



Facultad de Ingeniería
Escuela de Ingeniería en Bioinformática
Ingeniería de Software

Título de informe

Integrantes:

Nombre Integrante1

Nombre Integrante2

Nombre Integrante3

Profesor:

Nombre Profesor

Ayudante:

Nombre Ayudante

Índice

1. Introducción	7
1.1. Propósito	7
1.2. Descripción breve del problema	7
2. Planificación del Trabajo	8
2.1. Descripción del grupo de trabajo	8
2.2. Estimación de esfuerzo	8
2.3. Asignación de recursos	8
2.4. Planificación temporal de actividades	8
3. Análisis	9
3.1. Contexto	9
3.1.1. Descripción General	9
3.1.2. Descripción de Clientes y Usuarios:	9
3.2. Especificación de Requerimientos	9
3.2.1. Funciones del Sistema	9
3.2.2. Atributos del Sistema	9

3.2.3. Atributos por Función	9
3.3. Actores	10
3.4. Casos de Uso	10
3.4.1. Caso de Uso Esencial	10
3.4.2. Diagrama de Caso de Uso	10
3.4.3. Contrato	10
3.4.4. Modelo Conceptual	10
3.4.5. Diagrama de Secuencia o Colaboración	10
3.4.6. Priorización	10
3.5. Modelo de Dominio	10
3.5.1. Entidades Reconocidas	10
3.5.2. Modelo de Dominio	10
3.5.3. Matriz de Rastreabilidad	10
4. Validación	11
4.1. Prototipo de validación funcional	11
5. Diseño	12

5.1. Derivación del Modelo de Software	12
5.1.1. Modelo de software inicial	12
5.1.2. Diagramas de Clases	12
5.1.3. Diagramas de Interacción	12
5.1.4. Diagramas de Estados	12
5.2. Refinamientos	12
5.2.1. Lugar de Refinamiento	12
5.2.2. Para cada Lugar	12
5.2.2.1. Refinamientos considerados	12
5.2.2.2. Selección y descripción de una opción	12
6. Implantación	13
6.1. Código fuente completo (parcial)	13
6.2. Modelo de implantación	13
6.3. Dependencias	13
7. Anexos	14
7.1. Glosario	14

Índice de figuras

Índice de cuadros

1. Introducción

1.1. Propósito

Este documento se muestra el modelo de trabajo utilizado para la creación de una aplicación con fines de entretener a su usuario fomentando sus habilidades creativas. Si bien la información encontrada requiere un mínimo conocimiento de programación básica y de base de datos, su nivel de entrada es bajo. Tomando en cuenta su propósito se recomienda a sus lectores tener un interés en lo que refiere a la creación de aplicaciones móviles para un grupo de usuarios casuales. Como lo muestra su índice, la estructura de este informe se basará en las tres áreas principales del desarrollo de aplicaciones, estas siendo programación, diseño y material audiovisual.

1.2. Descripción breve del problema

En base a la información entregada en el documento base para el desarrollo de la aplicación se encontraron 3 factores principales para una realización correcta del proyecto.

El primero es la realización de una base de datos, que cuenta como la parte central para la creación de esa aplicación. Para esta área se contará con el conocimiento del equipo de programación para llegar a una conclusión de como implementarla, ya sea con el uso de aplicaciones externas o no.

El segundo siendo el diseño de la aplicación ya que solo se entregó una simple descripción de actividades básicas que requiere el software, lo que, aunque entrega una libertad al equipo desarrollador también le pide mas trabajo en los aspectos más detallados de este. Para solucionar esta situación se le dará un enfoque en la preproducción del proyecto solo para llegar a una idea mas desarrollada del producto final.

Finalmente, el tercero es el material audiovisual necesario para la creación del software con la necesidad de usar imágenes en 360. Tomando en cuenta que el equipo de desarrollo se encuentra en ciudades distintas y la situación mundial se tendrá que recurrir a la búsqueda de este material por internet, asegurándose de que esta está disponible para su uso público.

2. Planificación del Trabajo

2.1. Descripción del grupo de trabajo

2.2. Estimación de esfuerzo

2.3. Asignación de recursos

2.4. Planificación temporal de actividades

3. Análisis

3.1. Contexto

3.1.1. Descripción General

3.1.2. Descripción de Clientes y Usuarios:

3.2. Especificación de Requerimientos

3.2.1. Funciones del Sistema

3.2.2. Atributos del Sistema

3.2.3. Atributos por Función

3.3. Actores

3.4. Casos de Uso

3.4.1. Caso de Uso Esencial

3.4.2. Diagrama de Caso de Uso

3.4.3. Contrato

3.4.4. Modelo Conceptual

3.4.5. Diagrama de Secuencia o Colaboración

3.4.6. Priorización

3.5. Modelo de Dominio

3.5.1. Entidades Reconocidas

3.5.2. Modelo de Dominio

3.5.3. Matriz de Rastreabilidad

4. Validación

4.1. Prototipo de validación funcional

5. Diseño

5.1. Derivación del Modelo de Software

5.1.1. Modelo de software inicial

5.1.2. Diagramas de Clases

5.1.3. Diagramas de Interacción

5.1.4. Diagramas de Estados

5.2. Refinamientos

5.2.1. Lugar de Refinamiento

5.2.2. Para cada Lugar

5.2.2.1. Refinamientos considerados

5.2.2.2. Selección y descripción de una opción

6. Implantación

6.1. Código fuente completo (parcial)

6.2. Modelo de implantación

6.3. Dependencias

7. Anexos

7.1. Glosario