

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA NACIONAL

INGENIERÍA EN SISTEMAS DE INFORMACIÓN

PROYECTO FINAL

Work Breakdown Structure

10/05/2012

PROYECTO

Que Golazo!

Sistema de Gestión de Torneos de Fútbol

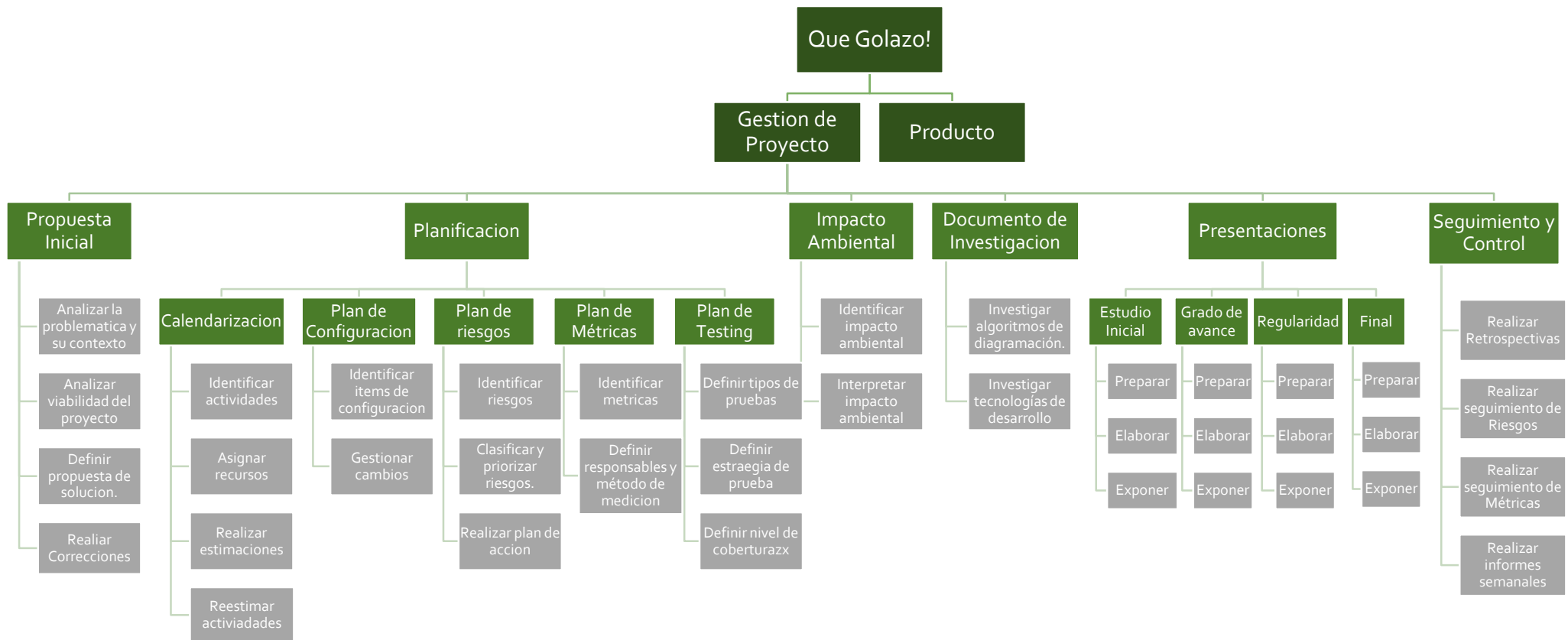


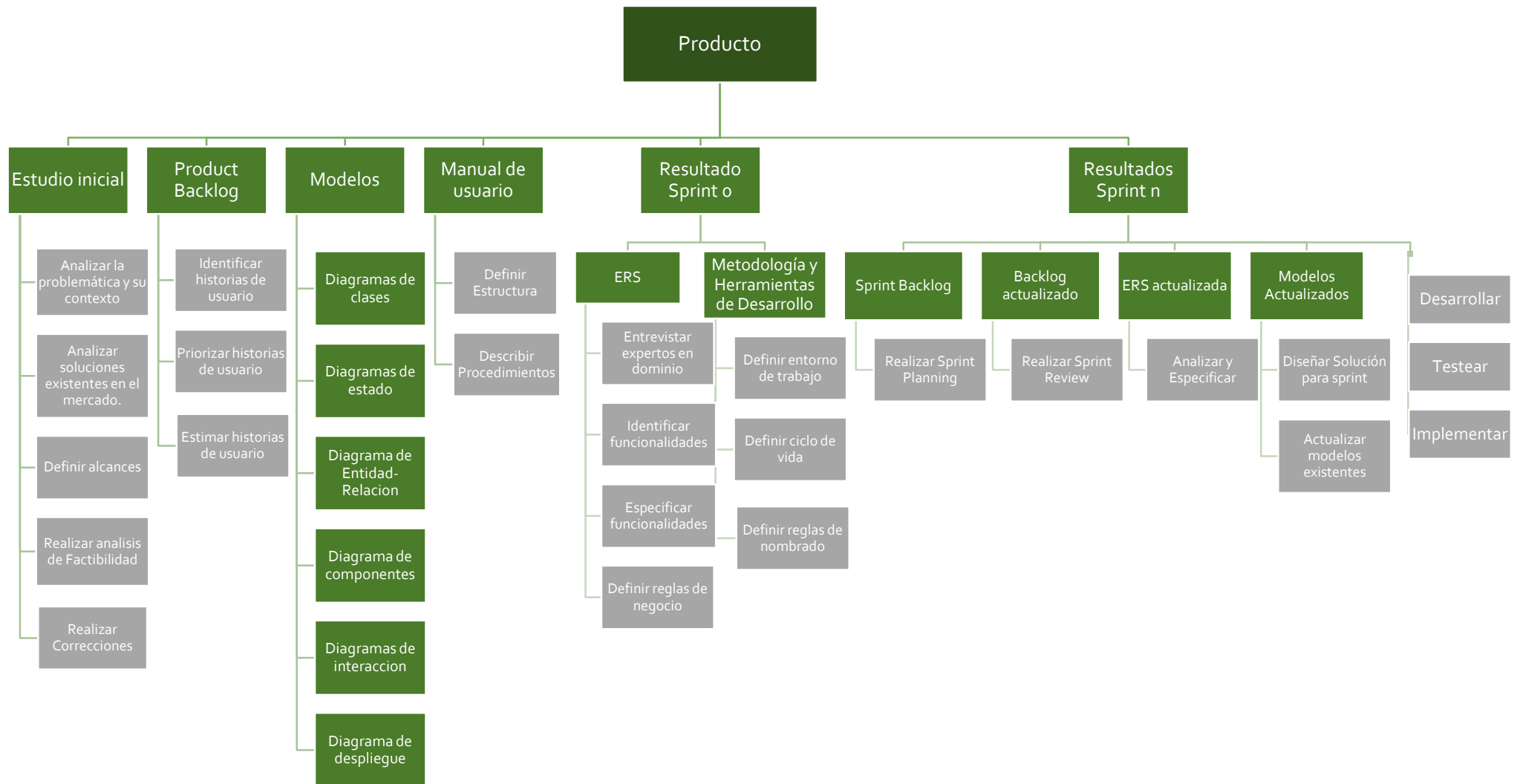
DOCENTES

Ing. Zohil, Julio
Ing. Liberatori, Marcelo
Ing. Jaime, Natalia

ALUMNOS

Allemand, Facundo leg. 58971
Herrera, Antonio leg. 57824
Pedrosa, Paula Melania leg. 58822
Rojas Amaya, M. Florencia leg. 58577







GLOSARIO

PROYECTO

Propuesta Inicial: Documento que contiene la definición del problema a abordar, junto con un análisis previo del mismo y la solución a desarrollar.

Analizar la problemática y su contexto: Comprender cuál es el problema y en qué contexto se presenta.

Analizar viabilidad del proyecto: Estudio que intenta predecir el eventual éxito o fracaso de un proyecto.

Definir propuesta de solución: Que proponemos para resolver los problemas encontrados.

Realizar Correcciones: Perfeccionar aquellos detalles de los documentos que fueron considerados inadecuados y corregir errores correspondientes.

Planificación: Abarca todos los documentos previos al desarrollo del producto. Abajo se describen.

Calendarización: Documento en el que se intenta fijar anticipadamente las fechas de las actividades a lo largo del transcurso del proyecto.

Identificar actividades: Identificar aquellas actividades que van a ser necesarias para llevar a cabo el proyecto.

Asignar recursos: A cada una de las tareas identificadas, se les asigna tiempos de inicio, de fin y responsables.

Realizar estimaciones: Intentar calcular de forma anticipada cuanto tiempo llevará poder desarrollar una actividad.

Reestimar Actividades: A medida se avance en el proyecto, tendremos mayor información para corregir las estimaciones iniciales.

Plan de Configuración: Documento que define qué elementos van a contener control de versionado, como va a ser la estructura de carpetas, que reglas de normado existirán, etc.

Identificar ítems de configuración: Identificar qué elementos van a contener control de versionado.

Gestionar cambios: Evaluar como impactan los cambios en el repositorio

Plan de riesgos: Documento que incluye una lista de riesgos priorizados y clasificados y los planes necesarios para reducir su impacto y realizar un seguimiento de los mismos.

Identificar riesgos: Identificar que riesgos pueden afectar al proyecto.

Clasificar y priorizar riesgos: Clasificarlos de acuerdo a su probabilidad e impacto.

Realizar plan de acción: Definir qué medidas vamos a tomar frente a los riesgos detectados.

Plan de Métricas: Documento que contiene que métricas se van a medir, en qué momento, y cuál va a ser la estrategia para tomarlas.

Identificar métricas: Identificar aquellas métricas que tengan valor para el proyecto.

Definir responsables y método de medición: Definir quién va a ser el encargado de tomarlas y cómo.

Plan de Testing: Documento que define que se va a testear, cómo y bajo que procedimiento.



Definir tipos de pruebas: Definir qué tipos de pruebas van a ser llevadas a cabo para el producto.

Definir estrategia de prueba: Definir cómo se van a llevar a cabo las pruebas.

Definir nivel de coberturas: Definir que porcentaje del producto se va a probar.

Impacto Ambiental: Documento que analiza cual va a ser el impacto del producto.

Identificar impacto ambiental: Identificar que probables impactos tenga la implementación del producto.

Interpretar impacto ambiental: Interpretar las causas y consecuencias que tendrán los distintos impactos.

Documento de Investigación: Documento que aborda temas de investigación necesarios para poder desarrollar el producto.

Investigar algoritmos de diagramación: Comprender aquellos algoritmos que serán necesarios para poder llevar a cabo la diagramación de un campeonato desde diversas formas.

Investigar tecnologías de desarrollo: Comprende aquellos aspectos técnicos que permitirán mejorar la calidad del producto. Ajax, JQuery, entre otros.

Presentaciones: Documentos necesarios para poder llevar a cabo las cuatro presentaciones que se preveen.

Estudio Inicial: Documentos que contienen la información necesaria para poder llevar a cabo la presentación del estudio inicial.

Preparar: Definir qué temas van a ser abordados en la presentación y como.

Elaborar: Realizar las presentaciones.

Exponer: Tiempo destinado a la presentación.

Grado de avance: Documentos que contienen la información necesaria para poder llevar a cabo la presentación del grado de avance.

Regularidad: Documentos que contienen la información necesaria para poder llevar a cabo la presentación de regularidad.

Final: Documentos que contienen la información necesaria para poder llevar a cabo la presentación final del proyecto.

Seguimiento y Control: Documentos que nos permitirán conocer cómo se encamina el proyecto de acuerdo a lo planificado.

Realizar Retrospectivas: Al final de cada Sprint se definirán las buenas prácticas, aquellas cosas por mejorar, aquellas cosas por modificar, etc.

Realizar seguimiento de Riesgos: Para aquellos riesgos considerados importantes, se realizará un seguimiento de los mismos.

Realizar seguimiento de Métricas: Llevar a cabo las métricas definidas en la planificación.

Realizar informes semanales: Todas las semanas se completa un documento donde se define el trabajo que se realizó y a lo que nos comprometemos para la semana siguiente.



PRODUCTO

Estudio inicial: Documento que contiene el estudio inicial que se realiza previo a desarrollar el producto.

Analizar la problemática y su contexto: Comprender cuál es el problema e identificar su ambiente.

Analizar soluciones existentes en el mercado: Identificar y analizar otras soluciones existentes al problema planteado o similar.

Definir alcances: Definir que va a realizar el sistema a desarrollar.

Realizar análisis de Factibilidad: Definir si va a ser posible realizar el producto.

Realizar Correcciones: Realizar correcciones luego de las devoluciones.

Product Backlog: Documento que contiene todas las historias de usuario del producto.

Identificar historias de usuario: Identificar y redactar las historias de usuario que comprende el producto.

Priorizar historias de usuario: Priorizar de acuerdo a la importancia las distintas historias para ver cuáles serán tratadas primero.

Estimar historias de usuario: Asignarles un valor estimado de complejidad a las historias de usuario.

Modelos: Documento que contiene todos los modelos del producto. Estos modelos se encontrarán bajo control de versionado, y se irán actualizando a medida se avance con el desarrollo de los distintos sprints.

Diagramas de clases: Muestra un conjunto de clases, interfaces, colaboraciones y sus relaciones. Modela la vista estática del sistema, es decir, modela estructura.

Diagramas de estado: Modela el ciclo de vida de un objeto. Muestra como pasa de un estado a otro ante la ocurrencia de un evento. Muestra la reacción del objeto. Modela una Máquina de Estado.

Diagrama de Entidad-Relación: Es una herramienta de modelado, que se concentra en los datos almacenados en el sistema y las relaciones entre éstos. Un diagrama de entidad-relación o DER es un modelo de red que describe la distribución de los datos almacenados en un sistema de forma abstracta.

Diagrama de componentes: Representa cómo un sistema de software es dividido en componentes y muestra las dependencias entre estos componentes.

Diagramas de interacción: Diagrama que permite ver la organización de los objetos y conocer las interacciones a través del paso de mensajes entre ellos realizando una determinada funcionalidad dentro de una realización.

Diagrama de despliegue: Diagrama que se utiliza para modelar la disposición física de los artefactos software en nodos.

Manual de usuario: El manual de usuario detalla al usuario final como llevar a cabo las distintas funcionalidades del sistema.

Definir Estructura: Definir cómo va a estar estructurado el manual de usuario (secciones, apartados, etc)

Describir Procedimientos: Redactar los procedimientos para llevar a cabo las funcionalidades principales

Resultado Sprint 0: Comprende todos los documentos que se llevan a cabo en el sprint 0. Se diferencia al primer sprint del resto ya que en este se lleva a cabo todo un análisis previo para poder continuar con el desarrollo del producto, y por ende se generan documentos distintos al resto de los sprints.



ERS: Es una descripción completa del comportamiento del sistema que se va a desarrollar

Entrevistar expertos en dominio: Realizar entrevistas a expertos en el dominio para conocer más acerca de la problemática. Se preveen entrevistas a jugadores, administradores de torneos y delegados.

Identificar funcionalidades: Identificar aquellas funcionalidades que van a ser llevadas a cabo por el sistema.

Especificar funcionalidades: Especificar las funcionalidades identificadas.

Definir reglas de negocio: Definir aquellas restricciones que se aplican para el negocio.

Metodología y Herramientas de Desarrollo: Documento que contiene información acerca de las herramientas a utilizar, el ciclo de vida del producto, y reglas de nombrado para la codificación.

Definir entorno de trabajo: Definir con que lenguaje de programación y base de datos se va a trabajar y sus respectivas versiones.

Definir ciclo de vida: Definir el ciclo de vida del producto.

Definir reglas de nombrado: Definir reglas de nombrado para clases, métodos, atributos, tablas, parámetros, botones, etc.

Resultados Sprint n: Comprende todos los resultados de un determinado sprint, el sprint puede tener o no reléase, en caso de tener se incorpora aquí.

Sprint Backlog: Conjunto de historias de usuario que van a ser llevadas a cabo en el sprint.

Realizar Sprint Planning: Se planea el sprint, se define el proceso y que historias de usuario van a ser llevadas a cabo.

Backlog actualizado: Como resultado de cada sprint, puede suceder que se actualice el backlog por nuevas historias que surgen, se modifican o eliminan.

Realizar Sprint Review: Se definen que historias de usuario fueron aceptadas y cuales rechazadas para ser tratadas en futuros sprints.

ERS actualizada: Es posible que como resultado del sprint, se modifiquen, eliminen o agreguen requerimientos.

Analizar y Especificar: Se analizan las funcionalidades que van a ser tratadas en el sprint.

Modelos Actualizados: Cada sprint tratará diferentes funcionalidades lo que implicará actualizar los modelos existentes para contemplar los nuevos cambios.

Diseñar Solución para sprint: Comprende el diseño de la solución para funcionalidades tratadas en el sprint.

Actualizar modelos existentes: Actualizar a partir del diseño, los modelos existentes.

Desarrollar: Desarrollar la solución propuesta.

Testear: Realizar pruebas sobre lo desarrollado para ver si cumple con los criterios de aceptación identificados.

Implementar: Implementar la solución diseñada en el sprint.