PROYECTO FINAL

Objetivo: La realización de este proyecto tiene como fin consolidar los conocimientos vistos a lo largo del curso, acerca del proceso de construcción de software llamado *ingeniería del* software.

Metodología: Para el desarrollo del proyecto se conformarán grupos de máximo 3 personas. A partir del enunciado que se propone en el siguiente apartado, cada grupo entregará los avances solicitados por la profesora con respecto a definición del problema, especificación de requerimientos, análisis de requerimientos y diseño.

Las fechas de entrega de cada avance se informarán con la debida anticipación.

Cada entrega consiste en un documento en formato de Word, con la formulación textual del trabajo y los diagramas en UML correspondientes a cada etapa. Este documento será publicado por cada grupo en el espacio dispuesto para ello en *Aula Virtual*.

Enunciado: Elaborar el proceso de ingeniería del software para una aplicación web y para móviles que consiste en una red social académica en la cual se comparte, se comenta y se consulta acerca de enlaces a libros de filosofía disponibles en la web. Debe tenerse la precaución de que en esta red no se compartan los libros en archivos (pdf, Word, ebook, epub, etc.), puesto que hacerlo implica un tratamiento de los derechos de autor de cada caso (archivo) en particular.

En esta red social los participantes se suscriben con uno de 3 roles posibles: estudiante, profesor o investigador. Adicionalmente, cada participante podrá diligenciar un formulario con información sobre su perfil: con datos comúnmente solicitados en cualquier red social (nombre, apellido, correo electrónico, contraseña, fecha de nacimiento, sexo, imagen del perfil, ciudad y país de procedencia), y con datos referentes a su información académica: programa académico o científico al que está vinculado, nivel del programa (pregrado, especialización, maestría, doctorado), universidad o institución, ciudad y país. Las personas podrán suscribirse a la red social como usuarios de Facebook, por lo que se traer toda la información consignada en esa red, pero en todos los casos es necesario completar la información académica.

En esta red social las personas podrán

* Publicar enlaces a textos filosóficos disponibles en la red. Para ello deberán diligenciar un formulario correspondiente a la obra que contiene el enlace, con los siguientes datos: nombres y apellidos del(los) autor(es), apellido del autor; título de la obra que se enlaza; idioma en que está disponible en el enlace; ciudad, país, editorial y año de publicación de la obra que se enlaza; si la versión original está escrita en otro idioma: nombres y apellidos del traductor; título, idioma, ciudad, país, editorial y año de la publicación original; imagen de la portada de la obra; clasificación de la obra en un periodo de la filosofía (Presocrática, Griega, Helenística, Medieval, Renacentista, [Moderna](http://es.wikipedia.org/wiki/Filosof%C3%ADa_moderna), Contemporánea); clasificación en un enfoque de la filosofía (idealismo, realismo, escepticismo, subjetivismo y relativismo, empirismo, racionalismo, criticismo, pragmatismo, materialismo, historicismo, fenomenología, existencialismo, positivismo, estructuralismo, etc.)
* Comentar: enlaces publicados y otros comentarios.
* Calificar de 1 a 5 una publicación o un comentario.
* Buscar obras en un catálogo que se va conformando automáticamente. Esta búsqueda podrá filtrarse por uno o varios criterios como: apellido del autor, año de publicación, título de la obra, palabras en el título, periodo de la filosofía, enfoque filosófico, etc. Los resultados de cada búsqueda mostrarán un listado ordenado alfabéticamente según el criterio principal de búsqueda, el cual será un hipervínculo a una sección del catálogo donde se mostrará la información completa de ese registro, incluyendo: la URL donde se encuentra la obra y los comentarios que se han hecho a este enlace. Si una misma obra está registrada en el catálogo en más de un enlace, es necesario mostrarla todas las veces que aparece.

Tanto los avances del proyecto como su versión final deberá llevarse a cabo en el Documento de Análisis de Requerimientos (Anexo 1) el cual, según se les solicite, deberá contener la formulación específica del problema que lleva al diseño del software y las vistas de UML en las que se evidencia la descomposición del mismo en subsistemas, su funcionamiento y su comportamiento en el tiempo.

Bibliografía sugerida:

Bruegge, B y Dutoit, A. *Object-Oriented Software Engineering*. Prentice-Hall, 2009. Third Edition.

Sommerville, Ian. *Ingeniería del software*. Prentice-Hall, 2005. Séptima Edición.

Pressman, Roger. *Ingeniería del software. Un enfoque práctico*. McGraw Hill, 2009. Sexta Edición.

Bases de datos especializadas.

ANEXO 1- Documento de Análisis de Requerimientos

*-- Requirements Analysis Document (RAD)[[1]](#footnote-1)*–

1. Introducción
   1. Propósito del sistema
   2. Alcance del sistema
   3. Objetivos y criterios de éxito del proyecto
   4. Definiciones, acrónimos y abreviaturas
   5. Referencias
2. Sistema actual
3. Sistema propuesto
   1. Perspectiva general
   2. Requerimientos funcionales
   3. Requerimientos no funcionales
   4. Modelos del sistema
      1. Escenarios

**\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**

Nombre del escenario

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Instancias de actores participantes

(nombres propios)

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Flujo de eventos 1.

2.

**\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**

* + 1. Modelo de casos de uso

*Descripción de casos de uso*

**\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**

Nombre del caso de uso

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Actores participantes

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Flujo de eventos 1.

2.

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Condiciones de entrada

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Condiciones de salida

**\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**

* + 1. *Modelo de objetos*
    2. *Modelo dinámico*
    3. Interfaces de uso

1. Glosario

1. Bruegge, B y Dutoit, A. *Object-Oriented Software Engineering*. Prentice-Hall, 2009. Third Edition; pp. 151-153. [↑](#footnote-ref-1)