# AssetManager

**Grupo 2**

**Descripción del Proyecto**

**Versión 1.1**

**Historia de revisiones**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Fecha | Versión | Descripción | Autor |
| 22/08/2014 | 1.0 | Creación del documento | Analistas |
| 24/08/2014 | 1.0 | Revisión de calidad | Alejandro Casco |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

**Contenido**

[1. Introducción 3](#h.2et92p0)

[1.1. Propósito 3](#h.tyjcwt)

[1.2. Generalidades 3](#h.3dy6vkm)

[1.3. Objetivos 3](#h.1t3h5sf)

[2. Producto 4](#h.4d34og8)

[2.1. Dominio del Negocio 4](#h.2s8eyo1)

[2.2. Descripción del Producto 4](#h.17dp8vu)

[2.3. Entregables 5](#h.26in1rg)

[3. Restricciones 6](#h.lnxbz9)

[3.1. Premisas 6](#h.35nkun2)

[3.2. Supuestos 6](#h.1ksv4uv)

# Introducción

### Propósito

El proyecto a desarrollar consiste en una aplicación web cuyo objetivo es manejar el registro de componentes tanto de hardware como de software, los cuales de aquí en más serán denominados “Activos”.

El objetivo de la aplicación es mantener un registro de toda la actividad de cada Activo, para poder conocer datos de interés del mismo (ubicación, estado, etc), así como poder gestionar su trazabilidad.

La descripción del producto se encuentra detallada en la sección 2.2.

### Generalidades

* Nombre del Proyecto: AssetManager
* Fecha de Comienzo: 18/06/2014
* Partes interesadas
  + Cliente: SONDA Uruguay S.A.
  + Usuarios finales: uso interno de la empresa
  + Director del Proyecto: María de las Nieves Freira
  + Grupo Nº: 2
* Modelo de Procesos utilizado: MUM

### Objetivos

Desarrollar una aplicación con interfaz Web y Móvil que permita hacer un seguimiento completo de los Activos. Para más detalle de la aplicación, consultar la sección 2.2.

## Producto

### Dominio del Negocio

La aplicación surge como respuesta a la necesidad de contar con una herramienta que permita el control y seguimiento de elementos de hardware asociados a un proyecto de instalación distribuida geográficamente.

Existe la complejidad de conocer el estado de estos activos y el histórico de las acciones tomadas, así como la planificación de actividades futuras asociadas a los mismos.

### Descripción del Producto

El producto manejará activos, eventos, alertas, usuarios, permisos, roles, proyectos y consultas (ej.: generar mapa a partir de ubicaciones). Tendrá interfaz web para móvil y para escritorio. Podrá importar y exportar datos de y hacia Excel. Al ejecutarse en un móvil se podrá usar lectura de códigos (QR, barras, etc.).

Descripción detallada: La idea es construir un software con interfaz web (para escritorio y para móvil) mediante el cual se puedan gestionar activos. Por activo se entiende cualquier bien que una empresa posea y pueda manejar, por citar algún ejemplo: un servidor, un switch, etc..

Cada activo tendrá ciertas características básicas, entre las que se destacan su estado, su ubicación y su tipo (usado como plantilla), junto a otras características variables que dependerán del tipo de activo. Se podrán crear asociaciones entre activos, donde dos o más activos quedarán vinculados entre sí. Además, se podrá crear eventos y asociaciones entre eventos y activos.

Un evento es un suceso o hecho que ocurre sobre un activo (asignación, rotura, etc.), puede ser programado con anterioridad o ser un suceso que ocurre y se agrega a posteriori. En el producto se deberá tener una “bandeja de entrada” (o similar) donde se puedan ver los últimos eventos ocurridos y los que están por suceder.

Existirán alertas, las cuales podrán ser de dos tipos, en primer lugar alertas sobre eventos, es decir, recibir alertas sobre eventos cuya fecha se aproxime, y en segundo lugar alertas entre activos, es decir, recibir alertas sobre activos que al ser modificados/asignados/etc. puedan afectar otros activos (está relacionado con la asociación entre ellos).

Cada activo tendrá su historial, donde se podrá saber todo lo que ha pasado con el mismo en su vida.

Se crearán proyectos, los cuales tendrán activos asociados. También se contarán con usuarios que podrán tener diferentes roles (los cuales tendrán diferentes permisos) y podrán formar parte de los proyectos.

Se podrá consultar la proximidad (geográfica) de activos (tomando en cuenta un punto de referencia o la ubicación actual en caso de ser móvil) y la proximidad entre activos, también deberá existir la posibilidad de realizar búsquedas sobre todos los activos con filtros que faciliten la misma.

La trazabilidad de los datos es muy importante, por lo que todo suceso deberá ser registrado, pudiendo realizar búsquedas sobre el registro. También se realizarán consultas de diversos tipos, sobre activos, eventos, proyectos, usuarios, etc.

Se quiere tener la posibilidad de exportar e importar cierta información a Microsoft Excel.

En la interfaz web se deberá poder realizar todo lo indicado anteriormente, en la interfaz móvil es deseable que se pueda realizar todo, teniendo prioridad las funcionalidades de campo y no tanto las de gestión (por ejemplo búsquedas), pero a diferencia de la web es deseable poder escanear código QR, código de barras, o similares para identificar activos.

### Entregables

El producto final será entregado en una máquina virtual, para así evitar problemas de compatibilidad y configuración de parte del Cliente.

La documentación a entregar sería, entre otras cosas:

* Arquitectura del sistema
* Especificación de requisitos
* Diseño
* Manual de usuario
* Manual de instalación

## 

## 

## Restricciones

### Premisas

Se debe seguir el modelo de desarrollo de software MUM (Modularizado, Unificado y Medible).

La duración total del proyecto es de 14 semanas.

El proyecto debe realizarse con un total de integrantes de entre 11 y 12 personas.

### Supuestos

Se utilizarán tecnologías Microsoft para el desarrollo de la aplicación.