

REPORTE DE LECCIONES APRENDIDAS



“TAMALES”

Versión 1.0.0

Fecha: 25/07/2021

Integrantes:

Kevin Sahib Rivera Toledo

Ulises de Jesús Hernández Hernández

Abner Alejandro Barrios Hernández

HOJA DE CONTROL

Nombre del proyecto	Fabrica de Tamales
Nombre de la empresa	DESING AUKA
Encargado	Abner Alejandro Barrios Hernández
Puesto	Product Owner
Versión	1.0.0
Fecha	19/07/2021

Versión	Descripción/ Motivo versión	Fecha de cambio
1.0.0	Creación del reporte de lecciones aprendidas	19/07/2021

- **Objetivo general**

Identificar las lecciones aprendidas durante las diferentes fases de desarrollo del proyecto, así como habilidades obtenidas.

- **Propósito general**

Generar un reporte que permita identificar las lecciones y habilidades adquiridas durante el desarrollo del proyecto.

DATOS DEL INFORME

DATOS DE LA PLANTILLA

Realizado por:	Abner Alejandro Barrios Hernandez				
Cargo:	Product Owner				
Proyecto:	Fabrica de tamales	Hora:	8:00 a.m.	Fecha:	8:30 a.m.
Lugar de alojamiento de la información.					
Versión / Edición	01	Aprobado Por	Checar[[[]][[]][Nº Total de Páginas	8

Plantilla

Descripción de la situación	Importancia de los impactos obtenidos en los objetivos del proyecto
Toma de requerimiento e identificación de requerimientos de manera ágil.	Al realizar la primera entrevista con el cliente y captar la mayoría de requerimientos, estos pudieron ser divididos en funcionales y no funcionales de manera anticipada. Teniendo una ventaja de tiempo para analizar las historias de usuario y llegando a la segunda reunión con un objetivo mas claro.
Acciones Correctivas implementadas	Acciones Preventivas Implementadas
Aplicar este método de entrevista causara un mayor impacto en el tiempo de realización del software (disminuyendo el tiempo de desarrollo de software).	Para aplicar o implementar este método se necesita hacer un breve estudio de la empresa a realizar el software. Esto facilitara la comunicación entre cliente-empleador.
Aprendizajes Específicos	Aprendizajes en General
Identificación de requerimientos de manera más rápida. Entrevistas o reuniones más eficaces.	El identificar requerimientos de manera mas rápida, permitiría avanzar con los demás procesos en un menor tiempo de desarrollo del proyecto.
Notas	

PLANTILLA	
Descripción de la situación	Importancia de los impactos obtenidos en los objetivos del proyecto
Retraso en el diseño de diagramas y mockups. De la fase de diseño.	Realizar un diseño de interfaz si tener un diagrama puede llegar a ser laborioso o puede provocar que al programar mediante los diseños de interfaz el programador le cause complejidad entender el proyecto o puede no saber en que modelo basarse ya que no son similares o no comparten características.
Acciones Correctivas implementadas	Acciones Preventivas Implementadas
Realizar con base a los diagramas UML las interfaces visuales de los Mockups.	Trabajar en conjunto con los diseñadores de los diagramas para obtener mockups de calidad que sean óptimos para un programador.
Aprendizajes Específicos	Aprendizajes en General
Desarrollar diagramas y mockups con la misma prioridad	Mejorar la comunicación al realizar diseños en general para evitar tener conflictos con diagramas-mockups.
Notas	
Adjuntar notas sobre el reporte solo si es necesario.	

