

**UNIVERSIDAD CATÓLICA BOLIVIANA “SAN PABLO”**

**UNIDAD ACADEMICA SANTA CRUZ**



Ing. J. Andrés Nogales Escobar

PLAN DE PROYECTO SOFTWARE

“SPORT MAKET”

VERSION 2.0

#### INTEGRANTES:

Sebastián Alcalá

Henry Alberto Coronado Villca

Jorge Leonardo Cárdenas Almanza

Daniel Fabricio Salvatierra Arias

Santa Cruz – Bolivia

2023



**TABLA DE CONTENIDOS**

**I. INTRODUCCIÓN**

1.1 Propósito

1.2 Alcance

1.3 Justificación/Resumen

**II. VISTA GENERAL DEL PROYECTO**

2.1 Propósito, Alcance, Objetivos

2.1.1 Propósito

2.1.2 Alcance

2.1.3 Objetivos

2.2 Producto a Entregarse

2.3 El sistema Desarrollado

2.3.1 Documentación del Sistema

2.3.2 Manuales

**III. ORGANIZACIÓN DEL PROYECTO**

3.1 Participantes en el Desarrollo del Proyecto.

3.2 Interfaces Externas

3.3 Aspecto técnicos

**IV. GESTIÓN DEL PROYECTO**

4.1-Estimaciones del Proyecto

4.1.1. Licencias

4.1.2. Software

4.1.3. Hardware

4.1.4. Resumen

4.1.5. Condiciones generales

4.2 Plan del Proyecto.

4.2.1. Plan de las Fases

4.2.2. Calendario del Proyecto

4.3 Seguimiento y Control del Proyecto

4.4.1 Historial de Revisiones

4.4.2 Gestión de Riesgos

**I. INTRODUCCIÓN**

El presente proyecto de solicitud de la empresa “Estilo-Sport”, contrata el servicio de nuestra empresa de desarrollo software “SOFT-FLASH”, para la creación de un producto software que cumpla con las necesidades del cliente en cuestión.

En fecha 05 de mayo de 2023 se realiza la solicitud del proyecto que recibe de nombre “Sport-Market”, que para su pronta evaluación se realiza este documento que argumenta procesos, estimaciones, plazos y otros aspectos en cuestión.

El cliente en una primera instancia solicita la creación pronta de un “Catalogo-Inventario digital” con una serie de requisitos que se irán evaluando y que ha medida del tiempo probablemente seguirán aumentando; Considerando los plazos y una primera entrega hacia el 19 de mayo de 2023, se consideraran prioridades y entrega de una versión Beta para la fecha, los procesos y funciones ausentes se van a ir integrando con prontitud hasta la segunda semana de junio.

**1.1 Propósito**

El propósito del proyecto “Sport-Market” directamente definido por nuestro cliente, describe un programa capaz de organizar y administrar artículos y/o inventario, de forma que al mismo tiempo él usuario final pueda también visualizar a tiempo real los productos que ofrece la tienda. Su propósito es facilitar el trabajo de administración para nuestro cliente, y las visitas o consultas rápidas de los usuarios.

El Objetivo del desarrollo del Sistema es el Análisis, diseño, implementación del Sistema “Sport-Market”, destinado a organizar, administrar la información de los procesos de control y seguimiento de inventario.

El objetivo de este Sistema es ofrecer una solución integral para la administración de los recursos de la empresa (artículos, stock, precios, disponibilidad, descuentos y/o ofertas) involucrados en todos los procesos de la Empresa “Sport-Market”.

**1.2 Alcance**

El proyecto Software de nombre “SPORT-MARKET” busca definir y desarrollar correctamente un programa que cumpla con los requisitos necesidades del cliente.

Durante la fase de planificación se define los requerimientos y las características del proyecto que serán base para la realización del análisis y diseño hasta la implementación de proyecto; deberá someterse a futura modificaciones por el cliente o más exactamente por la historia de usuario, evaluadas y analizadas correctamente y más aún si se añade durante el proceso de desarrollo.

En esta fase de inicio de desarrollo se genera la creación del software en un lapso terminado del tiempo, para hacer una mejora a la forma en cómo se llevan los procesos, una vez comenzado la fase se hará un control y seguimiento a la operatividad; y durante su fase de implementación se realizará versiones de prueba para verificar su buen funcionamiento.

**1.3 Justificación/Resumen**

La Empresa “Estilo-Sport” requiere de la implementación e implantación de un sistema de información personalizado que permita suministrar información oportuna, confiable, actualizada y relevante a los procesos que realiza; administrar inventario, presentar artículos al usuario, organizar y reservas y ventas, y otros; posibilitando la toma de decisiones en todos los niveles organizacionales, siendo esta información compatible con los procesos y controles establecidos por la misma institución.

Se necesita de una solución que permita la automatización, de forma segura y eficiente, de todos los procesos actuales que se practican en sus Transacciones diarias del negocio.

La siguiente documentación del sistema “Sport-Market” para “Estilo-Sport” en las siguientes secciones:

Vista General del Proyecto — proporciona una descripción del propósito, alcance y objetivos del proyecto, estableciendo los artefactos que serán producidos y utilizados durante el proyecto.

Organización del Proyecto — describe la estructura organizacional del equipo de desarrollo.

Gestión del Proceso — explica los costos y planificación estimada, define las fases e hitos del proyecto y describe cómo se realizará su seguimiento. Planes y Guías de aplicación — proporciona una vista global del proceso de desarrollo de software, incluyendo métodos, herramientas y técnicas que serán útil

**II.- VISTA GENERAL DEL PROYECTO**

**2.1 Propósito, Alcance, Objetivos**

**2.1.1. Propósito:** El propósito del Proyecto del Sistema “Sport-Market” de la Empresa “Estilo-Sport” es proporcionar las facilidades del flujo de información necesaria para controlar ventas, reservas, inventario, precios y ofertas, entre otros; que deberá dar soporte el proyecto.

**2.1.2. Alcance:**

El alcance de este proyecto esta definido por fases, donde se realizará diferentes labores y actividades funcionales. Las fases (Planificación, Desarrollo, Implementación) están divididas en subactividades, tales para:

1)Planificación:

Etapa donde se define los requerimientos y características que conformaran el programa, al mismo tiempo su evaluación y un prediseño de este.

(requerimientos, análisis, diseño).

2)Desarrollo:

Etapa donde inicia la creación y desarrollo del proyecto en base a los requerimientos definidos y prediseñados; aun que en esta etapa se elabora un mejor diseño de la estructura del programa, también se comienza la codificación del programa. Al ser una fase muy importante, y por intenciones de ahorro en costes futuros, se realiza un control y seguimiento de los procesos que lo conforman. (Diseño, codificación, prueba)

3)Implementación:

Para la implementación se hará un extenuante control y pruebas del producto a entregarse, se invierte costes en este proceso que evalúa si el producto cumple con los fines establecidos, y si este presenta errores y fallos. (Prueba, Mantenimiento, Implementación)

**Fuera del alcance:**

Ya que nuestra función y alcance, es tan solo la entrega de un producto que cumpla con las exigencias y necesidades del cliente se encuentra correcto mencionar que las siguientes actividades salen del alcance establecido:

-Marketing y/o publicidad del proyecto

-Administración económica y/o evaluado de precios.

-Diseño gráfico y/o estética del catálogo (producto en consola).

-Responsabilidad de mantenimiento y/o mejorar el programa posterior al mes de septiembre de 2023.

**2.1.3 Objetivos:**

Respecto a los objetivos planteados, se los considera en base de los requerimientos funcionales dictados; según el listado de objetivos para el proyecto, se debe dar prioridad a objetivos prioritarios para resolver con prontitud las necesidades de nuestro cliente. Siendo los objetivos y su descripción los siguientes:

-Objetivo principal: Crear un catálogo/inventario digital del servicio en cuestión.

El objetivo principal o Meta del proyecto, es poder obtener el hibrido solicitado entre inventario y catalogo en un programa.

-Objetivo específico:

a) Equipar el catálogo con un sistema de inventario: Como principal requisito funcional y como un requisito complejo de realizar, se buscará ir desarrollando sus procesos, métodos de entrada y salida; pero colocándola con menor prioridad por el tiempo que demanda en su equipamiento a una base de datos.

b) Añadir un sistema de Loguin para cuestiones de modificación: El sistema de inventario debe estar restringido y solamente los administradores podrán ingresar para actos de cambio o modificación de algún artículo.

c) Categorizar o listar las funcionalidades del menú principal: La lista en la que se debe mostrar los procesos deberá ser en un menú, y los artículos deben encontrarse envueltos en categorías; esta funcionalidad debe ser la más prioritaria de todo el proyecto para su primera entrega.

d) Añadir un sistema de búsqueda de código numeral sujeta a cada artículo: El sistema de búsqueda debe dar con artículos particulares una vez dado el código correcto, de lo contrario no mostrar nada; esta funcionalidad debe darse con prioridad para la primera presentación del proyecto.

**2.2 Producto a Entregarse**

El producto para entregarse está definido en cada una de las etapas de la metodología a utilizar, debiendo como mínimo ser los siguientes:

**2.3 El sistema Desarrollado**

Los ficheros del producto empaquetados y almacenadas en un CD con los mecanismos apropiados para facilitar su instalación. Opcionalmente se podrá hacer la entrega en un Pendrive de mecanismo apropiado.

**2.3.1 Documentación del Sistema:** En este presente documento se mostrará todo el proceso de trabajo bajo la metodología incremental, para dar mejor análisis del proyecto llevada desde la fase de inicio hasta el producto terminado que es el “Sport-Market”

**2.3.2 Manuales:** Se presentará el siguiente Manual para tener un mejor alcance del Sistema:

**Manual del Sistema:** En este documento se seguirán los pasos adecuados para poder realizar el mantenimiento de los Clientes, Productos, Formulas, etc. contiene la arquitectura del sistema, estructura de los botones que componen cada módulo, descripción general de los procesos, modelo de datos, Diagrama de procesos de acuerdo al flujo de datos de cada módulo y diccionario de datos.

**II. ORGANIZACIÓN DEL PROYECTO**

**3.1 Participantes en el Proyecto.**

Considerando las fases de Inicio, Elaboración y Construcción, estará formado por los siguientes puestos de trabajo y los encargados de ellos:

* Jefe de Proyecto. es responsable de liderar y gestionar proyectos desde el inicio hasta la finalización

Henrry Alberto Coronado Villca

* Analista de Sistemas. Su trabajo implicaría trabajar en el desarrollo y mantenimiento de sistemas informáticos para empresas y organizaciones

Sebastián Alcalá Kuajara

* Analistas - Programadores. Son profesionales que tienen habilidades tanto en el análisis de sistemas como en la programación de software les permiten participar en todas las etapas del ciclo de vida del desarrollo de software.

Jorge Leonardo Cárdenas Almanza

* Ingeniero de Software. Su trabajo consiste en aplicar principios de ingeniería para diseñar, desarrollar, probar y mantener software de alta calidad.

Daniel Fabricio Salvatierra Arias

**3.2 Interfaces Externas**

A continuación, se describirá los módulos que formaran parte de la propuesta de “Sport-Market” para la empresa “Estilo-Sport” y sus requerimientos funcionales, aspectos técnicos y características del sistema de información.

**MÓDULOS QUE FORMAN PARTE QUE LA PROPUESTA DE “SPORT-MARKET”**

**REQUERIMIENTOS FUNCIONALES**

Para especificar mejor la funcionalidad del software requerido por La Empresa “Estilo-Sport”, se han conformado bloques de requerimientos denominados módulos, que serán interpretados como una forma de organizar y clasificar las funcionalidades y no necesariamente como módulos de software.

**REQUERIMIENTOS DEL PROCESO DE CATALOGO/MENU**

Aclarar antes, que en el programa debe poder darse la opción de regresar.

Tendrá las siguientes tareas específicas:

* Mostrar un menú; que presente opciones a elegir (Bienvenida, Buscador, Categoría, Administrador, Manual de usuario)
* Mostrar Bienvenida; que presente textos de introducción y promoción.
* Agregar Buscador; que interactúe con el almacén, y pueda mostrar un articulo en particular a través de su Código.
* Mostrar Categoría; que sea una manera de visualizar el almacén en forma ordenada y sistematizada.
* ADMINISTRADOR; desbloque esta función introduciendo la cuenta designada (Loguin), con el que se desbloque los requerimientos siguientes.
* Manual de usuario; Visible para todos, mostrará de forma coherente como funciona el programa y dará soporte de este.

Además, contará y deberá manejar los siguientes parámetros generales:

Código. – Serie de número del producto que corresponde

Cuenta. - Perfil personal administrativo para acceder a funciones avanzadas

**REQUERIMIENTOS DEL PROCESO DE ALMACEN**

Tendrá las siguientes tareas específicas:

* Registrar y actualizar el stock de productos por proveedores que ingresan al almacén.
* Anular una determinada compra, para esta acción deberán hacer la verificación y validez de la solicitud por al menos dos administradores
* Listar la información completa del artículo (Nombre, Stock, Codigo, Precio, Fecha de ingreso.).
* Agregar y eliminar algún artículo.
* Controlar la entrada de Insumos hacia el almacén

Además, contará y deberá manejar los siguientes parámetros generales:

Código. – Serie de número del producto que corresponde

Tipo de Insumo. - Insumo de Producción e Insumo de Venta.

Producto. - Los diferentes productos que oferta la tienda.

Categorías. Los tipos de productos (si son poleras, shorts, zapatos, camisa, etc.)

**REQUERIMIENTOS DEL PROCESO DE VENTA**

Tendrá las siguientes tareas específicas:

Generar Comprobante que muestre la cantidad de productos vendidos y el precio total de la venta.

Listar los precios de cada producto.

Generar y actualizar la lista de los diferentes tipos de productos vendidos durante el día.

Además, contará y deberá manejar los siguientes parámetros generales:

Serie. - El número que identifica al comprobante que se emite en la venta

Tipo de Ventas. - Si es al contado o al crédito

Ventas. - Ventas diarias que se realiza por la venta de los productos

Clientes. -Los datos de los que compran los productos. Producto. - Los diferentes productos que oferta la tienda.

**REQUERIMIENTOS DEL PROCESO DE REPORTES**

Tendrá las siguientes tareas específicas:

* Reportar las ventas diarias que realiza el vendedor durante el transcurso del día.
* Reportar la salida de artículos de Almacén ya sea hacia el área de reserva o de Ventas.

Además, contará y deberá manejar los siguientes parámetros generales: - Ventas Diarias. - Las ventas que se realizan por día.

* Artículos. - los diferentes artículos (producto) que se va a necesitar para la venta

**REQUERIMIENTOS NO FUNCIONALES”.**

El sistema de información poseerá las siguientes características operacionales.

* **Ergonomía:** El Software deberá ser lo suficientemente fácil de manejar por el usuario; es decir este último podrá hacer todas las operaciones en el sistema ya sea empleando el teclado o el Ratón.
* **Integración:** Es decir deberá integrar toda la información y sincronizar todos los procesos y eventos, lo que permitirá obtener información en todo momento. Todos los módulos del software deberán integrar información.
* **Escalabilidad:** El diseño del software soportará el incremento de volumen de operaciones sin necesidad de modificar el código fuente.
* **Desempeño:** El tiempo de respuesta y la duración de las opciones funcionales del software de La Empresa “Estilo-Sport” será lo más rápido posible. Por tanto, el nivel de servicios requerido es tal que el sistema información integral no sufra una disminución en su desempeño (degradación) respecto al nivel previo al de la puesta en producción.

**3.3 Aspecto técnicos**

**3.3.1 Manejador de Base de Datos a Utilizar:** El proyecto SPORT-MARKET utilizará un sistema de base de datos MYSQL 8.0.3, que será entregado completo después de la segunda iteración de la fase de desarrollo.

**IV. GESTIÓN DEL PROYECTO.**

**4.1 Estimaciones del Proyecto**

A continuación, se presenta la propuesta económica para la ejecución del presente proyecto.

**4.1.1. Licencias.**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **ÍTEM** | **DESCRIPCIÓN** | | | **CANTIDAD** | **PRECIO $** | | **TOTAL** |
| 1 | Code | Blocks | 1 | | Free | |  |
| ID de | Programación |  |
| 2 | MYSQL WORD BENCH | | | 1 | Free | |  |
| 3 | MYSQL SERVER COMMUNITY | | | 1 | Free | |  |
| 5 | WINDOWS 10 PRO | | | 1 |  | 280.0$ 280.0$ | |
|  | | | | | | | **280.0$** |

**4.1.2. Software.**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **ÍTEM** | **DESCRIPCIÓN** | **CANTIDAD** | **PRECIO** | **TOTAL** |
| **1** | Análisis | 2 | 150 $ | 300 $ |
| **2** | Diseño | 2 | 840 $ | 1680 $ |
| **3** | Implementación | 1 | 1260 $ | 1260 $ |
| **TOTAL** | | | | 3240 $ |

**4.1.3. Hardware**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **ÍTEM** | **DESCRIPCIÓN** | **CANTIDAD** | **PRECIO** | **TOTAL** |
| 1 | ALQUILER COMPÚTADORA DE ESCRITORIO DELUX Core I7 | 4 | 30$ | 120$ |
| **TOTAL** | | | | **120.0$** |

**4.1.4. Resumen.**

|  |  |
| --- | --- |
| **RUBRO** | **TOTAL** |
| Licencias | 280.0$ |
| Software | 3240 $ |
| Hardware | 120.0$ |
| Presupuesto de reserva (20%) | 700.0$ |
| **TOTAL** | 4.340 $ **4.340720.0$** |

**4.1.5. Condiciones generales**

Como se aprecia en la propuesta Económica, está dividida en 3 partes principales las cuales se especifican en las siguientes líneas para definir mejor la estructura de costos presentada:

**Licencias**: Este rubro indica las licencias que la Empresa “Estilo-Sport” deberá adquirir para la construcción del software. Se plantea la adquisición de estas licencias debido a que el Código fuente de la Aplicación (desde el código fuente del software y de la base de datos), pertenecerán a la Empresa “Estilo-Sport”, y se requiere de su adquisición para que tenga el derecho a realizar las modificaciones requeridas.

**Software**: Acá se indica el costo de análisis, diseño e implementación del desarrollo del software la misma que se plantea que el desembolso sea en partidas iguales mensuales. ($ 400.00), la misma que incluye todos los tributos que establezcan las normas legales pertinentes, que nos va a servir para los gastos durante casi todo el desarrollo el Sistema.

**Hardware**: Se sugiere la adquisición de 4 equipos de Cómputo para la construcción del software, debido a que estos proporcionarán mayores prestaciones ergonómicas que permitirán aprovechar al máximo las características de las dichas máquinas y agilizar la construcción del Sistema.

**Presupuesto de reserva**: Se tiene en cuenta múltiples gastos realizados durante todo el desarrollo del proyecto como por ejemplo el pago del consumo de luz, CD, alquiler de computadoras, impresiones de la documentación, hojas, algunos inconvenientes de ultimo minutos y otros gastos más.

**4.2 Plan de Proyecto**

**4.2.1 Plan de las Fases.** El desarrollo se llevará a cabo en base a fases con una o más iteraciones en cada una de ellas. La siguiente tabla muestra una la distribución de tiempos y el número de iteraciones de cada fase (para las fases de Construcción y Transición es sólo una aproximación muy preliminar)

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| ITEM | FASE | NRO.INTERACIONES | ORDEN / DEPENDECIA |
| A | Requisitos | 1 |  |
| B | Análisis | 1 | A |
| C | Diseño | 2 | A, B |
| D | Codificación | 2 | A, C |
| E | Prueba mantenimiento | 1 | A, D |
| F | Implementación | 1 | D,E |

Los hitos que marcan el final de cada fase se describen en la siguiente tabla.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **DESCRIPCIÓN** | | **FASE** |
| Fase de Inicio | | En esta fase desarrollará los requisitos necesarios del  producto desde la perspectiva del usuario, los cuales serán establecidos en el artefacto Captura de Requerimientos. Los principales casos de uso serán identificados y se hará un refinamiento del Plan de Desarrollo del Proyecto. La aceptación del cliente / usuario y el Plan de Desarrollo marcan el final de esta fase. |
|
|
| Fase de Elaboración | | En esta fase se analizan los requisitos y se desarrolla un  prototipo de arquitectura (incluyendo las partes más relevantes y / o críticas del sistema). Al final de esta fase, todos los casos de uso correspondientes a requisitos que serán implementados en la primera versión de la fase de Construcción deben estar analizados y diseñados (en el Modelo de Análisis / Diseño).  La revisión y aceptación del prototipo de la arquitectura del sistema marca el final de esta fase. La primera iteración tendrá como objetivo la identificación y especificación de los principales casos de uso, así como su realización preliminar en el Modelo de Análisis / Diseño, también permitirá hacer una revisión general del estado de los artefactos hasta este punto y ajustar si es necesario la planificación para asegurar el cumplimiento de los objetivos. Ambas iteraciones tendrán  una duración de semanas. |
|
|
|
|  | Durante la fase de construcción se terminan de analizar y  diseñar todos los casos de uso, refinando el Modelo de Análisis/Diseño. El producto se construye en base a 2 iteraciones, cada una produciendo una versión a la cual se le aplican las pruebas y se valida con el cliente / usuario. | |
| Fase | de | |
| Construcción | Se comienza la elaboración del material de apoyo al usuario. El hito que marca el fin de esta fase es la versión de la versión, con la capacidad operacional parcial del producto que se haya considerado como crítica, lista para  ser entregada a los usuarios. | |

|  |  |
| --- | --- |
| Fase de Transición | En esta fase se prepararán dos versiones para distribución,  asegurando una implantación y cambio del sistema previo de manera adecuada.  El hito que marca el fin de esta fase incluye, la entrega de toda la documentación del proyecto con los manuales de instalación y todo el material de apoyo al usuario, la  finalización del entrenamiento de los usuarios. |
|

**4.2.2 Calendario del Proyecto:**

Para este proyecto se ha establecido el siguiente calendario. La fecha de aprobación indica cuándo el artefacto en cuestión tiene un estado de completitud

suficiente para someterse a revisión y aprobación, pero esto no quita la posibilidad de su posterior refinamiento y cambios.



**4.4 Seguimiento y Control del Proyecto**

**4.4.1 Historial de Revisiones**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **VERSIÓN** | **FECHA** | **DESCRIPCIÓN** |
| 1.0 | 05/05/2023 | Versión preliminar como propuesta de desarrollo. |
| 2.0 | 10/05/2023 | Versión propuesta para aprobación al final de la fase de inicio. |
| 3.0 | 12/05/2023 | Versión revisada en la fase de elaboración. |
| 4.0 | 14/05/2023 | Versión revisada al final de la fase de Elaboración. |
| 5.0 | 19/05/2023 | Versión revisada en la primera iteración de la fase de construcción. |

El calendario del proyecto tendrá un seguimiento y evaluación semanal por el jefe de proyecto, los defectos detectados en las revisiones y formalizados, tendrán un seguimiento para asegurar la conformidad respecto de la solución de dichas deficiencias.

Para la revisión de cada artefacto y su correspondiente garantía de calidad se utilizarán las guías de revisión incluidas en RUP.

**4.4.2 Gestión de Riesgos:** A partir de la fase de Inicio se mantendrá una lista de riesgos asociados al proyecto y de las acciones establecidas como estrategia para mitigarlos o acciones de contingencia. Esta lista será evaluada al menos una vez en cada iteración.

**RIESGOS ACCIONES DE CONTINGENCIA**

|  |  |
| --- | --- |
| 1. Baja intensidad de Energía Eléctrica, | 1. Guardar cada momento la  información que se está manejando, teniendo en cuenta aspectos de seguridad. |
| y que se pierda la información avanzada y todo nuestro Sistema, o que tenga algunas fallas al momento de las pruebas. |
|
|
|
| 2. Pérdida de información la base de | 2. Sacar una copia de seguridad cada  cierto tiempo, conforme q se está avanzando el proyecto. |
| Datos. |
| 3. Pérdida de Información avanzada por | 3. Se tratan con cuidado, se realiza el  mantenimiento de forma regular, está previsto el préstamo de otros equipos. |
| algún desperfecto de la computadora, |
| Falla de los equipos. |
| 4. Miembro de equipo o trabajador inhabilitado por salud u otra novedad. | Tener otra opción de trabajador, donde otro miembro de otra área pueda sustituir su trabajo momentáneamente |
| 5. Accidentes con el hardware de trabajo o dispositivos de uso técnico | Tener previsto repuestos necesarios para dichas situaciones |
| 6. A la acción de virus, que dañen los | Todo el software que llega se analiza  en un sistema utilizando software antivirus. |
| equipos y archivos. |

|  |  |
| --- | --- |
|  |  |

**V. ANEXOS**

**5.1 Historia Usuario**

|  |  |
| --- | --- |
| Historia de Usuario | |
| Numero: 1 | Usuario: Daniel Quispe |
| Nombre de Historia: | |
| Prioridad de Negocio: 10 | Riesgo en desarrollo: Medio |
| Puntos Estimados: ¿? | Integración Asignada: C++ |
| Programador Responsable: Sebastian Alcalá | |
| Descripción: Luego de elegir el producto debe aparecer un mensaje de confirmación y si se confirma debe aparecer un aviso de como contactar con la tienda | |
| Observación: Sin observaciones | |

|  |  |
| --- | --- |
| Historia de Usuario | |
| Numero: 2 | Usuario: Mateo Terrazas |
| Nombre de Historia: | |
| Prioridad de Negocio: 9 | Riesgo en desarrollo: Medio |
| Puntos Estimados: ¿? | Integración Asignada: C++ |
| Programador Responsable: Leonardo Cárdenas | |
| Descripción: El catálogo mostrará los precios en dólares y los convertirá a bolivianos | |
| Observación: Sin observaciones | |

|  |  |
| --- | --- |
| Historia de Usuario | |
| Numero: 3 | Usuario: Pablo Mercedes |
| Nombre de Historia: | |
| Prioridad de Negocio: 6 | Riesgo en desarrollo: Medio |
| Puntos Estimados: ¿? | Integración Asignada: C++ |
| Programador Responsable: Fabricio Salvatierra | |
| Descripción: El catálogo tendría la opcion de volver a tras si el usuario quiere cambiar de categoría | |
| Observación: Sin observaciones | |

|  |  |
| --- | --- |
| Historia de Usuario | |
| Numero: 4 | Usuario: Mario Perales |
| Nombre de Historia: | |
| Prioridad de Negocio: 7 | Riesgo en desarrollo: Medio |
| Puntos Estimados: ¿? | Integración Asignada: C++ |
| Programador Responsable: Leonardo Cárdenas | |
| Descripción: Un menú para que el usuario pueda elegir la categoría de la ropa que le interesa | |
| Observación: Se implementará seguridad para evitar inyecciones de SQL | |