|  |  |
| --- | --- |
|  | # Apartado A |
|  | Contextualización: nombre del cliente, características del cliente, |
|  | objetivos del proyecto y otros detalles que penséis necesarios para |
|  | describir el contexto del proyecto propuesto. |
|  |  |
|  | Ministerio de educacion y medioambiente, saca a concurso un proyecto, lo ganamos. |
|  | Se trata de hacer una aplicacion para movil y una pagina web educativas para fomentar promocionar visitas a los zoos y acuarios. |
|  |  |
|  | # Apartado B |
|  | Modelo de ciclo de vida de desarrollo que utilizaréis en vuestro |
|  | proyecto. Justificad el motivo. |
|  |  |
|  | Modelo en cascada con realimentacion. |
|  | No van a surgir imprevistos: las caracteristicas del software esta claras, el presupuesto esta cerrado ya que es un proyecto |
|  | sacado a concurso publico.... |
|  |  |
|  | # Apartado C |
|  | Documento ERS (Especificación de Requisitos de Software): |
|  | · La planificación de las reuniones que van a tener lugar. |
|  | · Relación de los objetivos del usuario cliente y del sistema. |
|  | · Relación de los requisitos funcionales y no funcionales del sistema. |
|  | · Relación de objetivos prioritarios y temporización. |
|  |  |
|  | Reuniones - 3 reuniones iniciales con los ministerios; 1 para que nos expliquen lo que quieren, |
|  | 2 presentación de nuestra primera planificación y feedback, 3 propuesta definitiva con ajustes y cambios. |
|  | Además, paralelamente, reuniones con los responsables de los zoos y, además, con los del departamento de informática. Primero |
|  | públicos, y los privados que se adhieran. |
|  | a partir de ahí, reuniones al acabar cada fase importante (con ministerios) y reuniones puntualescon los de los zoos. |
|  |  |
|  | oBJETIVOS - promocionar las visitas a los zoos y acuarios (mediante descuentos). educar valores medioambientales y concienciación par con animales y plantas (medioambiente). Dirigido al público general y en una segunda fase mas enfocada al publico infantil. ENciclopedia redactada con lenguaje plano y fácil de entender. |
|  |  |
|  |  |
|  | requisitos funcionales - visualización de la app/página, tres opciones de visualización (por cámaras, animales y por zoos), |
|  | visualización cámaras (gestor de cámaras, conexióna tiempo real (mostrar mensaje de "no disponible" e imagen del zoo si la cámara falla), filtrado por zoo y/o animal), visualización enciclopedia/animales (buscador, catálogo offline), visualización zoos (buscador, información y contacto zoos) |
|  | enlaces entre las tres formas de visualización (en cámaras, enlace al zoo y a la ficha del animal, en la enciclopedia, acceso a las cámaras y a los zoos que tienen ese animal, y en los zoos, enlaces a las cámaras de ese zoo y a las fichas de los animales que hay en él) |
|  |  |
|  | requisitos no funcionales - |
|  | que el "tiempo real" sea real, que la app/página cargue rápido, sincronización con servidores de los zoos y |
|  |  |
|  | objetivos prioritarios y temporalización - |
|  | Objetivos prioritarios: |
|  | 1ªfase: enciclopedia, camaras, informacion sobre los zoos, descuentos. |
|  | 2ª fase: noticias y novedades, test y actividades para niños y escuelas. |
|  |  |
|  | # Apartado D |
|  | Diseño: sin llegar a entrar en detalle en el diseño de la aplicación en |
|  | cuestión, establecer las principales partes del software a realizar y |
|  | obtener un modelo funcional-estructural. Representad mediante un |
|  | diagrama la estructura del mismo. Haced una aproximación en vuestra |
|  | opinión de la manera que modulareis el software para dar solución a |
|  | cada una de las partes. |
|  |  |
|  | Fase1: |
|  | Interfaz gráfica: hacer dibujo de las tres |
|  |  |
|  | diagrama que interrelaciona los programas que gestionan las diferentes funcionalidades |
|  |  |
|  | Funcionalidades (programas): |
|  |  |
|  | interfaz gráfica de navegación |
|  | programa para para filtrar |
|  | buscador |
|  | programa para gestionar las camaras |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  | # Apartado E |
|  | Codificación: Establecer con que lenguajes de programación se |
|  | realizará el software en cuestión. Justificar el motivo de por qué este |
|  | lenguaje o lenguajes es adecuado. Cuáles son sus características… |
|  | etc. entorno de trabajo, control de versiones. |
|  |  |
|  | Version Andriod : Java |
|  | Verion IOs: Objective-C |
|  |  |
|  | # Apartado F |
|  | Pruebas: Establecer un plan de pruebas para llevar a cabo el proyecto. |
|  | Establecer cuáles serán las pruebas integradas que se llevarán a cabo |
|  | en el proyecto. |
|  |  |
|  | Pruebas unitarias |
|  | Pruebas de integracion |
|  |  |
|  | Pruebas para la version movil: simulador iOS y el emulador Android. |
|  | Pruebas para la version escritorio: |
|  | realizar las pruebas y el testeo en dispositivos móviles de verdad para poder ver el flujo de interacción de la app y los fallos en un hardware real. |
|  |  |
|  |  |
|  | # Apartado G |
|  | Documentación: Especificar que documentación aportaréis al cliente al |
|  | final del proyecto, y el contenido de la misma. |
|  |  |
|  | Guia técnica: ver apuntes |
|  | Guia de uso: ventana de ayuda |
|  | Guia de instalacion: no, exlicar |
|  |  |
|  |  |
|  | # Apartado H |
|  | Explotación: Especificar un plan de puesta en marcha del proyecto. ¿En |
|  | qué consistirá? |
|  | Publicidad se encarga ministerio y zoos. |
|  | Proporcionar imágenes de la app para la publicidad |
|  | Nosotros nos encargamos de subir la aplicacion a las tiendas de aplicaciones (app Store y Play Store) |
|  |  |
|  |  |
|  | # Apartado I |
|  | Mantenimiento: Dad por hecho que realizaréis el mantenimiento de la |
|  | aplicación desarrollada. ¿Qué tipo de mantenimiento creéis que |
|  | deberíais hacer? |
|  |  |
|  | -Perfectivos: añadir camaras e informacion a la app |
|  | -Evolutivos: 2ª fase del proyecto |
|  | -Adaptativos:si hubiera un cambio en la tecnologia de camaras implicaria un cambio en la forma de conexion |
|  | -Correctivos: revisar y corregir los posibles fallos del software |
|  |  |
|  |  |
|  | BIBLIOGRAFIA/CONSULTA |
|  | https://www.yeeply.com/blog/crear-apps-moviles-diferencias-android-e-ios/ |