



Universidad Nacional Autónoma de México

Programación Orientada a Objetos

Plan del proyecto

Versión 1.0

Integrantes:

**Carmona Ayala Mariana Zoe
Castillo Martínez Diego Leonardo
García Cerda Gerardo Daniel
Lechuga Castillo Shareny Ixchel
Sánchez Medina José Santiago**

Fecha: 27/10/2022



Facultad de Ingeniería, Ingeniería en Computación, Universidad Nacional Autónoma de México
Programación Orientada a Objetos - Plan del proyecto

Contenido

Histórico de Cambios	3
Objetivos	4
Objetivos del producto	4
Duración del proyecto	4
Entregables	4
Protocolo de entrega	4
Método específico	4
Actividades	4
Calendario	5
Riesgos	5
Estrategia de control de versiones	6



Facultad de Ingeniería, Ingeniería en Computación, Universidad Nacional Autónoma de México
Programación Orientada a Objetos - Plan del proyecto

Histórico de Cambios

Versión	Descripción	Responsable de Actualización	Fecha de actualización
v 1.0	Creación del documento	Garcia Cerda Gerardo Daniel	27/10/2022



Facultad de Ingeniería, Ingeniería en Computación, Universidad Nacional Autónoma de México
Programación Orientada a Objetos - Plan del proyecto

1. Objetivos

1.1. Objetivos del producto

La universidad requiere de un programa que gestione que puede contener a muchos estudiantes y sus respectivos números de cuenta, dirección, y demás datos. Para así darles un número de inscripción acorde a su avance en la carrera, promedio, velocidad, etc.

Este programa a su vez debe generar un archivo Excel con los datos del alumno y se podrán cambiar datos de cada alumno a excepción del número de inscripción

1.2. Duración del proyecto

- Fecha de inicio del proyecto: 20 de octubre de 2022
- Fecha de fin del proyecto: 1 de diciembre de 2022

1.3. Entregables

Entregables	
Producto	Tipo
Carpeta de documentación proyecto	Documentos
Presentación PP	Power Point
Artículo IEEE	PDF

1.4 Protocolo de entregas

Protocolo de entrega	
Responsable	Carmona Ayala Mariana Zoe
Destinatario	Ayala Barbosa José Antonio
Fecha	27 de octubre de 2022
Lugar	Classroom

2. Método específico

La metodología de desarrollo principal será SCRUM y la norma ISO 29110 perfil básico, en el cual utilizaremos documentos de apoyo como Diagrama de casos de uso, documento de arquitectura, diagrama de bases de datos, entre otros.

2.1. Actividades

Totalidad de las actividades repartidas por iteración.



Facultad de Ingeniería, Ingeniería en Computación, Universidad Nacional Autónoma de México
Programación Orientada a Objetos - Plan del proyecto

2.2. Calendario

Fecha de entrega	# Documento	Nombre Documento
27-oct-22	1	Requerimientos de software
27-oct-22	2	Plan del proyecto
27-oct-22	3	Definición de Roles
3-nov-22	4	Diseño del software
3-nov-22	5	Plan de la iteración 1
10-nov-22	6	Retrospectiva de la iteración 1
10-nov-22	7	Plan de la iteración 2
17-nov-22	8	Retrospectiva de la iteración 2
17-nov-22	9	Plan de la iteración 3
24-nov-22	-	Retrospectiva de la iteración 3 / Cierre del proyecto
1-dic-22	varios	Artículo IEEE Carpeta Documentación Proyecto (Con carta de aceptación) Presentación PP Liga GitHub Liga documentación del programa Java en GitHub Pages

3. Riesgos

Riesgos					
Nombre	Descripción	Probabilidad de ocurrencia	Impacto del riesgo	Plan de contingencia	Plan de contención
Subestimación del tiempo	Se estima menos tiempo del necesario para terminar una actividad debido al tiempo con el que contamos	Alto	Alto	-Invertir horas extra -Utilizar horas libres	Llevar un control semanal del proyecto
Carga de trabajo extrema	Se tiene una carga de trabajo por proyectos escolares y laborales	Alto	Alto	-Invertir horas extra -Utilizar horas libres	Dedicar tiempo suficiente para terminar proyectos escolares y laborales
Paro de actividades	Posible suspensión de actividades sin previo aviso en la facultad	Media	Alto	-Continuar con calendario establecido -Reuniones diarias vía zoom	Llevar un control semanal del proyecto
Sismo	Sismo de magnitud alta	Baja	Medio	Reprogramar fechas de entrega de actividades afectadas	N / A

4. Estrategias de control de versiones



Facultad de Ingeniería, Ingeniería en Computación, Universidad Nacional Autónoma de México
Programación Orientada a Objetos - Plan del proyecto

Repositorio	
Herramienta a utilizar	Git y Google Drive
Ubicación	https://github.com/Shareny/ProyectoPOO
Estructura	Carpetas: Javadoc: almacena clases, métodos y parámetros src: almacena códigos

Estrategias de Control de Versiones	
Identificación de la configuración	https://github.com/Shareny/ProyectoPOO
Integrantes del Comité de Control de Cambios	Carmona Ayala Mariana Zoe Castillo Martínez Diego Leonardo García Cerda Gerardo Daniel
Políticas	Primer punto: Mejora de métodos existentes
Cambios solicitados	Algún cambio solicitado será comentado a todos los integrantes del equipo de trabajo