

# **Actividad 2 - Plan de Trabajo.**

## **Ingeniería de Software I.**

### **Ingeniería en Desarrollo de Software**

**Tutor: Eduardo Israel Castillo García**

**Alumno: Ramón Ernesto Valdez Felix**

**Fecha: 11/09/2023**

## Índice

Introducción .....	3
Descripción .....	3
Justificación .....	4
Desarrollo .....	4
Plan de proyecto .....	4
Calendarización .....	9
Control de versiones de software .....	10
Conclusión .....	12
Referencias .....	12

## Introducción

En la actividad 2 de la materia de Ingeniería de Software 1, nos solicita utilizar el análisis de proyecto solicitado por la empresa ExpoFull en la actividad anterior para donde nos permitieron trabajar de forma colaborativa, ahora se requiere que simulemos el proceso de gestión del proyecto y el control de versiones de software. Como representantes de la empresa de nombre ITPower que se dedica a desarrollo de software realizaremos el requerimiento solicitado por el cliente ExpoFull el cual cuenta con 50 puntos de venta a nivel nacional, se dedica a la venta de ropa y calzado quienes solicitan de nuestros servicios para un nuevo sistema de información y planificación de recursos empresariales (ERP).

## Descripción

En esta actividad 2 entregaremos el documento realizado de nombre “plan de trabajo” esto nos dará el derecho a ser calificada para así obtenerte la puntuación de la calificación final de la materia impartida por el docente o maestro asignado a la materia de ingeniería de software, ya que es necesario realizar la documentación para la actividad 2 donde se nos pide que trabajemos con la empresa de nombre ITPower que se dedica a el desarrollo de software, esto nos permitirá ser el proveedor de servicios de la empresa ExpoFull la cual nos ha contratado para realizar el siguiente requerimiento donde simulemos el proceso de gestión del proyecto y el control de versiones de software que se utilizara para el sistema de información nuevo y planificación de recursos empresariales (ERP), donde esta empresa cuenta con 50 puntos de ventas a nivel nacional y se dedica a la ventas de ropa y calzado.

## Justificación

En esta actividad se trabajará con la simulación de proceso del proyecto y la herramienta de control de versiones de software, la empresa ExpoFull que se dedica a la venta de ropa y calzado. Requiere nuestros servicios para identificar que método o técnica puede funcionar de mejor manera para la empresa:

- Cuenta con 50 puntos de venta a nivel nacional.
- Elegir y justificar un (método/técnica/estándar/mejor) práctica para el control de versiones de software.
- Guardar actividad en el sitio de GitHub compartiendo el link para que pueda consultar el docente o maestro.
- Con base al método de desarrollo de software clarificar.
- Plan y calendarización del proyecto.

## Desarrollo:

En esta actividad mostraremos el método para en el cual apoyaremos a la mejora de la empresa ExpoFull la cual se dedica a la venta de ropa y calzado, con la solución a desarrollar para implementar en sus sucursales que están distribuidas a nivel nacional en sus 50 localidades.

**Link:** [GitHub](#)

## Plan de proyecto.

En este punto de la actividad que se realiza nos pide identificar que el tipo de software que comercializa la empresa a la que trabajamos con el nombre de ITPower, se llega a la conclusión de que

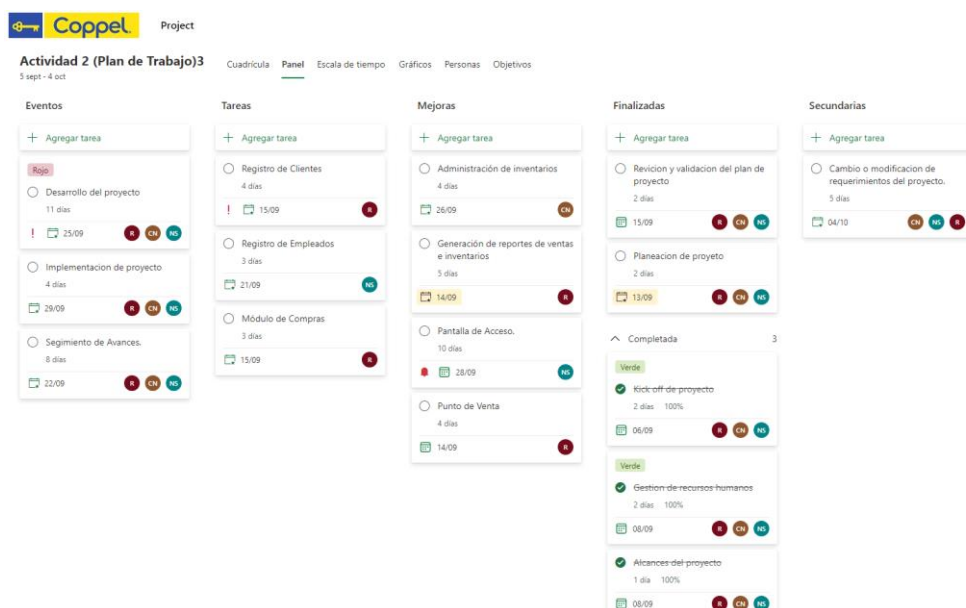
se comercializa con productos personalizados ya que el cliente requiere que se adecuen sus módulos y se distribuyan a 50 puntos de venta que tiene a nivel nacional y esta empresa tiene que desarrollar la solución a la medida del cliente ExpoFull por tal motivo el tipo de software comercializado es personalizado.

Se anexan algunos de los requerimientos que está solicitando el cliente del proyecto.

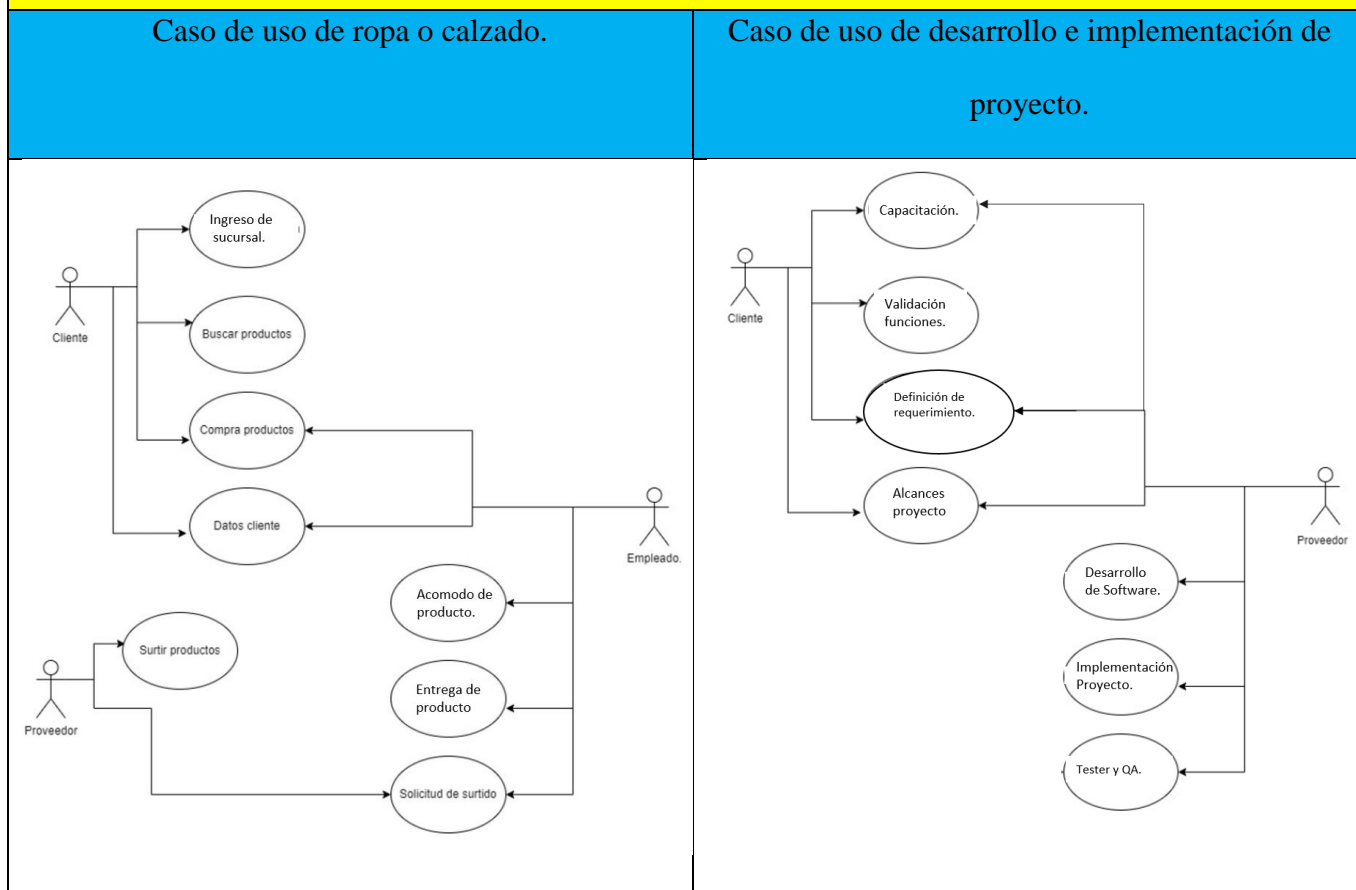
- Reutilización de puntos de ventas (multiplataformas y con garantía al día)
- Look and feel de punto de venta.
- Función de requerimiento de suministros.
- Inventario productos: vendidos, adquiridos y en existencia.
- Registro de clientes y empleados.

a) Datos generales.	
<p><b>Visión general ExpoFull:</b></p> <p>Ser una empresa líder ampliamente reconocida en la venta de ropa y calzado, lograr también extendernos y crear nuestras cadenas de almacenes, proporcionando cada día más un servicio de excelencia a nuestros clientes y que al mismo tiempo nos permitan competir en el mercado nacional con los mejores precios del mercado.</p>	<p><b>Visión general ITPower proyecto:</b></p> <p>Realizar un sistema nuevo que permita el mejor funcionamiento y eficiencia del cliente donde le permita utilizar sus 50 sucursales a nivel nacional en venta de ropa y calzado, así logrando una mejor eficiencia con su proceso de cadena de suministros (ERP) que le permitirá estar siempre en competencia contra su competencia.</p>
<p><b>Alcancé ExpoFull:</b></p> <p>Satisfacer las necesidades de vestimenta y de</p>	<p><b>Alcancé ITPower proyecto:</b></p> <p>Comprender desde la planeación, el desarrollo</p>

<p>moda de las mujeres y niños, ofreciendo prendas de última tendencia y de calidad, a precios competitivos, proporcionándoles además una atención personalizada de excelencia. Buscamos superar las expectativas de quienes compren en nuestro local.</p>	<p>y la implementación del sistema nuevo a realizar, donde se requiere como evidencia una breve descripción de que hace cada módulo en desarrollo, quien es el responsable, tiempo o duración del desarrollo.</p>
<p><b>Objetivo ExpoFull:</b></p> <p>Ofrecer ropa y calzado de mejor calidad que satisfaga las necesidades y gustos del mercado potencial, vender ropa y calzado a la moda que cumpla con los requerimientos de estilo en el segmento del mercado.</p>	<p><b>Objetivo ITPower proyecto:</b></p> <p>El desarrollo debe de ser eficiente, fácil de utilizar y estar siempre disponible para la venta de ropa y calzado en sus 50 sucursales a nivel nacional.</p> <p>El proceso de cadena de suministro debe funcionar de la manera más transparente y eficiente para siempre estar en la competencia de venta de ropa y calzado.</p>



Se anexas los diagramas de caso de uso.



#### Modulo: Pantalla de acceso.

- Hardware: Punto de venta
- Software: Desarrollo de pantalla de ingreso a punto de venta.
- Responsable: Desarrollado y líder de proyecto.
- Duración: 10 días.

#### Modulo: Punto de venta.

- Hardware: Punto de venta, scanner condigo de barras, pinpad.
- Software: desarrollo de aplicativo de punto de ventas.
- Responsable: desarrollador y líder de proyecto.
- Duración: 4 días.

#### Modulo: Registro cliente.

- Hardware: Punto de venta

#### Modulo: Registro empleado.

- Hardware: Punto de venta

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Software: Desarrollo de registro del cliente.</li> <li>• Responsable: Desarrollado y líder de proyecto.</li> <li>• Duración: 4 días.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Software: Desarrollo de registro de empleado.</li> <li>• Responsable: Desarrollado y líder de proyecto.</li> <li>• Duración: 3 días.</li> </ul>
<b>Modulo: Administración de inventario.</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Hardware: Punto de venta</li> <li>• Software: Desarrollo de administración de inventarios.</li> <li>• Responsable: Desarrollado y líder de proyecto.</li> <li>• Duración: 4 días.</li> </ul>	<b>Modulo: Gestión de reportes ventas e inventarios.</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Hardware: Punto de venta e impresora.</li> <li>• Software: Desarrollo de gestión de reportes de venta e inventario.</li> <li>• Responsable: Desarrollado y líder de proyecto.</li> <li>• Duración: 5 días.</li> </ul>
<b>Modulo: Compras.</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Hardware: Punto de venta</li> <li>• Software: Desarrollo de compras de ropa y calzado.</li> <li>• Responsable: Desarrollado y líder de proyecto.</li> <li>• Duración: 3 días.</li> </ul>	

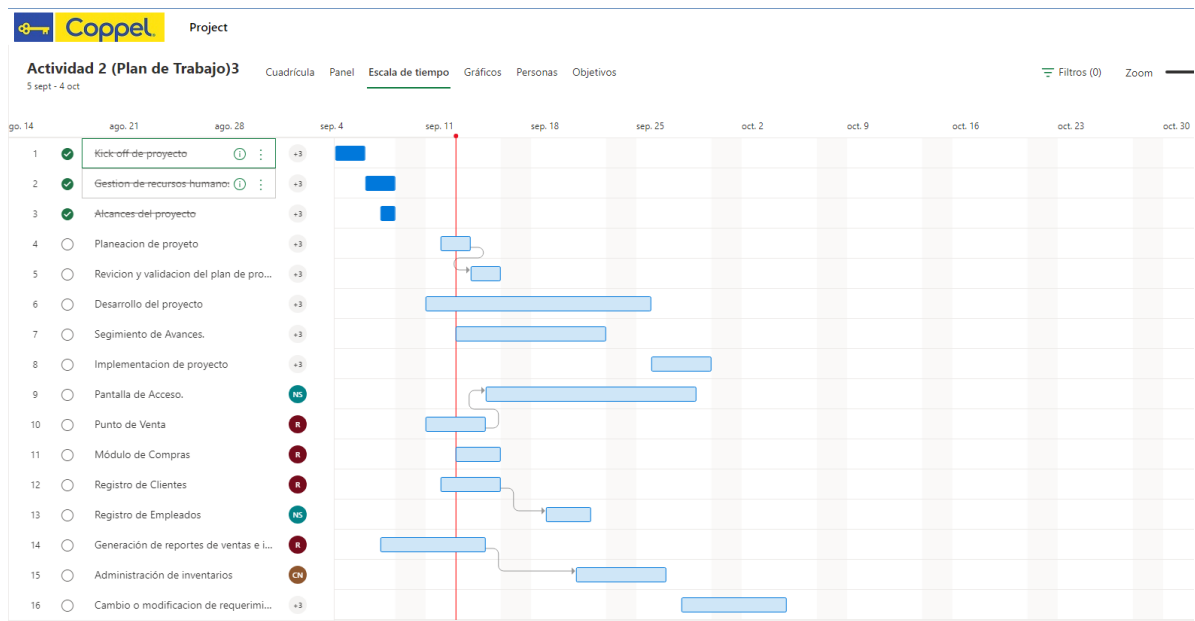
b) Roles y responsabilidades.		
Miembro de equipo:	Rol:	Responsabilidad:
Ramón Valdez	Líder de proyecto, diseñador de interfaces, desarrollador, tester y	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Desarrollo de módulos.</li> <li>• Plan de proyecto.</li> </ul>



	QA	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Implementación del proyecto.</li> <li>• Líder de proyecto.</li> <li>• diseñador de interfaces.</li> </ul>
Carlos Nicolini	Desarrollador, gestor, facilitador y QA	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Desarrollo de módulos.</li> <li>• Implementación del proyecto.</li> <li>• Aseguramiento de calidad.</li> <li>• Gestor de base de datos.</li> <li>• Capacitadores</li> </ul>
Natanael Arriaga	Desarrollador, tester, analista y QA	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Desarrollo de módulos.</li> <li>• Implementación del proyecto.</li> <li>• Tester.</li> <li>• Analista de requerimientos.</li> </ul>

## Calendarización.

En esta actividad anexaremos las pantallas de evidencia de la calendarización de cada actividad que implica la realizar el proyecto para la empresa ExpoFull la cual contrato nuestros servicios, se muestra el flujo de actividades conforme a la metodología adoptada en la actividad anterior donde se utilizaron los procesos unificados.



## Control de versiones de software.

En esta actividad se recomendará como mejores prácticas el uso la herramienta de control de versiones de software esto para tener la última versión desarrollada al realizar alguna mejora o corrección de alguna detección de funcionamiento incorrecto del sistema, esto permitiendo tener resguardado cada cambio realizado. El control de versiones sincroniza las versiones y se asegura de que los cambios no entren en conflicto con los cambios de otros usuarios. El equipo se basa en el control de versiones para ayudar a resolver y evitar conflictos, incluso cuando los usuarios realizan cambios al mismo tiempo.

En cual casos de uso se debe realizar un versionado de software, estos son los módulos principales que deben tener un versionado (sistema de punto de ventas y sistema de cadena de suministro), esto aplica en los casos siguientes:

- Cuando llega una solicitud de requerimiento nuevo.

- Cuando se detecta algún mensaje de error o cuando el sistema no realiza la función para lo que se realizó.

#### Ventajas del control de versiones:

- Creación de flujos de trabajo: Esto permite solamente llegar a los aplicativos a los cuales deseas actualizar sin llegar a tocar alguna otra herramienta.
- Trabajo con versiones: Estas descripciones ayudan al equipo a seguir los cambios en el código por versión en lugar de por cambios de archivo individuales.
- Código juntos: El control de versiones sincroniza las versiones y se asegura de que los cambios no entren en conflicto con los cambios de otros usuarios. El equipo se basa en el control de versiones para ayudar a resolver y evitar conflictos, incluso cuando los usuarios realizan cambios al mismo tiempo.
- Mantener un historial: El control de versiones mantiene un historial de cambios a medida que el equipo guarda nuevas versiones de código. Los miembros del equipo pueden revisar el historial para averiguar quién, por qué y cuándo se realizaron cambios.
- Automatización de tareas: Las características de automatización del control de versiones ahorran tiempo y generan resultados coherentes.

## Conclusión

En conclusión, en la vida cotidiana utilizamos las redes en cualquier parte y a cualquier hora del día, en las escuelas, negocios, industrias y hasta en nuestros hogares las redes ya son parte de la vida cotidiana del 90% de la población del mundo tecnológico actual y seguirá creciendo conforme a las nuevas generaciones que vengan en un futuro. En esta materia nos enseñan que la importancia de las redes y el estar comunicado a todas horas del día es lo más importante para el crecimiento de una empresa, estudiante o persona al poder tener disponibles sus servicios y productos al alcance de cualquier persona sin tener que salir desde su casa haciendo que cualquier actividad sea más rápida y fácil.

## Referencias

Something went wrong. (n.d.). Microsoft.com. Retrieved September 12, 2023, from

<https://project.microsoft.com/>

GitHub: Let's build from here. (n.d.)

*Conceptos básicos sobre el control de versiones de software.* (n.d.). Thalesgroup.com. Retrieved September 14, 2023, from <https://cpl.thalesgroup.com/es/software-monetization/software-versioning-basics>

*¿Qué es el control de versiones?* (n.d.). Microsoft.com. Retrieved September 14, 2023, from <https://learn.microsoft.com/es-es/devops/develop/git/what-is-version-control>