Documentación de proyectos

Introducción

Este documento tiene como enfoque primario la creación de estándares mínimos de documentación exigidos, que tiene que acompañar cualquier proyecto de desarrollo de software, ya sean estos adquiridos o desarrollados por la gerencia de Mejora Continua, expresando como finalidad poder contar con toda la información y códigos fuentes necesarios a la hora de generar modificaciones u actualizaciones a estos sistemas.

Lista de requisitos

1. Introducción del proyecto.
2. Tecnología: Indicar Lenguaje de desarrollo y versiones que se utilizaron. Descripción del Servidor (Ej. Apache + Versión) donde se aloja la aplicación, dirección IP del servidor de aplicaciones, base datos, (estáticos, media, si existiese.)
3. Diseño lógico.
   1. Diagrama de flujo de datos DFD: Representación visual del flujo de datos entre los distintos procesos, entidades externas y almacenes que conforman un sistema.
   2. Diagrama Modelo Entidad Relación: Representación gráfica del diseño conseguido mediante la técnica de análisis que propone el modelo E/R. Representación abstracta la información que se pretende gestionar (Entidades y relaciones) en la BD.
   3. Diccionario de datos: Es un conjunto de metadatos que contiene las características lógicas y puntuales de los datos que se van a utilizar en el sistema que se programa, incluyendo nombre, descripción, alias, contenido y organización entre otros aspectos.
   4. Diagrama de arquitectura (Red): Es una representación gráfica, simplificada de la estructurada la red, Servidores (Ej. Aplicaciones, BD), terminales, etc.
   5. Casos de Usos (\*): Un caso de uso es una descripción de las acciones de un sistema desde el punto de vista del usuario. Permite obtener los requerimientos del sistema desde el punto de vista del usuario.
   6. Diagrama de clases (\*): Un diagrama de clases es un tipo de diagrama estático que describe la estructura de un [sistema](http://es.wikipedia.org/wiki/Sistema) mostrando sus clases, orientados a objetos.
4. Diseño Físico
   1. Diseño Físico de la Base de Datos (\*): Descripción de la implantación de una base de datos en la memoria secundaria; describe las estructuras de almacenamiento y los métodos usados para tener un acceso efectivo a los datos.
   2. Layouts de pantallas: Mockups representativos de la visualización software.
   3. Protocolo de Mensajes y Errores: Definición simplificada del despliegue de Mensajes y Errores hacía el usuario (Estructuras, Colores, Fuente)
5. Documentación del *código fuente realizado.*

Realizar comentarios en el código fuente de funciones, procedimientos, clases, etc. Explicando de forma breve la funcionalidad que realiza.

***Ej. ### Valida FRM ingreso de usuario ###***

1. Acceso a código fuentes

Es necesario realizar la entrega de todo el código fuente del proyecto, ya sea en un repositorio de alguna tecnología GIT (Control de versiones) o en un disco CD/DVD.

1. Políticas de respaldos:

Para velar por la integridad de los datos contenidos en la base de datos y aplicación se solicita definir procedimientos de respaldo que utilizara el proyecto

1. Manual de Usuario (BlueBook)

Tiene como objetivo instruir al usuario en el uso del sistema, describiendo cada acción que puede ser ejecutada desde la aplicación y la solución de los problemas que puedan suceder en la operación de este.

Deberá contener:

* Introducción
* Objetivos del sistema
* Guía de Uso
* Sección de solución de problemas
* Contacto de Soporte para el Usuario (Email y/o Fono)

Acceso: Este debe estar disponible para el usuario desde un menú definido en el software o a través del ShortCut tecla F1.

( \* ) Opcional