

**[Software educativo de apoyo al área de Ética y valores para
el grado 3º de la sede Argelino Durán Quintero]
Plan de Desarrollo Software**

Versión [0.3]

Software Educativo de Apoyo al área de Ética y Valores para el grado 3º de la Sede Argelino Durán Quintero	Versión: [0.3]
Documentación RUP	Fecha: 02/12/2015
Plan de Desarrollo de Software	

Historial de Revisiones

Fecha	Versión	Descripción	Autor
25/07/2015	0.1	Versión inicial del Plan de Desarrollo del software educativo de apoyo al área de Ética y Valores.	Luz Cecilia Alfonso Bueno. Yebrahim Calderón García. Nancy Amparo Peñaranda Álvarez
08/08/2015	0.2	Revisión y ajuste del Plan de Desarrollo del software educativo de apoyo al área de Ética y Valores.	Luz Cecilia Alfonso Bueno. Yebrahim Calderón García. Nancy Amparo Peñaranda Álvarez
02/12/2015	0.3	Versión final del Plan de Desarrollo del software educativo de apoyo al área de Ética y Valores.	Luz Cecilia Alfonso Bueno. Yebrahim Calderón García. Nancy Amparo Peñaranda Álvarez

Software Educativo de Apoyo al área de Ética y Valores para el grado 3º de la Sede Argelino Durán Quintero	Versión: [0.3]
Documentación RUP	Fecha: 02/12/2015
Plan de Desarrollo de Software	

Tabla de Contenidos

1.	<i>Introducción</i>	4
1.1	<i>Propósito</i>	5
1.2	<i>Alcance</i>	5
1.3	<i>Resumen</i>	6
2.	<i>Vista General del Proyecto</i>	6
2.1	<i>Propósito, Alcance y Objetivos</i>	6
2.2	<i>Suposiciones y Restricciones</i>	7
2.3	<i>Entregables del proyecto</i>	8
2.4	<i>Evolución del Plan de Desarrollo del Software</i>	10
3.	<i>Organización del Proyecto</i>	11
3.1	<i>Participantes en el Proyecto</i>	11
3.2	<i>Interfaces Externas</i>	11
3.3	<i>Roles y Responsabilidades</i>	11
4.	<i>Gestión del Proceso</i>	12
4.1	<i>Estimaciones del Proyecto</i>	12
4.2	<i>Plan del Proyecto</i>	13
4.2.1	<i>Plan de las Fases</i>	13
4.2.2	<i>Calendario del Proyecto</i>	14
4.3	<i>Seguimiento y Control del Proyecto</i>	17
5.	<i>Referencias</i>	188

Software Educativo de Apoyo al área de Ética y Valores para el grado 3º de la Sede Argelino Durán Quintero	Versión: [0.3]
Documentación RUP	Fecha: 02/12/2015
Plan de Desarrollo de Software	

Plan de Desarrollo de Software

1. Introducción

La tecnología ocupa un lugar muy importante en la actualidad pues está inmersa en muchos campos como la educación, la medicina, economía, comercio interior y exterior. La institución educativa propende por cultivar el conocimiento e investigación, por tal razón debe brindar al educando las herramientas que conlleve a finalizar este proceso, tal es el caso de las tecnologías de la información pues cada día están abordando nuevas prácticas cuyo aprendizaje constituye un aporte significativo en el interés del estudiante.

Con la tecnología el estudiante da un paso al aprendizaje interactivo lo cual se puede proyectar como una enseñanza cuyo elemento destacable es el computador facilitando el aprendizaje observando el avance en los estudiantes, el docente cumple el papel de guía y orientador del proceso en el momento de impartir sus clases.

Es importante que el estudiante tanto en la casa, como la escuela sea formado en aptitudes y comportamientos los cuales manifestará en la sociedad, por tal razón el aprendizaje y la práctica de valores se presenta como aspecto atractivo y necesario pues cada día vemos en las noticias el estado de intolerancia en el que está nuestra sociedad actual y esto es a causa de la pérdida de valores que se ve reflejado desafortunadamente en la escuela.

En la Sede Argelino Durán Quintero se observa con preocupación en las horas de descanso, al ingreso y salida de estudiantes la carencia de normas en cuanto a comportamiento social se refiere, en recreo se nota juegos bruscos, vocabulario inadecuado que utilizan algunos niños al referirse hacia sus compañeros. En ocasiones se presenta poca tolerancia ante la concertación de normas de juegos y al practicar el juego se da la oportunidad desafortunadamente de agresiones físicas y verbales como empujones, puños, patadas, gritos, comentarios negativos. Uno de los factores que da lugar a esta situación es la carencia de practicidad en valores, pues probablemente las normas de comportamiento familiar no son claras y persistentes, pues son reflejadas evidentemente en lugares los cuales esta interactuando el niño.

Para superar estas dificultades, mejorar la disciplina de la sede y motivar al estudiante por medio de las TICS; es necesario proponer un software con acceso a la web encaminado hacia la ética y valores, propiciando el buen comportamiento, ya que hasta el momento las clases son tradicionales y no se ha aprovechado estos

Software Educativo de Apoyo al área de Ética y Valores para el grado 3º de la Sede Argelino Durán Quintero	Versión: [0.3]
Documentación RUP	Fecha: 02/12/2015
Plan de Desarrollo de Software	

recursos para innovar en esta área y es importante tener presente estos aspectos para construir una buena sociedad iniciando en la escuela, ya que es aquí donde el estudiante continua su formación, puesto que la familia es el primer lugar donde inicia su proceso de sociabilización, en donde se dan las pautas de comportamiento y la guía de adopción de conductas en diversos escenarios en los cuales interactúa.

1.1 Propósito

El plan de desarrollo de software pretende ofrecer información necesaria para llevar a cabo el control y direccionamiento del proyecto, lo cual incluye los entregables: Plan de Desarrollo del software, Visión, modelo de casos de uso, especificaciones de casos de uso, modelo de análisis y diseño, Prototipos de Interfaces, Glosario y lista de riesgos; de esta manera se establecen las responsabilidades y mecanismos de seguimiento, conjuntos de tareas para así lograr los objetivos propuestos, realizando un enfoque descriptivo que ayuda a conocer las características más relevantes de la población objeto de estudio de este proyecto, de esta manera se encontró que hasta el momento la institución no cuenta con material de apoyo informático como CD interactivos, software en línea, test de área de Ética y valores, juegos asertivos que contribuyan como herramienta dinámica e innovadora en las clases. Como estudiantes de la Universidad de Pamplona y docentes que estamos a la vanguardia de la tecnología en la era actual, se propone diseñar un software educativo orientado a la web para que el estudiante tenga acceso a él desde cualquier parte, puesto que estamos conscientes de que se debe hacer un cambio radical optando por erradicar la práctica tradicional, asimilando la tecnología desde edad temprana orientada al buen uso de la misma.

Los participantes en el Plan de Desarrollo del software son el jefe del proyecto y el equipo de trabajo, que busca el fortalecimiento del aprendizaje y la práctica de valores a través de la informática.

Está compuesto por el jefe de proyecto Nancy Peñaranda, los participantes Yebrahil Calderón y Luz Cecilia Bueno y el personal de apoyo con que se cuenta para la realización del software que es Luis Eduardo Hernández, Ingeniero de Sistemas.

1.2 Alcance

El Plan de Desarrollo del Software está enfocado al análisis, diseño e implementación de un software educativo orientado a la web, para el área de Ética y Valores dirigido a estudiantes del grado tercero de la básica primaria de la Sede

Software Educativo de Apoyo al área de Ética y Valores para el grado 3º de la Sede Argelino Durán Quintero	Versión: [0.3]
Documentación RUP	Fecha: 02/12/2015
Plan de Desarrollo de Software	

Argelino Durán Quintero de Ocaña.

1.3 Resumen

El proyecto es propuesto por un equipo de trabajo interesado en la investigación, un docente labora en el área urbana, en una sede adscrita a la institución Educativa José Eusebio Caro. En dicha sede existen los grados de transición hasta quinto grado, el grado tercero es nuestro objeto de estudio, la aplicación se desarrollará en cada una de las etapas de la metodología RUP enfocándose en los objetivos del proyecto.

En el presente documento se da una visión general del proyecto, sus componentes, sistema organizacional, y la gestión del proyecto. Cada aspecto estipulado redundará en beneficio para que sea un éxito.

Con el diseño del Software educativo los docentes tendrán una herramienta certera para el aprendizaje del área de ética y valores de fácil acceso a la web, sin olvidar el eje primordial de la investigación que es mejorar la disciplina y el aspecto comportamental del niño de manera práctica divertida e interesante.

Este proyecto contiene lo siguiente:

- Vista general del proyecto.
- Descripción del propósito, alcance y objetivos del proyecto.
- Presenta la estructura organizacional del equipo de desarrollo, roles y responsabilidades.
- En la gestión del proceso se plantean los costos y planificación, fases e hitos, seguimiento.
- Proporciona una vista general del software.

2. Vista General del Proyecto

2.1 Propósito, Alcance y Objetivos

Propósito

El software Educativo diseñado para los estudiantes del grado tercero de primaria de la Sede Concentración Argelino Durán Quintero promueve la disciplina en valores, este software se constituye en un material de apoyo que se puede encontrar en internet con el nombre losvalores.ocanasoft.com que facilita la aplicación práctica de valores, presentando pedagógicamente los contenidos por medio de actividades didácticas, videos, sonidos, iconos y enlaces interactivos que permite al estudiante conocer las herramientas de este, para hacer las clases

Software Educativo de Apoyo al área de Ética y Valores para el grado 3º de la Sede Argelino Durán Quintero	Versión: [0.3]
Documentación RUP	Fecha: 02/12/2015
Plan de Desarrollo de Software	

innovadoras y llamativas apoyando el trabajo en el aula. Al estudiante se le propone gráficos, lecturas, juegos, sopas de letras, etc., que ayudarán en su proceso de enseñanza- aprendizaje.

La propuesta de software proporciona temas sobre los valores cuyos contenidos están estructurados para el grado tercero.

El software presenta el siguiente derrotero:

1. Presentación.
2. Contenido –Valor-
3. Actividades de aprendizaje
4. Actividades de Evaluación.

Objetivo General

- Analizar, diseñar e implementar un software educativo de apoyo al área de Ética y valores para 3º grado de la Sede Argelino Durán Quintero.

Objetivos Específicos

- Analizar los contenidos y actividades apropiados para los estudiantes del grado tercero en el área de Ética y valores.
- Diseñar el software educativo para los estudiantes de tercero.
- Implementar el software educativo.

2.2 Suposiciones

- Uso adecuado del aula de informática y el software como herramienta de apoyo.
- El software estará subido en un sitio web para que los usuarios accedan a él en cualquier momento.
- Incentivar al estudiante en el uso adecuado del computador como medio de aprendizaje.

2.3 Restricciones

- El proceso de aprendizaje del software en valores ha de estar en sintonía con las experiencias diarias, aportando relaciones de calidad, estas se verán reflejadas en el ambiente escolar, con adultos, padres y maestros en diferentes escenarios.
- Lo ideal es que cada educando tenga un computador con acceso a internet ya que

Software Educativo de Apoyo al área de Ética y Valores para el grado 3º de la Sede Argelino Durán Quintero	Versión: [0.3]
Documentación RUP	Fecha: 02/12/2015
Plan de Desarrollo de Software	

el software está orientado a la web para trabajar individualmente, en caso de que haya material insuficiente se opta por el aprendizaje grupal dado que los valores son aplicables a diversas situaciones de trabajo.

2.4 Entregables del proyecto

1) Plan de Desarrollo del Software

El plan de desarrollo del software es el presente documento y plasma las etapas de inicio, desarrollo y por último la etapa final.

2) Visión

El documento define la visión del producto del desarrollo del Software, desde la perspectiva del Cliente y actores interesados, especificando las necesidades y características del producto para su posterior análisis y desarrollo.

3) Modelo de Casos de Uso

El modelo de Casos de Uso presenta las funciones del sistema y los actores que hacen uso de ellas. Se representa mediante Diagramas de Casos de Uso.

4) Especificaciones de Casos de Uso

En este artefacto corresponde a los casos de uso definidos inicialmente, y se hace una descripción de cada uno de estos estableciendo su nombre, flujo de eventos, requerimientos especiales, precondiciones, post condiciones y puntos de extensión.

5) Glosario

El término glosario nos indica una serie de palabras que se pueden determinar para el usuario de cierto grado de dificultad en su comprensión y significado. Este se ciñe al orden alfabético.

6) Modelo de Análisis y Diseño y Modelo de Datos

En este artefacto se establece la realización de los casos de usos, mapa de navegación, diagrama de secuencia y modelos de datos en clases pasando de una representación en términos de diseño hacia el modelo de implementación.

Software Educativo de Apoyo al área de Ética y Valores para el grado 3º de la Sede Argelino Durán Quintero	Versión: [0.3]
Documentación RUP	Fecha: 02/12/2015
Plan de Desarrollo de Software	

La información del sistema será soportada por una base de datos relacional, este modelo describe la representación lógica de los datos, de acuerdo con el enfoque para modelado relacional de datos. Para expresar este modelo se utiliza un diagrama de datos en donde se representa las tablas del sistema y las relaciones entre cada una de estas.

7) Prototipos de Interfaces de Usuario

Este documento contiene los prototipos que permiten al usuario tener alguna referencia de las interfaces que ofrecerá el sistema y así, conseguir retroalimentación de su parte respecto a los requisitos del sistema. Es la forma en que se va a desplegar la aplicación. Se muestra los pantallazos de cada una de las opciones de menú y de los procesos asociados.

8) Lista de Riesgos

Este documento incluye una lista de los riesgos conocidos y vigentes en el proyecto, ordenados en orden decreciente de importancia y con acciones específicas de contingencia o para su mitigación.

9) Manual de Instalación y de usuario final

El software para su instalación requiere de personal que cumplirá el papel de acompañamiento en la sala de informática previo aviso para la adjudicación del horario a los encargados en este caso el coordinador de la sede, en el caso de que se utilice en el portal de internet se debe escribir la siguiente URL losvalores.ocanasoft.com en la barra de navegación.

Para el desarrollo de las clases, se orientará el uso correcto del software, posteriormente el estudiante estará en capacidad de interactuar solo o con el compañero. De igual manera se sugiere explorar la página de internet indicada losvalores.ocanasoft.com.

10) Producto

A la dirección de la sede se entrega el software en un CD o en su efecto en una memoria que incluya material pedagógico de la institución. De igual forma se dará a conocer la dirección URL para acceder al software.

Software Educativo de Apoyo al área de Ética y Valores para el grado 3º de la Sede Argelino Durán Quintero	Versión: [0.3]
Documentación RUP	Fecha: 02/12/2015
Plan de Desarrollo de Software	

2.5 Evolución del Plan de Desarrollo del Software

<i>FASES</i>	<i>ITERACIONES</i>	<i>TIEMPO</i>	<i>ACCIONES</i>
INICIO	1I	1 semana 27 Julio - 31 Julio	Elección del tema y nombre del proyecto, revisión de conocimientos previos, diagnostico, aplicación de instrumentos, análisis de la información.
	2I	2 semanas Agosto 3 al 6 10 al 14	Síntesis y conceptualización de la información.
ELABORACION	1E	1 semana Agosto 18 al 21	Apropiación de la información. Prediseño del Software.
	2E	1 semana Agosto 24 al 28	Metodología apropiada para el aprendizaje del Software.
CONSTRUCCION	1C	4 semanas Septiembre 1 al 4 7 al 11 14 al 18 21 al 25	Ajustes al Software. Evaluación del producto.
TRANSICION	1T	1 semana Septiembre 28 al 30	Entrega del producto o Software a la

Software Educativo de Apoyo al área de Ética y Valores para el grado 3º de la Sede Argelino Durán Quintero	Versión: [0.3]
Documentación RUP	Fecha: 02/12/2015
Plan de Desarrollo de Software	

			institución.
--	--	--	--------------

3. Organización del Proyecto

3.1 Participantes en el Proyecto

JEFE DEL PROYECTO: 1

Nancy Amparo Peñaranda Álvarez

Nivel educativo: Licenciado en Básica primaria con énfasis en Ciencias Naturales Y Educación Ambiental

Experiencia: 5 años

ANALISTA DE CONTENIDO: 2

Yebrail Calderón García

Nivel educativo: Licenciado en lengua castellana y comunicación

Experiencia: 22 años

Luz Cecilia Alfonso Bueno.

Nivel educativo: Licenciada en Ciencias sociales

Experiencia: 24 años

PERSONAL DE APOYO

Programador y Analista de Sistemas

Luis Eduardo Hernández Suarez

Nivel educativo: Ingeniero de Sistemas, Especialista en Informática Educativa.

Experiencia: 4 años

Conocimiento: Lenguajes de programación y software educativo

3.2 Interfaces Externas

Los usuarios que interactúan con el software son:

Coordinador de la Sede.

Docentes del área Ética y valores.

Estudiantes del grado tercero.

3.3 Roles y Responsabilidades

En el siguiente cuadro se da a conocer el grado de responsabilidad de los participantes del proyecto y los puestos del personal que participa en el desarrollo

Software Educativo de Apoyo al área de Ética y Valores para el grado 3º de la Sede Argelino Durán Quintero	Versión: [0.3]
Documentación RUP	Fecha: 02/12/2015
Plan de Desarrollo de Software	

del proyecto en cada fase: Inicio y elaboración, de acuerdo con los roles que desempeñan en el RUP.

Puesto	Responsabilidad
Jefe de Proyecto	Su función es dar a conocer las expectativas del Software Educativo con una perspectiva pedagógica, asignando las responsabilidades de los participantes en el proyecto, administrando los recursos financieros, locativos y humanos. Realiza la ejecución de las acciones en cada fase del proyecto. A su vez está ejerciendo control de los riesgos que se pueda presentar y los inconvenientes para solventarlos en el menor tiempo posible con ayuda del equipo colaborador si es necesaria su participación.
Analista de contenido	Revisión del plan de estudios del área de Ética y Valores de la Institución, escogen y apropian los contenidos para el grado emocional de los estudiantes, exploran metodologías interactivas para el desarrollo de los mismos.
Programador	Es responsable de revisar los documentos y material para el proceso, involucra a los participantes en la programación y realización de las tareas de acuerdo con las actividades planteadas y fechas asignadas en el cronograma diseñado.

4. Gestión del Proceso

4.1 Estimaciones del Proyecto

Los recursos para el proyecto estarán asignados por los directores del proyecto. El presupuesto será distribuido de la siguiente manera.

RECURSOS	TOTAL
Materiales	\$1.800.000
Humanos	\$ 2.100.000
Total	\$3.800.000

Software Educativo de Apoyo al área de Ética y Valores para el grado 3º de la Sede Argelino Durán Quintero	Versión: [0.3]
Documentación RUP	Fecha: 02/12/2015
Plan de Desarrollo de Software	

4.2 Plan del Proyecto

En esta sección se presentará la organización en fases e iteraciones y el calendario del proyecto.

4.2.1 Plan de las Fases

El desarrollo se llevará a cabo en base a fases con una o más iteraciones en cada una de ellas. La siguiente tabla muestra una la distribución de tiempos y el número de iteraciones de cada fase:

Fase	Nro. Iteraciones	Duración
Fase de Inicio	3	1 semana
Fase de Elaboración	3	2 semanas
Fase de Construcción	1	4 semanas
Fase de Transición	1	1 semana

En relación a los hitos se marcarán en cada fase, estos se marcarán al final de cada fase.

Software Educativo de Apoyo al área de Ética y Valores para el grado 3º de la Sede Argelino Durán Quintero	Versión: [0.3]
Documentación RUP	Fecha: 02/12/2015
Plan de Desarrollo de Software	

Descripción	Hito
Fase de Inicio	* Diagnóstico y Cronograma de actividades.
Fase de Elaboración	* Pre-diseño del Software.
Fase de Construcción	* Diseño del software y aprobación del mismo.
Fase de Transición	* Entrega a la coordinación del Software

4.2.2 Calendario del Proyecto

A continuación se presenta un calendario de las principales tareas para las correspondientes fases:

Disciplinas / Artefactos generados o modificados durante la Fase de Inicio	Comienzo	Aprobación
Requisitos		
Glosario	Semana 1 27 de Julio	Semana
Visión	Semana 1 27 de Julio	Semana
Modelo de Casos de Uso	Semana 1 27 de Julio	siguiente fase
Especificación de Casos de Uso	Semana 1 28 de Julio	siguiente fase
Análisis / Diseño		
Modelo de Análisis / Diseño	Semana 1 28 de Julio	siguiente fase
Modelo de Datos	Semana 1 28 de Julio	siguiente fase
Modelo de Despliegue	Semana 1 31 de Julio	siguiente fase
Gestión de Cambios y Configuración	Durante todo el proyecto	
Gestión del proyecto		
Plan de Desarrollo del Software en su versión 1.0 y	Semana 1	Semana

Software Educativo de Apoyo al área de Ética y Valores para el grado 3º de la Sede Argelino Durán Quintero	Versión: [0.3]
Documentación RUP	Fecha: 02/12/2015
Plan de Desarrollo de Software	

planes de las Iteraciones	28 de Julio	
---------------------------	-------------	--

Disciplinas / Artefactos generados o modificados durante la Fase de Elaboración	Comienzo	Aprobación
Requisitos		
Glosario	Semana 1 3 al 6 de Agosto	aprobado
Visión	Semana 1 3 al 6 de Agosto	aprobado
Modelo de Casos de Uso	Semana 2 10 al 14 de Agosto	Semana 6 24 de Noviembre
Especificación de Casos de Uso	Semana 3 18 al 21 de Agosto	Semana 7 1 de Diciembre
Análisis / Diseño		
Modelo de Análisis / Diseño	Semana 3 18 al 21 de Agosto	Revisar en cada iteración
Modelo de Datos	Semana 3 18 al 21 de Agosto	Revisar en cada iteración
Gestión de Cambios y Configuración	Durante todo el proyecto	
Gestión del proyecto		
Plan de Desarrollo del Software en su versión 2.0 y planes de las Iteraciones	Semana 4 24 al 28 de Agosto	Revisar en cada iteración

Disciplinas / Artefactos generados o modificados durante la Fase de Construcción	Comienzo	Aprobación
Requisitos		
Glosario	Semana 1 1 al 4 de Septiembre	aprobado
Visión	Semana 1 1 al 4 de Septiembre	aprobado
Modelo de Casos de Uso	Semana 1	Semana

Software Educativo de Apoyo al área de Ética y Valores para el grado 3º de la Sede Argelino Durán Quintero	Versión: [0.3]
Documentación RUP	Fecha: 02/12/2015
Plan de Desarrollo de Software	

	1 al 4 de Septiembre	
Especificación de Casos de Uso	Semana 2 7 al 11 de Septiembre	Semana 2 7 al 11 de Septiembre
Especificaciones Adicionales	Semana 2 7 al 11 de Septiembre	Semana 2 7 al 11 de Septiembre
Modelo de Análisis / Diseño	Semana 3 14 al 18 de Septiembre	Revisar en cada iteración
Modelo de Datos	Semana 3 14 al 18 de Septiembre	Revisar en cada iteración
Prototipos de Interfaces de Usuario	Semana 3 14 al 18 de Septiembre	Revisar en cada iteración
Modelo de Implementación	Semana 4 21 al 25 de Septiembre	Revisar en cada iteración
Pruebas		
Casos de Pruebas Funcionales	Semana 4 21 al 25 de Septiembre	Revisar en cada iteración
Despliegue		
Modelo de Despliegue	Semana 4 21 al 25 de Septiembre	Revisar en cada iteración
Gestión de Cambios y Configuración	Durante todo el proyecto	
Gestión del proyecto		
Plan de Desarrollo del Software en su versión 3.0 y planes de las Iteraciones	Semana 4 21 al 25 de Septiembre	Revisar en cada iteración

Disciplinas / Artefactos generados o modificados durante la Fase de Transición	Comienzo	Aprobación
Requisitos		
Glosario	Semana 5 28 al 30 de Septiembre	aprobado
Visión	Semana 5 28 al 30 de Septiembre	aprobado

Software Educativo de Apoyo al área de Ética y Valores para el grado 3º de la Sede Argelino Durán Quintero	Versión: [0.3]
Documentación RUP	Fecha: 02/12/2015
Plan de Desarrollo de Software	

	Septiembre	
Modelo de Casos de Uso	Semana 5 28 al 30 de Septiembre	Semana
Especificación de Casos de Uso	Semana 5 28 al 30 de Septiembre	Semana
Especificaciones Adicionales	Semana 5 28 al 30 de Septiembre	Semana
Modelo de Análisis / Diseño	Semana 5 28 al 30 de Septiembre	Revisar en cada iteración
Modelo de Datos	Semana 5 28 al 30 de Septiembre	Revisar en cada iteración
Prototipos de Interfaces de Usuario	Semana 5 28 al 30 de Septiembre	Revisar en cada iteración
Modelo de Implementación	Semana 5 28 al 30 de Septiembre	Revisar en cada iteración
Gestión de Cambios y Configuración	Durante todo el proyecto	
Gestión del proyecto		
Plan de Desarrollo del Software en su versión 3.0 y planes de las Iteraciones	Semana 5 28 al 30 de Septiembre	Revisar en cada iteración
Entrega del producto		
Revisión de cumplimientos de requerimientos y capacitación	Semana 5 28 al 30 de Septiembre	Revisar en cada iteración
Acta de entrega	Semana 5 28 al 30 de Septiembre	Revisar en cada iteración

4.3 Seguimiento y Control del Proyecto

Gestión de Requisitos

Los aspectos requeridos se especifican en la visión del proyecto y se tiene en cuenta: estado, importancia, iteración donde se implementan, permitirán un control para cada requisito.

Software Educativo de Apoyo al área de Ética y Valores para el grado 3º de la Sede Argelino Durán Quintero	Versión: [0.3]
Documentación RUP	Fecha: 02/12/2015
Plan de Desarrollo de Software	

En caso de realizar cambios serán gestionados con previa solicitud, control, evaluación y distribución para que el proyecto sea un éxito.

Control de Plazos

Los ajustes se realizarán en reuniones constantes, organizadas y dirigidas por el grupo de trabajo.

Control de Calidad

En las reuniones se hacen revisiones y ajustes.

Gestión de Riesgos

- Los riesgos que se pueden presentar en las fases del proyecto es el escaso material de apoyo en los contenidos prácticos de los valores. Se ajustan para que sea significativo.
- El riesgo en la fase de elaboración es retomar las actividades metodológicas, rediseñarlas según las necesidades de los estudiantes.
- El riesgo en la construcción del proyecto, es el tiempo establecido por el programador para cumplir con las exigencias del proyecto en la fecha determinada.

Gestión de Configuración

Los controles se registran periódicamente en la socialización de cada iteración y así lograr el artefacto deseado.

5. Referencias

SCHAC, STEPHEN R. (2005). Análisis y diseño orientado a objetos con UML y el Proceso Unificado. McGraw-Hill

PRESSMAN, ROGER, (1997). Ingeniería de Software, un enfoque práctico, McGraw-Hill.

FONTELA, CARLOS (2010). UML – Modelado de Software para profesionales. Alfaomega

GÓMEZ, ENRIQUE (2012). Desarrollo de software con netbeans 7.1 – escritorio,

Software Educativo de Apoyo al área de Ética y Valores para el grado 3º de la Sede Argelino Durán Quintero	Versión: [0.3]
Documentación RUP	Fecha: 02/12/2015
Plan de Desarrollo de Software	

web y dispositivos móviles. Alfaomega

DE LUCA, DAMIÁN (2014). Apps html5 para móviles – desarrollo de aplicación para Smartphones y tablets basado en tecnologías web. Alfaomega

MATERIAL VIRTUAL, Especialización en gestión de Proyectos Informáticos, Universidad de Pamplona

<https://es.scribd.com/doc/211794362/METODOLOGIA-RUP-pdf>

<http://www.usmp.edu.pe/publicaciones/boletin/fia/info49/articulos/RUP%20vs.%20XP.pdf>

<http://educaplay.com/es/recursoseducativos/tag/word>

<http://foroherramientavirtual.blogspot.com/p/definición-y-proposito-de-los-foros.html>

<http://educacionvirtual.blogspot.com/2007/04/que-son-las-comuniddaes-virtuales.html>