

Indicaciones para el uso de la plantilla

Ya tienes tu proyecto visualizado y no sabes cómo iniciar, con esta plantilla podrás hacer tu proyecto de software realidad.

Un Proyecto es una idea, un propósito para crear un producto o servicio, ejecutando actividades **planificadas y supervisadas**, que incluye una serie de factores como **tiempo, presupuesto y recursos**.

El proyecto de software está relacionado con componentes intangibles que forman parte de dispositivos y que permiten su funcionamiento, está diseñado para cumplir funciones dentro de un sistema.

Esta plantilla es un recurso detallado, diseñado para orientar en la elaboración de tu documento de proyecto de software. Te ayuda a:

- 1. Planear y estructurar** cada información; para que se entienda el objetivo del mismo.
- 2. Contar con información oportuna** desde el inicio de tu proyecto documentada y relevante que te ayudará a tomar decisiones.
- 3. Prevenir errores** y alinear esfuerzos en el camino.
- 4. Gestionar el tiempo** supervisando de manera efectiva el avance de tu proyecto y el cumplimiento de los tiempos establecidos.

¿Cómo utilizar la plantilla?

- Guarda este archivo y elimina el texto de esta página para comenzar a usar la plantilla directamente como tu documento.
- Completa las secciones a medida que obtengas la información y toma en cuenta las recomendaciones en cada una.
- Utiliza los recursos y herramientas recomendadas como modelos de entrevistas y encuestas, para el levantamiento de información y **diagramas de gantt, análisis FODA, UML** para justificar tu proyecto, organizar metas a cumplir y tener cada posible escenario de manera gráfica.

Título del Proyecto.

En este apartado debes colocar el título de tu proyecto de software, debe ser preciso, completo y específico, debe contener palabras claves y relevantes.

DEFINICIÓN GENERAL DEL PROYECTO.

En este apartado debes incluir los servicios que va a ofrecer el sistema, propiedades o restricciones que debe cumplir:

1. **Visión General:** Se inicia definiendo el sistema software, su funcionalidad principal y necesidad.
2. **Alcance:** Debes indicar las limitaciones y capacidades para lograr los objetivos planteados.
3. **Objetivos:** Definir las metas que se quieren lograr, tanto a largo plazo (**objetivo general**) y cuál es la vía para lograr ese propósito (**objetivos específicos**).
4. **Estudio de factibilidad:** Consiste en determinar la viabilidad de tu proyecto para iniciar su diseño, recursos, costos, calidad, plazos:

4.1. Incluye en la Justificación de tu proyecto un análisis **FODA**.

ANÁLISIS FODA



4.2. *Elabora un presupuesto.*

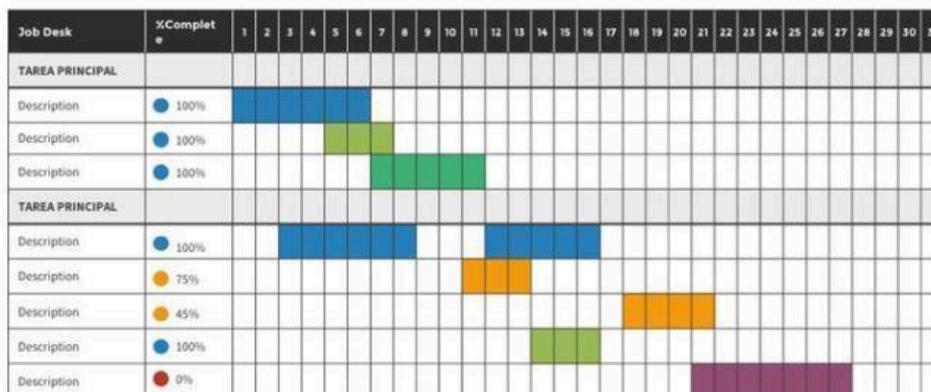
Costos estimados de funcionamiento, mantenimiento y almacenamiento si es requerido.

4.3. *Análisis de riesgo.*

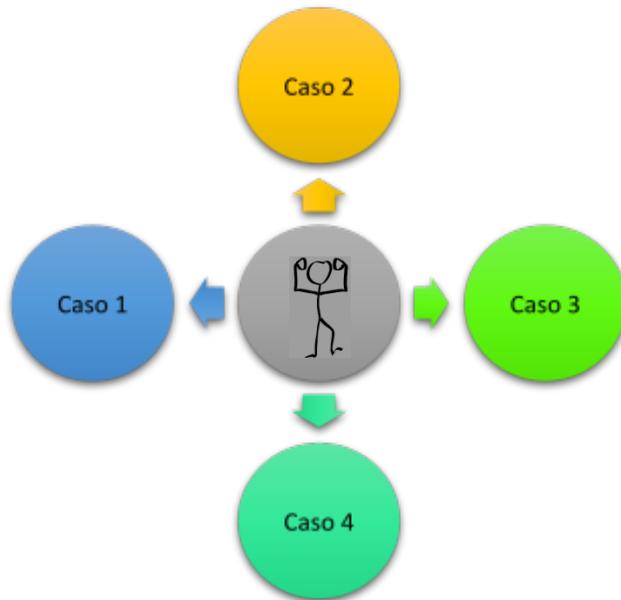
Crea tu plan de actividades, define fechas de ejecución y entrega con un diagrama de GANTT.

Utiliza nuestra plantilla descargable, usando dándole [click aquí](#)

DIAGRAMA GANTT



5. **Levantamiento de información:** Proceso que se realiza para la recolección de información como **encuestas, entrevistas o mediante la observación**; te va ayudar a conocer el mercado, encontrar respuestas a interrogantes que tienes planteadas y muy importante a determinar si el proyecto tiene rentabilidad.
6. **Casos de usos:** Representa de forma visual las diferentes maneras y posibles escenarios de usar el sistema, usa la herramienta **UML**, te ayuda a capturar y a comunicar mediante un conjunto de símbolos la idea de tu sistema.



ESPECIFICACIONES DEL PROCEDIMIENTO.

En este apartado debes definir el procedimiento de desarrollo, especificación de prueba y ejecución.

Arquitectura del sistema: *Explicar la composición de los módulos o partes, como se organizan y se interconectan, descripción jerárquica; paquetes, espacios de nombres o si es un desarrollo monolítico, puedes utilizar un diagrama de módulo; donde se muestre todas las partes que componen el sistema y las relaciones que existen entre ellas.*

Descripción de cada módulo: *respondiendo lo siguiente:*

¿Qué es, y qué debería hacer?

¿Función, que debe hacer y que no debe?

¿Qué se requiere para que el módulo funcione? ¿necesita servicios de otro módulo? o librerías externas?

Dependencias Externas: *Indicar y listar si el sistema usa librerías externas.*

Aspectos técnicos: *¿cómo el lenguaje utilizado para el desarrollo del sistema, indicar por qué se utiliza esa tecnología y no otra?*

Usa diagrama que ayude a visualizar el modelo de datos.

- Datos de entrada.

- *Datos internos.*
- *Datos de salida.*

Documentación Técnica; *Describe cada método o función indicando argumentos; Nombre, tipo y propósito de cada uno Respuesta = tipo y descripción.*

Debe detallarse como manual para programadores y debe dirigirse a aquellos quienes darán mantenimiento, ampliar o crear un sistema a partir de nuestro proyecto.

CONCLUSIONES.

En este apartado debes informar los resultados, las complicaciones encontradas en el desarrollo, políticas adoptadas para resolverlas, casos particulares y aspectos relacionados a la experiencia obtenida.