
Sistema de Apoyo Escolar (S.A.E)

Sistema de gestión integral de aprendizaje en colegios Visión

Version <1.0>

Sistema de Apoyo Escolar (S.A.E)

Historial de Revision

Fecha	Version	Descripción	Autor
<dd/mm/yy>	<x.x>	<detalles>	<Nombre>

Sistema de Apoyo Escolar (S.A.E)

Tabla de Contenido

1.	Introducción	5
1.1	Propósito	5
1.2	Alcance	5
1.3	Definiciones, Acrónimos, y Abreviaturas	5
1.4	Referencias	5
1.5	Visión General	5
2.	Posicionamiento	5
2.1	Oportunidad de Negocio	5
2.2	Planteamiento del Problema	5
2.3	Planteamiento de la Posición del Producto	5
3.	Stakeholder y Descripciones del Usuario	5
3.1	Mercados Demograficos	5
3.2	Resumen de Stakeholders	5
3.3	Resumen de Usuario	5
3.4	Entorno de Usuario	5
3.5	Perfiles de Stakeholder	5
3.5.1	< Nombre de Stakeholder>	5
3.6	Perfiles de Usuario	5
3.6.1	<Nombre de Usuario>	5
3.7	Stakeholder Clave o Necesidades del Usuario	5
3.8	Alternativas y Competencia	5
3.8.1	<Un Competidor>	5
3.8.2	<Otro Competidor>	5
4.	Vision General del Producto	5
4.1	Perspectiva del Producto	5
4.2	Resumen de Capacidades	5
4.3	Supuestos y Dependencias	5
4.4	Costo y Precio	5
4.5	Licencias e Instalación	5
5.	Características del Producto	5
5.1	<Una Caracteristica>	5
5.2	<Otra Características >	5
6.	Limitaciones	5

Sistema de Apoyo Escolar (S.A.E)

7.	Rangos de Calidad	5
8.	Preferencias y Prioridad	5
9.	Otros Requerimientos del Producto	5
9.1	Estándares Aplicables	5
9.2	Requerimientos del Sistema	5
9.3	Requerimientos de Rendimiento	5
9.4	Requerimientos Medioambientales	5
10.	Requerimientos de Documentos	5
10.1	Manual de Usuario	5
10.2	Ayuda Online	5
10.3	Guías de Instalación, Configuración, y Archivos Leeme	5
10.4	Etiquetado y Empaquetado	5
A	Características de los Requerimientos	5
A.1	Estado	5
A.2	Beneficio	5
A.3	Esfuerzo	5
A.4	Riesgo	5
A.5	Estabilidad	5
A.6	Meta de Liberación	5
A.7	Asignado a	5
A.8	Razon	5

Sistema de Apoyo Escolar (S.A.E)

Vision

1. Introducción

1.1 Propósito

*[Especifica el Propósito de este documento de **Visión** .]*

El proyecto Sistema de Apoyo Escolar(S.A.E.) nace de la evaluación objetiva de las necesidades requerimientos y formas de apoyar a profesores, alumnos y apoderados. Este documento nace para presentar una visión general del software, el cual será implementado para entregar a profesores, alumnos y apoderados, una plataforma fácil, didáctica, dinámica, que permita a profesores agregar material para sus alumnos de forma más rápida y fácil, donde los alumnos se motiven a estudiar, puedan desarrollar diversas actividades con premios y recompensas y donde los padres y apoderados, tengan material disponible y didáctico para ayudar a los alumnos en su aprendizaje en casa.

1.2 Alcance

*[Una breve descripción del Alcance de este documento de **Visión** ;Cuál(es) Proyecto(s) está(n) asociado(s) con cual(es) y algo mas que este influenciado por este documento.]*

Se espera que este proyecto alcance a profesores, alumnos y apoderados/padres del “COLEGIO XXXXXXXX”.

1.3 Definiciones, Acrónimos, y Abreviaturas

*[Esta subsección Provee las Definiciones de todos los términos, Acrónimos, y Abreviaturas requeridos para interpretar correctamente el documento de **Visión**. Esta inFormación puede ser entregada por referencias al glosario del proyecto.]*

1.4 Referencias

*[Esta subsección Provee una completa lista de todos los documentos referenciados en otra parte del documento de **Visión**. Identificar cada documento por título, número de reporte si es aplicable, fecha, y organización publicadora. Especificar La Fuente desde donde las Referencias pueden ser obtenidas. Esta información puede ser entregada por referencias a un apéndice o a Otros documentos.]*

1.5 Vision General

*[Esta subsección describe que contiene el documento de **Visión** y explica cómo está organizado.]*

A continuación detallaremos el posicionamiento, descripción del usuario, descripción del producto, características del producto, análisis de factibilidad, gamas de calidad, etc.

2. Posicionamiento

2.1 Oportunidad de Negocio

[Describe brevemente la Oportunidad de Negocio siendo satisfecha por este proyecto.]

El proyecto S.A.E. permitirá al “COLEGIO XXXXXXXX”, tener un método de aprendizaje integral, donde lo aprendido en clases se apoya a través de medios digitales, con los que los alumnos están familiarizados.

Este proyecto cubrirá los siguientes aspectos: subir material para alumnos, subir material de apoyo para padres y apoderados, realizar actividades en línea, descargar material para estudio.

2.2 Planteamiento del Problema

[Provee un Planteamiento resumiendo El Problema siendo resuelto por este proyecto. El siguiente Parámetro puede ser usado:]

Sistema de Apoyo Escolar (S.A.E)

El Problema de	<p><i>[describe El Problema]</i></p> <p><i>Dentro de la educación chilena no se están aprovechando de buena forma los avances tecnológicos, haciendo poco uso de las plataformas online y sin explotar la cercanía que tienen los alumnos con las tecnologías para su desarrollo educacional, por otro lado los padres muchas veces están desconectados de lo que sucede con sus hijos en el ámbito escolar por falta de tiempo,</i></p>
Afecta	<p><i>[El stakeholders afectado por El Problema]</i></p> <p><i>-Profesores</i></p> <p><i>-Alumnos</i></p> <p><i>-Padres / Apoderados</i></p>
El impacto de este es	<p><i>[Cual es el impacto del problema?]</i></p> <p><i>La lenta evolución educativa en los escolares chilenos y el uso de la tecnología en ámbitos que no favorecen al estudiante.</i></p>
Una solución exitosa sería	<p><i>[lista de algunos de los beneficios de una solución exitosa]</i></p> <p><i>Lograr la implementación del nuestro software, para que el alumno en sus tiempos libres, pueda trabajar de forma inclusiva en los conocimientos que están tratando en ese momento en el colegio.</i></p>

2.3 Planteamiento de la Posición del Producto

[Provee una declaración resumida al más alto nivel. La posición única que el producto pretende ocupar en el mercado El siguiente Parámetro puede ser usado:]

Para	<p><i>[cliente objetivo]</i></p> <p><i>Profesores, alumnos, padres y apoderados.</i></p>
Quien	<p><i>[Planteamiento de una necesidad u oportunidad]</i></p> <p><i>Profesores son los encargados de enseñar los conocimientos a los alumnos.</i></p> <p><i>Alumnos son quienes aprenden y desarrollan sus habilidades.</i></p> <p><i>Padres y apoderados, apoyan el trabajo de los profesores, mediante el estudio con los alumnos,</i></p>

Sistema de Apoyo Escolar (S.A.E)

El (S.A.E)	<i>[Categoría del producto]</i> <i>Es un software de estudio</i>
Que	<i>[Planteamiento de beneficios claves; Eso es, La razón por el cual comprarlo]</i> <i>Fácil uso, interfaz sencilla, uso intuitivo, adaptado al nivel del usuario, de bajo costo.</i>
Se diferencia	<i>[Alternativa Primaria de Competencia]</i> <i>Otorga premios e incentivos por su uso y progreso.</i> <i>Facil de utilizar.</i>
Nuestro Producto	<i>[Planteamiento de diferenciación primaria]</i> <i>Una plataforma integral para el estudio. Donde subir material para el estudio se hace de una forma facil y rapida. Donde el acceso y uso de la plataforma es amigable y de uso intuitivo para los alumnos.</i>

[Un planteamiento de la posición del producto comunica la intención de la aplicación y la importancia del proyecto para todos los involucrados.]

3. Stakeholder y Descripciones de Usuario

[Para proveer eficientemente productos y servicios que satisfacen a tus stakeholders y las reales necesidades de tus usuarios es necesario identificar y involucrar a todos los stakeholders como parte del requerimiento en el proceso de modelado. También debes identificar el usuario del sistema y asegurar que la comunidad de stakeholders los represente adecuadamente. Esta sección provee un perfil de los stakeholders y usuarios involucrados en el proyecto y el problema clave que ellos perciben necesita ser resuelto por las propuestas de solución. No describe la solicitud específica o los requerimientos ya que estos están en una solicitud de stakeholders aparte, en vez, provee una base y justificación del porqué estos requerimientos son necesarios.

3.1 Mercados Demograficos

[Resume el mercado demográfico clave, que motiva a las decisiones de tu producto, describe un segmento del mercado objetivo. Estima el tamaño del mercado y su crecimiento usando un número de potenciales usuarios y la cantidad de dinero que tus clientes tendrán que gastar para que tu producto o mejora puedan cubrirlo. Analiza tendencias de mercados mayores y tecnologías. Responda estas preguntas estratégicas

- 1) ¿Cual es la reputación de tu organización en estos mercados?*
- 2) ¿Como te gustaria que fuera?*
- 3) ¿Como este producto o servicio ayuda a tu meta? Stakeholder Resumen]*

Al ser un participante en el ámbito de los software de educación nuestro proyecto inicialmente está enfocado en una escala menor, potencialmente un nivel de un determinado colegio, en un futuro si el proyecto espera ampliarse a la mayor cantidad de colegios dentro de Chile, el potencial cliente de este software sería el gobierno de Chile y la inversión básicamente de parte de ellos sería solo en información para favorecer el funcionamiento del software

Sistema de Apoyo Escolar (S.A.E)

3.2 Resumen de Stakeholder

[Hay un número de stakeholders con un interés en desarrollar y no todos son usuarios finales, Presentar una lista resumida con estos stakeholders que no son usuarios (Los usuarios están resumidos en la sección 3.3).]

<i>[Nombre del tipo de stakeholder.]</i>	<i>[Brevemente describe al stakeholder.]</i>	<i>[Resumir las responsabilidades claves del stakeholder.]</i>
-Desarrollador	<i>Este stakeholder es tal vez es más importante dentro de nuestro sistema, ya que es el encargado de darle vida a la plataforma y mantenerla constantemente actualizada y funcionando</i>	<i>Este stakeholder sera el encargado de</i> <i>1) Actualizar constantemente la plataforma para mantenerla funcionando</i> <i>2) Corregir cualquier error que sea detectado en el software</i> <i>3) Participar en el desarrollo del software</i>

3.3 Resumen del Usuario

[Presenta una lista resumida de todos los usuarios identificados.]

<i>[Nombre Del tipo de usuario.]</i>	<i>[Brevemente describe qué representan ellos respecto al sistema.]</i>	<i>[Lista con las responsabilidades claves del usuario respecto al Desarrollo del Sistema, por ejemplo:</i>	<i>[Si el usuario no es representado directamente, identificar cual stakeholders responsable por representar el interés del usuario .]</i>
-Alumno	<i>-Es el principal usuario del sistema ya que será el que más tiempo trabajara con el</i>	<i>- Capta detalles</i> <i>- Produce reporter</i> <i>- Coordina trabajo</i> <i>- y así]</i>	

3.4 Entorno del Usuario

[Detalla el entorno del usuario, aquí hay unos ejemplos:

- Número de personas involucradas en completar una tarea? Esto cambia?*
- Cuanto demora en completar un ciclo? Cantidad de tiempo usado en cada actividad? Esto cambia?*
- Alguna constante medioambiental única: movil, afuera, en vuelo, así.*
- Cuales plataformas de sistemas están en uso hoy? Futuras plataformas?*

Sistema de Apoyo Escolar (S.A.E)

- *Que otra aplicacion esta en uso? Es necesario integrar tu aplicación con ellos?*

Aquí es donde extractos del modelo de negocios podrían ir para resaltar tareas y roles involucrados.]

Dentro de las plataformas de educación una de las más conocidas por nosotros es la de Cambridge para el idioma inglés, en el estudio que hemos hecho y en los colegios que hemos tratado ninguno cuenta con una plataforma similar a la que nosotros buscamos implementar.

Se busca que el usuario mínimo trabaje un par de horas a la semana según lo aprendido en la última semana dentro del aula de clases, siendo un tiempo mínimo de trabajo opcional, pero sin existir un máximo definido

3.5 Perfiles de Stakeholder

[Describe cada stakeholder en el sistema rellenandolos en la siguiente tabla con cada stakeholder. Recuerda que los tipos de stakeholder pueden ser divergentes como usuarios, departamentos y desarrollo técnico. El siguiente perfil deberá cubrir todos los tópicos por cada tipo de stakeholder.]

3.5.1 <Desarrollador>

Representativo	<i>[Quien es el stakeholder representativo en este Proyecto? (opcional si está documentado en otra parte) Aquí queremos nombres.]</i>
Descripción	<i>[Una breve descripción del tipo de stakeholder.]</i>
Tipo	<i>[Califica la experiencia del stakeholder, trasfondo tecnico, y grado de sofisticacion, seria – guru, de negocios, experto, usuario casual y así.]</i>
Responsabilidades	<i>[Lista de las responsabilidades claves del stakeholder con respecto al Sistema siendo desarrollado – sería su interés como stakeholders.]</i>
Criterio para el Éxito	<i>[Como define el exito el stakeholder? Como es recompensado el stakeholder?]</i>
Participacion	<i>[Cómo está envuelto con el Proyecto el stakeholder, relacionar con los roles que cubre en el proyecto.]</i>
Resultados	<i>[Hay algún resultado requerido por el stakeholder? Estos pueden ser resultados de proyectos o información del funcionamiento de este.]</i>
Comentarios / Problemas	<i>[Problemas que influyen el éxito o Desarrollo van aquí.]</i>

3.6 Perfiles de Usuarios

[Describe cada usuario en el sistema rellenandolos en la siguiente tabla con cada tipo de usuarios .Recuerda que los tipos de usuario pueden ser divergentes como gurús o novatos, por ejemplo el gurú tiene una herramienta que es sofisticada, flexible y multiplataforma, mientras que el novato no .]

3.6.1 <Alumno>

Representativo	<i>[Quien es el usuario representativo en este Proyecto? (opcional si está documentado en otra parte) Normalmente esto se refiere a stakeholders.]</i>
Descripción	<i>[Una breve descripción del tipo de usuario.] -El usuario alumno es quien participa en mayor medida con la plataforma, ya que se busca que complemente su educación del aula con la plataforma, que está</i>

Sistema de Apoyo Escolar (S.A.E)

	<i>directamente enfocada en el</i>
Tipo	<i>[Califica la experiencia del usuario, trasfondo tecnico, y grado de sofisticacion, seria – guru, de negocios, experto, usuario casual y así.]</i> <i>-Usuario específico</i>
Responsabilidades	<i>[Lista de las responsabilidades claves del usuario con respecto al Sistema siendo desarrollado – capturar detalles, reportes y así.]</i>
Criterio para el Éxito	<i>[Cómo define el éxito el usuario?</i> <i>Como es recompensado el usuario?]</i> <i>-Trabaja con la plataforma, aumenta sus conocimientos y complementa perfectamente su trabajo en clases</i>
Participacion	<i>[Cómo está envuelto con el Proyecto el stakeholder,relacionar con Procesos Racionales Unificados.]</i>
Resultados	<i>[Hay algún resultado entregado por el usuario?.]</i> <i>-Mejora visible en su rendimiento académico medido con sus notas</i>
Comentarios / Problemas	<i>[Problemas que interfieren con el suceso y información relevante y niegan la facilidad de trabajo al usuario.]</i>

3.7 Principales Stakeholders o Necesidades de Usuario

[Lista de los principales problemas con las soluciones existentes percibidas por el stakeholder o usuario. Aclarar las siguientes preguntas:

- Cuales son las razones para este problema?*
- Cómo está resuelto ahora?*
- Qué soluciones quieren el usuario y el stakeholder?]*

*[Es importante entender la **relativa** importancia del stakeholder o del lugares del usuario en resolver cada problema. Rankings y técnicas de votación indicant problemas que tienen que ser resueltos Y problemas que necesitan atención.*

Rellenar la siguiente tabla usando Requisitos Racionales Pro para capturar las necesidades este podría ser un extracto o un reporte de la herramienta.]

Necesarios	Prioridades	Preocupaciones	Soluciones Actuales	Soluciones Propuestas

3.8 Alternativas y Competencia

[Identificar alternativas que el stakeholder ve percibe como disponibles. Esto puede incluir comprar el producto de un competidor, de crecimiento en casa o de mantener el status quo. Enlista cualquier alternativa competitiva disponible que puedan existir o puedan convertirse en disponibles, incluyendo las fortalezas y debilidades de cada

Sistema de Apoyo Escolar (S.A.E)

competidor percibidas por el stakeholder o el usuario.]

3.8.1 <Un Competidor>

3.8.2 <Otro Competidor>

4. Vision General del Producto

S.A.E está organizado en ofrecer un producto de aula informada con un interfaz amigable para profesores, alumnos y apoderados.

Nuestro producto muestra la información de manera didáctica acorde a los requerimientos como son las actividades, premios y contenido, también permite a profesores subir contenido, establecer horarios de clases y organizar tareas con incentivo de puntaje para evaluaciones en el semestre.

4.1 Perspectiva del Producto

[Esta subsección del documento de Visión pone el producto en perspectiva con otros productos relacionados y el entorno del usuario. Si el producto es independiente y autocontenido, declararlo aca. Si el producto es parte de un sistema más grande, Entonces esta subsección necesita relacionarse con cómo el sistema interactúa y necesita identificar las interfaces entre el sistema. Una forma fácil de mostrar los componentes principales de las interconexiones entre el sistema más grande y las interfaces externas es con un diagrama de bloques.]

4.2 Resumen de Compatibilidades

[Resumen el beneficio mayor y características que el producto entrega, Por ejemplo, un documento de visión para un sistema de soporte al cliente puede usar esta parte para ver problemas de documentación, routing, y los estados de reporte sin mencionar con más los detalles de funcionamiento que estos requieren .

Organizar las funciones de manera que cualquier usuario o persona que lea la tabla la entienda, Una buena tabla enlista los beneficios claves y su soporte, :]

Tabla 4-1 Sistema de Soporte al Cliente

Beneficios del Cliente	Características de Soporte
Nuestro staff de soporte puede rápidamente ponerse a la velocidad	Conocimiento base del equipo de soporte sirve para identificar de manera rápida errores y trabajar sobre ellos
La satisfacción del cliente es mejorada por que nada pasa por alto	Los problemas son identificados, clasificados y seguidos a través del proceso de resolución. Notificaciones automáticas ocurren para problemas de tiempo
Administración puede identificar problemas de área y manejar la carga de trabajo	Tendencias y reportes de distribución permiten altos niveles de revisión del estado del problema
El equipo de soporte distribuido puede trabajar en conjunto para resolver problemas	El servidor de replicación permite a la información de la base de datos actual puede ser compartida por toda la empresa
Clientes pueden ayudarse a ellos mismos, reduciendo costos de soporte y mejorando tiempo de respuesta	La base de conocimientos puede hacerse disponible por internet, Incluyendo hipertextos, búsquedas de características y

Sistema de Apoyo Escolar (S.A.E)

motor gráfico query

4.3 Supuestos y Dependencias

[Lista de cada factor que afecta a las características establecidas en el documento de Visión. Listado de supuestos que afectan al documento de visión si estas cambian, Por ejemplo: un supuesto puede establecer que un sistema operativo específico estará disponible para el hardware designado por el producto de software. Si el sistema operativo no está disponible el documento de visión necesitará cambios .]

4.4 Costo y Precio

[Para productos vendidos a clientes externos y para muchas aplicaciones de casa, los problemas con costos y precios pueden afectar directamente la definición e implementación de la aplicación. En esta sección registrar constantes de costos y precios que puedan ser importantes. Por ejemplo: costos de distribución, manuales de uso..]

4.5 Licencias e Instalación

[Licencias y problemas de instalación también pueden afectar el intento de desarrollo. Por ejemplo: la necesidad de dar soporte a la seguridad de contraseña, licencias de redes, etc, Requerimientos de instalación también pueden afectar el código o la necesidad de crear la necesidad de la instalación de un software aparte.]

5. Características del producto

[Lista y Brevemente describe las características del producto. Estas características de alto nivel de capacidades del sistema que son necesarios para entregar beneficios al usuario Cada característica es una necesidad de servicio externa que típicamente requiere una serie de entradas para cumplir el resultado deseado. Por ejemplo, una característica en un problema de un sistema de seguimiento puede ser la entrega de un reporte de tendencias, Mientras el modelo de casos de uso toma forma, actualizar la descripción que se refiere a los casos de uso.

Debido a que el documento de visión es visto por una gran cantidad de personal involucrado en el proyecto el nivel de detalle debe ser de un nivel general para que todos puedan entender el documento. Sin embargo deben haber suficientes detalles para que el equipo pueda crear el modelo de casos de uso sin problemas.

Para manejar efectivamente la complejidad de la aplicación, recomendamos que para cada nuevo sistema, o algún cambio en algún sistema existente, las capacidades del sistema deben estar abstraídas a un nivel alto tal que resulten entre 25 y 99 características Estas características proveen la base fundamental para la definición del producto, manejo del alcance y del proyecto, Cada característica debe ser expandida en detalles en el modelo de casos de uso .

A Través de esta sección, cada característica será perceptible externamente por los usuarios, operadores o otros sistemas externos, Estas características necesitan incluir una descripción sobre la funcionalidad y cualquier problema con el uso que sea relevante para ser abordado, La siguiente orientación aplica a esto:

- Evitar Diseño, Mantener descripción de las características a un nivel general, Enfocarse en capacidades necesarias y porque (y porqué no) deben ser aplicadas.*
- Si están usando la herramienta “Rational RequisitePro”, todo debe ser seleccionado cómo requerimientos de tipo para facilitar referencias y seguimiento .]*

5.1 <Una Característica>

5.2 <Otra Característica>

Sistema de Apoyo Escolar (S.A.E)

6. Limitaciones

[Escribir cualquier constante de diseño, externas o otras dependencias.]

7. Rangos de Calidad

[Define los rangos de calidad de rendimiento, robustez, tolerancia a las fallas, usos y características similares que no estén capturadas en el set de Características.]

8. Preferencias y Prioridades

[Define la prioridad de las diferentes características del sistema.]

9. Requerimientos de otros productos

[A un alto nivel, enlista estándares aplicables, hardware o requerimientos de plataforma, requerimientos de rendimiento y requerimientos del medio ambiente.]

Estandares aplicables al programa : Estandares de aprendizaje

req de Hardware .req plataforma.req rendimiento y req medio ambiente

9.1 Estándares Aplicables

[Enlista todos los estándares con los que el producto debe cumplir. Estos pueden incluir estándares legales y regulatorios (cómo FDA, UCC) Estándares de comunicacion (TCP/IP, ISDN), Estándares de cumplimiento de plataformas (Windows, UNIX, y asi), y Estándares de calidad y seguridad (UL, ISO, CMM).]

9.2 Requerimientos del sistema

[Define cualquier requerimientos del sistema necesarios para apoyar la aplicación, Estos pueden incluir host del sistema operativo que soporta y plataformas de red, configuración, memoria, periféricos y software de la compañía.]

9.3 Requerimientos de rendimiento

[Use esta sección para detallar los requerimientos de rendimiento, Problemas de rendimiento pueden incluir ítems como factores de carga del usuario, ancho de banda o capacidades de comunicación, a traves de, precisión y tiempos de respuesta bajo condiciones de carga.]

9.4 Requerimientos medio ambientales

[Detalla requerimientos ambientales cómo se necesiten, para sistemas basados en hardware, problemas de ambiente pueden incluir temperatura, shock, humedad, radiación, y así, Para aplicaciones de software factores ambientales pueden ser condiciones de uso, ambiente del usuario, disponibilidad de recursos, problemas de mantenimiento, manejo de errores y recuperación.]

10. Requerimientos de documentos

[Está seccion describe la documentacion que debe ser desarrollada para apoyar sucesivamente el desarrollo de la aplicación.]

10.1 Manual de Usuario

[Describe el propósito y contenido del manual de usuario, discutir largo deseado, nivel de detalle, necesidad de un index, glosario de términos, tutoriales versus estrategia de referencias al manual y así. Formar e imprimir constantes deben ser identificadas.]

10.2 Ayuda Online

[Muchas aplicaciones proveen ayuda online para asistir a los usuarios, La naturaleza de estos sistemas es única

Sistema de Apoyo Escolar (S.A.E)

para el desarrollo de la aplicación ya que ellos combinan aspectos de la programación (hiperlinks y así) con aspectos de escritura técnica, tales como organización y presentación. Muchos han encontrado el desarrollo de un sistema de ayuda online como un proyecto que beneficia desde el alcance primario hasta la planificación. .]

10.3 Guías de Instalación, Configuración, y Archivos Leeme

[Un documento que incluye instrucciones de instalación y una guía para configuración es importante para una oferta de solución completa. También, un Archivo Leeme es incluido típicamente como un componente estándar, El Archivo Leeme puede incluir una sección de “Que viene con esta nueva versión”, y una discusión de problemas de compatibilidad con versiones anteriores. La mayoría de los usuarios también aprecian documentación con bugs conocidos y cómo trabajar alrededor de ellos en el Leeme]

10.4 Etiquetado y Empaquetado

[Hoy en día el estado-del-arte de las aplicaciones entrega una presentación consistente y esto comienza con el empaquetado del producto y se manifiesta a través del menú de instalación, ventanas, ayudas del sistema, diálogos de GUI, etc. Esta sección define las necesidades y el tipo de etiquetado que necesita ser implementado en el código, Algunos ejemplos incluyen derechos de autor, noticias sobre patente, logos corporativos, iconos estandarizados y otros elementos gráficos .]

A Características de los Atributos

*[Las características son atributos que se pueden usar para evaluar, supervisar, priorizar y manejar los ítems del producto propuestos para la implementación. Todos los tipos de requerimientos y atributos necesitan ser destacados en el “**Plan de manejo de requerimientos**”, Se debe enlistar y describir brevemente los atributos de las características que han sido elegidas, La siguiente subsección representa una características de los atributos recomendadas .]*

A.1 Estado

[Definido después de revisar y negociar con el equipo de manejo del proyecto, Supervisa el progreso durante la definición del proyecto base .]

Propuesto	<i>[Usado para describir las características que están bajo discusión pero que aún no han sido revisadas y aceptadas por “el canal oficial”, como lo es el grupo de trabajo constituido por representantes del equipo de proyecto, manejo y usuarios o clientes del proyecto .]</i>
Aprobado	<i>[Capacidades que son consideradas útiles y viables, y han sido aprobadas para la implementación por el canal oficial.]</i>
Incorporado	<i>[Características incorporadas en la base del producto en un punto específico del tiempo.]</i>

A.2 Beneficios

[Definidos por el Marketing, el Manager del producto o el analista de negocio. Todos los requerimientos no son creados iguales, Rankear los requerimientos por su beneficio relativo al usuario final abre un diálogo con el consumidor, analista, y miembros del equipo de desarrollo, Usados en manejar el alcance y determinar beneficios prioritarios.]

Sistema de Apoyo Escolar (S.A.E)

Críticos	<i>[Características esenciales. Fallas en implementar medios en el sistema que no cumplan las necesidades del usuario. Todos los fallos críticos deben ser implementados en la entrega o el itinerario fallará.]</i>
Importantes	<i>[Características importantes para la eficiencia y efectividad del sistema para la mayoría de las aplicaciones, La funcionalidad no puede ser fácilmente provista de otra manera. La falta de inclusiones de una característica importante puede afectar al consumidor o la satisfacción del usuario, o incluso los ingresos, pero la entrega no será retrasada debido a la falta de características importantes.]</i>
Útiles	<i>[Características que son útiles en aplicaciones poco típicas, serán usadas muy poco frecuentemente o que por alguna razón ayude a hacer workarounds de manera eficiente. No hay ingresos importantes o satisfacción del usuario afectados si no se agregan a la entrega..]</i>

A.3 Esfuerzo

[Definido por el equipo de desarrollo. Porque algunas características requieren más tiempo y recursos que otras, estimando el número de equipos o personas-semanas, líneas de código requeridas para su funcionamiento, por ejemplo, es el mejor camino para medir la complejidad y definir expectativas de lo que se puede y que no se puede ser cumplido en un marco de tiempo, Usado en manejar alcances y determinar prioridades de desarrollo.]

A.4 Riesgo

[Definido por el equipo de desarrollo basado en la probabilidad de que el proyecto pueda experimentar eventos no deseados, como costos de excesos, demoras de itinerarios e incluso cancelaciones. La mayoría de los managers de proyectos categorizan riesgos, como altos, medios, bajos y suficientes, sin embargo mejores clasificaciones pueden ser logradas. El riesgo la mayoría de las veces puede ser evaluado midiendo el rango del itinerario de tiempo del equipo del proyecto..]

A.5 Estabilidad

[Definido por el analista y el equipo de desarrollo, está basado en la probabilidad de que características cambien o que el entendimiento del equipo sobre las características cambie. Usado para ayudar a establecer prioridades de desarrollo y determinar estos ítems para los que estimaciones son la siguiente acción apropiada.]

A.6 Meta de entrega

[Registra la versión del producto prevista en la cual las características aparecerán por primera vez. Este campo puede ser usado para alojar características del documento de visión en una peculiar base de la entrega. Cuando se combinan con el estado de campo del equipo puede proponer, registrar, y discutir varias características de la entrega sin la necesidad de incluirlas en el desarrollo. Solo características que su estado esté definido en incorporarse y aquellas metas de entrega que están definidas serán implementadas. Cuando el manejo del alcance ocurre, El número de versión de la meta de entrega puede ser incrementada así el ítem permanecerá en el documento de visión pero será agendado para una entrega posterior.]

A.7 Asignado a

[En muchos proyectos, características serán asignadas a un “Equipo de Características” responsables por futuras elecciones, escribiendo el requerimiento de software e implementación. Está simple lista ayudara a todos en el equipo de proyecto para entender las responsabilidades mejor.]

Sistema de Apoyo Escolar (S.A.E)

A.8 Razon

[Este campo de texto es usado para localizar la fuente de la característica solicitada. Los requerimientos existen por razones específicas. Este campo registra una explicación o una referencia de una explicación. Por ejemplo, la referencia puede estar en una página y número de línea del requerimiento de un producto o un marcado de minuto-a-minuto en un video de una revisión de un cliente importante.]