

Universidad Autónoma De La Ciudad De México

Proyecto Final

Introducción a la ingeniería en software

Nombre: Silva Rocha Jorge Ricardo

Matricula: 18-011-1060

Maestro: M.C. Gerardo Hernández Hernández

Salón: aula C-205, Edif.4

1. Introducción

Introducción

Este proyecto esta creado para poder resolver soluciones empresas nos especializamos en negocios pequeños, inventarios y ventas. Buscamos la forma de que el cliente se quede satisfecho para que logre sus objetivos dentro de su campo laboral. Lo cual nosotros pedimos material de trabajo y buscamos gente capacitado para poder dar un buen trabajo al cliente el cual tiene metas por cumplir.

Planeación, eje y administración.

Software

Nuestro giro de empresa está especializado en negocios pequeños, inventarios y ventas solucionando sus problemas de forma ordenada y eficiente.

Descripción de la problemática a resolver

Una empresa de galletas llamada Gamesa, solicita ayuda con su inventario tuvo problemas con sus programadores anteriores los cuales dieron malos resultados a futuro. Su sistema lleva una semana caída, y no han podido recibir ni un mantenimiento o restauración. La empresa ha tomado medidas en las cuales ha demandado a la empresa pero la empresa se niega a pagar y desapareció a los pocos días. En poco tiempo solicitan un nuevo equipo programadores los cuales diseñaran su inventario correctamente y deciden empezar de ceros, y tener éxito lo más pronto posible. Para continuar trabajando nuestro grupo de programadores comprometidos a un trabajo exitoso nos unimos ala causa.

Justificación

La empresa necesita que su inventario este administrado de forma ordenado, para poder satisfacer sus centros de producción tiendas y tiendas comerciales entre otros.

- Productos.
- Lugares de envió.
- Tiendas comerciales.
- Base de datos antigua para su reparación o creación de una nueva.
- Un administrador de los inventarios de envíos.
- Gerentes de ventas y productos.

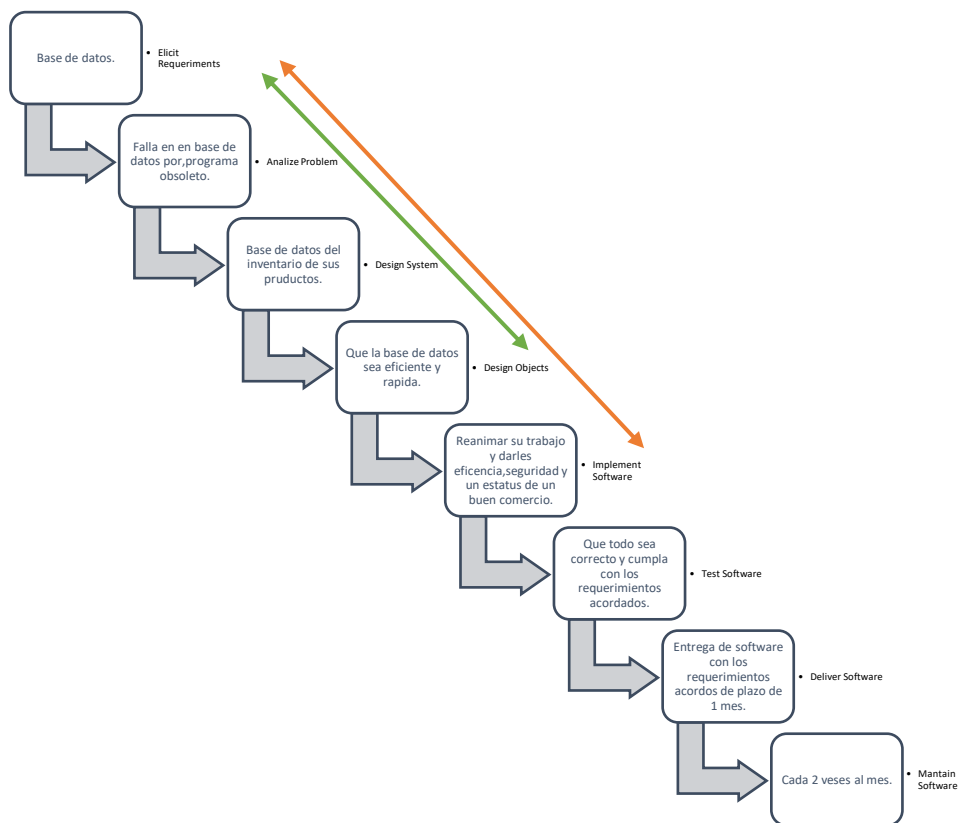
Propuesta de Desarrollo

Nosotros como programadores estamos dispuestos y comprometidos, a desarrollar su sistema ordenado y fácil de usar al usuario para poder tener sus metas más cercas de lo esperado de manera rápida, e eficiente para concretar su trabajo de la mejor manera mejorándolo que el anterior.

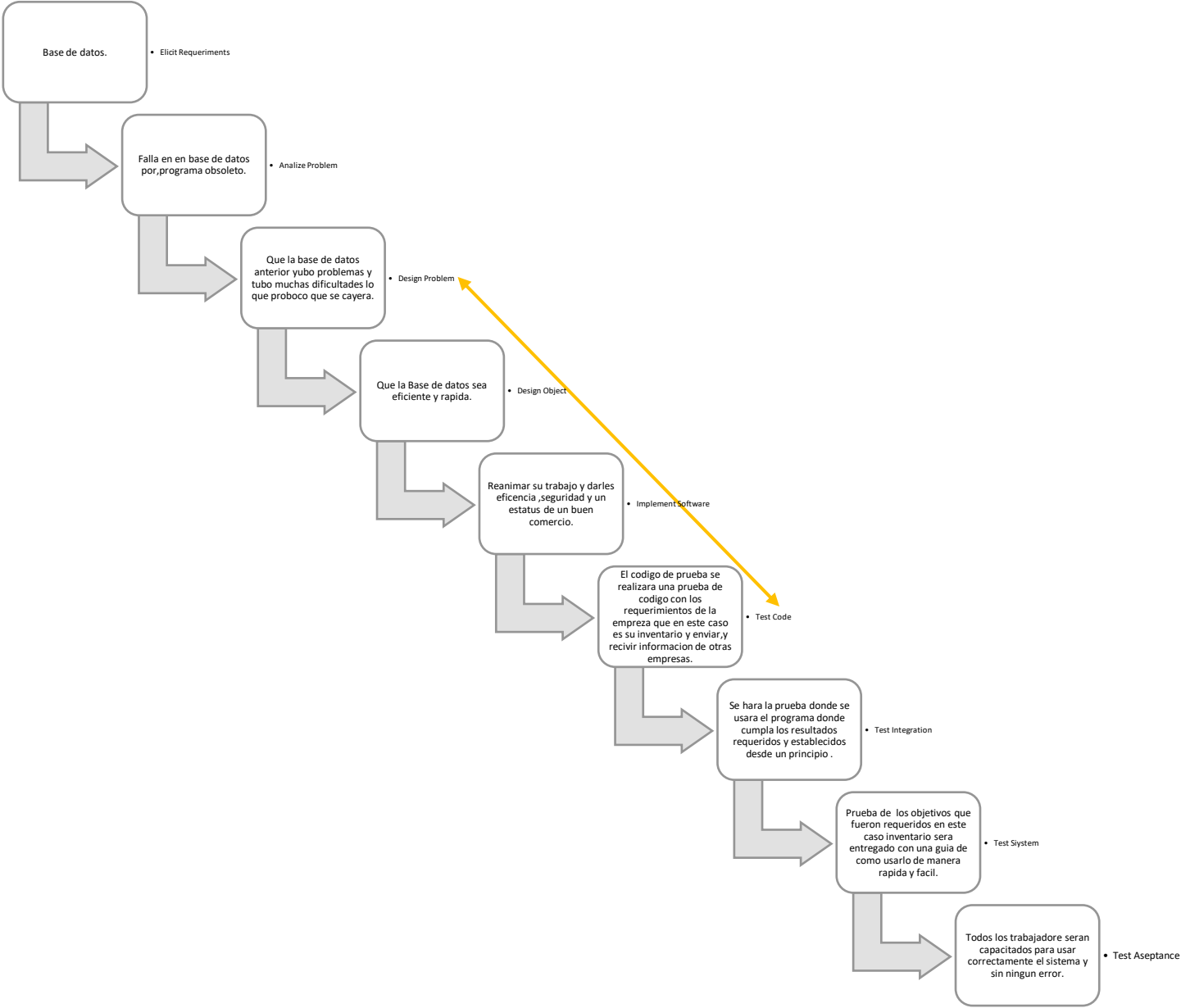
- Somos un grupo de 6 programadores y ,1 jefe especializado programación y base de datos.
- Contamos con un equipo de computadoras que trabaja de manera eficiente y rápida, para diseños de software.
- Propuesta para su entrega final de plazo de 4 a 5 meses con su liberación.
- Se hará un mantenimiento una vez por año.

2. Modelos de desarrollo

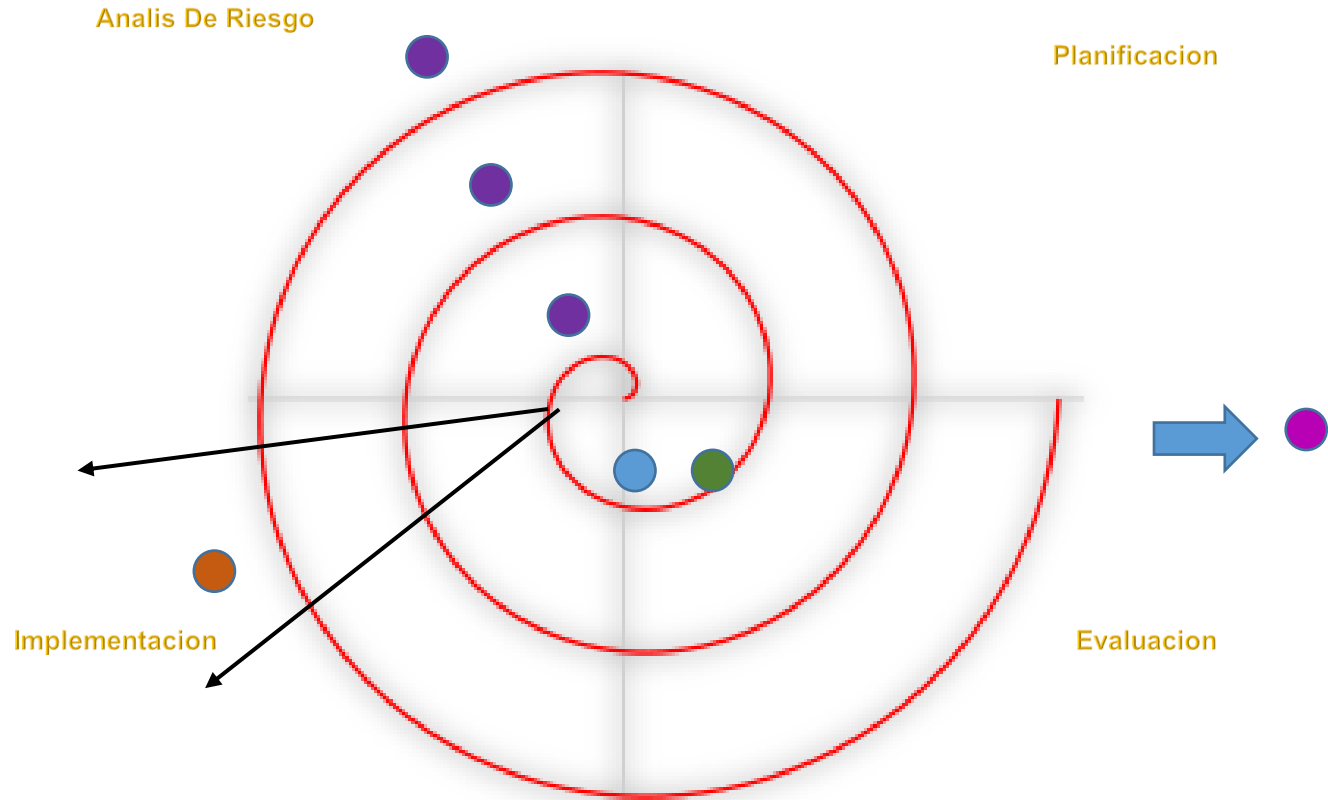
Modelo en cascada



V modelo



Modelo en espiral



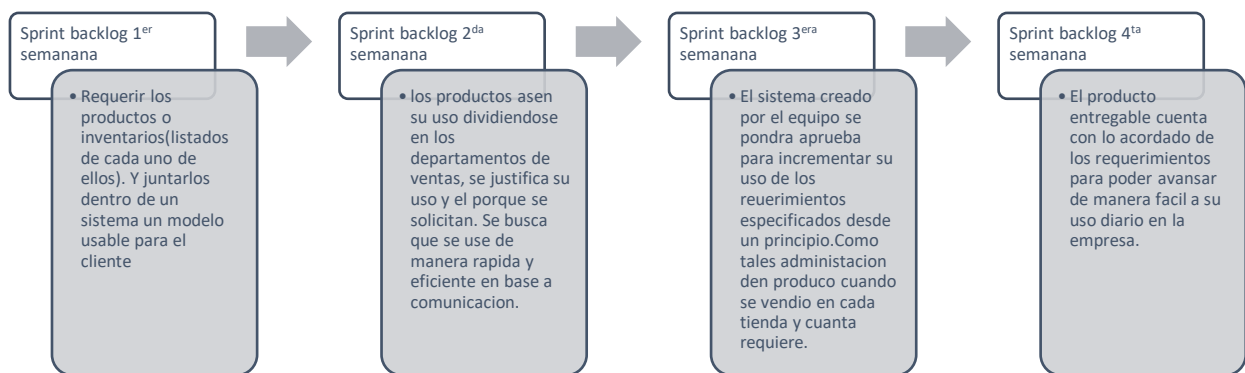
	1. Análisis de los riesgos. El Programa consiste en una recreación de inventario e base de datos
	2. Concepto de la operación. Consiste probar semanalmente los prototipos para la empresa Gamesa
	3. Prototipos. Se tendrá un prototipo por semana el cual dará el hecho, de que se queda o se mejor el producto entregable
	4. Plan de requerimientos o plan de ciclo de vida. Acceso a sus ventas, Quien las realiza. Productos(o inventarios). Lugares de destino. Reconstruir su base de datos de forma eficiente
	5. Mantenimiento. El mantenimiento constara de una vez al mes, en raras circunstancias se hará 2 beses al meses en caso de anomalías en el sistema.
	6. Diseño detallado, pruebas unitarias, pruebas de integración y pruebas de aceptación. Después de todos los procesos al final la misión del sistema es concluir su uso eficaz y que el usuario se sienta feliz con su sistema usándolo de manera, rápida y fácil en su uso diario.

3. Scrum

Product Backlog

- Se requiere que el sistema tenga administración de nuestros inventarios.
- Que los productos estén conectados a un solo sistema y que desde hay puedan ser manipulados.
- Cada empresa o sucursal este administrada por nosotros en tiempo real.
- Cuando una empresa solicite producto nuevo tendrá que solicitar su informe completo y revisado por el sistema el cual le indicara cuanto necesita sin dar más de lo necesario.

1^{er} Sprint Backlog



Incremento, Especificaciones

Product increment

El producto pasó por el proceso de 4 semanas

1^{er} semana, se entregó lo esperado más lo requerido dentro de la junta, con nuestros productos el cual fue un éxito en cuanto la administración y la dedicación de nuestro equipo.

2^{da} semana, se solicitó un campo el cual se diga y se describa por qué se solicita más producto de lo esperado el cual tuvo 2 problemas, pero al final se logró lo esperado que era la comunicación inmediata con los proveedores.

3^{era} semana, El equipo de programadores creo la guía de su sistema para ponerlo a prueba en tiempo real el cual tuvo éxito y nuevas capacitaciones.

4^{ta} semana, se logró capacitar a los tragadores de Gamesa para el uso del sistema sin ninguna falla y con un uso fácil y sencillo.

