a las fases de Construcción y de Transición. Es importante destacar esto puesto que utilizaremos la terminología RUP en este documento. Se incluirá el detalle para las fases de Inicio y Elaboración y adicionalmente se esbozarán las fases posteriores de Construcción y Transición para dar una visión global de todo proceso.

El enfoque de desarrollo propuesto constituye una configuración del proceso RUP de acuerdo a las características del proyecto, seleccionando los roles de los participantes, las actividades a realizar y los artefactos (entregables) que serán generados. Este documento es a su vez uno de los artefactos de RUP.

### 1.1 Propósito

El propósito del Plan de Desarrollo de Software es proporcionar la información necesaria para controlar el proyecto. En él se describe el enfoque de desarrollo del software.

Probador de ropa virtual Try Clothes	Versión: 2.2
Plan de Desarrollo de Software	Fecha: 01/12/17
Plan de Desarrollo de Software.doc	

Los usuarios del Plan de Desarrollo del Software son:

- El líder del proyecto lo utiliza para organizar la agenda y necesidades de recursos, y para realizar su seguimiento.
- Los miembros del equipo de desarrollo lo usan para entender lo qué deben hacer, cuándo deben hacerlo y qué otras actividades dependen de ello.

## 1.2 Alcance

El Plan de Desarrollo del Software describe el plan global usado para el desarrollo del “Probador Virtual Try Clothes”. El detalle de las iteraciones individuales se describe en los planes de cada iteración, documentos que se aportan en forma separada. Durante el proceso de desarrollo se definen las características del producto desarrollado, lo cual constituye la base para la planificación de las iteraciones. Una vez comenzado el proyecto y durante la fase de Inicio se genera la primera versión del presente documento. Posteriormente, el avance del proyecto y el seguimiento en cada una de las iteraciones ocasionará el ajuste de este documento produciendo nuevas versiones actualizadas.

Probador de ropa virtual Try Clothes	Versión: 2.2
Plan de Desarrollo de Software	Fecha: 01/12/17
Plan de Desarrollo de Software.doc	

## 1.3 Resumen

Después de esta introducción, el resto del documento está organizado en las siguientes secciones:

Vista General del Proyecto, proporciona una descripción del propósito, alcance y objetivos del proyecto, estableciendo los artefactos que serán producidos y utilizados durante el proyecto. Organización del Proyecto, describe la estructura organizacional del equipo de desarrollo.

Gestión del Proceso, explica los costos y planificación estimada, define las fases e hitos del proyecto y describe cómo se realizará su seguimiento.

## 2. Vista General del Proyecto

### 2.1 Propósito, Alcance y Objetivos

La información que a continuación se incluye ha sido recabada de acuerdo al desarrollo de la aplicación.

Try Clothes es una aplicación de escritorio desarrollada en lenguaje C# apoyada con la interacción de un Kinect , el cual captura la imagen de la persona el cual se podrá visualizar en una pantalla y mediante el movimiento de las manos, podrá seleccionar alguna prenda que desee probarse en el momento.

Probador de ropa virtual Try Clothes	Versión: 2.2
Plan de Desarrollo de Software	Fecha: 01/12/17
Plan de Desarrollo de Software.doc	

La finalidad del proyecto es hacerle hincapié a las empresas sobre el uso nuevas tecnologías en el mundo de la moda, ya que al ser un mercado amplio a nivel mundial, los clientes buscan adquirir productos de manera fácil y por qué no, hasta divertida.

La aplicación solo permite usuarios que comprenden la edad de 13 años en adelante, con una cierta distancia para una responsable interacción. Además solo puede ser utilizada con fines de probador de ropa, donde el panel de usuarios permite el ingreso de las prendas que ofrece la tienda en formato .png.

El objetivo del proyecto consiste en probarse una prenda de manera fácil, utilizando nuevas tecnologías, sin perder tiempo.

## 2.2 Entregables del proyecto

A continuación se indican y describen cada uno de los artefactos que fueron generados y utilizados por el proyecto y que constituyen los entregables. Esta lista constituye la configuración de RUP desde la perspectiva de artefactos, y que proponemos para este proyecto.

Es preciso destacar que de acuerdo a la filosofía de RUP (y de todo proceso iterativo e incremental), todos los artefactos son objeto de modificaciones a lo largo del proceso de desarrollo, con lo cual, sólo al término del proceso podríamos tener una versión definitiva y completa de cada uno de ellos. Sin embargo, el resultado de cada iteración y los hitos del proyecto están enfocados a conseguir un cierto grado de completitud y estabilidad de los artefactos. Esto será indicado más adelante cuando se presenten los objetivos de cada iteración.

Probador de ropa virtual Try Clothes	Versión: 2.2
Plan de Desarrollo de Software	Fecha: 01/12/17
Plan de Desarrollo de Software.doc	

## **1) Plan de Desarrollo del Software**

Es el presente documento.

## **2) Glosario**

Es un documento que define los principales términos usados en el proyecto.

Permite establecer una terminología consensuada. .

## **3) Modelo de Casos de Uso**

El modelo de Casos de Uso presenta las funciones del sistema y los actores que hacen uso de ellas. Se representa mediante Diagramas de Casos de Uso.

## **4) Vision**

Este documento define la visión del producto desde la perspectiva del cliente, especificando las necesidades y características del producto. Constituye una base de acuerdo en cuanto a los requisitos del sistema.

## **5) Especificaciones de Casos de Uso**

Para los casos de uso que lo requieran (cuya funcionalidad no sea evidente o que no baste con una simple descripción narrativa) se realiza una descripción detallada utilizando una plantilla de documento, donde se incluyen: precondiciones, post-condiciones, flujo de eventos, requisitos no-funcionales asociados. También, para casos de uso cuyo flujo de eventos sea complejo podrá adjuntarse una representación gráfica mediante un Diagrama de Actividad.



Probador de ropa virtual Try Clothes	Versión: 2.2
Plan de Desarrollo de Software	Fecha: 01/12/17
Plan de Desarrollo de Software.doc	

## **6) Especificaciones Adicionales**

Este documento capturará todos los requisitos que no han sido incluidos como parte de los casos de uso y se refieren requisitos no-funcionales globales. Dichos requisitos incluyen: requisitos legales o normas, aplicación de estándares, requisitos de calidad del producto, tales como: confiabilidad, desempeño, etc., u otros requisitos de ambiente, tales como: sistema operativo, requisitos de compatibilidad, etc.

## **7) Prototipos de Interfaces de Usuario**

Se trata de prototipos que permiten al usuario hacerse una idea más o menos precisa de las interfaces que proveerá el sistema y así, conseguir retroalimentación de su parte respecto a los requisitos del sistema. Estos prototipos se realizarán como: dibujos a mano en papel, dibujos con alguna herramienta gráfica o prototipos ejecutables interactivos, siguiendo ese orden de acuerdo al avance del proyecto. Sólo los de este último tipo serán entregados al final de la fase de Elaboración, los otros serán desechados. Asimismo, este artefacto, será desechado en la fase de Construcción en la medida que el resultado de las iteraciones vayan desarrollando el producto final.

## **8) Modelo de Análisis y Diseño**

Este modelo establece la realización de los casos de uso en clases y pasando desde una representación en términos de análisis (sin incluir aspectos de implementación) hacia una de diseño (incluyendo una orientación hacia el entorno de implementación), de acuerdo al avance del proyecto.

Probador de ropa virtual Try Clothes	Versión: 2.2
Plan de Desarrollo de Software	Fecha: 01/12/17
Plan de Desarrollo de Software.doc	

## 9) Modelo de Datos

Previendo que la persistencia de la información del sistema será soportada por una base de datos relacional, este modelo describe la representación lógica de los datos persistentes, de acuerdo con el enfoque para modelado relacional de datos. Para expresar este modelo se utiliza un Diagrama de Clases (donde se utiliza un perfil UML para Modelado de Datos, para conseguir la representación de tablas, claves, etc.)

## 10) Modelo de Despliegue

Este modelo muestra el despliegue la configuración de tipos de nodos del sistema, en los cuales se hará el despliegue de los componentes.

## 11) Casos de Prueba

Cada prueba es especificada mediante un documento que establece las condiciones de ejecución, las entradas de la prueba, y los resultados esperados. Estos casos de prueba son aplicados como pruebas de regresión en cada iteración. Cada caso de prueba llevará asociado un procedimiento de prueba con las instrucciones para realizar la prueba, y dependiendo del tipo de prueba dicho procedimiento podrá ser automatizable mediante un script de prueba.

Probador de ropa virtual Try Clothes	Versión: 2.2
Plan de Desarrollo de Software	Fecha: 01/12/17
Plan de Desarrollo de Software.doc	

## **12) Manual de Instalación**

Este documento incluye las instrucciones para realizar la instalación del producto.

## **13) Producto**

Los ficheros del producto empaquetados y almacenados en un CD con los mecanismos apropiados para facilitar su instalación. El producto, a partir de la primera iteración de la fase de Construcción es desarrollado incremental e iterativamente, obteniéndose una nueva reléase al final de cada iteración.

Algunos de los artefactos que se generaron están en un mismo documento o se encuentran fuera del repositorio que se diseñó para realizar este proyecto con lo cual se han incluido aquí sólo para dar una visión global de todos los artefactos que se generarán en el proceso de desarrollo.

## **2.3 Evolución del Plan de Desarrollo del Software**

El Plan de Desarrollo del Software se revisará semanalmente y se refinará antes del comienzo de cada iteración.

Probador de ropa virtual Try Clothes	Versión: 2.2
Plan de Desarrollo de Software	Fecha: 01/12/17
Plan de Desarrollo de Software.doc	

### 3. Organización del Proyecto

#### 3.1 Participantes en el Proyecto

A continuación se muestra los siguientes roles de trabajo

**Líder de Proyecto.** Ingeniero en tecnologías de la información. Con una amplia experiencia en metodologías de desarrollo, herramientas CASE y notaciones, en particular la notación UML y el proceso de desarrollo RUP.

**2 Analistas de Sistemas.** El perfil establecido es: Ingeniero en tecnologías de la información con conocimientos de UML.

**3 Programador.** Con experiencia en el entorno de desarrollo del proyecto, con el fin de que los prototipos puedan ser lo más cercanos posibles al producto final.

**1 Ingenieros de Software.** El perfil establecido es: Ingeniero en tecnologías de la información que participa, realizando labores de gestión de requisitos, gestión de configuración, documentación y diseño de datos.

#### 3.2 Interfaces Externas

Try Clothes definirá el los participantes del proyecto que proporcionarán los requisitos del sistema, y entre ellos quiénes serán los encargados de evaluar los artefactos de acuerdo a cada subsistema y según el plan establecido.

El equipo de desarrollo interactuará activamente con los participantes de Try Clothes para especificación y validación de los artefactos generados.

Probador de ropa virtual Try Clothes	Versión: 2.2
Plan de Desarrollo de Software	Fecha: 01/12/17
Plan de Desarrollo de Software.doc	

### 3.3 Roles y Responsabilidades

A continuación se describen las principales responsabilidades de cada uno de los puestos en el equipo de desarrollo durante las fases de Inicio y Elaboración, de acuerdo con los roles que desempeñan en RUP.

Puesto	Responsabilidad
Líder de Proyecto	El líder de proyecto asigna los recursos, gestiona las prioridades, coordina las interacciones con los clientes y usuarios, y mantiene al equipo del proyecto enfocado en los objetivos. El líder de proyecto también establece un conjunto de prácticas que aseguran la integridad y calidad de los artefactos del proyecto. Además, el líder de proyecto se encargará de supervisar el establecimiento de la arquitectura del sistema. Gestión de riesgos. Planificación y control del proyecto.
Analista de Sistemas	Captura, especificación y validación de requisitos, interactuando con el cliente y los usuarios mediante entrevistas. Elaboración del Modelo de Análisis y Diseño. Colaboración en la elaboración de las pruebas funcionales y el modelo de datos.
Programador	Construcción de prototipos. Colaboración en la elaboración de las pruebas funcionales, modelo de datos y en las validaciones con el usuario
Ingeniero de Software	Gestión de requisitos, gestión de configuración y cambios, elaboración del modelo de datos, preparación de las pruebas funcionales, elaboración de la documentación. Elaborar modelos de implementación y despliegue.

## 4. Gestión del Proceso

### 4.1 Estimaciones del Proyecto

El presupuesto del proyecto y los recursos involucrados se adjuntan en un documento separado.

Probador de ropa virtual Try Clothes	Versión: 2.2
Plan de Desarrollo de Software	Fecha: 01/12/17
Plan de Desarrollo de Software.doc	

## 4.2 Plan del Proyecto

En esta sección se presenta la organización en fases e iteraciones y el calendario del proyecto.

### 4.2.1 Plan de las Fases

El desarrollo se llevará a cabo en base a fases con una o más iteraciones en cada una de ellas. La siguiente tabla muestra una la distribución de tiempos y el número de iteraciones de cada fase (para las fases de Construcción y Transición es sólo una aproximación muy preliminar)

Fase	Nro. Iteraciones	Duración
Fase de Inicio	1	3 semanas
Fase de Elaboración	2	8 semanas
Fase de Construcción	4	18 semanas
Fase de Transición	2	6 semanas

Los hitos que marcan el final de cada fase se describen en la siguiente tabla.

Descripción	Hito
Fase de Inicio	En esta fase desarrollará los requisitos del producto desde la perspectiva del usuario, los cuales serán establecidos en el artefacto Visión. Los principales casos de uso serán identificados y se hará un refinamiento del Plan de Desarrollo del Proyecto. La aceptación del cliente/usuario del artefacto Visión y el Plan de Desarrollo marcan el final de esta fase.

Probador de ropa virtual Try Clothes	Versión: 2.2
Plan de Desarrollo de Software	Fecha: 01/12/17
Plan de Desarrollo de Software.doc	

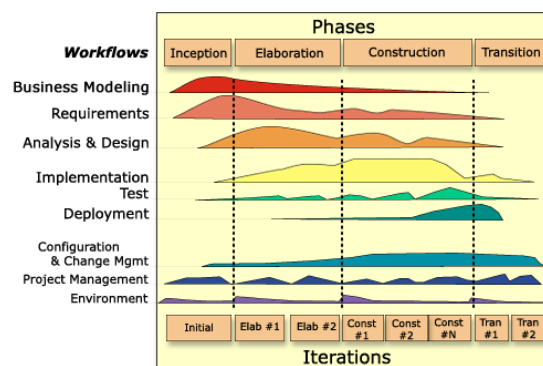
Fase de Elaboración	<p>En esta fase se analizan los requisitos y se desarrolla un prototipo de arquitectura (incluyendo las partes más relevantes y/o críticas del sistema). Al final de esta fase, todos los casos de uso correspondientes a requisitos que serán implementados en la primera release de la fase de Construcción deben estar analizados y diseñados (en el Modelo de Análisis/Diseño). La revisión y aceptación del prototipo de la arquitectura del sistema marca el final de esta fase. En nuestro caso particular, por no incluirse las fases siguientes, la revisión y entrega de todos los artefactos hasta este punto de desarrollo también se incluye como hito. La primera iteración tendrá como objetivo la identificación y especificación de los principales casos de uso, así como su realización preliminar en el Modelo de Análisis/Diseño, también permitirá hacer una revisión general del estado de los artefactos hasta este punto y ajustar si es necesario la planificación para asegurar el cumplimiento de los objetivos. Ambas iteraciones tendrán una duración de cuatro semanas.</p>
---------------------	--

Probador de ropa virtual Try Clothes	Versión: 2.2
Plan de Desarrollo de Software	Fecha: 01/12/17
Plan de Desarrollo de Software.doc	

Fase de Construcción	Durante la fase de construcción se terminan de analizar y diseñar todos los casos de uso, refinando el Modelo de Análisis/Diseño. El producto se construye en base a 4 iteraciones, cada una produciendo una release a la cual se le aplican las pruebas y se valida con el cliente/usuario.
Fase de Transición	En esta fase se prepararán dos releases para distribución, asegurando una implantación y cambio del sistema previo de manera adecuada, incluyendo el entrenamiento de los usuarios. El hito que marca el fin de esta fase incluye, la entrega de toda la documentación del proyecto con los manuales de instalación y todo el material de apoyo al usuario, la finalización del entrenamiento de los usuarios y el licenciamiento del producto.

#### 4.2.2 Calendario del Proyecto

A continuación se presenta un calendario de las principales tareas del proyecto incluyendo solo las fases de Inicio y Elaboración. Como se ha comentado, el proceso iterativo e incremental de RUP está caracterizado por la realización en paralelo de todas las disciplinas de desarrollo a lo largo del proyecto, con lo cual la mayoría de los artefactos son generados muy tempranamente en el proyecto pero van desarrollándose en mayor o menor grado de acuerdo a la fase e iteración del proyecto. La siguiente figura ilustra este enfoque, en ella lo ensombrecido marca el énfasis de cada disciplina (workflow) en un momento determinado del desarrollo.





Probador de ropa virtual Try Clothes	Versión: 2.2
Plan de Desarrollo de Software	Fecha: 01/12/17
Plan de Desarrollo de Software.doc	

Para este proyecto se ha establecido en siguiente calendario. La fecha de aprobación indica cuando el artefacto en cuestión tiene un estado de completitud suficiente para someterse a revisión y aprobación, pero esto no quita la posibilidad de su posterior refinamiento y cambios.

<b>Disciplinas/Artefactos generados o modificados durante la Fase de Inicio</b>	<b>Comienzo</b>	<b>Aprobación</b>
<b>Modelado del Negocio</b>		
Plan de negocios	Semana 1	Semana 2
<b>Requisitos</b>		
Glosario	Semana 1	Semana 2
Visión	Semana 2	Semana 3
Modelo de Casos de Uso	Semana 3	siguiente fase
Especificación de Casos de Uso	Semana 3	siguiente fase
Especificaciones Adicionales	Semana 2	siguiente fase
<b>Análisis/Diseño</b>		
Modelo de Análisis/Diseño	Semana 2	siguiente fase
Modelo de Datos	Semana 2	siguiente fase
<b>Implementación</b>		
Prototipos de Interfaces de Usuario	Semana 2	siguiente fase
Modelo de Secuencias	Semana 2	siguiente fase
<b>Pruebas</b>		
Casos de Pruebas Funcionales	Semana 2	siguiente fase
<b>Despliegue</b>		
Modelo de Despliegue	Semana 2	siguiente fase
<b>Gestión de Cambios y Configuración</b>	Durante todo el proyecto	
<b>Gestión del proyecto</b>		
Plan de Desarrollo del Software en su versión 2.2y planes de las Iteraciones	Semana 1	Semana 2

Probador de ropa virtual Try Clothes	Versión: 2.2
Plan de Desarrollo de Software	Fecha: 01/12/17
Plan de Desarrollo de Software.doc	

<b>Ambiente</b>	Durante todo el proyecto
-----------------	--------------------------

<b>Disciplinas/Artefactos generados o modificados durante la Fase de Elaboración – Iteración 1 (4 semanas de duración)</b>	<b>Comienzo</b>	<b>Aprobación</b>
<b>Modelado del Negocio</b>		
Modelo de Casos de Uso del Negocio y Modelo de Objetos del Negocio	Semana 1	aprobado
<b>Requisitos</b>		
Glosario	Semana 1	aprobado
Visión	Semana 2	aprobado
Modelo de Casos de Uso	Semana 3	Semana 7
Especificación de Casos de Uso	Semana 3	Semana 7
Especificaciones Adicionales	Semana 2	Semana 7
<b>Análisis/Diseño</b>		
Modelo de Análisis/Diseño	Semana 2	siguiente iteración
Modelo de Datos	Semana 2	siguiente iteración
<b>Implementación</b>		
Prototipos de Interfaces de Usuario	Semana 2	siguiente iteración
Modelo de Implementación	Semana 2	siguiente iteración
<b>Pruebas</b>		
Casos de Pruebas Funcionales	Semana 2	siguiente iteración
<b>Despliegue</b>		
Modelo de Despliegue	Semana 2	siguiente iteración
<b>Gestión de Cambios y Configuración</b>	Durante todo el proyecto	
<b>Gestión del proyecto</b>		
Plan de Desarrollo del Software en su versión 2.2 y planes de las Iteraciones	Semana 4	Semana 4
<b>Ambiente</b>	Durante todo el proyecto	

Probador de ropa virtual Try Clothes	Versión: 2.2
Plan de Desarrollo de Software	Fecha: 01/12/17
Plan de Desarrollo de Software.doc	

<b>Disciplinas/Artefactos generados o modificados durante la Fase de Elaboración – Iteración 2 (4 semanas de duración)</b>	<b>Comienzo</b>	<b>Aprobación</b>
<b>Modelado del Negocio</b>		
Modelo de Casos de Uso del Negocio y Modelo de Objetos del Negocio	Semana 1	aprobado
<b>Requisitos</b>		
Glosario	Semana 1	aprobado
Visión	Semana 2	aprobado
Modelo de Casos de Uso	Semana 3	aprobado
Especificación de Casos de Uso	Semana 3	aprobado
Especificaciones Adicionales	Semana 2	aprobado
<b>Análisis/Diseño</b>		
Modelo de Análisis/Diseño	Semana 2	Semana 9
Modelo de Datos	Semana 2	Semana 9
<b>Implementación</b>		
Prototipos de Interfaces de Usuario	Semana 2	Semana 10
Modelo de Implementación	Semana 2	Semana 10
<b>Pruebas</b>		
Casos de Pruebas Funcionales	Semana 2	Semana 9
<b>Despliegue</b>		
Modelo de Despliegue	Semana 2	Semana 9
<b>Gestión de Cambios y Configuración</b>	Durante todo el proyecto	
<b>Gestión del proyecto</b>		
Plan de Desarrollo del Software en su versión 3.0 y planes de las Iteración 2 de Elaboración	Semana 7	Semana 7
<b>Ambiente</b>	Durante todo el proyecto	

Probador de ropa virtual Try Clothes	Versión: 2.2
Plan de Desarrollo de Software	Fecha: 01/12/17
Plan de Desarrollo de Software.doc	

## 4.3 Seguimiento y Control del Proyecto

### Gestión de Requisitos

Los requisitos del sistema son especificados en el artefacto Visión. Cada requisito tendrá una serie de atributos tales como importancia, estado, iteración donde se implementa, etc. Estos atributos permitirán realizar un efectivo seguimiento de cada requisito. Los cambios en los requisitos serán gestionados mediante una Solicitud de Cambio, las cuales serán evaluadas y distribuidas para asegurar la integridad del sistema y el correcto proceso de gestión de configuración y cambios.

### Control de Plazos

El calendario del proyecto tendrá un seguimiento y evaluación semanal por el líder de proyecto y por los profesores encargados de calificar el proyecto.

### Control de Calidad

Los defectos detectados en las revisiones y formalizados también en una solicitud de cambio tendrán un seguimiento para asegurar la conformidad respecto de la solución de dichas deficiencias. Para la revisión de cada artefacto y su correspondiente garantía de calidad se utilizarán las guías de revisión y checklist (listas de verificación) incluidas en RUP.

### Gestión de Riesgos

A partir de la fase de Inicio se mantendrá una lista de riesgos asociados al proyecto y de las acciones establecidas como estrategia para mitigarlos o acciones de contingencia. Esta lista será evaluada al menos una vez en cada iteración.

Probador de ropa virtual Try Clothes	Versión: 2.2
Plan de Desarrollo de Software	Fecha: 01/12/17
Plan de Desarrollo de Software.doc	

## Gestión de Configuración

Se realizará una gestión de configuración para llevar un registro de los artefactos generados y sus versiones. También se incluirá la gestión de las Solicitudes de Cambio y de las modificaciones que éstas produzcan, informando y publicando dichos cambios para que sean accesibles a todo los participantes en el proyecto.

## 5. Referencias

Cañas, C.F.T.. (2002). Proceso de desarrollo de aplicaciones web basado en metodología RUP. 2017, de Pontificia Universidad Católica de Chile Sitio web: [https://books.google.com.mx/books?id=T\\_E4HAAACAAJ](https://books.google.com.mx/books?id=T_E4HAAACAAJ)

López, F.J.T.. (2013). Administración de proyectos de informática. 2017, de ECOE EDICIONES Sitio web: <https://books.google.com.mx/books?id=vQFaAQAAQBAJ>

<https://developer.microsoft.com/es-es/windows/kinect/hardware-setup>

<https://www.cnet.com/es/noticias/pruebate-ropa-virtualmente-espejo-inteligente-toshiba/>