



UNIVERSIDAD SIMÓN BOLÍVAR
INGENIERÍA DE COMPUTACIÓN

INGENIERÍA DE SOFTWARE

ENUNCIADO DEL PROYECTO

Sistema de Inscripción del Postgrado Online

Sartenejas Abril – junio 2018

INTRODUCCIÓN

El Laboratorio de Ingeniería de Software tiene por objetivo introducir a los estudiantes de ingeniería de computación a la problemática asociada al desarrollo de software de mediana envergadura, utilizando procesos ágiles de desarrollo de software, que permiten:

1. Incrementar la productividad del desarrollador de software.
2. Controlar la complejidad inherente a sistemas de mediana envergadura.
3. Introducir al estudiante al trabajo en equipos.

Para ello se ha elaborado el enunciado de un proyecto de desarrollo de software a fin de mostrar al estudiante estos retos.

ENUNCIADO

El curso de Ingeniería de Software I, CI3715, como un aporte al buen desempeño de las funciones docentes y administrativas de la USB, se propone en curso de este trimestre arrancar con el desarrollo de un Sistema de Inscripción de Posgrado (SIP) para el Decanato de Posgrados, que inicialmente incluirá:

- La gestión de las asignaturas a cargo de las Coordinaciones de Posgrado.
- La gestión de las ofertas trimestrales de asignaturas por parte de las Coordinaciones de Posgrado.
- La selección de asignaturas, de estas ofertas, por parte de los estudiantes para estructurar su carga de trabajo trimestral, esto con la asesoría de un tutor.
- La modificación o eliminación de asignaturas de la carga de trabajo trimestral por parte del estudiante, esto con la asesoría de un tutor.
- El pago de la matrícula trimestral mediante deposito, transferencia, tarjeta de debito o crédito. El monto del pago depende del costo de la Unidad Tributaria y en número de unidades de crédito de cada asignatura.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

1. Desarrollar el prototipo de una aplicación web utilizando una arquitectura de 3 capas.
2. Construir los artefactos de acuerdo a los lineamientos ágiles de SCRUM.
3. Lograr la conformación de equipos de alto desempeño.

ALCANCE

1. El enunciado define el alcance del proyecto. Se espera que a lo largo del trimestre, se precise el alcance definitivo del prototipo..
2. El proyecto deberá producir la documentación mínima necesaria para que el prototipo sirva de base para un desarrollo posterior de la aplicación completa.

PLAN DE TRABAJO

En el marco de desarrollo SCRUM, realizaremos tres Sprints, e incluiremos en ellos tantas historias de usuario (épicas) de la lista (Backlog), como la disponibilidad de tiempo y recursos nos lo permitan: