**CAPÍTULO 3**

# **GESTIÓN DEL PROYECTO**

Para el desarrollo del proyecto se ha seguido una metodología SCRUM con Sprints semanales con un ciclo de vida iterativo e incremental. La base de esta organización ha sido la división del proyecto en tareas sencillas o de corta duración, fechando al final de estas una reunión con el tutor para evaluar el estado o porcentaje de realización de la tarea. Por otra parte para el progreso del proyecto el ciclo de vida iterativo e incremental nos permite corregir e incrementar el trabajo realizado en cada una de las interacciones.

Cada uno de los Sprints deben ir acompañados de la documentación específica generada como consecución de dicha tarea que pueden incluir documentación escrita, modelos, artefactos e incluso código.

Para la organización de los Sprints y las reuniones con el tutor se ha utilizado la herramienta de gestión Redmine con la cual estructuramos los objetivos, aquí llamados *peticiones,* anotando lo que se va a realizar, las horas estimadas de cada sprint y los documentos que se generaran en dicho sprint, así como la fecha tope en la cual se debe de tener terminado. Una vez terminada una petición podemos añadir las horas reales empleadas, y el porcentaje de éxito de esta tarea. También se anotarán las cosas que no han sido terminadas o deben ser corregidas para tenerlas en cuenta para el siguiente Sprint.

--- Ahora me tienes que hacer una pequeña planificación de las tareas que has seguido. Si quieres de forma más general, para luego pintar el diagrama de GANTT

++++ Descripción general de las tareas planificadas. Explica brevemente las distintas tareas, incluye no solo de programación, sino también para analizar soluciones del mercado, formación, etc.

Gestión documental

Para facilitar la corrección y comunicación con el tutor he utilizado SVN proporcionado por el tutor para la gestión documental del proyecto. En este servidor se ha estructurado el proyecto en las carpetas en *Documentación*, *Bibliografía* y *Código* *Fuente*. Esta división de carpetas favorece el trabajo mediante Sprints y ayuda a la posterior realización de la memoria y control de errores, ya que se van guardando aplicaciones independientes de cada interacción.

Durante el desarrollo de esta aplicación se han seguido una serie de etapas. Primero se ha establecido una etapa de análisis, en la cual se han analizado las aplicaciones similares del mercado. Después de esta etapa pasamos a una etapa de extracción de requisitos y diseño. Siguiendo a esta última tenemos una etapa de aprendizaje de las tecnologías empleadas en la aplicación y finalmente la etapa de implementación y desarrollo de la memoria.

Gestión del código.

++++ Puedes explicar que has utilizado GITHUB para llevar un control de código. Aquí puedes poner un pantallazo (solo del src)