



**Universidad Nacional  
Escuela de Informática  
Cátedra de Ingeniería de Sistemas I**

**Sistema COPEMMI**

**Grupo #33**

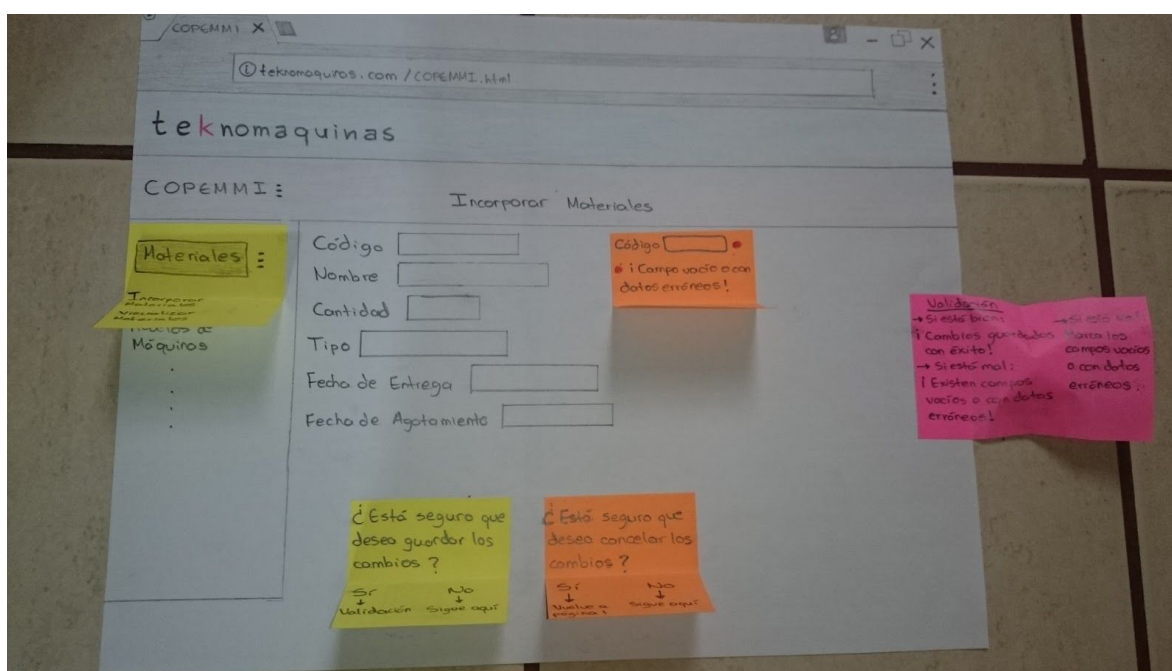
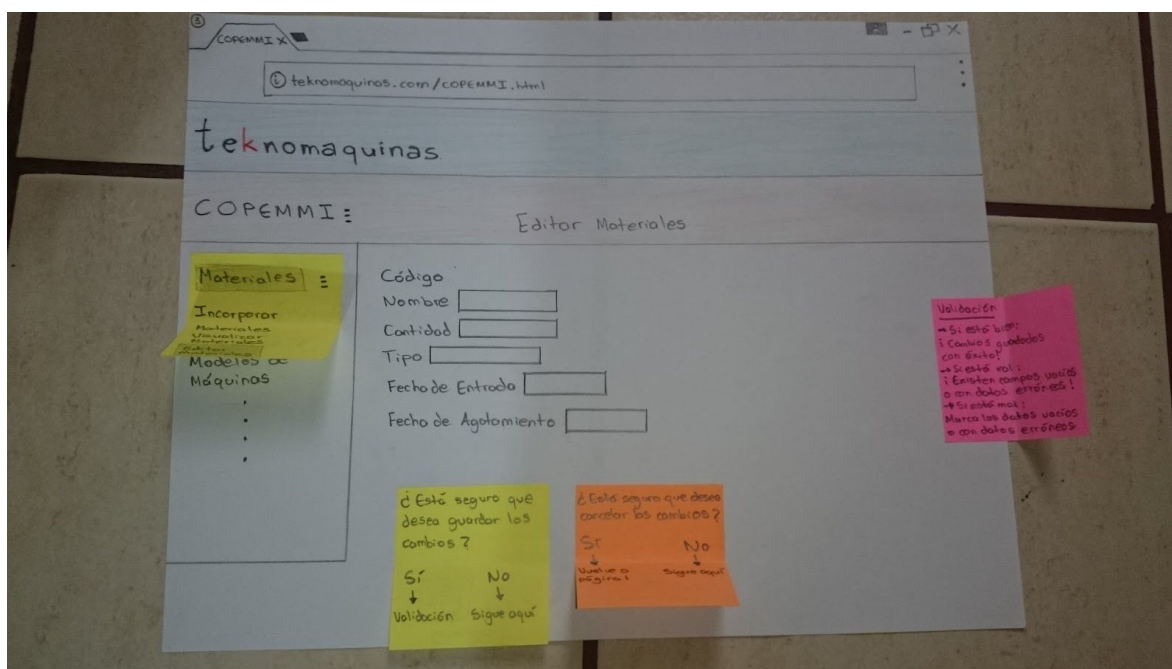
**teknomaquinas**

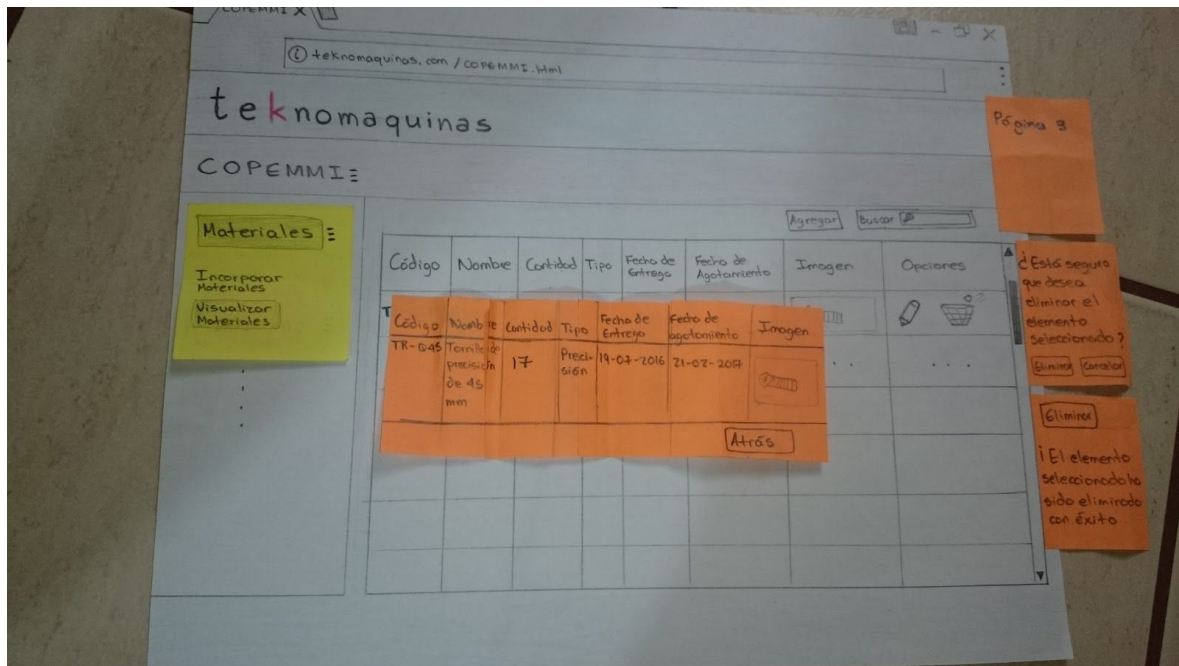
**Minuta #4**

**2016**

# Diseño

Primero se establecieron los diseños que deseaba el cliente, definidos en un principio a papel con las correcciones necesarias para luego crear el diseño definitivo.





Una de las decisiones tomadas fue quitar las imágenes para cada material y asignarlo por categoría.

**Interfaz Principal:** muestra el nombre centrado del sistema de control de inventarios de materiales para la fabricación de máquinas industriales. Al lado izquierdo se puede apreciar un menú vertical desplegable que contiene las cuatro opciones principales para las que trabaja el sistema (materiales, modelos de máquinas, órdenes de pedidos y órdenes de fabricación). Finalmente a la derecha se puede observar una tabla con la lista de todos los materiales que se encuentran registrados en la base de datos de la empresa Teknomaquinas, con las botones de suprimir, modificar, agregar (al lado derecho superior) y una barra de texto que permite buscar por nombre y mostrar la información de un material en específico.

<b>COPEMMI</b> Materiales Modelos de Máquinas Órdenes de Pedidos Órdenes de Fabricación	Buscar: <input type="text"/>		<input type="button" value="Agregar"/>				
	Código	Nombre	Cantidad	Categoría	Fecha de Entrega	Fecha de Agotamiento	Opciones
	TOR01	Tornillo 1	400	Tornillo	01/08/2016	03/01/2017	 
	TOR02	Tornillo 2	75	Tornillo	01/08/2016	03/01/2017	
	TOR03	Tornillo 3	50	Tornillo	01/08/2016	03/01/2017	
	LAM01	Lámina 1	20	Lámina	01/08/2016	03/01/2017	
	LAM02	Lámina 2	15	Lámina	01/08/2016	03/01/2017	

**Interfaz Incorporar Materiales:** una que el usuario haya seleccionado el botón de agregar del sistema va a re-direccionar a la interfaz de “Incorporar Materiales.” En esta interfaz se va a solicitar los datos de los materiales por medio de una barra de texto junto y una opción para subir una imagen; una vez que se hayan llenado todos los datos el usuario puede seleccionar el botón de “Guardar” en la que se confirma el registro de ese material o “Cancelar” para anular el registro de ese material.

## Incorporar Materiales

Código:	<input type="text"/>
Nombre:	<input type="text"/>
Cantidad:	<input type="text"/>
Tipo/Categoría:	<input type="text" value="Categoría #1"/>
Fecha Entrega:	<input type="text" value="dd/mm/aaaa"/>
Fecha Agotamiento:	<input type="text" value="Fecha Agotamiento"/>
<input type="button" value="Guardar"/> <input type="button" value="Cancelar"/>	


**Interfaz Editar Materiales:** una que el usuario haya seleccionado el botón de modificar el sistema va a re-direccionar a la interfaz de “Modificar Materiales.” En esta interfaz el usuario podrá cambiar los datos de cada material registrado en la base de datos. El usuario puede seleccionar el botón de “Guardar” en la que se confirma el registro de los nuevos datos de ese material o “Cancelar” para anular el registro de los datos ingresados.


---

## Editar Materiales

---

Codigo:	<input type="text" value="Codigo"/>
Nombre:	<input type="text" value="Nombre:"/>
Cantidad:	<input type="text" value="Cantidad:"/>
Fecha Entrega:	<input type="text" value="dd/mm/aaaa"/>
Fecha Agotamiento:	<input type="text" value="Fecha Agotamiento"/>

Guardar 

Cancelar 

**Fotos de la minuta firmada por el patrocinador el cual está de acuerdo con todo lo establecido en la misma:**



UNIVERSIDAD NACIONAL  
ESCUELA DE INFORMÁTICA  
CATEDRA DE INGENIERIA DE SISTEMAS  
INGENIERÍA DE SISTEMAS II – II Ciclo-2016  
**IS-002-V## Minuta**

**MINUTA #4**

Hora: 1:00 pm a 3:30 pm	Sede: San Pedro de Santa Bárbara, Heredia.	
Convocada por:	Luis Carlos Sánchez Azofeifa.	Objetivo: Presentación de una parte del diseño del sistema, corregir la prioridad de requerimientos del Product Backlog, además presentar los primeros escenarios y diagramas de interacción.

**I. Participantes:**

Luis Carlos Sánchez Azofeifa.	Universidad Nacional.	Estudiante, encargado de la documentación y de analizarla antes de subirla al testlink. Encargado de agendar reuniones con el patrocinador.
María Laura Alfaro Espinoza.	Universidad Nacional.	Estudiante, encargada de dar seguimiento al cronograma.
Ricardo Vargas Hernández.	Universidad Nacional.	Estudiante, encargado de la documentación y de analizarla antes de subirla al testlink.
Josué Hidalgo Ramírez.	Universidad Nacional.	Estudiante, coordinador de proyecto. Encargado de monitorear riesgos.
Melvin Mora Sibaja.	Universidad Nacional.	Estudiante, encargado de subir documentos al testlink.
Johel López Alpizar.	Universidad Nacional.	Estudiante, encargado de monitorear riesgos.
Leiman Sánchez Muñoz.	Teknomaquinas.	Patrocinador y gerente.





## **II. Puntos a Tratar:**

1. Escuchar acerca de las posibles sugerencias que pueda tener el patrocinador sobre un nuevo orden de prioridades respecto a los requerimientos funcionales presentados en el documento Product Backlog de forma que se pueda seguir una estructura lógica en el desarrollo del sistema y a la vez se pueda acomodar a las necesidades del cliente.
2. Presentar un avance de prototipo del diseño del sistema el cual está hecho a papel y muestra cómo va a ser la interfaz principal del requerimiento "Incorporar Materiales" donde se pueden visualizar los distintos campos que el cliente necesita llenar para poder incorporar un material, saber la opinión acerca del diseño y estilo del formulario para cada función, además de las barras laterales que presentan las distintas opciones, un espacio para buscar el material donde se va ingresando el nombre y el sistema va mostrando una lista relacionada para una mejor búsqueda.
3. Presentar y analizar los release necesarios para poder cumplir con los primeros dos requerimientos (incorporar materiales y visualizar materiales), saber que piensa el patrocinador acerca de las tareas asignadas a cada requerimiento para poder cumplir de manera correcta y completa cada función.
4. Presentar los primeros escenarios y diagramas de interacción de los casos de uso que forman parte del primer sprint con sus releases.
5. Presentar varios puntos del documento de arquitectura por ejemplo la vista lógica, física, entre otros.
6. Presentar el diseño definitivo de los requerimientos del primer sprint, hechos en computadora.



UNIVERSIDAD NACIONAL  
ESCUELA DE INFORMÁTICA  
CATEDRA DE INGENIERIA DE SISTEMAS  
INGENIERÍA DE SISTEMAS II – II Ciclo-2016  
**IS-002-V## Minuta**

### III. Resultados:

1. El cliente prioriza de mejor forma los requerimientos establecidos en el documento Product Backlog, lo primero que se realizó fue un análisis detallado del documento en el cual se explico de mejor forma cada requerimiento para un mejor entendimiento por parte del patrocinador, se llegó a un nuevo orden de prioridades donde se acordó de agrupar los requerimientos por módulos de la siguiente manera:
  1. Materiales.
  2. Modelos de Máquinas.
  3. Órdenes de Fabricación.
  4. Órdenes de Pedidos de Materiales.
  5. Acceso al Sistema.
2. Se mostró un avance del diseño y todo lo detallado en el mismo, relacionado con el requerimiento de incorporar materiales, en donde se van a realizar una serie de pasos para poder lograr este requerimiento.
3. Se mostraron los diseños hechos a computadora de los requerimientos que forman parte del primer sprint.
4. Se establecieron los distintos release del primer sprint con las diferentes tareas tales como diseño, validaciones, conexión a base de datos para cumplir con éxito los requerimientos iniciales, además de agregar los encargados de cada tarea.





**UNIVERSIDAD NACIONAL  
ESCUELA DE INFORMÁTICA  
CATEDRA DE INGENIERIA DE SISTEMAS  
INGENIERÍA DE SISTEMAS II – II Ciclo-2016  
IS-002-V## Minuta**

5. El patrocinador brindó algunos consejos a cerca de la interfaz principal del sistema COPEMMI por ejemplo los colores que le gustaría que llevara, aspectos como las barras laterales, entre otros.
6. Los primeros escenarios y diagramas de interacción de los casos de uso que forman parte del primer sprint con sus releases fueron presentados al patrocinador.

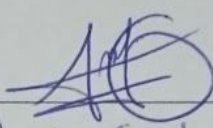
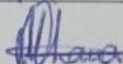
#### **IV. Acuerdos:**

1. Se llegó a un acuerdo con el gerente de la empresa Teknomaquinas sobre trabajar por módulos los requerimientos del Product Backlog según la prioridad que tengan donde en primer lugar se presentan los materiales, ya que la empresa le da mayor prioridad a estos y piensan que ahora es lo que más importa para poder tener un desarrollo mayormente eficiente de sus actividades con un control adecuado de estos.
2. Se llegó a un acuerdo acerca de las diferentes características que tendrá el diseño a utilizar para el sistema COPEMMI por ejemplo los colores, las barras si son verticales u horizontales entre otros aspectos.
3. El patrocinador también está de acuerdo con los puntos que le fueron mostrados del documento de arquitectura por ejemplo la vista física o lógica, además de los casos de uso que fueron integrados en el primer sprint con sus releases, también está de acuerdo con los diagramas de interacción y los escenarios, en este caso de éxito y frecuencia media.
4. El patrocinador está de acuerdo con los diseños definitivos, hechos a computadora de los requerimientos que forman parte del primer sprint.



UNIVERSIDAD NACIONAL  
ESCUELA DE INFORMÁTICA  
CATEDRA DE INGENIERIA DE SISTEMAS  
INGENIERÍA DE SISTEMAS II – II Ciclo-2016  
**IS-002-V## Minuta**

**Firmas de participantes**

<b>Nombre</b>	<b>Firmas</b>
Leiman Sánchez Muñoz	
Luis Carlos Sánchez Azofeifa	Luis Carlos S.
Josue Hidalgo Ramírez.	Josue Hidalgo R.
Ricardo Vargas Hernández	Ricardo
Melvin Mora Sibaja	Melvin MD
María Laura Alfaro Espinoza	
Johel Lopez Alpizar	Johel López