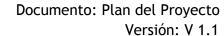




Control de Versiones

Fecha	Versión	Descripción
23-02-2015	V 0.1	Borrador
25-02-2015	V 0.2	Descripción de enunciado del problema y proceso específico
01-03-2015	V 1.0	Primera versión entregable
06-03-2015	V 1.1	Corrección de estándar, números de página





ÍNDICE

Objetivo del proyecto

Enunciado del problema

Proceso específico

Tiempo estimado

Calendario

Riesgos

Estrategia de control de versiones

Estrategia de control de cambios

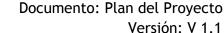
Formato de Solicitud de cambio

Proceso de Administración de Cambios

Comité de Control de Cambios

Repositorio

Protocolo de entrega





Objetivo del proyecto

Conocer y practicar actividades de desarrollo de software al generar un producto de software con calidad, de manera individual.

Enunciado del problema

La coordinación de Cómputo de una dependencia universitaria requiere de un sistema web que permita llevar el control del inventario del equipo de cómputo, (CPU, monitores, impresoras, tablets), esto con el propósito de mantener actualizada la información de los equipos con los que se cuenta. Se requieren tres tipos de usuarios, que se diferencian por los permisos y accesos que tienen sobre la información cada uno: El jefe de la coordinación pueda dar de alta, baja y actualizar usuarios, además podrá dar de alta, baja y realizar consultas y modificaciones sobre los equipos; Los capturistas darán de alta, modificarán y darán de baja los equipos, registrarán cuando se les dé mantenimiento o se manden a reparación; Los responsables de los equipos son el personal de la dependencia quienes podrán revisar los estados, reparaciones y mantenimientos de los equipos a su cargo.



Proceso específico

Método TOO

Propósito

Método

- Aprender a desarrollar un producto de software de forma individual, siguiendo un método definido que incluye prácticas de calidad.
- El método sigue lo propuesto por la Esencia
- Contiene prácticas del Proceso Unificado
- Está descrito con Kuali-Beh.

Entrada	Resultado
 Los alumnos tienen los conocimientos de programación suficientes para desarrollar un producto de software Se tiene la necesidad de generar un producto de software a fin de que los alumnos aprendan a ejecutar un método bien definido. 	 Los alumnos han practicado un método bien definido. Producto de software funcional

Prácticas

Alfa Forma de trabajo

- PS1 Crear el repositorio de documentos
- PS2 Revisiones entre colegas
- PS3 Retrospectiva del desarrollo

Alfa trabajo

- PA1 Planificar el proyecto
- PA2 Cerrar el proyecto

Alfa Requerimientos

- Práctica de Requerimientos de software
 - R1 Entender Requerimientos
 - R2 Identificar casos de uso
 - R3 Detallar casos de uso
 - R4 Identificar casos de prueba funcionales
 - R5 Definir prototipo de interfaz de usuario
 - R6 Lista de requerimientos no funcionales

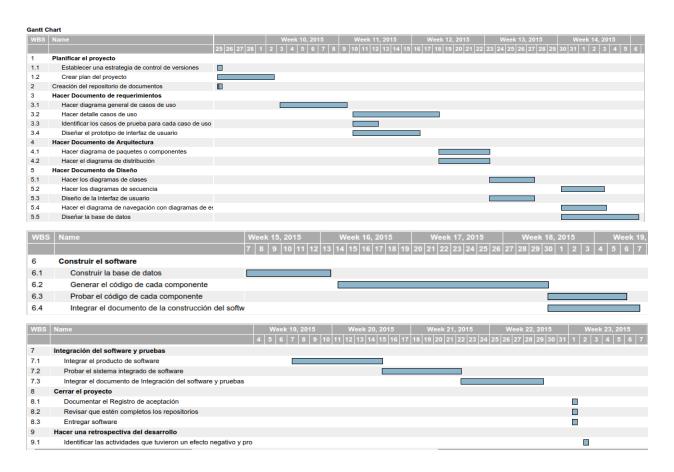
Alfa Sistema de software

- Práctica de Diseño
 - D1 Arquitectura general
 - D2 Descripción de componentes: diagrama de clases, diagramas de secuencia, de estados
 - D3 Diseño de la interfaz de usuario
- Práctica de Construcción
 - C1 Preparar la construcción
 - C2 Construir y probar el código
- Práctica de Integración de software y prueba
 - I1 Integración del software
 - I2 Prueba del software



Tiempo estimado

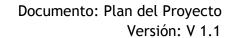
Calendario



Riesgos

Riesgos				
Riesgo	Probabilidad de ocurrencia	Indicador	Plan de contención	Plan de contingencia
Tardarse más tiempo del estimado en el desarrollo	0.6	Alto	Cumplir con los tiempos establecidos. Empezar desde el 2 de marzo tutorial de python.	No dormir para terminar en tiempo.
Retraso en las entregas del plan	0.4	Moderado	Cumplir con los tiempos establecidos.	Solicitar una prorroga a la maestra.
Pandemia como la del H1N1 en el 2009-2010	0.4	Moderado	Aceptarlo.	Aceptarlo. Replanear.

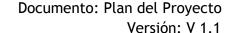
02 de Marzo del 2015





Estrategia de control de versiones

Estrategia de control de v	versiones		
Identificación de la configuración	Dentro del repositorio se almacenará tanto el código fuente como la documentación del proyecto. Todos los documentos que no son parte del código fuente serán almacenados en formato PDF. Los entregables, que por entregables se entiende que pasarán luego a revisiones entre colegas, tendrán como versión un número sin decimal, empezando por la versión inicial entregable como V 1.0. Las líneas base se consideran tales versiones.		
Estado de la configuración	La nomenclatura para los artefactos de los proyectos que se encuentran dentro de la carpeta de <i>Documentos</i> seguirá el siguiente patrón, con excepción de aquellos artefactos ya construidos o que no puedan ser renombrados como en el caso del código fuente: DIS.T.NombreArfecto DIS: Sigla de máximo tres caracteres para identificar la disciplina a la que pertenece el artefacto que está siendo nombrado, puede ser una de las siguientes: REQ – Requerimientos AYD – Arquitectura y Diseño PLN – Plan del Proyecto PRU – Pruebas INT – Integracion CM – Administración de Cambios y Configuraciones T: Carácter que identifica el tipo de artefacto, puede ser uno de los siguientes: D: Documento M: Modelo NombreArtefacto: Nombre descriptivo del artefacto, no debe contener espacios y cada palabra debe empezar con su primera letra en mayúscula.		
Elementos a controlar	 Plan del proyecto Estrategia de control de versiones Documento de requerimientos Documento de arquitectura Documento de diseño Plan de integración 		
Frecuencia de auditorías	Las auditorías se realizan cada semana, cada día Lunes, a excepción de aquellos Lunes que no se trabaja por disposición oficial, pasando la revisión al día Miércoles, a partir del 23 de Febrero del 2015 hasta el 18 de Mayo del 2015.		
Cambios solicitados	Nombre del Descripción Impacto Solicitante Estado producto		





Estrategia de control de cambios

Formato de Solicitud de cambio

F	orma de Solicitud de Cambio
Proyecto:	Fecha:
Información del elemento	
Nombre: Responsable:	
Información del cambio	
Razones para hacer el cambio:	
Descripción del cambio	
Beneficio del cambio	
Impacto del cambio	
Estado del cambio	
Fecha de dictamen:	
APROBADO :	RECHAZADO 0
Nombre y firma del dictaminador:	

Proceso de Administración de Cambios

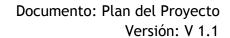
Se entiende como cambio todo aquello que afecte la línea base del sistema. Los cambios pueden proceder tanto a mejora como a la corrección de errores, el procedimiento para el manejo de cambios se realizará de la siguiente manera: Cada vez que se realiza una solicitud de cambio se deber llenar el formato que se presenta arriba, toda la información necesaria debe ser diligenciada y entregada al responsable de recibir esta solicitud. Además, en la sección *Estrategia de control de versiones* se deben anotar los detalles donde corresponde (en *Cambios solicitados*).

Comité de Control de Cambios

Quien informará sobre los cambios que se podrían efectuar y evaluará el impacto que puedan tener sobre el desarrollo del proyecto, será siempre el responsable del documento sobre el que se desee hacer un cambio.

02 de Marzo del 2015

Responsable: Ixchel Stephanie Zazueta García





Repositorio

Información del repositorio		
Clasificación	Distribuido	
Herramienta a utilizar	Git	
Ubicación	El repositorio se encuentra tanto de manera local como en la nube, la dirección para verlo es la siguiente: https://github.com/ixchelzg/metodo-too	
Estructura	El repositorio cuenta con dos carpetas principales: • web_app, que es donde se almacena el código fuente del producto final • Documentos, que es donde se almacena la documentación del proyecto	

Protocolo de entrega

Protocolo de entrega		
Responsable	Ixchel Stephanie Zazueta Garcia	
Destinatario	M. en C. María Guadalupe Elena Ibargüengoitia González y Miguel Ehecatl Morales Trujillo	
Fecha	3 de Junio	
Lugar	IIMAS	
Elementos entregados	 El software funcionando. La última versión de la documentación del proyecto de forma electrónica (e-mail). Las versiones anteriores de documentos en papel con revisiones. 	