**PROYECTO INGENIERÍA DE SOFTWARE II**

**ANÁLISIS DISEÑO DESARROLLO PRUEBAS**

**2017**

Este documento estructura la ejecución y la organización de éste, por tanto, debe presentar información básica que demuestre, el conocimiento claro del problema, la validez y la necesidad del proyecto, así como la factibilidad del mismo, con base a las estrategias de solución adoptadas para llevarlo a cabo. Con esta propuesta los estudiantes podrán demostrar su asimilación de las habilidades propias de la profesión y su capacidad para formular y solucionar problemas desde su campo y especialidad.

1. **TÍTULO DEL PROYECTO:** El título busca, en primera instancia, inquietar al lector para atraerlo a la evaluación e revisión del proyecto. El Titulo, Es el nombre o la marca con que se va a identificar el trabajo. Es importante que sea lo más informativo posible.
2. **PROBLEMA**
   * Descripción: ***DESCRIBE LA SITUACIÓN ACTUAL PROBLÉMICA*** del objeto de estudio que motiva a la realización del proyecto. Para una mejor descripción se recomienda realizar un diagnóstico previo, identificando los síntomas, causas, pronósticos y control de los diversos problemas identificados, por cada uno de sus procesos. Responde a demandas, tales como: síntesis del contexto teórico que apoya el desarrollo en un estado actual del conocimiento.
   * Pregunta: La formulación de la pregunta. Es el soporte y sustento del problema, por eso es importante tener claro su problema del proyecto. Formule la pregunta de la manera más concisa posible. Fíjese que la pregunta sintetice el núcleo del problema y que sea comprensible para el lector. Verifique si la pregunta es viable, es decir, si puede ser desarrollada en un lapso de tiempo razonable. (semestre).
3. **OBJETIVOS**

-Generales (Es la Respuesta a la Pregunta) El objetivo general es lo que se va a hacer. Éste marca la pauta que indica para qué, cómo, cuándo, dónde ha de servir el proyecto.

-Específicos (Acciones: verbos: analizar, diseñar, desarrollar, implementar) Los objetivos específicos indican metas que hay que cumplir en diferentes etapas del proyecto, para lograr el objetivo general.

1. **JUSTIFICACIÓN:** La justificación busca indicar el porqué del tema, porqué del problema, análisis, diseño, desarrollo teórico o aspectos metodológicos a emplear y del impacto y/o beneficio tanto en lo social, como en el aporte a lo profesional del estudiante y lo tecnológico en el sistema (comunidad) inmerso.
2. **METODOLOGÍA:** Muestra en forma organizada y precisa, cómo serán alcanzados cada uno de los objetivos específicos propuestos.

La Metodología en la Ingeniería de sistemas obedece al uso de paradigmas en el desarrollo de la ingeniería del software, por lo que desde el proyecto, se debe identificar cual será el paradigma y la metodología con sus fases para el desarrollo del producto en ingeniería de sistemas.

Los modelos más utilizados son: Cascada, DRA, Incremental, prototipos, espiral, paradigma orientado a servicios, el proceso unificado, paradigma orientado a objetos, Metodologías ágiles como; SCRUM, eXtreme Programming XP, Dynamic Systems Development Method (DSDM), Adaptive Software Development (ASD), FeatureDriven Development (FDD), Lean Development (LD) y el MSF Microsoft Solution FrameWork.

1. **DESARROLLO DEL PROYECTO**

**-Análisis** (Levantamiento de Información, Herramientas como: Entrevista, Encuestas o Cuestionarios, Observación, deben estar identificadas y evidenciadas en las Historias de usuario, por cada uno de los procesos. Herramientas = UML). DETERMINAR LOS REQUERIMIENTOS FUNCIONALES y NO funcionales Identificar Cada Uno de los Procesos Actuales.

**-DISEÑO I** (diagramas de caso de uso, diagramas de clases, diagramas de interacción, diagramas de secuencia, diagramas de estado, diagramas de colaboración. Diseño de Pantallas. Modelo Lógico y Modelo Conceptual MER.

**DISEÑO II** deben desarrollan Sobre el Sistema Propuesto: Definición de proceso Modelo del negocio: Los procesos de negocio. Modelo de requisitos: Modelo de casos de uso, modelo conceptual Lógico MER. Deben implementar patrones:) Los estudiantes deben Hacer entrega de:

* **DESARROLLO:** Utilizar un lenguaje de Programación Orientado a Objetos. DEBEN IMPLEMENTAR PATRONES.
* **MÉTRICAS:**
* **ESTIMACIÓN DEL SOFTWARE**
* **PRUEBAS SOFTWARE:**
* **IMPLEMENTACIÓN:** Entrega funcional del proyecto.

1. **CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES:** Cuando se llega al nivel de las conclusiones el estudiante debe guardar un estricto orden de relación a cada objetivo específico enunciado, esto quiere decir que por cada objetivo planteado corresponde a una conclusión de él.

Las recomendaciones deben también de guardar una relación estricta con cada conclusión aportada en el proyecto. De igual manera, una vez establecida cada recomendación se puede llegar a plantear unas recomendaciones generales que recojan realmente el espíritu de una propuesta.

1. **BIBLIOGRAFIAS:** Citar, referenciar, es dar crédito de la autoría de las ideas y hallazgos que pertenecen a otros. La cita de trabajos previos y relacionados con el propio contribuye a clarificar lo original y novedoso del aporte personal.

**NORMAS ICONTEC**

Atentamente;

Docente Jaime Páez