

<Nombre Proyecto>

Desarrollo de un Sistema Software

Versión: 0100

Fecha: DD/MM/AAAA

INTRODUCCIÓN	3
Introducción al Dominio del Problema	3
Glosario de Términos	3
Historias de usuario	3
Reglas de Negocio del Sistema	4
ENTORNO TECNOLÓGICO	5
ARQUITECTURA	5
DESCRIPCIÓN DE LOS SUBSISTEMAS DEL SISTEMA A DESARROLLAR	6
Modelo de Casos de uso del Sistema	7
Diagramas de Casos de Uso del Sistema	7
Especificación de Actores del Sistema	7
Especificación de Casos de uso del Sistema	8
Modelo de Clases	9
Información Sobre Trazabilidad	12
Modelo funcional	13
DEFINICIÓN INTERFAZ DE USUARIO DEL SISTEMA	14
Especificación de la Interfaz de Pantalla y de Navegación	14
Catálogo de Controles y Elementos de Diseño	14
Definición de Informes	15
MANUAL DE USUARIO	16
Descripción del despliegue: INSTALACIÓN Y CONFIGURACIÓN.	16
Descripción funcional del sistema.	16
Guía del administrador.	16
ANEXOS [Opcional]	17
Anexo A: Actas de Reuniones	17
Anexo B: Documentación Relevante	17

INTRODUCCIÓN

Introducción al Dominio del Problema

Esta sección debe contener una introducción al dominio del problema que ayude al lector del documento a asimilar los conceptos del glosario de términos de la siguiente sección. Se trata de dar una visión general del conjunto de conceptos que se manejan en la organización para la que se va a desarrollar el sistema software. Pueden incluirse diagramas u otro elemento multimedia si se considera oportuno para facilitar su comprensión.

Glosario de Términos

Esta sección debe contener una lista ordenada alfabéticamente de los principales términos, acrónimos y abreviaturas específicos del dominio del problema, especialmente de los que se considere que su significado deba ser aclarado.

Historias de usuario

HU-01	Dar de alta socio
Descripción	Como socio del videoclub quiero darme de alta en el sistema para alquilar películas
Requisito Funcional-01	Caso de Uso Dar de alta Socio.
Requisito de Información-01	<p>Como socio del videoclub quiero que el sistema almacene los siguientes datos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>número de socio,</i> • <i>dni,</i> • <i>nombre y apellidos,</i> • <i>fecha de nacimiento,</i> • <i>sexo,</i> • <i>fecha de alta,</i> • <i>dirección,</i> • <i>teléfono de contacto.</i> <p><i>para alquilar películas</i></p>

Reglas de Negocio del Sistema

Esta sección debe contener las reglas de negocio que deba cumplir el sistema a desarrollar, especificadas mediante las plantillas para reglas de negocio que se muestran a continuación.

Estos requisitos deben especificar qué reglas de negocio debe respetar el sistema, evitando que se incumplan durante su funcionamiento.

<id>999	<nombre descriptivo>
[Versión]	<nº versión>(<fecha de versión>)
[Dependencias]	<requisitos generales de los que depende> <otros requisitos de los que depende> ...
Descripción	El sistema deberá respetar la siguiente regla de negocio: <descripción de la regla de negocio del sistema>
Comentarios	<comentarios adicionales sobre el requisito>

Tabla para Requisitos de reglas de negocio.

Los atributos entre corchetes son opcionales

ENTORNO TECNOLÓGICO

Esta sección debe contener UNA DESCRIPCIÓN del entorno tecnológico y su configuración (herramientas CASE, frameworks, IDEs, lenguajes de programación,...)

ARQUITECTURA

Esta sección debe contener UNA DESCRIPCIÓN del modelo arquitectónico y patrones de diseño que se van a tomar como referencia así como una concreción de la misma en el sistema.

DESCRIPCIÓN DE LOS SUBSISTEMAS DEL SISTEMA A DESARROLLAR



Figura 14: Diagrama de *subsistemas*

<id>999	<nombre descriptivo>
[Versión]	<nº versión>(<fecha de versión>)
[Dependencias]	<objetivos de negocio de los que depende> <proceso de negocio a implantar del que depende> ...
Descripción	Este subsistema agrupa los requisitos relacionados con <descripción del subsistema>
Comentarios	<comentarios adicionales sobre el subsistema>

Tabla : Subsistemas a desarrollar.

Los atributos entre corchetes son opcionales

Modelo de Casos de uso del Sistema

Diagramas de Casos de Uso del Sistema

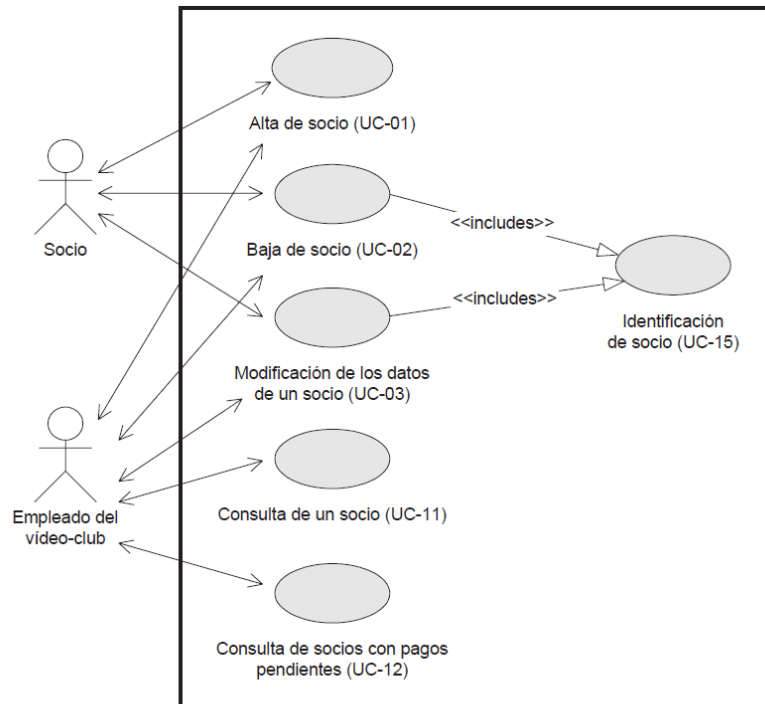


Figura 21: Diagrama de casos de uso del subsistema Gestión de socios

Especificación de Actores del Sistema

ID	Nombre	Descripción
ACT-01	Socio	Este actor representa a los socios del videoclub.
ACT-02	Empleado del video-club	Este actor representa a los empleados del videoclub.

Tabla: Actores del sistema.

Los atributos entre corchetes son opcionales

Especificación de Casos de uso del Sistema

CU-01	<i>Dar de alta socio</i>
Descripción	El sistema deberá comportarse como se describe en el siguiente caso de uso para dar de alta un nuevo socio en el sistema.
Secuencia normal	<ol style="list-style-type: none"> 1. El empleado del videoclub solicita al sistema dar de alta un nuevo usuario. 2. El sistema solicita los siguientes datos (número de socio, dni, nombre y apellidos, fecha de nacimiento, sexo, fecha de alta, dirección, teléfono de contacto). 3. El empleado del videoclub solicita los datos al socio y la documentación requerida. 4. El empleado del videoclub comprueba que los datos coinciden con la documentación aportada. 5. El empleado del videoclub introduce los datos en el sistema y solicita que los almacene. 6. El sistema almacena los datos e imprime el carnet de socio. 7. El sistema informa que el proceso de alta se ha realizado con éxito. 8. El empleado del videoclub entrega el carnet al nuevo socio.
Excepciones	<ol style="list-style-type: none"> 4. Si los datos no son correctos, el empleado del videoclub cancela la operación y el caso de uso queda sin efecto. 5. Si el socio se encuentra ya registrado en el sistema, muestra un mensaje informando de la situación, permitiendo modificar los datos aportados.

Tabla para Casos de uso.

Los atributos entre corchetes son opcionales

Modelo de Clases

Diagrama de clases.



Figura 14: Diagrama de *subsistemas*

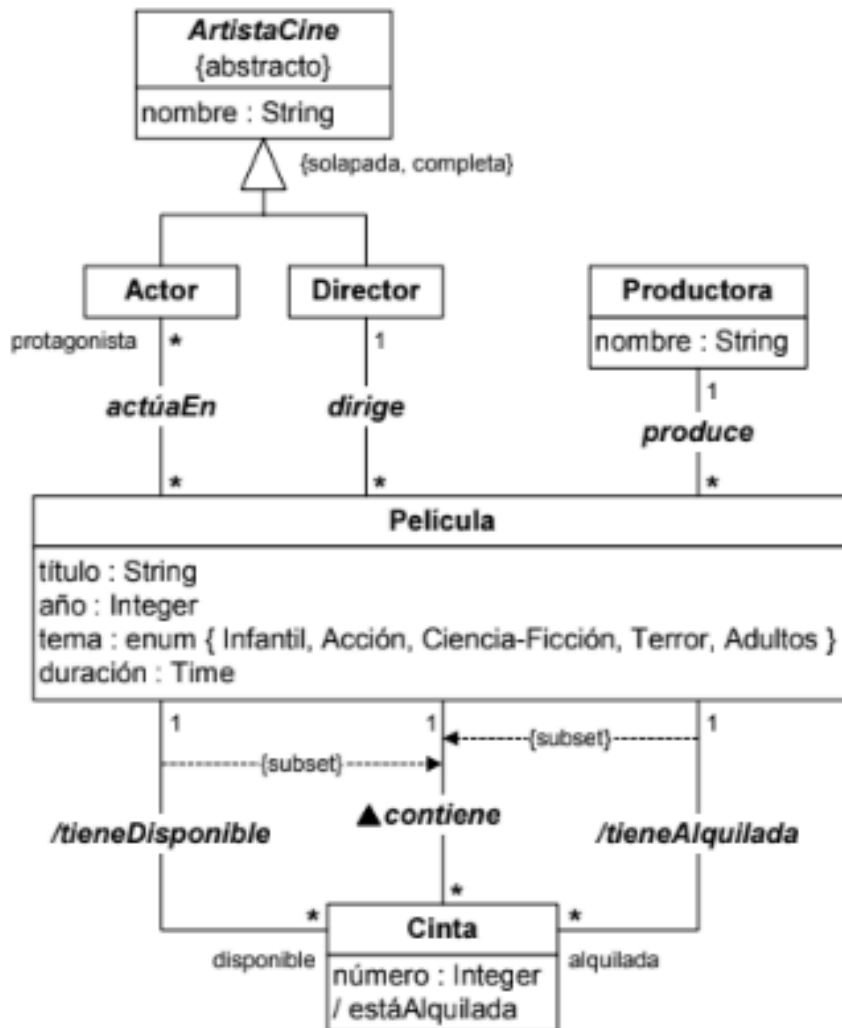


Figura 15: Diagrama de tipos del subsistema *Películas y Cintas*



Diseño de clases.

Esta sección se pegará el código de las clases del modelo diseñadas describiendo los detalles más relevantes.

Información Sobre Trazabilidad

	RI-1	RI-2	...	RF-1	RF-2	...
HU-1						
HU-2						
...						
RI-1						
RI-2						
...						
RF-1						
RF-2						

Modelo funcional

Esta sección debe contener los diagramas de secuencia UML y los diagramas de flujos de trabajo correspondientes al modelo dinámico/funcional del sistema, normalmente un diagrama de secuencia y/o un diagrama de flujo de trabajo por cada caso de uso.



Figura 17: Diagrama de secuencia de *AltaDeSocio*

DEFINICIÓN INTERFAZ DE USUARIO DEL SISTEMA

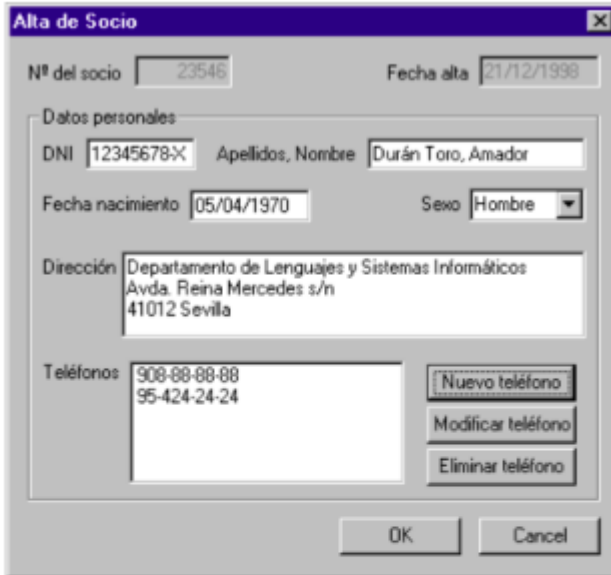
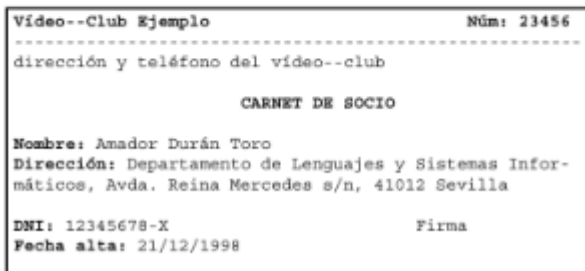



Figura 18: Interfaz de usuario de *AltaDeSocio*

Especificación de la Interfaz de Pantalla y de Navegación

En este apartado se incluirá el diseño detallado del comportamiento de la interfaz de usuario a partir de la especificación de la misma, obtenida en el proceso de análisis y de acuerdo con el entorno tecnológico definido. Se incluirá la especificación de cada una de las pantallas del sistema, incluyendo eventos que la afectan, información que contiene y campos obligatorios. Toda esta información tiene que ser consistente en tipo y características con lo especificado en el modelo físico de datos.

Catálogo de Controles y Elementos de Diseño

En este apartado se incluirán todos los controles utilizados para la construcción de la interfaz gráfica (botones, campos de texto, mensajes de aviso...), especificando sus propiedades y los estilos que se utilizan. También se incluirá el diseño de los mensajes de error, mensajes de aviso o advertencia que genera el sistema, así como las facilidades de ayuda que proporciona la interfaz durante la interacción con el sistema.

Definición de Informes

En esta sección se indicarán los distintos informes que se van a generar, vinculándolos a las pantallas anteriormente definidas, llegado al máximo grado de detalle.

MANUAL DE USUARIO

Descripción del despliegue: INSTALACIÓN Y CONFIGURACIÓN.

En esta sección se indicarán una descripción detallada de la estructura de ficheros de la aplicación (directorios y ficheros), su configuración, el hardware y software necesario, cómo se inicia el sistema,....

Descripción funcional del sistema.

En esta sección se indicarán una descripción a modo de introducción de todas las funciones del sistema.

Guía del administrador.

En esta sección se indicarán una descripción detallada de todas las funciones del administrador del sistema.

ANEXOS [Opcional]

Los anexos se usarán para proporcionar información adicional a la documentación obligatoria del documento. Sólo deben aparecer si se consideran oportunos y se identificarán con letras ordenadas alfabéticamente: A, B, C, etc.

A continuación se describen algunos anexos habituales.

Anexo A: Actas de Reuniones

Este anexo debe contener el catálogo de actas de reuniones que se hayan mantenido, registradas mediante el documento para acta de reuniones propuesto en Madeja.

Anexo B: Documentación Relevante

Este anexo debe contener cualquier documentación que se considere relevante para el sistema a desarrollar. Por ejemplo, documentos que deriven de la actividad normal del negocio, leyes o referencias a leyes de aplicación en la organización, fotografías que ilustren la forma de trabajar, informes que genera el software actual, etc.

REALIZACIÓN	INSTRUMENTO	PESO
1. Identifica necesidades del sector productivo, relacionándolas con proyectos tipo que puedan satisfacerlas.	Seguimiento 0 % Presentación 100 %	25 %
2. Diseña proyectos relacionados con las competencias expresadas en el título, desarrollando explícitamente las fases que lo componen.		25 %
3. Planifica la ejecución del proyecto, determinando el plan de intervención y la documentación asociada.		25 %
4. Define los procedimientos para el seguimiento y control en la ejecución del proyecto, justificando la selección de variables e instrumentos empleados.		25 %

DEFENSA DEL PROYECTO DE DESARROLLO DE SOFTWARE

APELLIDOS: _____

NOMBRE: _____

	2	1.5	1	0.5	0
DOCUMENTACIÓN:					
Análisis de Requisitos					
Posee todos los requisitos y están explicados. Contiene lo más importante.					
Le faltan requisitos o las descripciones no están del todo bien					
Documentación pobre o carente de información relevante.					
Diseño (javadoc)					
Describe y genera perfectamente la documentación de clases, paquetes, atributos y funciones.					
Le faltan elementos o las descripciones no están del todo bien					
Documentación pobre o carente de información relevante.					
Manuales de usuario, configuración, administración					
Documentación completa.					
Falta algún manual.					
No ha entregado manual alguno.					
Implementación					
Código perfectamente organizado, modularizado y claro. Contiene documentación de código.					
Código bastante organizado pero con fallos de modularización. Trozos de código demasiado complejos.					
Carece totalmente de modularidad y organización, no es para nada claro ni eficiente.					
Ejecución					
Ejecuta y funciona completamente.					
Funciona la mayor parte aunque alguna funcionalidad no esté operativa.					
No funciona nada o casi nada correctamente.					

DEFENSA DEL PROYECTO DE ELABORACIÓN DE MANUALES

APELLIDOS: _____

NOMBRE: _____

	2	1.5	1	0.5	0
DOCUMENTACIÓN:					
Estructura del documento de descripción, instalación					
Posee todas las partes: portada, índice, desarrollo de contenido, conclusión, bibliografía. Está con buen estilo (márgenes, ortografía, expresión).					
Le faltan partes o estilo no están del todo bien					
Documentación pobre o carente de información relevante. Copiada de internet.					
Estructura del documento de usuario					
Posee todas las partes: portada, índice, desarrollo de contenido, conclusión, bibliografía. Está con buen estilo (márgenes, ortografía, expresión).					
Le faltan partes o estilo no están del todo bien					
Documentación pobre o carente de información relevante. Copiada de internet.					
Estructura del documento de configuración y administración					
Posee todas las partes: portada, índice, desarrollo de contenido, conclusión, bibliografía. Está con buen estilo (márgenes, ortografía, expresión).					
Le faltan partes o estilo no están del todo bien					
Documentación pobre o carente de información relevante. Copiada de internet.					
Demostración con un ejemplo práctico					
Ejecuta y funciona completamente.					
Funciona la mayor parte aunque alguna funcionalidad no esté operativa.					
No funciona nada o casi nada correctamente. Copiada de internet.					
Batería de ejemplos prácticos					
Descripción de los ejemplos de forma clara y precisa con las capturas de pantalla que correspondan.					
Ejemplos pobres, no significativos.					

Sin ejemplos prácticos.

--	--	--	--	--