| Texto, Logotipo  Descripción generada automáticamente | ***Curso/ Grupo*** | ***Proyecto*** | |
| --- | --- | --- | --- |
| 2396865 | Store Manager | |
| ***Fecha*** | ***Versión*** | ***Código*** |
| 2022/02/09 | 1.0 | PT-AC- |

Documento Administración de la Configuración

**Proyecto: Centro de comercio y turismo Regional Quindío.**

**Versión: <1.0>**

**Historial de Revisiones**

| **Versión** | **Fecha** | **Autor** | **Descripción** |
| --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

**Tabla de Contenido**

[Introducción](#_heading=h.30j0zll) [4](#_heading=h.30j0zll)

[Proyecto Formativo](#_heading=h.3znysh7) [4](#_heading=h.3znysh7)

[Objetivo General](#_heading=h.tyjcwt) [4](#_heading=h.tyjcwt)

[Objetivos específicos](#_heading=h.1t3h5sf) [4](#_heading=h.1t3h5sf)

[Estrategias de cumplimiento](#_heading=h.2s8eyo1) [5](#_heading=h.2s8eyo1)

[Aspectos Técnicos](#_heading=h.3rdcrjn) [6](#_heading=h.3rdcrjn)

[Metodología de trabajo](#_heading=h.lnxbz9) [7](#_heading=h.lnxbz9)

[Plantillas / Formatos o Documentos de Entrega](#_heading=h.1ksv4uv) [7](#_heading=h.1ksv4uv)

[Control de Calidad en la documentación.](#_heading=h.1hmsyys) [7](#_heading=h.1hmsyys)

[Formatos Requeridos](#_heading=h.2jxsxqh) [8](#_heading=h.2jxsxqh)

[Actualización de Formatos](#_heading=h.3j2qqm3) [11](#_heading=h.3j2qqm3)

[Cronograma de trabajo](#_heading=h.4i7ojhp) [11](#_heading=h.4i7ojhp)

[Propuesta CD entrega del proyecto](#_heading=h.1ci93xb) [12](#_heading=h.1ci93xb)

[Recursos Adicionales](#_heading=h.2bn6wsx) [13](#_heading=h.2bn6wsx)

[Seguimiento al proceso](#_heading=h.3as4poj) [13](#_heading=h.3as4poj)

[Sustentación Proyecto Formativo.](#_heading=h.49x2ik5) [14](#_heading=h.49x2ik5)

[Control de Cambios](#_heading=h.147n2zr) [15](#_heading=h.147n2zr)

[Temáticas en general.](#_heading=h.23ckvvd) [15](#_heading=h.23ckvvd)

[Observaciones.](#_heading=h.32hioqz) [16](#_heading=h.32hioqz)

# Introducción:

# El proyecto fue creado con la finalidad de brindar una ayuda a la cadena de pequeñas tiendas con el manejo del inventario de productos, ventas diarias, semanales y mensuales, pérdidas y ganancias, listas de fiados, escaneo de productos por medio del código de barras, manualmente permitiendo así manejar de manera organizada y óptima el inventario de la tienda, el presente documento es creado con la finalidad de identificar, relacionar, almacenar y trabajar con los productos de trabajo; entendiendo por productos de trabajo: planes, código fuente, librerías, modelos, documentación; es decir, todo lo que se genera en el ciclo de desarrollo de nuestro software.

# Proyecto Formativo:

# Store Manager es un proyecto enfocado en darle solución a una problemática que hay actualmente en el sector mercantil de los tenderos ya que el sistema que se maneja actualmente en una tienda en general es muy tedioso, esto puede causar pérdida de información y tiempo.

## Objetivo General:

Conocer e identificar el estado de los archivos y los procesos del software, con el fin de establecer las necesidades y desarrollar planes de trabajo para darle solución al problema identificado.

## Objetivos específicos:

## Poder ramificar las versiones del proyecto en las siguientes:

## Servicio: Esta rama ofrece a las personas que están relacionadas con nuestro software para dar soporte a las personas y la información que se deba de controlar dentro del proyecto Store Manager.

## Control: Se podrá llevar a cabo actividades de control sobre los productos de trabajo: información, documentos, especificaciones, versiones, requerimientos, herramientas de nuestro software.

## Soporte: Ayuda a los desarrolladores, con el ciclo de creación del software en la administración de nuestro desarrollo.

## Identificar un rol:

## Se debe identificar un rol de administrador de configuración este podrá planear las actividades para poder realizar sus actividades de forma eficaz y eficiente, Deberá tener un control y conocimientos sobre los productos que se hagan a lo largo del proyecto y deberá ser flexible para que se ajuste a las necesidades de los desarrolladores y clientes.

## Estrategias de cumplimiento.

Vamos a trabajar con metodologías ágiles como **Scrum** De esta metodología realizaremos los sprint que es donde se decide los tiempos en que se va a hacer cada apartado del desarrollo e identificamos roles como el scrum master, developer team e.t.c, de la metodología **Kanban** vamos a realizar el tablero kanban que consiste en poner tareas en por hacer, en proceso y terminadas, y de las **metodologías tradicionales** va a constar de todos los documentos que vamos a necesitar para el desarrollo del proyecto como planteamiento del problema, manual de la configuración entre otros.

# Aspectos Técnico

Para realizar nuestro proyecto formativo vamos a necesitar de un computador con las siguientes características:

un procesador mínimo core i5

8 GB de memoria ram .

y que tenga mínimo un disco duro de 500GB

Esto debido a que vamos a realizar el desarrollo en un IDE llamado Android Studio en este se podrán hacer testing mediante un emulador android que nos proporciona el mismo. Entonces con estas especificaciones será lo suficientemente robusto como para realizar nuestro proyecto sin ningún problema.

También vamos a necesitar un dispositivo móvil con mínimo las siguientes características:

Procesador : Octa Core 1.6 GHz Y 1.35GHz o más avanzado

4 GB de ram

Almacenamiento : mínimo de 32 GB

Esto debido a que vamos a hacer pruebas con la camara del dispositivo móvil que no lo podemos realizar mediante un emulador en el IDE, cabe resaltar que la camara debe estar en perfectas condiciones.

vamos a trabajar con los lenguajes de programación kotlin y java y la base de datos que manejaremos será MySQL

# Metodología de trabajo

Realizaremos sprints ¿y que es un spring?, son reuniones de planificación en donde deben participar todos los integrantes del proyecto en estas reuniones están divididas en 4 etapas.

**1ra Etapa Planificación del Sprint.**

En esta reunión, los miembros del equipo de trabajo se citan con el Scrum Master y el Product Owner y dividen el proyecto en etapas y tareas. Debe haber un responsable por cada tarea, el cual se define en función de su capacidad y una lógica estimación del esfuerzo. Esta reunión puede durar. En la misma se hacen dos preguntas fundamentales que son ¿Que se va a entregar? y ¿cómo se va a realizar el trabajo?.

**2da Etapa Sprint diario**

Esta reunión tiene lugar cada día de por medio y no dura más de 15 minutos. En ella, cada uno de los miembros del equipo de trabajo cuenta brevemente qué hizo en la jornada pasada, lo que hará ahora y los obstáculos que ha ido descubriendo. No es una reunión descriptiva ni expositiva; se trata de ir al grano. El Scrum Master toma nota de ello, mientras el Product Owner se limita a escuchar los detalles de la evolución del proyecto (no tiene voz en esta reunión).

**3ra Etapa Revisión del Sprint**

Se lleva a cabo al final del Sprint, para inspeccionar el incremento y adaptar, si es necesario, el Product Backlog. El Equipo Scrum y las partes interesadas colaboran durante la revisión de lo que se hizo en el Sprint. Basado en ese y cualquier cambio en el Product Backlog durante el Sprint, los asistentes trabajan en las próximas cosas que se podrían hacer. Esta es una reunión informal, y la presentación del incremento está destinada a obtener retroalimentación y fomentar la colaboración.

**4ta Retrospectiva del Sprint**

Es una oportunidad para el Equipo Scrum de inspeccionarse a sí mismo y crear un plan de mejoras para ejecutar durante el siguiente Sprint.

Se dejará soporte de estos sprint mediantes unas actas de coumplimieto

# Plantillas / Formatos o Documentos de Entrega

## Formatos Requeridos.

| **Documento** | **Nombre** | **Observación** | **Trimestre** |
| --- | --- | --- | --- |
| PT-P | Planteamiento del problema | En este documento identificamos el problema, le damos la posible solución y justificamos el por que de la misma . | 1 y 2 |
| HU | Historia de usuario | En este documento van a estar las historias de usuario que hemos podido identificar en la realización de nuestro proyecto, puede tener más versiones a medida que va avanzando nuestro proyecto. | 2 y 3 |
| PT-PS | Prototipado del sistema | En este documento van a estar los prototipos del proyecto este podrá tener más versiones a medida que el proyecto se va desarrollando. | 1 y 3 |
| PT-RS | Especificación de requisitos de software | En este documento reposan los requisitos funcionales, requisitos técnicos, requisitos no funcionales los cuales pudimos identificar en nuestro proyecto, este documento también podrá tener varias versiones a medida que avanza el mismo. | 2 |
| PT-AC | Administración de la configuración. | En este documento dejaremos implícito como se va a realizar el proyecto definiendo los objetivos general, especifico, aspectos técnicos, la metodología de trabajo, cronograma de trabajo entre otros. | 3 |
| PT-IGS | Informe general del sistema |  | 4 |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

Adicional los formatos anteriores se presentan algunos documentos de apoyo que pueden ser usados en la gestión de cada proyecto de manera opcional.

| **Documento** | **Nombre** | **Observación** |
| --- | --- | --- |
| PT-AR | Actas de Reunion | en estas actas se dejaran plasmadas las reuniones realizadas sobre cada documento o desarrollo que se vaya a hacer del proyecto formativo. |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

# Actualización de Formatos.

Esta actualización de formatos se hará mediante una reunión con el scrum master quien es el que va a decidir si se le hace la propuesta al encargado de la revisión del proyecto el cual acepta y posteriormente se hará la actualización.

# Cronograma de trabajo.

# Propuesta entrega del proyecto.

El proyecto se va a entregar en carpetas alojadas en drive donde allí reposan todos los documentos del proyecto Store Manager, conjuntamente se subiera a repositorios de github donde se podrá evidenciar el versionamiento de cada documento, se compartirá el link de dicho repositorio.

**Artefactos Principales.**

Planteamiento del problema.

diapositivas de presentación del proyecto.

código con la versión final para su presentación.

**Anexos**

Comprobante de trabajo realizado en jira.

PT-AR

# Recursos Adicionales.

# Seguimiento al proceso.

El seguimiento se hizo a través de plataforma jira, allí se ve reflejado las fechas en donde se hace cada apartado o documento del proyecto, se puede evidenciar quien, cuando y como hizo las actividades asignadas a cada integrante del proyecto.

Esto tiene un soporte aún más contundente con las PT-AR las cuales se deben hacer cada semana.

# Sustentación Proyecto Formativo.

La sustentación del proyecto se hará por medio de diapositivas dinámicas allí se dará a conocer el problema por cual fue creado el proyecto, la justificación será el proyecto final.

# Control de Cambios.

Los cambios de cada documento serán aprobados por el instructor encargado de la revisión del documento.

# Temáticas en general.

# Observaciones.