## CAPÍTULO I – MARCO REFERENCIAL

### TITULO DEL PROYECTO

### 1.1 INTRODUCCIÓN

### 1.2 ANTECEDENTES

### 1.3 PLANTEAMIENTO Y FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

**1.3.1 Descripción del Problema**

**1.3.2 Identificación del Problema**

**1.3.3 Formulación del Problema**

### 1.4 OBJETIVOS

**1.4.1 Objetivo General**

**1.4.2 Objetivos Específicos**

**1.5 JUSTIFICACION**

**1.5.1 Justificación social**

**1.5.2 Justificación técnica**

**1.5.3 Justificación económica (solo si corresponde)**

**1.6 ALCANCES**

**1.7 LIMITES**

### 1.8 ENFOQUE METODOLÓGICO

**1.8.1 Metodología de Desarrollo**

**1.8.2 Técnicas de Recolección de Información**

**1.8.3 Población del Objeto de Estudio**

## CAPÍTULO II – MARCO TEORICO

### 2.1 INTRODUCCIÓN

### 2.2 SISTEMA DE INFORMACIÓN

### 2.3 HERRAMIENTAS PARA EL DESARROLLO DE SOFTWARE

**2.2.1 Herramientas para la implementación del FRONT-END**

**2.2.2 Herramientas para la implementación del BACK-END**

**2.2.3 SGBD**

**2.2.4 Otra herramienta adicional (ejemplo control de versiones u otro)**

**La descripción de las herramientas dentro de este apartado puede realizarse en base a: HISTORIA, CARACTERISTICAS, VENTAJAS, DESVENTAJAS, TABLA DE EVOLUCION DE LA HERRAMIENTA (si corresponde), aproximadamente de unas 20 a 30 páginas. Ya que pueden incluir imágenes, tablas, etc.)**

### 2.4 METODOLOGIAS ÁGILES

**2.4.1 Definición de metodologías ágiles**

**2.4.2 Principios del Manifiesto ágil**

**2.4.3 Características de las metodología ágiles**

**2.4.4 Metodología ágiles vs. Metodología tradicionales**

**2.5 METODOLOGIA SCRUM**

**2.5.1 Historia**

**2.5.2 Forma de trabajo**

**2.5.3 Ciclo de Vida**

**2.5.4 Roles de usuario**

**2.3.5 Características**

**2.3.6 Ventajas**

**2.3.7 Desventajas**

**(Los puntos dentro este apartado son solo referenciales ya que se puede ampliar o reducir en función a la metodología ágil elegida, aunque se recomienda utilizar SCRUM, aproximadamente de unas 10 a 15 páginas. Ya que deben incluir imágenes, tablas, etc.)**

**2.4 FUNDAMENTOS TEORICOS DEL SISTEMA (depende del sistema)**

**2.4.1 Definición de conceptos**

**2.4.2 Terminología del área de inventario (es solo un ejemplo)**

**2.4.3 Manejo de información**

**Los puntos a describir dentro de este apartado son solo referenciales ya que en función al tipo de sistema a desarrollar se especificarán los términos y la información que corresponda, aproximadamente de unas 5 a 10 páginas. Ya que pueden incluir imágenes, tablas, etc.)**

## CAPÍTULO III – MARCO APLICATIVO O PROPUESTA DE SOLUCION

**ESTE CAPITULO ES EL VERDADERO TRABAJO REALIZADO POR EL ESTUDIANTE PARA SUSTENTAR EL PROCESO DE DESARROLLO DE SU PROYECTO.**

### 3.1 INTRODUCCIÓN

### 3.2 REQUERIMIENTOS FUNCIONALES Y NO FUNCIONALES

**3.2.1 Requerimientos Funcionales**

**3.2.2 Requerimientos no funcionales**

**3.3 APLICACIÓN DE LA METODOLOGIA SCRUM**

**3.3.1 Historias de usuario**

**3.3.2 Product Backlog**

**3.3.3 Sprint Backlog**

**3.3.4 Reuniones**

**3.3.5 Roles de usuario**

**3.3.6 Planificación de Sprints**

**3.3.6.1 Primer Sprint**

**3.3.6.2 Segundo Sprint**

**3.3.6.3 Tercer Sprint**

**3.3.6.4 Cuarto Sprint**

**La descripción de este apartado se desarrollará en función a la metodología ágil elegida, aproximadamente de unas 20 a 60 páginas. Ya que deben incluir imágenes, tablas, gráficos, diagramas, etc. Cada uno de los diagramas o tablas deben estar detalladamente descritos.**

**3.4 DISEÑO DE LA BASE DE DATOS**

**3.4.1 Descripción del tipo de diagrama a utilizar (sustentar con bibliografía de investigación)**

**3.4.2 Simbología – Elementos – etc.**

**3.4.3 Diagrama ER del proyecto**

**3.4.4 Descripción de cada una de las tablas de la BD**

**3.4.5 Diccionario de Datos, ETC.**

**3.5 FASE DE CONSTRUCCIÓN**

**3.5.1. Herramientas de Implementación**

**3.5.2 Herramientas de Diseño**

En función a la metodología ágil elegida desarrollar cada uno de los sprints ó módulos del sistema

**3.5.3 Entorno de Desarrollo**

**3.5.3.1 Implementación del Acceso del Sistema**

**3.5.3.2 Implementación del módulo de usuario**

**3.5.3.3**

**3.5.3.4**

**3.5.4 Diagrama de Actividades Administración de Usuarios**

**3.5.5 Fase de Pruebas**

**3.5.6 Requerimientos del sistema**

**3.5.6.1 Requerimientos de Hardware**

**3.5.6.2 Requerimientos de Software**

**3.5.7 Instalación del sistema**

**3.5.7.1 Instalación de los Programas**

**3.5.7.2 Instalación de los archivos**

**3.5.7.3 Utilización del Sistema**

**3.6 CONCLUSIONES Y RECOMENDACIÓN**

**3.6.1 CONCLUSIONES**

**3.6.1.1 Conclusiones acerca de los objetivos**

**3.6.1.2 Conclusiones acerca de las herramientas**

**3.6.1.3 Conclusiones acerca de la metodología**

**3.6.2 RECOMENDACIONES**

**3.6.2.1 Recomendaciones acerca de la instalación**

**3.6.2.2 Recomendaciones acerca del uso del sistema**

**3.6.2.3 Recomendaciones acerca de las actualizaciones**

**BIBLIOGRAFIA**

**Índice de figuras**

Figura 1: Modelo CVS........................................................................................................16

Figura 2: Ciclo de vida Struts.............................................................................................18

Figura 3: Ciclo de vida JSF..................................................................................................20

Figura 4: Ciclo de vida WebWork ......................................................................................21

Figura 5: Ciclo de vida Tapestry ........................................................................................23

Figura 6: Secuencia de request Struts...............................................................................29

**Índice de tablas**

Tabla 1: Comparación metodologías agiles vs metodologías tradicionales....................................26

Tabla 2: Elaboración de Product Backlog .......................................................................................38

Tabla 3: Ciclo de vida Iterativo-Incremental…………………………………………........................................61

**ANEXOS**

**MANUAL DE USUARIO**

**MANUAL TECNICO**