GUIA DE CONSTRUCCION Y DESARROLLO DE SOFTWARE

1. DE LA PARTE ESCRITA Y DIGITAL DEL PROYECTO

**Hoja de Presentación**

Datos personales del estudiante, al igual que de la materia.

Título mismo del proyecto o tema a desarrollar

**Marco Teórico y Justificación**

Justificación en base al Marco Teórico del Proyecto

**Objetivos**

Objetivos generales y específicos

**Alcance del Proyecto**

Qué se pretende y hasta dónde se quiere llegar con la realización del proyecto a desarrollar.

**Plataforma**

Narrativa acerca de la plataforma a ser utilizada

**Arquitectura**

Narrativa acerca de la arquitectura de desarrollo

**Ambiente**

Narrativa acerca del Ambiente a ser utilizado

**Lenguaje**

Lenguaje(s) a ser utilizado(s)

**Base de Datos**

Narrativa acerca de la(s) Base(s) de dato(s) a ser utilizada(s)

**Modelo de Desarrollo**

Narrativa acerca del modelo de desarrollo a ser utilizado

**Patrón de Diseño de Desarrollo**

Narrativa acerca del patrón de diseño de desarrollo a ser utilizado

**Nomenclatura de Programación**

Tabla descriptiva con la nomenclatura de desarrollo a ser utilizada

**Herramientas, interfaces e IDE’s**

Herramientas, software o programas propios o de terceros adicionales a ser utilizados

**Matriz de Requerimientos**  
Descripción de los requerimientos y funcionalidades a ser concebidas o contempladas en el proyecto  
**Estudio de Factibilidad y Retorno de Inversión (ROI)**  
Descripción de los requerimientos y funcionalidades a ser concebidas o contempladas en el proyecto **Cronograma de Actividades**Tabla descriptivas con las diferentes fases, tareas y actividades del proyecto desde su concepción hasta su desarrollo, prueba e implementación.   
Cada renglón deberá estar concebido con sus correspondientes fechas y prioridades.  
**Diagrama de Gantt y Ruta Crítica**Diagrama de Gantt, al igual que su Ruta Crítica, con los diferentes aspectos de visualización, al igual que los responsables en cada Hito de desarrollo.  
**Casos de Usos**Narrativa de los casos de usos del proyecto  
**Diagramas de Casos de Usos**Diagramas de casos de usos relacionados a los casos de usos utilizados en el proyecto  
**Diagrama de Secuencias**Diagramas de secuencias utilizados en el proyecto  
**Diagrama de Clases**Diagramas de clases utilizados en el proyecto  
**Diagrama de Objetos**Diagramas de objetos utilizados en el proyecto  
**Manual de Usuario**Documento anexo acerca del manual del usuario  
**Manual del Sistema**Documento anexo acerca del manual del sistema

1. DE LA PARTE PROGRAMABLE DEL PROYECTO

**Buenas prácticas de codificación**Uso de buenas prácticas de declaración de nombres, variables, objetos, y estilo o elegancia de desarrollo  
**Buenas prácticas de diseño**Elegancia y estilo de diseño, a nivel de formularios, consultas y reportes  
**Estructura de Carpetas y Archivos**Jerarquía de carpetas y archivos con sus diferentes denominaciones de almacenamiento o uso  
**Archivos XML**Uso de archivos XML para la operatividad y sostenibilidad del sistema  
**Encriptación y Desencriptación**Uso de métodos de encriptación y desencriptación de datos y/o archivos  
**Comentarización**Todas y cada una de las partes comentadas con el estilo escogido dentro de las Nomenclaturas del Proyecto  
**Documentarización**Todas y cada una de las partes documentadas dentro del estilo escogido dentro de las Nomenclaturas del Proyecto  
**Manejo y Control de Errores**Elementos que garanticen la estabilidad y funcionalidad del proyecto  
**Auditoría**Manejo y seguimiento de mecanismos de auditoría de sistemas  
**Reporteador**Uso de reportes para vistas previas, exportación e impresión de información  
**Instalador**Instalador de la aplicación, así como de los demás elementos que sostienen el producto

GUIA DE CONSTRUCCION Y DESARROLLO DE SOFTWARE

Notas:

EL Documento Nombrado Descripción del sistema abarcara todos los siguientes conceptos del sistema.

* Objetivos
* Alcance del proyecto
* Plataforma
* Arquitectura
* Ambiente
* Lenguaje
* Base de datos
* Modelo de desarrollo
* Patrón de diseño desarrollado
* Nomenclatura de programación
* Herramientas interfaces e IDE’S