



---

# CLASS CONTROL

---

## PLAN 2ª ITERACIÓN ELABORACIÓN FINAL, VERSIÓN 1.0

Desarrollo de una aplicación para la plataforma social educativa *edmodo*.

---

TFG1314-40

---



30 DE JUNIO DE 2014

ALUMNO: CRISTIAN TEJEDOR GARCÍA

TUTORA: YANIA CRESPO GONZÁLEZ-CARVAJAL



Escuela Técnica Superior  
de **Ingeniería Informática**

<i>Class Control</i>	Versión: 1.0
Plan 2ª Iteración Elaboración Final	30/06/2014

## Historial de Revisiones

Fecha	Versión	Descripción	Autor
30/06/2014	1.0	Primera versión del documento.	Cristian T.G.

ILUSTRACIÓN 1: HISTORIAL DE REVISIONES

<i>Class Control</i>	Versión: 1.0
Plan 2ª Iteración Elaboración Final	30/06/2014

## Contenido

1. Hitos principales .....	4
2. Objetivos principales .....	4
3. Asignación de actividades y artefactos .....	4
4. Evaluación.....	5

## Índice De Ilustraciones

Ilustración 1: Historial de revisiones .....	2
Ilustración 2: Hitos de la 1ª Iteración de la fase de Elaboración .....	4
Ilustración 3: Asignaciones de actividades y artefactos .....	4

Class Control	Versión: 1.0
Plan 2ª Iteración Elaboración Final	30/06/2014

## 1. Hitos principales

Se definen los hitos claves como fin de las diferentes tareas que se realizan durante la 2ª iteración de la Fase de Elaboración.

Hito	Fecha inicio	Fecha fin
Inicio de la iteración	13/02/14	13/02/14
Especificaciones preliminares de <i>software</i>	13/02/14	14/02/14
Documento de Arquitectura y Diseño del sistema	14/02/14	28/03/14
Revisión especificaciones de funcionamiento	28/03/14	29/03/14
Incorporación DE comentarios en el Diseño de los aspectos del <i>software</i>	29/03/14	30/03/14
Documento de Plan de 1ª Iteración de Construcción inicial	30/03/14	30/03/14
Documento de Plan de 2ª Iteración de Elaboración final	31/03/14	31/03/14
Fin de iteración	31/03/14	31/03/14

ILUSTRACIÓN 2: HITOS DE LA 1ª ITERACIÓN DE LA FASE DE ELABORACIÓN

## 2. Objetivos principales

Los objetivos principales a conseguir en esta segunda iteración de la Fase de Elaboración son:

- Definir la Arquitectura de la aplicación *software* a desarrollar.
- Definir los componentes de la aplicación *software* a desarrollar.
- Crear el prototipo estático de la interfaz de usuario de la aplicación.

## 3. Asignación de actividades y artefactos

Ha habido una mayor duración de las actividades 16 y 17 en 61 horas en total debido a la complejidad del diseño de la Arquitectura del sistema.

Id	Nombre/Descripción	Asignado	Duración	Predecesoras
15	Especificaciones preliminares de <i>software</i>	Yania C.C.	2 horas	14
16	Elaboración documento de Arquitectura y Diseño del sistema	Cristian T.G.	100 horas	15
17	Revisión especificaciones de funcionamiento	Cristian T.G.	5 horas	16
18	Incorporar los comentarios en el Diseño a las especificaciones del <i>software</i>	Cristian T.G.	2 horas	17
19	Elaboración del documento de Plan de 1ª Iteración de Construcción Inicial	Cristian T.G.	1 hora	18
20	Elaboración del documento de Plan de 2ª Iteración de Elaboración Final	Cristian T.G.	1 hora	19
			111 horas	

ILUSTRACIÓN 3: ASIGNACIONES DE ACTIVIDADES Y ARTEFACTOS

<i>Class Control</i>	Versión: 1.0
Plan 2ª Iteración Elaboración Final	30/06/2014

## 4. Evaluación

En este apartado se detallan los criterios a tener en cuenta a la hora de evaluar la situación del proceso de desarrollo y del producto al finalizar esta iteración:

- Creación del documento de Arquitectura y Diseño.
- Tener el conocimiento requerido para continuar con la 1ª iteración de la fase de Construcción dedicada a la implementación del sistema.
- Seguimiento de los posibles riesgos que hayan podido tener lugar en esta iteración.