

## METODOLOGÍA PARA LA GESTIÓN DE PROYECTOS DE SOFTWARE

Propósito (Fases)	Actividades	Prácticas	Artefactos
Especulación	Levantamiento de requerimientos	Crear historias de usuario	Documento con Listado de requerimientos funcionales y No Funcionales (Product Backlog)
		Clasificar historias de usuario	
		Ponderar y validar historias de usuario	
		Priorizar historias de usuario	Cronograma de trabajo para las tareas de ingeniería
		Estimar tareas de ingeniería necesarias para cada historia de usuario	
		Asignar historias de usuario a un ciclo de desarrollo	
	Diseño de la solución	Definir metáfora de la arquitectura	Diagramación mediante lenguaje de modelado
		Realizar prototipos de diseño	Prototipos Interfaces de usuario Documento Plan de prototipado
		Modelar base de datos	Modelo entidad relación
Colaboración y Aprendizaje	Entrenamiento	Seleccionar herramientas de desarrollo	Evaluación de Frameworks de desarrollo
		Capacitar en Frameworks de desarrollo	Talleres para las sesiones de capacitación
	Construcción de la solución	Codificar e Integrar desarrollos	Código compilado de la solución Repositorio para el control de versiones
		Probar requerimientos	Bitácora de pruebas
		Desplegar desarrollo	Software ejecutable

*Modelo extraído del proyecto “Estrategia para la apropiación y contextualización en la región del Concepto de Ciudades Inteligentes desde el grupo GIDATI de la Universidad Pontificia Bolivariana” sometido para su publicación en Enero de 2015.*