|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | METODOLOGÍA DE INGENIERÍA DE REQUISITOS DEL NEGOCIO Y DEL PRODUCTO DE SOFTWARE | |
| **FASE 2 – EJECUCION** | |
| **IDENTIFICAR INTERACCIÓN ENTRE USUARIOS Y EL SOFTWARE** | |
| Código | Versión |
|  |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **NOMBRE DEL PRODUCTO:** |  |
| **CÓDIGO DEL PRODUCTO:** |  |
| **DIRECTOR DE PROYECTO:** |  |
| **CLIENTE:** |  |
| **CÓDIGO DEL CLIENTE:** |  |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **REGISTRO DE VERSIONADO DEL DOCUMENTO** | | | | |
| ELABORADO POR: | FECHA | DESCRIPCION | FIRMA | VERSION |
|  |  |  |  |
| APROBADO POR: | FECHA | DESCRIPCION | FIRMA | VERSION |
|  |  |  |  |

**PROPOSITO**

|  |
| --- |
|  |

**GRAFICAR DIAGRAMA DE CASOS DE USO (Arquitectura 4+1).**

|  |
| --- |
|  |

**GRAFICAR DIAGRAMA DE INTERACCIÓN**

|  |
| --- |
|  |

**GRAFICAR DIAGRAMA DE COMUNICACIÓN**

|  |
| --- |
|  |

**Técnica a Utilizar:** UML (Diagrama de interacción, Diagramas de secuencia, Diagramas UML de comunicación), C4.