

**DOCUMENTO IDENTIFICANDO LA METODOLOGÍA PARA EL PROYECTO DE
DESARROLLO DE SOFTWARE**

GA1-220501093-AA1-EV04

ANDRÉS ALBERTO BUILES MUÑOZ

INSTRUCTOR

JHON ALEJANDRO NIÑO

SERVICIO NACIONAL DE APRENDIZAJE

(SENA)

CENTRO METALMECÁNICO

FICHA

2277395

AGOSTO 02, 2024

TABLA DE CONTENIDO

- 1. Introducción**
- 2. Metodología Ágil**
- 3. Roles**
- 4. Fases**
- 5. Herramientas**
- 6. Entregables**
- 7. Cronograma**
- 8. Presupuesto**
- 9. Conclusión**

INTRODUCCIÓN

El objetivo de este documento es definir la metodología a seguir para el proyecto de desarrollo de Software

METODOLOGÍA ÁGIL

Es un enfoque para el desarrollo de Software que se centra en la entrega de valor al cliente de manera rápida y flexible

Se utilizará la metodología ágil Scrum, que se enfoca en la entrega de Software de alta calidad de manera iterativa e incremental

ROLES

- **Product Owner:** Responsable de la visión del producto y de la priorización de las historias de usuario
- **Scrum Master:** Responsable de facilitar el proceso Scrum y de eliminar impedimentos
- **Equipo de Desarrollo:** Responsable de la implementación de las historias de usuario

FASES

- **Planificación del Sprint:** Definición de las historias de usuario a desarrollar en el sprint
- **Desarrollo:** Implementación de las historias de usuario
- **Revisión:** Verificación de la calidad del Software desarrollado
- **Retrospectiva:** Análisis de los procesos y mejoras para el próximo sprint

HERRAMIENTAS

- **Jira:** Herramienta de seguimiento de historias de usuarios y tareas
- **Git:** Herramienta de control de versiones
- **Jenkins:** Herramienta de integración continua

ENTREGABLES

- Software de alta calidad
- Documentación de la arquitectura y diseño del sistema
- Plan de pruebas y resultados

CRONOGRAMA

- Duración del proyecto: 6 meses
- Duración de cada sprint: 2 semanas

PRESUPUESTO

- **Personal:** \$100,000.
- **Herramientas y Licencias:** \$20,000.
- **Total:** \$120,000.

CONCLUSIÓN

Este documento define la Metodología a seguir para el proyecto de desarrollo de Software, incluyendo los roles, fases, herramientas, entregables, cronograma y presupuesto