



UNIVERSIDAD NACIONAL
AUTÓNOMA DE
MÉXICO

ESCUELA
NACIONAL
DE ESTUDIOS
SUPERIORES
UNIDAD MORELIA

LICENCIATURA EN TECNOLOGÍAS PARA LA INFORMACIÓN EN
CIENCIAS

PROYECTO:
IMPLEMENTACIÓN DE HERRAMIENTAS DE CLASE

MATERIA:
ADMINISTRACIÓN DE PROYECTOS



ELABORADO POR:
REYES FLORES KAREN JAQUELINE
ESQUIVEL GUILLEN ALEJANDRA GUADALUPE
ORIGEL SALINAS NANCY

FECHA:
VIERNES 24 DE NOVIEMBRE DEL 2017
MORELIA, MICHOACÁN

Herramientas de clase en implementación del Proyecto Final

En la clase de Administración de proyectos se vieron muchas herramientas y métodos para el desarrollo e implementación de un proyecto de desarrollo de software.

Utilizamos lo más relevantes de arquitectura de software que son importantes porque algunas empresas empiezan a desarrollar software sin conocer completamente a sus clientes y si se diseña bien el proyecto, tendrá más facilidades de adaptarse a las nuevas tecnologías y no tendrá tendencias a errores.

Algunos de las variables para decidir un modelo son:

- Adaptabilidad (overall agility)
- Flexibilidad (ease of deployment)
- Facilidad de pruebas (testability)
- Escalabilidad (scalability)
- Facilidad de desarrollo (ease of development)

En este caso utilizamos el modelo SCRUM para el desarrollo del proyecto final debido a que es el nombre con el que se denomina a los marcos de desarrollo ágiles caracterizados por adoptar una estrategia de desarrollo incremental, en lugar de la planificación y ejecución completa del producto.

También utilizamos UML que es un "lenguaje de modelado" para especificar o para describir métodos o procesos. Se utiliza para definir un sistema, para detallar los artefactos en el sistema y para documentar y construir. En otras palabras, es el lenguaje en el que está descrito el modelo. Es un lenguaje gráfico para visualizar, especificar, construir y documentar un sistema. UML ofrece un estándar para describir un "plano" del sistema (modelo), incluyendo aspectos conceptuales tales como procesos, funciones del sistema, y aspectos concretos como expresiones de lenguajes de programación, esquemas de bases de datos y compuestos reciclados.

Todo el desarrollo de nuestra aplicación está envuelta en el término de usabilidad que es según La [Organización Internacional para la Estandarización](#) (ISO) ofrece dos definiciones de usabilidad:

ISO/IEC 9126:

La usabilidad se refiere a la capacidad de un software de ser comprendido, aprendido, usado y ser atractivo para el usuario, en condiciones específicas de uso.

ISO/IEC 9241:

Usabilidad es la eficacia, eficiencia y satisfacción con la que un producto permite alcanzar objetivos específicos a usuarios específicos en un contexto de uso específico.