# 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 demando 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.

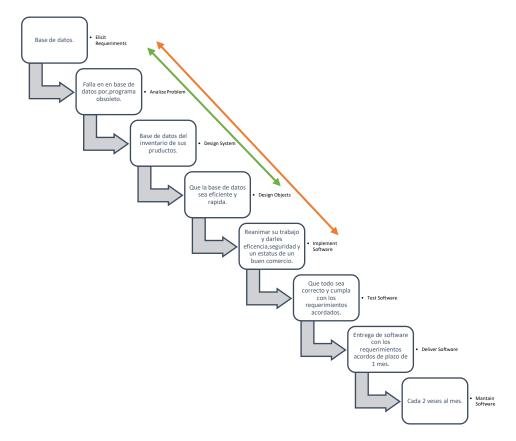
# Propuesta de Desarrollo

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.

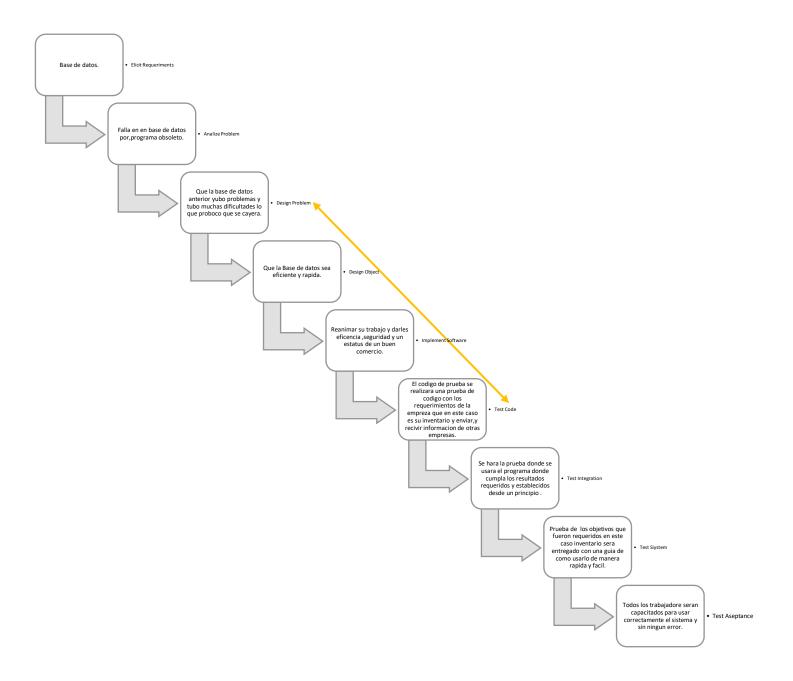
- Somos un grupo de 6 programadores y ,1 jefe especializado programación y base de datos.
- Contamos con un equipo de computadoras que trabaja de manera eficiente y rápida, para diseños de software.
- Propuesta para su entrega final de plazo de 4 a 5 meses con su liberación.
- Se hará un mantenimiento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

# 2. Modelos de desarrollo

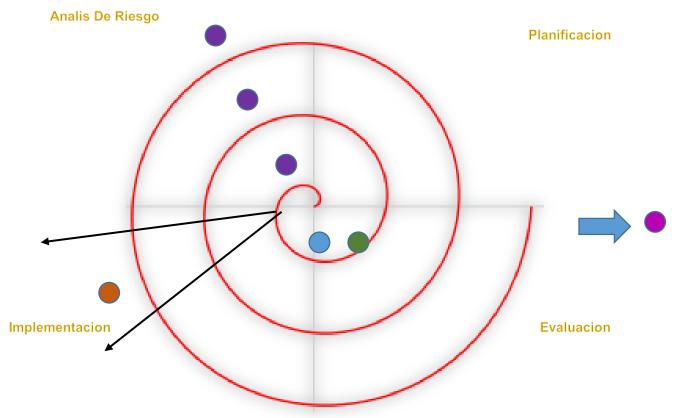
#### Modelo en cascada



#### V modelo



### Modelo en espiral



1. Análisis de los riesgos.

El Programa consiste en una recreación de inventario e base de datos

- 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

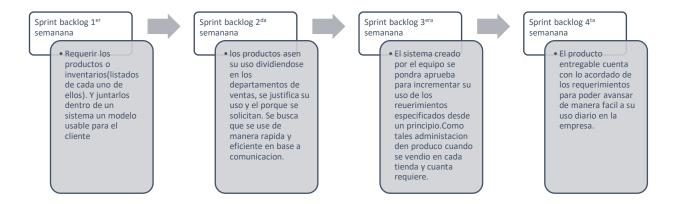
- 5. Mantenimiento.
- El mantenimiento constara de una vez al mes, en raras circunstancias se hará 2 beses al meses en caso de anomalías en el sistema.
- 6. Diseño detallado, pruebas unitarias, pruebas de integración y pruebas de aceptación. Después de todos los procesos al final la misión del sistema 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.
- 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.

### 1er Sprint Backlog



# Incremento, Especificaciones

Product increment

El producto pasó por el proceso de 4 semanas

1<sup>er</sup> 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**<sup>da</sup> **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.

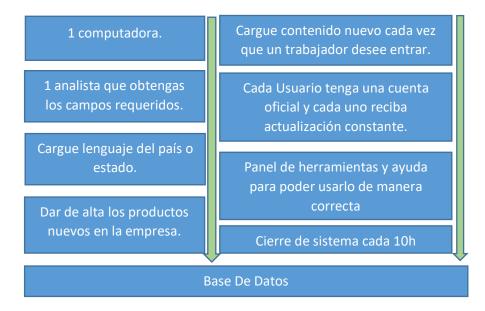
**3**<sup>era</sup> **semana**, El equipo de programadores creo la guía de su sistema para ponerlo aprueba en tiempo real el cual tuvo éxito y nuevas capacitaciones.

4<sup>ta</sup> semana, se logró capacitar a los tragadores de Gamesa para el uso del sistema sin ninguna falla y con un uso fácil y sencillo.

Proceso vertical y Horizontal

# **Procesos Verticales (4).**

### 1. Se requiere que el sistema tenga administración de nuestros inventarios.

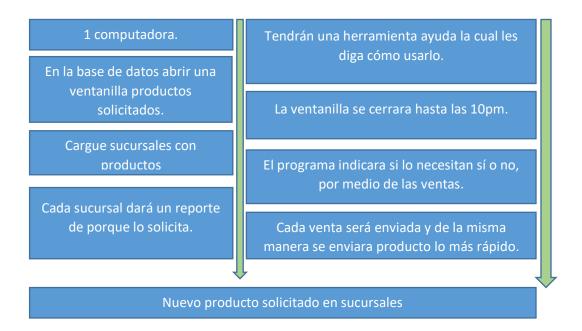


## 2. Cada empresa o sucursal este administrada por nosotros en tiempo real.



#### **EMPRESA GAMESA**

 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.



# **Procesos Horizontales (4)**

1. Se requiere que el sistema tenga administración de nuestros inventarios. Cierre de sistema cada 10h Cada Usuario tenga una cuenta oficial y Panel de herramientas y ayuda para poder cada uno reciba actualización constante. usarlo de manera correcta Cargue contenido nuevo cada vez que un trabajador desee Dar de alta los productos entrar. nuevos en la empresa. Cargue lenguaje del país o 1 analista que obtengas 1 computadora. estado. los campos requeridos. Base De Datos

2. Cada empresa o sucursal este administrada por nosotros en tiempo real.

Cargar su contenido debido a su localización por los productos. La ventanilla se cerrara hasta las Todas las sucursales solicitaran recibirán renovación de inflación 1 vez al mes. Cada sucursal tendrá una clave única que Tendrán una herramienta ayuda la cual les diga las una con el proveedor. cómo usarlo. En la base de datos abrir una Cargue y desplace sucursales 1 computadora. disponibles ventanilla distribuidores. Unión de sucursales o tiendas 3. 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. El programa indicara si lo necesitan sí o no, Cada venta será enviada y de la misma manera se por medio de las ventas. enviara producto lo más rápido. La ventanilla se cerrara hasta Cada sucursal dará un reporte Tendrán una herramienta ayuda las 10pm. de porque lo solicita. la cual les diga cómo usarlo.

En la base de datos abrir una ventanilla

productos solicitados.

Nuevo producto solicitado en sucursales

Cargue sucursales con

productos

0

1 computadora.

# EMPRESA GAMESA