

Ingeniería de requerimientos de software

Criterios de evaluación: Avance de evidencia

Competencia: Aplica métodos y métricas de ingeniería de software para la construcción de modelos y aplicaciones para diferentes dispositivos.

Criterios	Puntaje
1. Identifica quiénes son los stakeholders del proyecto.	3
2. Propone una técnica de recopilación de información acorde al caso, así como su justificación.	3
3. Explica con claridad las tareas del plan de trabajo.	3
4. Adapta un modelo de desarrollo adecuado al caso.	3
5. Describe los requerimientos funcionales y no funcionales del sistema.	3
6. Utiliza el modelo de casos de uso para documentar los escenarios necesarios del sistema de administración del restaurante.	5
7. Establece el modelo de clases que explique los objetos apropiados para el sistema.	5
8. Establece un modelo de flujo de datos y su diccionario de datos correspondiente.	5
9. Genera un prototipo de la página web para realizar reservaciones por Internet.	5
10. Redacta un documento de especificaciones de forma completa y correcta.	3
11. Examina el proceso de validación de forma clara y propone correctamente la responsabilidad de firmar los requerimientos.	3
12. Elige de manera clara el proceso de solicitud de cambios de los requerimientos. Incluye las cinco funciones indicadas para el cocinero.	3
13. Presenta todos los elementos del sistema en desarrollo.	3
14. Investiga claramente los antecedentes y contexto en donde el sistema se está desarrollando.	3
15. Documenta de manera detallada los casos de uso solicitados.	3
16. Realiza de forma clara los diagramas de actividad solicitados.	3
17. Documenta de manera organizada y clara los diagramas de estado requeridos.	3
18. Realiza de forma detallada los diagramas de clases indicados en la evidencia.	3
19. Genera un diagrama de componentes en el que se detallen los módulos necesarios del sistema.	4
20. Crea el diagrama de despliegue para la descripción de componentes de la infraestructura tecnológica del sistema.	5
21. Ofrece un diagrama donde se muestre la arquitectura de software.	3
22. Describe el género arquitectónico que aplica para este desarrollo.	3
23. Determina cuál es el patrón arquitectónico utilizado y justifica su respuesta.	3
24. Describe claramente los requerimientos no funcionales que impactan en el diseño arquitectónico.	3
25. Selecciona a los usuarios que se involucrarían para realizar el análisis de la interfaz de usuario.	3
26. Recopila, de manera organizada, información que le ayude a diseñar una interfaz de usuario. Describe claramente los pasos realizados.	3
27. Diseña un prototipo de la interfaz de usuario de cada una de las funciones del software.	5
28. Crea una interfaz funcional para darle una idea al usuario de cómo sería el sistema.	3
29. Valida con el usuario la interfaz y realiza los ajustes necesarios, después de la retroalimentación recibida por el usuario.	3

La obra presentada es propiedad de ENSEÑANZA E INVESTIGACION SUPERIOR A.C. (UNIVERSIDAD TECMILENIO), protegida por la Ley Federal de Derecho de Autor; la alteración o deformación de una obra, así como su reproducción, exhibición o ejecución pública sin el consentimiento de su autor y titular de los derechos correspondientes es constitutivo de un delito tipificado en la Ley Federal de Derechos de Autor, así como en las Leyes Internacionales de Derecho de Autor. El uso de imágenes, fragmentos de videos, fragmentos de eventos culturales, programas y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, es exclusivamente para fines educativos e informativos, y cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por UNIVERSIDAD TECMILENIO.

Queda prohibido copiar, reproducir, distribuir, publicar, transmitir, difundir, o en cualquier modo explotar cualquier parte de esta obra sin la autorización previa por escrito de UNIVERSIDAD TECMILENIO. Sin embargo, usted podrá bajar material a su computadora personal para uso exclusivamente personal o educacional y no comercial limitado a una copia por página. No se podrá remover o alterar de la copia ninguna leyenda de Derechos de Autor o la que manifieste la autoría del material.