**PLANTILLA DE PROYECTO — Análisis y Diseño Orientado a Objetos (UP Ágil)**

*Versión: 1.0 | Autor: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ | Fecha: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_*

# 0. Portada y control de cambios

Proyecto: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Equipo: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ (rol: Analista, Diseñador, Dev, QA, Product Owner/Cliente)

Profesor: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ | Curso: ADOO

Resumen de una línea (elevator pitch): \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

## 0.1 Control de cambios

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Versión | Fecha | Cambios | Autor |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

# 1. Inception (Comienzo)

Objetivo: establecer visión común, viabilidad y alcance básico en pocas semanas.

## 1.1 Visión y Caso de Negocio

Problema / Oportunidad: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Objetivos del proyecto (negocio y usuario):

•

•

Beneficios esperados / KPIs: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Alcance inicial (in/out): \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Suposiciones y Dependencias: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Restricciones (legales, tecnológicas, presupuesto, tiempo): \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

## 1.2 Stakeholders (Interesados) y Roles

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Stakeholder/Rol | Intereses | Impacto | Contacto |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

## 1.3 Riesgos iniciales y mitigación (Risk-Driven)

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| ID | Riesgo | Prob. | Impacto | Plan de respuesta / Mitigación |
| R1 |  |  |  |  |
| R2 |  |  |  |  |
| R3 |  |  |  |  |
| R4 |  |  |  |  |
| R5 |  |  |  |  |

## 1.4 MVP (Producto Mínimo Viable) y criterio de éxito

Definición de MVP (características mínimas con valor):

•

Criterios de aceptación y éxito del MVP:

•

## 1.5 Prototipos / Pruebas de concepto (opcional)

Descripción / Hallazgos: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

## 1.6 Plan de Iteración 1 y Plan de Fases

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Iteración | Objetivo (cliente/arquitectura) | Historias/Casos de uso | Duración | Entrega/Validación |
| I1 |  |  |  |  |
| I2 |  |  |  |  |
| I3 |  |  |  |  |
| I4 |  |  |  |  |

# 2. Requerimientos (Evolutivos)

Nota: los requisitos se refinan iterativamente; se acepta el cambio.

## 2.1 Modelo de Casos de Uso (lista y diagrama opcional)

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ID | Nombre del Caso de Uso | Actor(es) principal(es) |
| UC01 |  |  |
| UC02 |  |  |
| UC03 |  |  |
| UC04 |  |  |
| UC05 |  |  |
| UC06 |  |  |
| UC07 |  |  |

## 2.2 Plantilla de Caso de Uso (Completamente vestido)

Usa esta plantilla para los casos críticos (≈10%) y el resto en breve/casual.

### Caso de Uso: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

|  |  |
| --- | --- |
| Sección | Contenido |
| Nombre del Caso de Uso |  |
| Alcance (Sistema) |  |
| Nivel (Meta de usuario / Subfunción) |  |
| Actor principal |  |
| Stakeholders e intereses |  |
| Precondiciones |  |
| Éxito garantizado (Postcondiciones) |  |
| Escenario de éxito principal (paso 1..N) |  |
| Extensiones (condición y manejo; e.g., 3a, 3b...) |  |
| Requerimientos especiales (no funcionales ligados al UC) |  |
| Tecnología y variaciones de datos |  |
| Frecuencia de ocurrencia |  |
| Misceláneas / cuestiones abiertas |  |

Repite esta sección para cada caso de uso clave.

## 2.3 Requisitos No Funcionales — FURPS+

|  |  |
| --- | --- |
| Categoría | Detalle / Criterio medible |
| F - Funcional (características, seguridad) |  |
| U - Usabilidad (UX, ayuda, accesibilidad) |  |
| R - Fiabilidad (tolerancia a fallos, recuperabilidad) |  |
| P - Rendimiento (tiempos de respuesta, throughput, disponibilidad) |  |
| S - Soportabilidad (mantenibilidad, configurabilidad, i18n) |  |
| + Implementación (lenguajes, plataformas, hardware) |  |
| + Interfaz (APIs/Sistemas externos) |  |
| + Operaciones (despliegue, monitoreo, backups) |  |
| + Embalaje (si aplica) |  |
| + Legal (licencias, datos personales, cumplimiento) |  |

## 2.4 Glosario / Diccionario de datos

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Término | Definición | Notas/Datos (tipo, formato, validación) |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

# 3. Análisis y Modelo del Dominio

Identifica conceptos, atributos y asociaciones relevantes del mundo real.

## 3.1 Modelo de Dominio (conceptual)

Adjunta diagrama(s) de clases conceptuales (UML). Lista de clases/atributos/asociaciones:

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Concepto | Atributos clave | Asociaciones | Notas |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

## 3.2 Reglas de Negocio

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ID | Regla de negocio | Fuente/Justificación |
| RN01 |  |  |
| RN02 |  |  |
| RN03 |  |  |
| RN04 |  |  |
| RN05 |  |  |

# 4. Diseño Orientado a Objetos

Asignación de responsabilidades y colaboraciones entre objetos.

## 4.1 Arquitectura (vision general)

Estilo arquitectónico (capas, hexagonal, MVC/MVVM, microservicios, etc.): \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Decisiones clave (centrado en arquitectura temprana):

•

•

## 4.2 Diseño de Clases (software)

Adjunta diagrama(s) de clases de diseño. Lista de clases con responsabilidades (CRC breve):

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Clase | Responsabilidades | Colaboradores |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

## 4.3 Diagramas de Interacción (Secuencia/Colaboración)

Por caso de uso clave, agrega secuencias que muestren mensajes/métodos y objetos participantes.

## 4.4 Modelo de Datos / Persistencia (si aplica)

Esquema lógico (tablas/colecciones), mapeo ORM, reglas de integridad, migraciones.

## 4.5 UI/UX — Bocetos y lineamientos

Wireframes, flujos de navegación, consideraciones de accesibilidad.

# 5. Plan de Iteraciones, Backlog y Pruebas

## 5.1 Product Backlog (Historias/Casos de uso)

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| ID | Descripción (Como..., quiero..., para...) | Valor (1-5) | Riesgo | Esfuerzo | Notas |
| PB01 |  |  |  |  |  |
| PB02 |  |  |  |  |  |
| PB03 |  |  |  |  |  |
| PB04 |  |  |  |  |  |
| PB05 |  |  |  |  |  |
| PB06 |  |  |  |  |  |
| PB07 |  |  |  |  |  |
| PB08 |  |  |  |  |  |
| PB09 |  |  |  |  |  |
| PB10 |  |  |  |  |  |

## 5.2 Plan de Iteraciones (timeboxing 2–6 semanas)

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Iteración | Objetivos | Ítems seleccionados | Criterios de aceptación | Fecha fin | Entregable demo |
| I1 |  |  |  |  |  |
| I2 |  |  |  |  |  |
| I3 |  |  |  |  |  |
| I4 |  |  |  |  |  |
| I5 |  |  |  |  |  |

## 5.3 Estrategia de Pruebas

Niveles: unidad, integración, sistema, aceptación. Datos de prueba, entornos, automatización.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| ID | Qué probar | Tipo (U/I/S/A) | Criterio de aceptación | Estado |
| T01 |  |  |  |  |
| T02 |  |  |  |  |
| T03 |  |  |  |  |
| T04 |  |  |  |  |
| T05 |  |  |  |  |
| T06 |  |  |  |  |
| T07 |  |  |  |  |

## 5.4 Métricas y Calidad

Defectos/iteración, cobertura, tiempo de respuesta, disponibilidad, deuda técnica.

# 6. Operaciones y Entrega

Despliegue, monitoreo, backup/restore, plan de transición (beta → producción).

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Tema | Decisión/Detalle | Herramientas | Responsable |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

# 7. Apéndices

## A. Checklist de revisión por iteración

• ¿Se mitigaron los riesgos prioritarios?

• ¿Se demostró valor al cliente?

• ¿Se estabilizó la arquitectura núcleo?

• ¿Se incorporó la retroalimentación del demo?

• ¿Se actualizó la documentación mínima necesaria?

## B. Referencias/Notas

• ADOO, UML, UP, Desarrollo iterativo, Modelado ágil, Casos de uso, FURPS+.