

Práctica 0_1: Comprendiendo la gestión de proyectos Software

OBJETIVO

El objetivo de esta actividad es asentar los conocimientos expuestos en la parte teórica de la asignatura.

La actividad se realizará en grupos de 3 o 4 personas. Esta actividad es formativa y su evaluación no formará parte de libro de calificaciones

PROCEDIMIENTO

1) Formar grupos de 3 o 4 personas y contestar a las siguientes cuestiones:

1. Indicar 3 puntos en común y 3 diferencias entre la ingeniería del software y el alpinismo.

2. ¿En qué actividad de la ingeniería del software clasificaríais estas tareas?

- a. Estudiar el producto de la compañía X para ver si satisface nuestras necesidades o, si por el contrario, debemos buscar otro producto o hacer un desarrollo a medida.
- b. Determinar si podemos acabar el proyecto en una fecha concreta si Jose deja el proyecto
- c. Establecer el calendario de reuniones de seguimiento del proyecto
- d. Estudiar cómo nos afecta la LOPD.
- e. Crear un modelo de la interfaz de usuario para mostrar a los usuarios finales cómo será la aplicación
- f. Crear un diagrama UML con el modelo conceptual del dominio
- g. Determinar y documentar qué volumen máximo de usuarios debe soportar el sistema que hay que desarrollar
- h. Detectar cuáles son las necesidades de los administradores del sistema
- i. Elaborar un prototipo de la interfaz gráfica de usuario para probar diferentes combinaciones de colores y disposición de la información.
- j. Diseñar un componente del sistema
- k. Comprobar que el sistema soporta el volumen máximo de usuarios que se determinó
- l. Verificar que se ha seguido el proceso de desarrollo tal y como está definido.
- m. Recoger información sobre el número de requisitos implementados cada semana
- n. Corregir un error en el sistema ya en producción

3. Generar un documento PDF con las respuestas y razonamientos.

4. Puesta en común de las respuestas de cada grupo en aula de prácticas.

Fecha de entrega: 14 y 17 febrero 2023