

UNIVERSIDAD PONTIFICIA BOLIVARIANA
FACULTAD DE INGENIERÍA EN TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN
PROGRAMA DE INGENIERÍA EN DISEÑO DE ENTRETENIMIENTO DIGITAL

Curso: Ingeniería de Software I

Fase: Actividades de Análisis

Temáticas: Estimación ágil

Profesor: Oscar Eduardo Sánchez García

Gestión Académica

Se desea realizar una aplicación para gestionar los datos académicos de los alumnos en una academia de entrenamiento en la que se imparten varios diplomados. Cada diplomado consta de una serie de asignaturas obligatorias y optativas, entre las cuales los alumnos deberán obtener un número de créditos definido para cada diplomado. Algunas asignaturas pertenecen a varios diplomados simultáneamente, en ocasiones con distinto carácter obligatorio u optativo.

Los alumnos deben superar cada asignatura en un máximo de 3 matrículas. En caso contrario no podrán obtener el diploma, si se trata de una asignatura obligatoria, o no podrán repetir la asignatura, si se trata de una optativa. En el momento de matricularse, los alumnos proporcionan sus datos personales (si ya están registrados de matrículas anteriores, sólo los que hayan sufrido alguna modificación), y eligen las asignaturas en las que desean matricularse.

Seguidamente se les informa el pago a realizar, de acuerdo con el número total de créditos matriculados y el precio unitario por crédito. La validez de la matrícula queda pendiente de que el alumno entregue el justificante del pago de la misma, ya sea por consignación en la cuenta corriente de la academia mediante dinero en efectivo, tarjeta de crédito, o transferencia bancaria. Dicho justificante será comprobado por el personal administrativo, que dará validez a la matrícula en el sistema mediante la actualización de un campo de la misma.

Los profesores pueden obtener listas de los alumnos matriculados en las asignaturas que imparten, e introducir las calificaciones que los alumnos obtengan en las pruebas de evaluación. Los alumnos pueden consultar estas calificaciones, así como el resto de datos personales registrados, por si desean comunicar alguna actualización a las oficinas de la academia.

El personal administrativo de la academia se encarga de mantener los datos de diplomados, asignaturas, y tarifas académicas. Así mismo, puede suplir en caso de necesidad a un profesor o alumno que por alguna razón no pueda acceder personalmente a la aplicación y solicite la ayuda del personal administrativo. Tanto alumnos, profesores y personal administrativo acceden a la aplicación identificándose con un nombre de usuario y contraseña previamente asignados.

Procedimiento:

- a. **Realizar modelo de la vista estática de la aplicación:**
 - Representar en un Diagrama de clases (clases, atributos, relaciones y multiplicidades)
- b. **Realizar análisis de requerimientos**
 - Realizar árbol Impact Mapping (Actores, Impactos a cada actor, entregables por impacto)
 - Realizar Elevator Pitch: Frase que resume lo que trata de resolver el producto, el público objetivo y características
 - Realizar Vision Box: Definir como presentar el producto a una audiencia interesada
 - Realizar Visual Story Mapping
- c. **Aplicar estimación completa al tablero de Trello**
 - Adjuntar en tablero de trello las evidencias de estas actividades

