



UNIVERSIDAD DE BURGOS
ESCUELA POLITÉCNICA SUPERIOR
Grado en Ingeniería Informática



**TFG del Grado en Ingeniería
Informática**

**título del TFG
Documentación Técnica**



Presentado por nombre alumno
en Universidad de Burgos — 15 de octubre
de 2019

Tutor: nombre tutor

Índice general

Índice general	I
Índice de figuras	III
Índice de tablas	IV
Apéndice A Plan de Proyecto Software	1
A.1. Introducción	1
A.2. Planificación temporal	1
A.3. Estudio de viabilidad	1
Apéndice B Especificación de Requisitos	3
B.1. Introducción	3
B.2. Objetivos	3
B.3. Catalogo de requisitos	4
B.4. Especificación de requisitos	6
Apéndice C Especificación de diseño	7
C.1. Introducción	7
C.2. Diseño de datos	7
C.3. Diseño procedimental	7
C.4. Diseño arquitectónico	7
Apéndice D Documentación técnica de programación	9
D.1. Introducción	9
D.2. Estructura de directorios	9
D.3. Manual del programador	9

D.4. Compilación, instalación y ejecución del proyecto	9
D.5. Pruebas del sistema	9
Apéndice E Documentación de usuario	11
E.1. Introducción	11
E.2. Requisitos de usuarios	11
E.3. Instalación	11
E.4. Manual del usuario	11
Bibliografía	13

Índice de figuras

B.1. Diagrama de Casos de Uso	6
---	---

Índice de tablas

Apéndice A

Plan de Proyecto Software

A.1. Introducción

A.2. Planificación temporal

A.3. Estudio de viabilidad

Viabilidad económica

Viabilidad legal

Apéndice B

Especificación de Requisitos

B.1. Introducción

Este anexo se encarga de mostrar los objetivos generales de la aplicación web, además de detallar los requisitos funcionales y no funcionales.

B.2. Objetivos

El principal objetivo del proyecto es realizar un diseño web, en el cual se puedan ver los árboles singulares de las zonas universitarias de Burgos, con sus principales características.

A través de un mapa podremos ver donde están ubicados los árboles.

Objetivos Generales

- Observar en un mapa los árboles singulares de las zonas universitarias de Burgos y ver sus características.
- Filtrar a través de la familia, nombre científico y nombre común de la especie, autóctona y motivo singular donde se sitúan los árboles buscados y sus características.
- Loguearnos como usuario y ser capaces de importar y descargar datos de los árboles.

- Realizar una primera toma de contacto con la búsqueda de árboles, que en una futura mejora no solo busquemos arboles, es decir, que seamos capaces de buscar monumentos, lugares importantes ...
- Poder compartir y dar me gusta a la página de facebook de UbuVerde e interactuar con ellos a través de twitter.

Objetivos Técnicos

- Ser capaz de introducir datos en la base de datos Sqlite3.
- Ser capaz de descargar datos de la base de datos Sqlite3.
- Plasmar en el mapa esos datos introducidos en la base de datos.
- Programar en Python y html el diseño web que va a tener nuestro proyecto.
- Guardar en un repositorio de GitHub los cambios que hemos ido realizando.
- Utilizar el framework Django para realizar correctamente nuestro diseño web.

B.3. Catalogo de requisitos

Requisitos funcionales

- **RF-1 Cargar datos:** Los usuarios deben ser capaces de introducir datos en la base de datos y poder visualizarlos después.
- **RF-2 Exportar datos:** Los usuarios deben ser capaces de exportar datos de la base de datos, para poder guardar la información sin necesidad de visitar la página.
- **RF-3 Visualizar datos:** Los usuarios deben ser capaces de ver en un mapa los distintos árboles situados en las zonas universitarias.

RF-3.1: Se podrán filtrar los árboles a través de la familia, nombre científico y común de la especie, si es autóctono, motivo singular ...

RF-3.2: Se podrán buscar por los usuarios más expertos en la materia el árbol en concreto a través del nombre.

- **RF-4 Control de usuarios:** La aplicación debe ser capaz de tener controlado en todo momento al usuario logueado.

RF-4.1 Registro: Los usuarios pueden registrarse para tener acceso a la descarga de los datos, así como su subida.

RF-4.2 Iniciar sesión: Los usuarios pueden iniciar sesión con una cuenta previamente registrada.

RF-4.3 Cierre de sesión: Los usuarios una vez terminada su visita en la página pueden cerrar sesión.

- **RF-5 Búsqueda de datos:** Los usuarios deben ser capaces de buscar datos de un árbol específico y ver donde está situado.
- **RF-6 Aspecto visual:** Los usuarios deben ser capaces de visualizar las distintas pantallas de la aplicación en varios dispositivos con distintos tamaños y que el aspecto visual siga mostrándose de igual calidad.

Requisitos no funcionales

- **RNF-1 Usabilidad:** La aplicación web debe ser intuitiva y de fácil manejo para el usuario.
- **RNF-2 Mantenibilidad:** La aplicación web debe ser capaz de añadir nuevos datos.
- **RNF-3 Compatibilidad:** La aplicación web debe poder visualizarse en los principales navegadores, así como en los dispositivos móviles.
- **RNF-4 Rendimiento:** La aplicación web debe cargar los datos y mapas con una velocidad adecuada.
- **RNF-5 Responsividad:** La aplicación web debe poder visualizarse sin perder calidad y adaptarse al tamaño en los principales navegadores, así como en los dispositivos móviles.
- **RNF-6 Escalabilidad:** A un mayor incremento de recursos la aplicación web debe ser capaz de incrementar en consecuencia su rendimiento.
- **RNF-7 Desplegabilidad:** La aplicación web debe ser capaz de integrarse en un servidor sin ningún problema.

B.4. Especificación de requisitos

Este apartado será el encargado de mostrar los diagramas de casos de uso basados en los requisitos funcionales del proyecto, para ello se describirán tanto en forma de tabla como de diagrama. Ver figura B.1

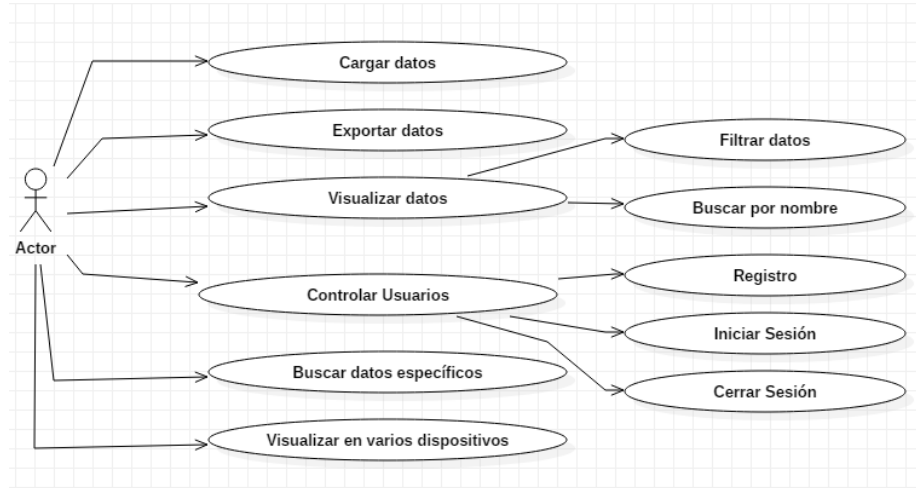


Figura B.1: Diagrama de Casos de Uso

Apéndice C

Especificación de diseño

- C.1. Introducción
- C.2. Diseño de datos
- C.3. Diseño procedimental
- C.4. Diseño arquitectónico

Apéndice D

Documentación técnica de programación

- D.1. Introducción
- D.2. Estructura de directorios
- D.3. Manual del programador
- D.4. Compilación, instalación y ejecución del proyecto
- D.5. Pruebas del sistema

Apéndice E

Documentación de usuario

- E.1. Introducción
- E.2. Requisitos de usuarios
- E.3. Instalación
- E.4. Manual del usuario

Bibliografía
