



# UNIVERSIDAD SABES

## PLANTEL CELAYA

Alberto Iván Hernández García

Matricula: U182053R0001

Materia: Ingeniería de Software II

Mtra. Juana Aracely Castañeda Contreras

Actividad 6: “Identificación de versiones”

Fecha de elaboración 28/06/2020



Alberto Iván Hernández García

Matricula: U182053R0001

Actividad 6: "Identificación de versiones"

## Requerimientos

<b>Nombre del Proyecto :</b>	Aplicación para control de préstamo de equipo SABES	<b>Fecha :</b>	18/05/2020	<b>Núm.</b>	2020-01
<b>Cliente:</b>	Universidad SABES plantel Celaya.				
<b>Área:</b>	Tecnologías de la información	<b>Administrador del Proyecto:</b>	Alberto Iván Hernández García		
<b>F. Inicio</b>	11/05/2020	<b>F. Termino</b>	28/08/2020		
<b>Necesidades del Negocio</b>  Se requiere una aplicación de escritorio para el control de préstamo de equipo (laptop/cañón/aditamentos) que será utilizada por los profesores de la Universidad SABES plantel Celaya.					
<b>Descripción del Proyecto:</b>  Se analizará y describirá el proceso llevado a cabo para el diseño de una aplicación de escritorio para el control de préstamo de equipo que será utilizada por los profesores de la Universidad SABES plantel Celaya.					
<b>Justificación del Proyecto:</b>  Dicho proyecto tiene la finalidad de eficientar el método de control de préstamo de equipo (laptop/cañón/aditamentos), toda vez que el actual método presenta áreas de mejora muy evidentes, además de que su desarrollo puede ser a corto plazo y con pocos recursos para su elaboración.					
<b>Alcance del Proyecto:</b>  Funcionamiento: La aplicación de escritorio que será elaborada tendrá las siguientes características:					

- Estará basada en el lenguaje de programación JAVA<sup>1</sup>
- Inicialmente sólo podrá ejecutarse en computadoras con sistema operativo Windows (XP – 10).
- No se tendrá acceso a la aplicación desde dispositivos móviles.

#### Escalabilidad:

Toda vez que existen diversos planteles educativos de la Universidad SABES en todo el estado de Guanajuato, el alcance inicial del proyecto es bastante extenso, siendo posible escalar el mismo.

#### Descripción

##### de Requerimientos:

Clave	Nombre	Descripción
R1001	Autenticación	Se requiere que la aplicación solicite un usuario y contraseña para poder ingresar al sistema y en caso de no tenerla que permita hacer el registro de dichas credenciales.
R1002	CRUD <sup>2</sup> información	CRUD es el acrónimo de "Crear, Leer, Actualizar y Borrar" (del original en inglés: Create, Read, Update and Delete), que se usa para referirse a las funciones básicas en bases de datos, se requiere un CRUD para poder ingresar información al sistema como lo puede ser hacer una solicitud de un equipo para fechas específicas.
R1003	CRUD usuarios	Se requiere un CRUD para los profesores.
R1004	CRUD equipo	Se requiere un CRUD para el préstamo de equipo.
R1005	Permisos para usuario	Definir los permisos correspondientes para cada usuario.

<sup>1</sup> [https://es.wikipedia.org/wiki/Java\\_\(lenguaje\\_de\\_programaci%C3%B3n\)](https://es.wikipedia.org/wiki/Java_(lenguaje_de_programaci%C3%B3n))

<sup>2</sup> <https://es.wikipedia.org/wiki/CRUD>



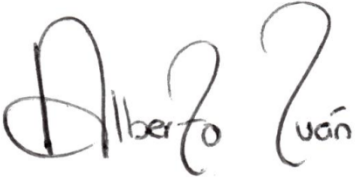
<b>Entregables:</b>
<p>Durante el proyecto se elaborará una aplicación en fase Alfa, dicha fase es la primera versión completa del programa, la cual es enviada a la parte interesada para probarla.</p> <p>Finalmente se elaborará una aplicación en fase Beta, dicha fase representa generalmente la primera versión completa de un software, la cual llega a estar disponible para el público en general, en este caso los profesores y el o los administradores.</p>
<b>Supuestos:</b>
<ol style="list-style-type: none"><li>1. Que no se cuente con el conocimiento de programación necesario para llevar a cabo la aplicación en caso de haber requerimientos de mayor necesidad tecnológica después de la fase Alfa.</li></ol>
<b>Factores de Éxito</b>
<ol style="list-style-type: none"><li>1. Contar con el conocimiento en materia de programación que permita satisfacer las necesidades del plantel educativo antes mencionado.</li><li>2. Tener el conocimiento necesario de mercadotecnia para poder "vender" la aplicación a los interesados y en un futuro la misma pueda llegar a implementarse en la institución.</li></ol>
<b>Restricciones</b>
<ol style="list-style-type: none"><li>1. Tecnológicamente y económicamente no hay restricciones, sin embargo el tiempo pudiera ser un factor que impida el alcance del objetivo general establecido.</li></ol>
<b>Proyectos Relativos Relacionados</b>
<p>De momento no existen proyectos relacionados.</p>
<b>Autorizaciones</b>



Alberto Iván Hernández García

Matricula: U182053R0001

Actividad 6: "Identificación de versiones"

Cliente / Usuario	Cliente / Usuario
Cristian Manuel Zamora Coyote	Quién corresponda
<b>Administrador / Gerente del Proyecto</b>    Alberto Iván Hernández García	