**CAPÍTULO 3**

# **GESTIÓN DEL PROYECTO**

Para el desarrollo de este Proyecto he seguido una metodología SCRUM con Sprints semanales 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, y corrigiendo o incrementando el trabajo para la siguiente interacción.

Cada uno de los Sprints deben ir acompañados de la documentación específica de dicha tarea fragmentando la memoria final en diversos ficheros y facilitando la realización de este documento.

Para la organización de los Sprints y las reuniones con el tutor se ha utilizado la herramienta de 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.

Para facilitar la corrección y comunicación con el tutor se me ha proporcionado también un servidor de SVN para poder almacenar ahí mi proyecto. En este servidor almacenare el proyecto dividiendo 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.