|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| CONTROL DE VERSIONES | | | | |  |
| Versión | **Hecha por** | **Revisada por** | **Aprobada por** | **Fecha** | **Motivo** |
| 1.0 | VHMM | FJHH | FJHH | 25/Enero/2019 | Original |

# DICCIONARIOS WBS

|  |  |
| --- | --- |
| NOMBRE DEL PROYECTO | SIGLAS DEL PROYECTO |
| ADMINISTRACIÓN DE LA APLICACIÓN MÓVIL SAN PEDRO | APPMO-SP |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| NOMBRE DEL PROYECTO | | SIGLAS DEL PROYECTO |
| Sistema móvil panadería san Pedro | | SIMO-PASP |
| ESPECIFICACIÓN DE PAQUETES DE TRABAJO DEL WBS | | |
| DEFINIR EL OBJETIVO RESPONSABILIDADES. | | |
| FASE 1.0: Planeación | 11 Definición de objetivos | Documento donde se plasman todos los objetivos que se desean o se esperan alcanzar en el proyecto con la finalidad de tener claro desde un inicio todos los objetivos necesarios. |
|
|
|
| 1.2 Requerimientos | Documento donde se identifican todos los requerimientos necesarios para poder realizar el proyecto, para que desde un inicio se establezca lo mínimo requerido |
| 1.3 Definición de alcances | Es el documento donde se definen que tanto se realizara del proyecto en el tiempo establecido, definiendo si se hará en un solo periodo o requerirá de uno extra, si el proyecto es demasiado grande se definen este documento que tanto es posible cumplir y establecerlo claramente desde el principio. |
|
|
|
|
| 1.4 Cronogramas de actividades | Documento donde se lleva a cabo todos los tiempos de las actividades del proyectos, ya sea en horas, días, semanas o meses, el objetivo de este es controlar el tiempo que se asigna a cada actividad, para llevarla a su mejor termino en tiempo y forma, en el mejor caso las actividades se cumple en fecha y horario, y se evitan modificaciones. |
|
|
|
| 1.5 Plan de contingencia | Documento donde se establece todas las actividades que se pueda tener un problema y así designar recurso de forma que si se llegara a presentar un problema se pueda solventar de manera inmediata. |
|
|
|
| 1.6 Plan de gestión de riesgos | Documento donde se estipula todos los posibles riesgos que pueden tener el proyecto con peligro de no realizarse o detenerse, se hace con la finalidad de que el sponsor y el equipo conozca estos riesgos. Y así se pueda tomar medida de ellos. |
|
|
|
|
|
| FASE 2.0: Base de datos | 2.1 Diagrama UML | Serie de diagramas que sirven para dar una visión de manera gráfica para visualizar, especificar y documentar cada una de las partes que comprende el desarrollo de software |
|
|
|
|
|
|
| 2.2 Entidad relación | Diagrama que ayuda a diseñar de manera gráfica la base de datos, haciendo los primeros pasos, para así determinar cuáles son las tablas y sus nombres, qué relación hay entre cada una de ellas, cual es la llave primaria, cuales son las llaves foráneas etc. nos permite dar un primer acercamiento de la primera fase de la base de datos |
|
| 2.3 Modelo relacional | Diagrama que se deriva del modelo entidad relación, con la diferencia que las tablas se encuentran normalizadas, su objetivo es dar una visión grafica de cómo se estructurara nuestra base de datos final. |
|
|
| 2.4 Diccionario de datos | Documento que sirve al programador para estipular toda la información de la base de datos sobre campos, tablas, relaciones, llaves primarias, foráneas etc. Con el fin de conocer cada característica del campo para poder programar en su momento. |
|
| 2.5 Codificación de la base de datos | Codificación de la base de datos guiándose de los dos puntos anteriores, modelo relacional y diccionario de datos para llevar a una buena programación y lo más limpia posible. |
|
| FASE 3.0: Diseño | 3.1 wireframes | Documento que contendrá el diseño de la interfaz para el usuario, para determinar de manera sencilla, como se estructurará la aplicación y tener una plantilla guía para el diseño el proyecto |
|
|
|
|
|
|
|
| FASE 4.0: Modulo Compras | 4.1 Creación de Vistas | La actividad de la creación de las vistas corresponde al diseño de las ventanas físicas de este proceso. Es el mayor responsable entre la interacción entre el usuario y la aplicación. |
|
|
|
|
|
|
| 4.2 Creación de Controladores | La actividad corresponde a la codificación del módulo, mismo que podrá hacer que el usuario entienda la iteración con la aplicación, usando las diversas y diferentes formas de programación. |
|
|
|
|
|
| 4.3 Creación de Modelos | Esta actividad corresponde los reportes que el usuario desee consultar en todo momento haciendo uso de todo el modulo estructurado. El usuario tendrá la decisión si desea mandar sus reportes a algún correo electrónico. |
|
|
|
|
| 4.4 Reportes | Esta actividad corresponde los reportes que el usuario desee consultar en todo momento haciendo uso de todo el modulo estructurado. El usuario tendrá la decisión si desea mandar sus reportes a algún correo electrónico. |
|
|
|
| FASE 5.0: Modulo Bodegas | 5.1 Creación de Vistas | La actividad de la creación de las vistas corresponde al diseño de las ventanas físicas de este proceso. Es el mayor responsable entre la interacción entre el usuario y la aplicación. |
|
|
|
|
|
|
| 5.2 Creación de Controladores | La actividad corresponde a la codificación del módulo, mismo que podrá hacer que el usuario entienda la iteración con la aplicación, usando las diversas y diferentes formas de programación. |
|
|
|
|
|
| 5.3 Creación de Modelos | Esta actividad corresponde los reportes que el usuario desee consultar en todo momento haciendo uso de todo el modulo estructurado. El usuario tendrá la decisión si desea mandar sus reportes a algún correo electrónico. |
|
|
|
|
| 5.4 Reportes | Esta actividad corresponde los reportes que el usuario desee consultar en todo momento haciendo uso de todo el modulo estructurado. El usuario tendrá la decisión si desea mandar sus reportes a algún correo electrónico. |
|
|
|
| FASE 6.0: Modulo Producción | 6.1 Creación de Vistas | La actividad de la creación de las vistas corresponde al diseño de las ventanas físicas de este proceso. Es el mayor responsable entre la interacción entre el usuario y la aplicación. |
|
|
|
|
|
|
| 6.2 Creación de Controladores | La actividad corresponde a la codificación del módulo, mismo que podrá hacer que el usuario entienda la iteración con la aplicación, usando las diversas y diferentes formas de programación. |
|
|
|
|
|
| 6.3 Creación de Modelos | Esta actividad corresponde los reportes que el usuario desee consultar en todo momento haciendo uso de todo el modulo estructurado. El usuario tendrá la decisión si desea mandar sus reportes a algún correo electrónico. |
|
|
|
|
| 6.4 Reportes | Esta actividad corresponde los reportes que el usuario desee consultar en todo momento haciendo uso de todo el modulo estructurado. El usuario tendrá la decisión si desea mandar sus reportes a algún correo electrónico. |
|
|
|
| FASE 7.0 Almacén | 7.1 Creación de vistas | La actividad de la creación de las vistas corresponde al diseño de las ventanas físicas de este proceso. Para poder a esta etapa, se tiene que tener un previo diseño de las ventanas (wireframes). Es el mayor responsable entre la interacción entre el usuario y la aplicación. Forma parte del patrón de diseño MVC. |
|
|
|
|
|
|
| 7.2 Creación de controladores | La actividad corresponde ala la codificación del módulo, mismo que podrá hacer que el usuario entienda la iteración con la aplicación, usando las diversas y diferentes formas de programación. Esta forma parte del patrón de diseño MVC. |
|
|
|
|
|
| 7.3 Creación de modelos | Esta actividad corresponde a la ingeniera de la aplicación en contexto de código, donde el encargado de programar pueda entender como está estructurado el módulo de almacén dándose cuenta si esta tiene algún vínculo con algún otro modulo. Esta forma parte del patrón de diseño MVC. |
|
|
|
|
| 7.4 Reportes | Esta actividad corresponde los reportes que el usuario desee consultar en todo momento haciendo uso de todo el modulo estructurado. El usuario tendrá la decisión si desea mandar sus reportes a algún correo electrónico. |
|
|
|
| FASE 8.0 Modulo ventas | 8.1 Creación de vistas | La actividad de la creación de las vistas corresponde al diseño de las ventanas físicas de este proceso. Para poder a esta etapa, se tiene que tener un previo diseño de las ventanas (wireframes). Es el mayor responsable entre la interacción entre el usuario y la aplicación. Forma parte del patrón de diseño MVC. |
|
|
|
|
|
| 8.2 Creación de controladores | La actividad corresponde ala la codificación del módulo, mismo que podrá hacer que el usuario entienda la iteración con la aplicación, usando las diversas y diferentes formas de programación. Esta forma parte del patrón de diseño MVC. |
|
|
|
|
|
| 8.3 Creación de modelos | Esta actividad corresponde a la ingeniera de la aplicación en contexto de código, donde el encargado de programar pueda entender como está estructurado el módulo de ventas dándose cuenta si esta tiene algún vínculo con algún otro modulo. Esta forma parte del patrón de diseño MVC. |
|
|
|
|
|
|
| 8.4 Reportes | Esta actividad corresponde los reportes que el usuario desee consultar en todo momento haciendo uso de todo el modulo estructurado. El usuario tendrá la decisión si desea mandar sus reportes a algún correo electrónico. |
|
| FASE 9.0 Pruebas | 9.1 Modulo compras | Esta actividad corresponde a todo tipo de pruebas de los objetivos planteados previamente para este módulo. La única persona que no podrá probar este módulo será el programador. Sea el tipo de error que se encuentre se debe de documentar para notificarle a programador y esta sea reparada sin importar en número de errores encontrados |
|
|
| 9.2 Modulo Bodegas | Esta actividad corresponde a todo tipo de pruebas de los objetivos planteados previamente para este módulo. La única persona que no podrá probar este módulo será el programador. Sea el tipo de error que se encuentre se debe de documentar para notificarle a programador y esta sea reparada sin importar en número de errores encontrados |
|
| 9.3 Modulo producción | Esta actividad corresponde a todo tipo de pruebas de los objetivos planteados previamente para este módulo. La única persona que no podrá probar este módulo será el programador. Sea el tipo de error que se encuentre se debe de documentar para notificarle a programador y esta sea reparada sin importar en número de errores encontrados |
|
| 9.4 Modulo Almacén | Esta actividad corresponde a todo tipo de pruebas de los objetivos planteados previamente para este módulo. La única persona que no podrá probar este módulo será el programador. Sea el tipo de error que se encuentre se debe de documentar para notificarle a programador y esta sea reparada sin importar en número de errores encontrados |
|
|
|
|
|
|
|
|
|
|
| 9.5 Modulo ventas | Esta actividad corresponde a todo tipo de pruebas de los objetivos planteados previamente para este módulo. La única persona que no podrá probar este módulo será el programador. Sea el tipo de error que se encuentre se debe de documentar para notificarle a programador y esta sea reparada sin importar en número de errores encontrados |
|
|
| 9.6 Probar accesos | En este módulo se probara si la aplicación realiza de manera correcta los accesos a la aplicación con las funcionalidades establecidas para cada usuario y los permisos admitidos. |
|
|
| 9.7 Probar integridad de datos | Se probará que la aplicación no sea redundante para evitar clic de más |
|
|
| 9.8 probar performance | Es el proceso que se hace para ver el tiempo de respuesta de la aplicación. |
|
|
|
|
|
|
| FASE 10.0: pruebas del Servidor | 10.1 crear servidor | La actividad se tratará de la creación del servidor general en una maquina ya previamente dispuesta. |
|
|
|
|
|
|
| 10.2 implementar servidor | La actividad conociste en la Implementación del servidor en la empresa, con su configuración e instalación previamente hecha- |
|
|
|
|
|
|
| FASE 11.0: Implementación | 11.1 implementar modulo compras | La actividad tratará de la implementación del módulo, es decir se harán pruebas de todas las ventanas, con cada elemento, se verificara la seguridad y además la integridad de cada dato que al final genere de dicho modulo. |
|
|
|
|
|
|
| 11.2 implementar modulo bodega | La actividad tratará de la implementación del módulo, que contenga todos los datos, ventanas, con cada elemento, se verificara la seguridad y además la integridad de cada dato que al final genere de dicho modulo. |
|
|
|
|
|
|
| 11.3 implementar módulo producción | La actividad tratará de la implementación del módulo, es decir se harán pruebas de todas las ventanas, con cada elemento, se verificará la seguridad y además la integridad de cada dato que al final genere de dicho modulo. |
|
|
|
|
|
|
| 11.4 implementar módulo almacén | La actividad tratará de la implementación del módulo, es decir se harán pruebas de todas las ventanas, con cada elemento, se verificará la seguridad y además la integridad de cada dato que al final genere de dicho modulo. |
|
|
|
|
|
|
| 11.5 implementar modulo ventas | La actividad tratará de la implementación del módulo, es decir se harán pruebas de todas las ventanas, con cada elemento, se verificara la seguridad y además la integridad de cada dato que al final genere de dicho modulo. |
|
|
|
|
|
|
| FASE 12.0: documentación de referencia | 12.1 manual de usuario | La actividad tratará de la creación un manual para el usuario, en esta vendrá las instrucciones de como el usuario va a interactuar con la aplicación. |
|
|
|
|
|
|
| 12.2 manual técnico | La actividad tratará de la creación de un manual técnico, sobre las advertencias y requisitos de la aplicación. |
|
|
|
|
|
|
| 12.3 manual de instalación | La actividad tratará de la creación de un manual de instalación, para instalar la aplicación. |
|
|
|
|
|
|
| FASE 13.0: Seguridad | 13.1 seguridad de la aplicación | Se probará la seguridad de la aplicación, en cuanto a información se refiere (usuarios, encriptado, privilegios, etc.). |
|
|
|
|
|
|
| 13.2 Seguridad de servidor | Se probará la seguridad del servidor tanto acceso, así como el estado de la seguridad a nivel servidor. |
|
|
|
|
|
|