**Implementación de aplicación web SETUL para realizar pruebas institucionales en la facultad de derecho de la Universidad Libre seccional Pereira**

Alejandro Carvajal Muñoz

Cristian Camilo Agudelo Rivera

Marzo 2017.

Universidad Libre Seccional Pereira.

Facultad de Ingenierías.

**Tabla de Contenidos**

[Descripción de la situación 1](#_Toc8920140)

[Estado del arte 1](#_Toc8920141)

[Descripción del problema 1](#_Toc8920142)

[Justificación 2](#_Toc8920143)

[Objetivos 3](#_Toc8920144)

[Objetivo general 3](#_Toc8920145)

[Objetivos específicos 3](#_Toc8920146)

[Delimitación del proyecto 4](#_Toc8920147)

[Pregunta de investigación 5](#_Toc8920148)

[Marco referencial 6](#_Toc8920149)

[Marco teórico 6](#_Toc8920150)

[Modelos pedagógicos: 6](#_Toc8920151)

[Ingeniería de software 8](#_Toc8920152)

[Elicitación de requerimientos 8](#_Toc8920153)

[Programación orientada a objetos 10](#_Toc8920154)

[MVC 11](#_Toc8920155)

[Framework laravel 12](#_Toc8920156)

[Bases de datos 12](#_Toc8920157)

[Marco conceptual 12](#_Toc8920158)

[Marco metodológico 14](#_Toc8920159)

[Tipo de investigación 14](#_Toc8920160)

[Método de investigación 14](#_Toc8920161)

[Marco legal y normativo 15](#_Toc8920162)

[Plan de Desarrollo de Software 16](#_Toc8920163)

[Alcance 16](#_Toc8920164)

[Vista General del Proyecto 16](#_Toc8920165)

[Propósito, Alcance y Objetivos 16](#_Toc8920166)

[Suposiciones y Restricciones 18](#_Toc8920167)

[Entregables del proyecto 19](#_Toc8920168)

[Evolución del Plan de Desarrollo del Software 22](#_Toc8920169)

[Organización del Proyecto 22](#_Toc8920170)

[Participantes en el Proyecto 22](#_Toc8920171)

[Interfaces Externas 23](#_Toc8920172)

[Roles y Responsabilidades 23](#_Toc8920173)

[Gestión del Proceso 24](#_Toc8920174)

[Plan de las Fases 24](#_Toc8920175)

[Calendario del Proyecto 25](#_Toc8920176)

[Seguimiento y Control del Proyecto 28](#_Toc8920177)

[Gestión de Requisitos 28](#_Toc8920178)

[Control de Plazos 28](#_Toc8920179)

[Control de Calidad 28](#_Toc8920180)

[Gestión de Riesgos 28](#_Toc8920181)

[Gestión de Configuración 28](#_Toc8920182)

[Bibliografía 30](#_Toc8920183)

**Lista de tablas**

[Tabla 1 21](#_Toc8647678)

[Tabla 2 22](#_Toc8647679)

[Tabla 3 22](#_Toc8647680)

[Tabla 4 23](#_Toc8647681)

**Lista de figuras**

**No se encuentran elementos de tabla de ilustraciones.**

# Descripción de la situación

## Estado del arte

Trivial Pursuite fue creado en 1979 por Chris Haney y Scott Abbott, quienes trabajaban en el periódico The Gazette. Luego de inventar el juego, no sabían cómo sacar el producto al mercado, por lo cual asistieron como periodistas a la feria de juguetes de Montereal.

En 1981 Trivial Pursuite salió al mercado por 15 dolares, cuando su producción costaba 75 dolares. Se alcanzó la venta de 20 millones de unidades por valor de 500 millones de dólares. Ahora Hasbro es quien tiene los derechos del juego. (deafinder, 2005)

Trivial Pursuite es un juego de preguntas y respuestas, el cual abarca diferentes temáticas como ciencia, historia, geografía, arte, deportes.

## Descripción del problema

En la Universidad Libre seccional Pereira, se encuentra la necesidad de emplear herramientas tecnológicas que permitan la evaluación de los estudiantes de una forma más interactiva.

Actualmente se maneja el software Moodle, el cual es un LMS que permite realizar la entrega de trabajos, realizar evaluaciones. Pero no posee opciones para interactuar en clase, para realizar equipos de trabajo y resolver las preguntas de forma interactiva.

# Justificación

En la era digital de la actualidad, debido a la constante evolución tecnológica, al desarrollo de software y las diferentes formas de comunicación, se hace necesario el uso de tecnologías de información en la educación y aprendizaje, por lo tanto, es necesario romper esquemas y temores con respecto al uso de las TIC.

Teniendo presente que la apropiación de las TIC en los procesos de aprendizaje y enseñanza, permiten nuevos escenarios de innovación educativa y adquisición de nuevas competencias. Los beneficios de adaptarse a las TIC es que se contribuye a una mejor utilización de la tecnología y recursos (Iriarte, 2013).

La población estudiantil de la Universidad Libre Seccional Pereira se ve en la necesidad de tener herramientas tecnológicas que permitan innovar en la enseñanza y retención de conocimiento a través de las diversas asignaturas que cursan los estudiantes. Por lo tanto, se convierte en una oportunidad el desarrollo de la aplicación SETUL, el cual brinda preguntas, respuestas y ayudas sobre temas específicos a la población estudiantil.

La aplicación SETUL a su vez, es una herramienta para los docentes que permite diagnosticar e identificar la situación actual de un aula de clase por el contenido dinámico de las preguntas. Sirve para fomentar el intercambio de conocimiento, puesto que las opciones de ayuda permiten que los compañeros realicen un proceso retroalimentación el conocimiento.

# Objetivos

## Objetivo general

Implementar aplicación web SETUL para la realización de pruebas institucionales en la Universidad Libre seccional Pereira.

## Objetivos específicos

* Realizar ingeniería de requerimientos con metodología SCRUM
* Diseñar aplicación web SETUL
* Analizar infraestructura necesaria para el desarrollo de la aplicación SETUL
* Desarrollar aplicación web SETUL
* Realizar pruebas de software con metodología AGILE

# Delimitación del proyecto

El proyecto será realizado durante 20 semanas, el tiempo se empleará para realizar investigación, diseño, análisis desarrollo e implementación del aplicativo web SETUL, el cual estará disponible en la Universidad libre seccional Pereira.

# Pregunta de investigación

UNA SOLA PRGUNTA LA CUAL SE DEBE RESPONDER EN LAS CONCLUSIONES Y BASADA EN LOS OBJETIVOS Y PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

# Marco referencial

## Marco teórico

Modelos pedagógicos:

¿Qué es un modelo pedagógico?

Según Florez (1994) y Parra (2007) Los modelos pedagógicos son formas de reglamentar un proceso educativo, en el cual se define como enseñar, que procedimientos, que eventos, propósitos, recursos y metodología de evaluación se debe realizar en un proceso de enseñanza y aprendizaje. Esto con el fin de estandarizar la enseñanza y sirviera como guía para los docentes (Magisterio, 2017).

Los modelos pedagógicos tienen los siguientes componentes:

* + 1. Componente metodológico: Se refiere a la forma en que se va a realizar la enseñanza, objetivos de aprendizaje, procesos evaluativos y actividades didácticas (Magisterio, 2017).
    2. Componente teórico: Corresponde a la teoría referencia al proceso de aprendizaje y enseñanza, los estudios que demuestran el modelo pedagógico (Magisterio, 2017).
    3. Componente practico: Se refiere a el planteamiento, implementación del modelo pedagógico (Magisterio, 2017).

A continuación, se mencionan algunos modelos pedagógicos:

1. Modelo tradicional:

Este modelo le da el protagonismo al docente, el estudiante acata las normas. Es usado en asignaturas humanísticas, se basa en la imitación y el ejemplo que brinda el docente (Puerta, Modelo Pedagógico Tradicional: Origen y Características Principales, 2018).

1. Modelo romántico:

Este modelo le da el protagonismo al estudiante, puesto que expresa sus cualidades y habilidades sobre temas definidos y el docente solo participa como auxiliar (Puerta, Modelo Pedagógico Romántico: Historia, Ventajas, Desventajas y Características, 2018).

1. Modelo desarrollista:

El objetivo de este modelo es construir conocimiento a partir de los contenidos de aprendizaje, el docente cumple la tarea de facilitador a medida que el estudiante aprende de forma progresiva (Salazar, 2013).

1. Modelo constructivista:

El objetivo de este modelo es que los estudiantes construyan su propio conocimiento, el docente es un facilitador que coopera en la construcción del conocimiento a partir de la experiencia, actitudes y conocimientos (Delgado, 2017).

Estas son algunas propuestas en la que el modelo constructivista se basa:

* La teoría del aprendizaje significativo: Los estudiantes deben dar importancia relevante a contenidos nuevos, teniendo en cuenta que estos contenidos deben estar relacionados con conocimientos previos (Delgado, 2017).

* Aprendizaje por descubrimiento: Los estudiantes deben enfrentar los problemas y resolverlos por su cuenta, el docente debe indicar metodologías y maneras para resolver los mismos (Delgado, 2017).
* Las zonas de desarrollo: Los nuevos conocimientos deben esforzar al estudiante, pero el esfuerzo no debe ser muy grande, se debe tener en cuenta que el estudiante debe tener bases que le permitan un desarrollo de conocimiento (Delgado, 2017).

Ingeniería de software

Elicitación de requerimientos

La elicitación de requerimientos es la actividad fundamental en el desarrollo de software, debido a que ayuda a entender con claridad las necesidades del cliente y es el momento en el que se identifica el objetivo del software y que parámetros debe cumplir al momento de la entrega final del software (EcuRed, Metodología para la elicitación de requisitos, 2012).

La elicitación de requerimientos debe estar muy bien documentada, debido a que en base a la claridad en la que se definan los requisitos se inicia con el análisis y diseño de los modelos UML para el desarrollo y comprensión del software.

Existen diferentes técnicas para realizar la elicitación de requerimientos las cuales se usan de acuerdo con la necesidad del proyecto que se realice, algunas de estas técnicas son:

* Entrevistas

Esta técnica es las mas usada, debido a que es la forma de comunicación natural entre las personas, las entrevistas deben tener objetivos y tareas claras como definir el dominio del problema, identificar el entorno en el que se desarrollará e identificar las necesidades y problemáticas que debe solucionar el software (EcuRed, Metodología para la elicitación de requisitos, 2012).

* JAD (Join Application Development)

Esta técnica es una variación de la entrevista, se pretende guiar a los clientes y hacerlos participantes del desarrollo. El objetivo de esta técnica es usar ayudas visuales para definir los objetivos y requisitos que debe cumplir el sistema, identificar el alcance del sistema y realizar documentación de todo lo que se trate en las reuniones (EcuRed, Metodología para la elicitación de requisitos, 2012).

* Brainstorm

El objetivo del brainstorm es recopilar información sobre los requisitos del sistema, esta técnica es fundamental cuando los requerimientos del sistema no están claros o son difusos, debido a que el objetivo es tener diferentes puntos de vista de los problemas y tener una amplia formulación de soluciones (EcuRed, Metodología para la elicitación de requisitos, 2012).

Programación orientada a objetos

Es un paradigma del desarrollo de software, el cual usa objetos e interacciones con el fin de diseñar aplicaciones (EcuRed, Programación orientada a objetos, 2015). La programación orientada a objetos intenta simular el mundo real a través del uso de características y funciones, este paradigma utiliza 4 herramientas fundamentales que lo caracterizan con respecto a otros paradigmas de desarrollo de software los cuales son:

* Herencia:

Este paradigma permite relacionar las clases a nivel jerárquico con el fin de que los objetos hereden comportamiento y propiedades en común, con esto se reutiliza código (EcuRed, Programación orientada a objetos, 2015).

* Abstracción:

Esta propiedad, permite asignarle comportamientos y acciones a un objeto, mediante esto se modelan las clases con el fin de que se asemeje con el mundo real. Esta propiedad es clave en el proceso de análisis y diseño de clases (EcuRed, Programación orientada a objetos, 2015).

* Encapsulamiento:

Consiste en organizar los datos y métodos con el objetivo de evitar acceso por medios no especificados, esto brinda seguridad e integridad a los datos de los objetos (Lara, 2007).

* Polimorfismo:

Consiste en tener comportamientos diferentes asociados a objetos distintos, pero con el mismo nombre, es decir, en una clase pueden existir métodos con el mismo nombre, pero recibe parámetros diferentes y realizan operaciones diferentes (EcuRed, Programación orientada a objetos, 2015).

MVC

Es un patrón de diseño de software el cual propone separar responsabilidades del sistema, sus siglas significan Modelo, Vista y Controlador, estas 3 capas son los pilares de este diseño de software. (Alvarez, 2014).

Este patrón de diseño es utilizado en su mayoría por las aplicaciones que tienen interfaz gráfica de usuario, al dividir las responsabilidades, permite que el software pueda llegar a ser muy robusto, escalable, tener un mantenimiento de una forma más ágil , efectiva y facilita su documentación.

El objetivo del MVC a nivel de desarrollo es separar la lógica de la aplicación del entorno gráfico, a pesar de que ambos son realizados a nivel de código, es importante separarlos con el fin de tener mayor escalabilidad, robustez y reutilización en el código que se genera.

Modelos:

Es la capa encargada de trabajar con los datos, posee diferentes formas de consultar, modificar y agregar información a dichos datos. Usualmente estos datos son obtenidos a través de una base de datos (Alvarez, 2014).

Vistas

Esta capa tiene la tarea de brindar visualización al usuario, toda interacción de entrada y salida del sistema se realiza a través del entorno gráfico, estas vistas requieren de los modelos para poder mostrarle respuestas al usuario (Alvarez, 2014).

Controladores

Es la capa encargada de realizar los procedimientos y acciones que se solicitan en el software, a través de las vistas. Un controlador interactúa obteniendo resultados y solicita cambios en el modelo para enviar una respuesta a las vistas (Alvarez, 2014).

Laravel

“[Laravel](http://laravel.com/) es uno de los frameworks de código abierto más fáciles de asimilar para PHP. Es simple, muy potente y tiene una interfaz elegante y divertida de usar” (García, 2015), este framework se caracteriza por ser fácil de aprender, ser robusto y tener una comunidad activa a nivel mundial. Esta basado en el framework Symfony, del cual usa sus dependencias, pero se enfoca en que el código sea sencillo.

Las características principales de laravel son:

* Blade: Es un motor de plantillas con el objetivo de crear vista, permite extender, crear secciones, acceder a variables e interactuar con código PHP.
* Eloquent: Es un ORM con el objetivo de facilitar las interacciones con la base de datos, ayuda a optimizar tiempo cuando se realiza software que servirá para múltiples motores de bases de datos y ayuda evitando la inyección SQL.
* Routing: Es un sistema con el fin de gestionar y organizar las rutas del proyecto, con esto se cubre una capaz extra de seguridad debido a que se obliga a definir a que controlador o vista debe dirigirse cuando se accede a alguna ruta.
* Middleware: Son controladores que se ejecutan en las peticiones del servidor, con el fin de validar información antes de que sea procesada.

Bases de datos

## Marco conceptual

Aplicación web: Son aplicaciones que se ejecutan a través de un navegador web, sin la necesidad de realizar una instalación desde el computador en la cual se utiliza (Neosoft, 2018).

SCRUM: Es una metodología para realizar procesos de forma rápida, consiste en realizar entregas parciales y funcionales. Es una buena práctica para trabajar colaborativamente y en equipo (Francia, 2017).

Pruebas Agile: Es una metodología de pruebas para aplicarlo a desarrollos de software que requieren entregas rápidas y de calidad (pmoinformatica.com, 2015).

# Marco metodológico

## Tipo de investigación

Debido a la necesidad de encontrar variables sociales que influyen en el desarrollo de la aplicación y la necesidad examinar los datos de manera científica, se determina que la investigación es clasificada como exploratoria y descriptiva, por lo tanto, es una investigación mixta.

La investigación exploratoria ayuda a tener un primer acercamiento del problema, por lo tanto es necesario indagar sobre el uso de herramientas tecnológicas en las clases que se dictan en la Universidad Libre seccional Pereira, luego de tener un panorama de las TIC se emplea la investigación descriptiva, la cual ayuda a plantear los hechos relevantes y situaciones concretas que debe solucionar el aplicativo SETUL.

## Método de investigación

La presente investigación tomará bases en estudios e investigaciones realizadas a nivel mundial y se darán respuestas a hipótesis planteadas. Por lo tanto, los métodos a utilizar serán:

* Inducción y deducción
* Análisis y síntesis.

# Marco legal y normativo

Ley 1273 de 2009 – “Se modifica el Código Penal, se crea un nuevo bien jurídico tutelado - denominado “de la protección de la información y de los datos"- y se preservan integralmente los sistemas que utilicen las tecnologías de la información y las comunicaciones, entre otras disposiciones” (Colombia, Ley 1273 del 2009, 2009).

Ley N° 1403 de 2010 (19 de julio) – “Por la cual se adiciona la Ley N° 23 de 1982 sobre derechos de autor, se establece una remuneración por comunicación pública a los artistas, intérpretes o ejecutantes de obras y grabaciones Audiovisuales o Ley Fanny Mikey” (Colombia, Ley 1403 del 2010, 2010).

Decreto 1360 de 1989 “Por el cual se reglamenta la inscripción de soporte lógico (software) en el Registro Nacional del Derecho de Autor” (Colombia, Decreto 1360 de 1989, 1989).

Ley 1581 de 2012 – “Por el cual se dictan disposiciones generales para la protección de datos personales” (Colombia, Ley 1581 de 2012, 2012).

Decisión andina “351 de 1993 régimen común sobre derecho de autor y derechos conexos” (DNDA, 1993).

# Plan de Desarrollo de Software

## Alcance

El actual plan de desarrollo del software describe de manera global el propósito y tareas para el correcto desarrollo para la preparación y evaluación del sistema. Dentro del documento se indica las características que debe cumplir el sistema los cuales generan las bases para establecer las iteraciones que presentara el proyecto. En el análisis para la primera iteración se proyecta para la toma de requerimientos que se le realizara a los directivos y docentes de la seccional de derecho, para posteriormente llevar a cabo el desarrollo de los modelos basados en UML e iniciar con el diseño que llevara el software aplicando el patrón de arquitectura modelo vista controlador de lo cual se genera un primer prototipo y pantallas guía de los cuales se espera surgen nuevos requerimientos y ajustes los cuales se documentaran para posteriormente dar inicio a la siguiente iteración.

La segunda iteración al igual que la anterior será documentada lo cual generará la versión 2 del actual documento. De igualmente se espera se presenten cambios sobre el modelamiento debido a la proyección que maneja el personal al cual está destinado el software, pero se establece que es lo adecuado para el desarrollo del proyecto

## Vista General del Proyecto

## Propósito, Alcance y Objetivos

Implementación de aplicación web SETUL para realizar pruebas institucionales en la facultad de derecho de la Universidad Libre seccional Pereira

La universidad Libre seccional Pereira realiza anualmente los denominados preparatorios para el área de derecho los cuales consisten en una serie de preguntas que se les realizan a los estudiantes de esta facultad para incentivarlos y prepararlos para sus exámenes finales. Teniendo en cuenta el avance en tecnología, requisitos que establecen los nuevos modelos de educación, la necesidad de generar una dinámica mas llamativa e integrar en este proceso otras universidades de la región. La universidad libre opta por actualizar su metodología por medio de un software tipo trivia el cual se encargara de llevar el listado de participantes a las pruebas, permitirá la gestión de las preguntas y respuestas que se presentan durante el evento, permitirá la generación de pruebas de manera grupal e individual por medio de la asignación de test los cuales contienen una serie de preguntas aleatorias definidas por el sistemas basado en una característica de las preguntas denominada como “peso”, permitirá la creación de reportes y cartas que se utilizan para el control y posible premiación de los asistentes. Al final de esta implementación lo que se busca además de lo anteriormente mencionado es disminuir los tiempos de organización del evento y agilizar el desarrollo del mismo debido a que actualmente el proceso de asignación de preguntas se realiza manualmente en una herramienta ofimática que dificulta que el evento se desarrolle con fluidez

El proyecto presenta en su propuesta las tareas y operaciones que permitirán el desarrollo basado en el ciclo de vida de la ingeniería de software lo cual permitirá un mayor control y estandarización al momento de revisar y ejecutar los objetivos los cuales se pueden clasificar en:

1. Administración de participantes.
   1. Crear.
   2. Editar.
   3. Eliminar.
   4. Cargar masivamente por medio de una hoja de cálculo.
2. Administración de preguntas y respuestas.
   1. Crear.
   2. Editar.
   3. Eliminar.
   4. Cargar masivamente por medio de una hoja de cálculo.
3. Crear test (listado de preguntas)
   1. Crear.
   2. Editar.
   3. Eliminar.
   4. Asignar test a participantes
4. Asignar preguntas aleatoriamente a los test
5. Generar reportes
   1. Visualizar en el sistema
   2. Descargar
6. Generar cartas de los participantes.
7. Administración de perfiles para el control del sistema.
8. Administrar el fondo de las pantallas en el modo “juego”
9. Administrar temporizador para llevar control del tiempo entre preguntas en el modo “juego”

## Suposiciones y Restricciones

Las suposiciones y restricciones se obtienen a través de entrevistas con los solicitantes del sistema, las cuales son:

1. Debe funcionar en entorno web
2. Debe ajustarse para funcionar en equipos móviles (Responsive).
3. Solo debe permitir un administrador total del sistema.
4. La generación de las preguntas para los test debe garantizar que no se presenten preguntas repetidas en el mismo.
5. Las preguntas que se presentan en los test no se deben repetir como mínimo en los 2 siguientes test de la misma categoría.
6. Las pantallas del modo juego deben generar sonidos que permitan un ambiente dinámico para los participantes y asistentes presentes en el momento de los eventos.
7. Se deben poder cargar los escudos o logos de las instituciones participantes de los eventos.
8. El sistema debe garantizar que no se puede acceder a sus pantallas de administración sin estar previamente logueado.

## Entregables del proyecto

De acuerdo con la filosofía de RUP (y de todo proceso iterativo e incremental), a pesar de que los artefactos se modifican a lo largo del tiempo hasta el proceso de desarrollo se encuentre terminado, solo se entregarán los artefactos finales, la cual equivale a la versión definitiva y estable del sistema, por lo tanto, se entrega:

1. Plan de Desarrollo del Software

Es el documento actual.

1. Modelo de Casos de Uso del Negocio

Modela las funciones del negocio tomando en cuenta la visión de los actores externos. Este modelo se representa con diagrama de casos de uso

1. Modelo de Objetos del Negocio

Modela cada caso de uso del negocio, se establecen actores internos y flujos de trabajo asociados al uso del negocio, para este se realizan diagramas de secuencia, colaboración, clases y de actividad en los cuales se evidencie el flujo de trabajo (Orea, 2009).

1. Glosario (MARCO CONCEPTUAL)

Define los términos relevantes usados en el presente proyecto

1. Modelo de Casos de Uso

Representa los actores y sus funciones en el sistema, se realiza a través de diagrama de casos de uso.

1. Visión

Se especifican las características y necesidades del producto, son requisitos del sistema

1. Especificaciones de Casos de Uso

Se realiza descripción detallada de los casos que lo requieran, este documento debe incluir: precondiciones, post-condiciones, flujo de eventos, requisitos funcionales y no-funcionales asociados. Cuando los eventos tienen un flujo complejo, se debe realizar diagrama de actividad.

1. Especificaciones Adicionales

Se registran los requerimientos y/o requisitos que no se han incluido en los casos de uso y se definen como requerimientos no funcionales.

1. Prototipos de Interfaces de Usuario

Son los prototipos de interfaces que tendrá el sistema, deben coincidir con los requisitos presentados por los usuarios.

1. Modelo de Análisis y Diseño

Este modelo es donde se traduce los requerimientos del sistema a un modelo abstracto para el desarrollo de la aplicación.

1. Modelo de Datos

El sistema es será soportado por un modelo relacional de datos, se realiza a través de diagramas de clases.

1. Modelo de Implementación

Este modelo es el conjunto de componentes necesarios para realizar el despliegue de la aplicación.

1. Modelo de Despliegue

El modelo muestra la manera en que se realizará el despliegue de los componentes (Orea, 2009).

1. Casos de Prueba

Es un documento que indica las entradas, condiciones de ejecución y los resultados esperados.

1. Manual de Instalación

El documento tiene instrucciones para realizar la instalación del producto.

1. Material de Apoyo al Usuario Final

Es un conjunto de documentos que incluyen las guías de usuario, guías de operación y guías de mantenimiento.

1. Producto

Se debe almacenar el producto en un CD con el manual de instalación con el fin de facilitar la instalación.

## Evolución del Plan de Desarrollo del Software

Se realizarán revisiones quincenales y se realizarán los cambios antes del comienzo de una nueva iteración, basados en El Plan de Desarrollo del Software.

## Organización del Proyecto

## Participantes en el Proyecto

Por parte de la universidad libre los encargados de proporcionar los requisitos y realizar la validación del funcionamiento del sistema serán:

**Solicitante**: Las personas definidas bajo este perfil serán los docentes del área de derecho encargados de dirigir o apoyar la preparación del evento. Adicionalmente también incluirá a la persona con cargo jefe de área derecho laboral con la cual se tendrá la mayor parte de la captura de requerimientos.

El personal asignado para el desarrollo del proyecto para las fases de análisis, diseño, desarrollo, pruebas e implementación durante las dos iteraciones que se tienen planeadas se conformaran por los siguientes actores:

**Líder de Proyecto:** Persona con la capacidad de documentar las solicitudes y requerimientos planteados por los solicitantes de manera que sean lo suficientemente claros y viables para el desarrollo del proyecto.

**Analista de Sistemas:** Persona con conocimiento en el diagramado de casos de uso y con la facilidad de interpretar los requerimientos iniciales y establecer unas bases sobre las que se construirá el sistema.

**Desarrolladores:** Persona con experiencia en desarrollo de software sobre el cual se realizará el proyecto.

## Interfaces Externas

Los participantes del proyecto serán definidos por la Universidad Libre. Se debe definir quienes proporcionarán requerimientos del sistema, quienes serán los encargados de evaluar y probar el funcionamiento de los prototipos entregados.

El equipo de desarrollo interactuará activamente con los docentes de derecho y la jefatura para especificación y validación de los artefactos generados.

## Roles y Responsabilidades

Según los roles que se desempeñan en RUP, estas son las responsabilidades principales de los roles en el equipo desarrollo durante las fases del proyecto.

Tabla 1

Tabla de puesto y responsabilidad

|  |  |
| --- | --- |
| Puesto | Responsabilidad |
| Líder de Proyecto | Asigna y gestiona los recursos y prioridades, canal entre el cliente y usuarios, enfoca el equipo de trabajo con los objetivos del proyecto, gestiona los riegos, planificación y realiza controles del proyecto de acuerdo al cronograma de trabajo |
| Analista del Sistema | Recibe, detalla y valida requerimientos, interactúa con los usuarios a través de entrevistas. Realiza los modelos de análisis y diseño. Elabora las pruebas funcionales |
| Programador | Encargado de la construcción de prototipos, creación de pruebas funcionales, creación de los modelos de datos. |

## Gestión del Proceso

## Plan de las Fases

El desarrollo del sistema se realiza en base a fases con 2 iteraciones en cada una de ellas. La tabla a continuación se evidencia la fase, el número de iteraciones y duración de las misma.

Tabla 2

Tabla de Fase con su cantidad de iteraciones y duración

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Fase | Nro. Iteraciones | Duración |
| Fase de Inicio | 2 | 4 semanas |
| Fase de elaboración | 2 | 3 semanas |
| Fase de construcción | 2 | 7 semanas |
| Fase de transición | 1 | 1 semana |

Los hitos que marcan el final de cada fase se describen en la siguiente tabla.

Tabla 3

Tabla de Fase descripción

|  |  |
| --- | --- |
| Descripción | Hito |
| Fase de inicio | En esta fase desarrolla los requisitos del producto desde la visión del usuario final, será establecido en el artefacto Visión. Los principales casos de uso serán identificados. La aceptación del artefacto Visión y el Plan de Desarrollo marcan el final de esta fase. (Orea, 2009) |
| Fase de Elaboración | En esta fase se analizan los requerimientos y se desarrollan prototipos funcionales, con el fin de que el usuario final apruebe los requerimientos y se realicen ajustes a los mismos. (Orea, 2009) |
| Fase de Construcción | Durante la fase de construcción se realiza una versión beta, basado en los requerimientos y validaciones. A esta versión beta se le aplican todas las pruebas y por último se válida con el usuario final. (Orea, 2009) |
| Fase de Transición | En esta fase se prepara la versión final para la implantación. Se entrega todos los manuales técnicos y de usuario. (Orea, 2009) |

## Calendario del Proyecto

Se establece el siguiente calendario donde se marca la descripción de la tarea, la duración, jerarquía y fecha en la cual se realiza.

Tabla 4

Tabla de tareas

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **ID TAREA** | **DESCRIPCIÓN** | **DURACIÓN** | **PREDECESOR** | **FECHA** |
| 1 | 1.1; Definición de problemas y oportunidades | 1 | 0 | 1-oct |
| 2 | 1.1.1; Entrevista al cliente | 2 | 1 | 3-oct |
| 3 | 1.1.2; Revisar el proceso actual del cliente | 3 | 2 | 6-oct |
| 4 | 1.1.3; Documentar problemas y oportunidades | 5 | 3 | 11-oct |
| 5 | 1.2; Establecer equipo de trabajo | 5 | 4 | 16-oct |
| 6 | 1.3; Requerimientos del sistema | 1 | 5 | 17-oct |
| 7 | 1.3.1; Definir requerimientos funcionales | 3 | 6 | 20-oct |
| 8 | 1.3.2; Definir requerimientos no funcionales | 3 | 7 | 23-oct |
| 9 | 1.4; Definición de la arquitectura física del sistema | 3 | 8 | 26-oct |
| 10 | 2.1; Identificar datos de los requerimientos | 2 | 8,9 | 28-oct |
| 11 | 2.1.1; Identificar entradas de datos | 2 | 10 | 30-oct |
| 12 | 2.1.2; Identificar salidas de datos | 2 | 11 | 1-nov |
| 13 | 2.2; Diseño de prototipo para el usuario | 5 | 12 | 6-nov |
| 14 | 2.2.1; Diseñar pantallas interactivas | 10 | 13 | 16-nov |
| 15 | 2.2.2; Diseñar reportes | 2 | 14 | 18-nov |
| 16 | 2.3; Diseño de base de datos | 5 | 15 | 23-nov |
| 17 | 2.3.1; Definición lógica de datos y sus relaciones | 3 | 16 | 26-nov |
| 18 | 2.3.2; Diseñar estructura de datos | 3 | 17 | 29-nov |
| 19 | 2.3.3; Verificación diseño de base de datos | 1 | 18 | 30-nov |
| 20 | 2.4; Diseño de interfaces | 2 | 19 | 2-dic |
| 21 | 2.4.1; Diseño de la interfaz de administración | 5 | 20 | 7-dic |
| 22 | 2.4.2; Diseño de la interfaz de usuario | 5 | 21 | 12-dic |
| 23 | 2.5; Diseño de pruebas | 9 | 22 | 21-dic |
| 24 | 2.5.1; Identificar requerimientos a probar | 5 | 23 | 26-dic |
| 25 | 2.5.2; Crear checklist de pruebas | 8 | 24 | 3-ene |
| 26 | 2.6; Validar diseño lógico | 2 | 25 | 5-ene |
| 27 | 2.6.1; Validar relación de datos | 2 | 26 | 7-ene |
| 28 | 2.6.2; Validar relación de datos con los requerimientos | 2 | 27 | 9-ene |
| 29 | 3.1; Desarrollo de módulos lógicos | 20 | 28 | 29-ene |
| 30 | 3.2; Validación de los módulos lógicos | 3 | 29 | 1-feb |
| 31 | 3.3; Correcciones en los módulos lógicos | 5 | 30 | 6-feb |
| 32 | 3.4; Desarrollar módulos de pruebas unitarias | 8 | 31 | 14-feb |
| 33 | 3.5; Ejecución de pruebas unitarias | 1 | 32 | 15-feb |
| 34 | 3.6; Corrección de errores post pruebas unitarias | 5 | 33 | 20-feb |
| 35 | 4.1; Realizar pruebas funcionales | 3 | 34 | 23-feb |
| 36 | 4.2; Realizar pruebas del checklist | 3 | 35 | 26-feb |
| 37 | 5.1; Crear manual de usuario | 5 | 36 | 3-mar |
| 38 | 5.2; Crear manual de instalación | 5 | 37 | 8-mar |

## Seguimiento y Control del Proyecto

## Gestión de Requisitos

Los requerimientos del sistema son especificados en el documento Visión (Orea, 2009), cada requerimiento debe estar definido bajo importancia, estado con el fin de realizar seguimiento.

## Control de Plazos

El líder de proyecto será el encargado de realizar el seguimiento y evaluación al cronograma del proyecto, esto se realizará de forma semanal

## Control de Calidad

En el momento que de detecten defectos se deberán formalizar con una solicitud de cambio y se les realizará seguimiento para garantizar la conformidad a la solución.

## Gestión de Riesgos

Desde la fase de Inicio se realizará un listado de riesgos del proyecto y las acciones que se deben realizar para mitigarlos, esto se deberá revisar en cada iteración.

## Gestión de Configuración

Se realizará para llevar un registro de los artefactos generados y sus versiones. Se debe gestionar las solicitudes de cambio y modificaciones que se produzcan.

# Bibliografía

Colombia, C. d. (23 de 06 de 1989). *Decreto 1360 de 1989*. Obtenido de Alcaldia de Bogotá D.C: https://www.alcaldiabogota.gov.co/sisjur/normas/Norma1.jsp?i=10575

Colombia, C. d. (15 de 01 de 2009). *Ley 1273 del 2009*. Obtenido de Secretaría del senado: http://www.secretariasenado.gov.co/senado/basedoc/ley\_1273\_2009.html

Colombia, C. d. (19 de 07 de 2010). *Ley 1403 del 2010*. Obtenido de Secretaría del senado: http://www.secretariasenado.gov.co/senado/basedoc/ley\_1403\_2010.html

Colombia, C. d. (18 de 10 de 2012). *Ley 1581 de 2012*. Obtenido de Secretaría del Senado: http://www.secretariasenado.gov.co/senado/basedoc/ley\_1581\_2012.html

deafinder. (05 de 2005). *TRIVIAL PURSUIT*. Obtenido de ideafinder: http://www.ideafinder.com/history/inventions/trivialpursuit.htm

Delgado, L. (2017). *El modelo pedagógico constructivista*. Obtenido de gestionparticipativa: http://www.gestionparticipativa.coop/portal/index.php?option=com\_content&view=article&id=255:el-modelo-pedagogico-constructivista&catid=38:travel-tips&Itemid=489

DNDA. (1993). *Decisión Andina*. Obtenido de Dirección Nacional de Derechos de Autor: http://derechodeautor.gov.co/decision-andina

EAN, U. (s.f.). *Universidad EAN*. Obtenido de https://universidadean.edu.co/preguntas-frecuentes/modelo-pedagogico

EcuRed. (26 de 10 de 2012). *Metodología para la elicitación de requisitos*. Obtenido de EcuRed: https://www.ecured.cu/Metodolog%C3%ADa\_para\_la\_elicitaci%C3%B3n\_de\_requisitos

EcuRed. (30 de 01 de 2015). *Programación orientada a objetos*. Obtenido de EcuRed: https://www.ecured.cu/Programaci%C3%B3n\_Orientada\_a\_Objetos

Francia, J. (25 de 09 de 2017). *Que es SCRUM*. Obtenido de SCRUM: https://www.scrum.org/resources/blog/que-es-scrum

Lara, D. (03 de 08 de 2007). *Encapsulamiento en programación orientada a objetos*. Obtenido de https://laraveles.com/series/poo/encapsulamiento-programacion-orientada-objetos/

Magisterio. (14 de 12 de 2017). Obtenido de ¿Qué es un modelo pedagógico?: https://www.magisterio.com.co/articulo/que-es-un-modelo-pedagogico

Neosoft. (08 de 01 de 2018). *Que es una aplicación web*. Obtenido de neosoft: https://www.neosoft.es/blog/que-es-una-aplicacion-web/

Orea, S. V. (06 de 2009). *Plan de desarrollo de software*. Obtenido de Universidad Tecnológica de Izúcar de Matamoros: http://www.utim.edu.mx/~svalero/docs/pds1.pdf

Puerta, A. R. (06 de 2018). *Modelo Pedagógico Romántico: Historia, Ventajas, Desventajas y Características*. Obtenido de Lifeder: https://www.lifeder.com/modelo-pedagogico-romantico

Puerta, A. R. (06 de 2018). *Modelo Pedagógico Tradicional: Origen y Características Principales*. Obtenido de Lifeder: https://www.lifeder.com/modelo-pedagogico-tradicional/

Salazar, D. (06 de 06 de 2013). *modelo pedagogico desarrollista*. Obtenido de modelodesarrollistapedago: http://modelodesarrollistapedago.blogspot.com/