

SEPROSO. Glosario.

Francisco Javier Delgado del Hoyo

Yuri Torres de la Sierra

Rubén Martínez García

Abel Lozoya de Diego

Diciembre, 2008

Revisiones del documento

Historial de revisiones del documento

VERSIÓN	FECHA	DESCRIPCIÓN	AUTOR
0.1	7/11/08	Recopilación de Primeras definiciones.	Grupo III
0.2	3/11/08	Añadidas las abreviaturas utilizadas.	Grupo III
1.0	20/11/08	Primera versión completa del glosario.	Grupo III
1.3	7/12/08	Segunda versión completa del glosario.	Grupo III
2.0	20/01/08	Tercera versión completa del glosario.	Grupo III

Indice

Revisiones del documento	i
1 Introducción.	1
1.1 Propósito.	1
1.2 Alcance.	1
2 Definiciones.	2
3 Acrónimos.	4

Capítulo 1

Introducción.

1.1 Propósito.

Incluye la terminología clave del proyecto. Se desarrolla el documento en la fase de inicio y se completará en la fase de elaboración. Es de gran ayuda recopilando todas las definiciones de los múltiples documentos del proyecto.

1.2 Alcance.

El glosario recoge todos los términos cuyo significado es de importancia en este proyecto. Los actores (y los stakeholders) se describirán posteriormente en la vista de casos de uso.

Capítulo 2

Definiciones.

- **Línea base:** artefacto del proyecto revisado y aceptado por todas las partes involucradas.
- **Entregable:** artefacto que debe ser entregado al cliente.
- **Actividad** Unidad de trabajo que puede ejecutar un individuo o varios en un rol específico. Tiene un propósito claro y se expresa en términos de actualizar artefactos.
- **Actividad actual** Aquella que ha comenzado y aún sigue desarrollándose actualmente.
- **Artefacto** Es una pieza de información utilizada o producida mediante un proceso de desarrollo de software. Puede ser un modelo, una descripción o un software. No siempre es un entregable.
- **Etapas del proceso** Conjunto de actividades orientadas a la consecución de una serie de objetivos, que se denominan objetivos de la etapa.
- **Hito** Evento de relevancia durante el proceso. A menudo surgen de la consecución de algún objetivo.
- **Modelo de proceso** Conjunto de técnicas que definen como el proceso software debe llevarse a cabo en todas sus distintas etapas, así como cuales han de ser dichas etapas. Un modelo de proceso es una abstracción, de manera que cada proceso se convierte en una instancia del modelo al que pertenece.
- **Planificación** Se compone del plan general de ejecución del proyecto, así como del desarrollo real de dicho plan, incluyendo información detallada sobre el tiempo que requerirá cada actividad y los recursos que se destinarán (o destinaron) a la misma.

- **Planificación inicial** Es la estimación a priori de los tiempos y recursos que requerirá cada una de las actividades a desempeñar en el proceso. Se trata de la planificación teórica del proceso, y los tiempos y recursos que establece no tienen por qué coincidir con los que finalmente requiere el proyecto.
- **Proceso** Es el flujo de acciones que llevarán a la consecución de los objetivos del proyecto.
- **Proyecto** Esfuerzo temporal emprendido para elaborar un producto software. Se trata de la unidad lógica de gestión dentro del entorno de la aplicación: cada proyecto requiere una planificación que se lleva a cabo siguiendo un modelo de proceso y es gestionado por un único jefe de proyecto.
- **Proyecto finalizado** Aquel que ha alcanzado todos los objetivos que se plantearon inicialmente. Para llegar a su finalización, un proyecto requiere haber pasado y finalizado con éxito todas las etapas del proceso que fueran planificadas en el origen.
- **Recurso** Cada uno de los elementos que proporcionan un servicio necesario para la ejecución del proceso. Deben estar disponibles para su utilización. Pueden ser humanos, económicos o físicos.
- **Stakeholder** Toda persona o entidad que está directamente vinculada en el proceso o tiene intereses reales en el proyecto.
- **Tarea** Es la granularidad mínima en la que se dividen las acciones que integran cada etapa del proceso software.

Capítulo 3

Acrónimos.

Listado de acrónimos utilizado en la documentación

- **SEPROSO**: SEguimiento de PROyectos Software.
- **UPEDU**: Proceso Unificado para Educación. Modelo de desarrollo software que sigue este proyecto. Para más información <http://yoopeedoo.com> y <http://www.upedu.org>.
- **IEEE**: Instituto de Ingenieros Eléctricos y Electrónicos, corresponde a las siglas de The Institute of Electrical and Electronics Engineers.
- **UML**: Lenguaje Unificado de Modelado, por sus siglas en inglés, Unified Modeling Language.
- **OMG**: Grupo de Gestión de Objetos de sus siglas Object Management Group, consorcio dedicado al establecimiento de diversos estándares, entre ellos UML.
- **GUI**: Interfaz Gráfica de Usuario.
- **CU**: Caso de Uso.
- **PHP**: PHP Hypertext Pre-processor.
- **HTML**: HyperText Markup Language.
- **API**: Interfaz de Programación de Aplicaciones.
- **OMT**: Técnica de modelado orientada a objetos.
- **SRS**: Especificación de requisitos Software.
- **SSS**: Especificaciones suplementarias.
- **RAD**: Documento de Análisis de Requisitos.

- **SDD:** Documento de Diseño de Sistema.
- **SPMP:** Plan de Gestión de Proyectos Software.
- **ISO II:** Ingeniería del Software II.
- **UVA:** Universidad de Valladolid.