



P-DES-003

Proceso de Atención Interno de Desarrollo de Software.



Clave del formato de proceso F-SGI-001

sgi@silent4business.com

Insurgentes Sur #2453, Piso 4, Col, Tizapán San Ángel, Álvaro Obregón, 01090 Ciudad de México, CDMX

Clasificación: privada)

Responsables

Elaboró:	Angélica Fernández García	
Revisó:	Miguel Ángel Gaspar Galicia	
Aprobó:	Kristopher Alberto Simbeck Nuñez.	

Control de versiones

Versión	Fecha	Descripción del cambio
1.0	14-03-2023	Creación del documento





Versión 1 Código P-DES-003 Última fecha de versión: 30/03/2023 Clasificación: privada)

Contenido

1.	Objetivo del proceso	4
	Alcance	
	Diagrama del proceso	
	Matriz de Roles	
	Tabla de Entregables por Rol	
	Indicadores	
7.	Tabla de Niveles de Atención de Desarrollo	. 12
8.	Políticas	. 13
9.	Documentos relacionados	. 14
10	Anevos	15





Clasificación: privada)

1. Objetivo del proceso

El propósito de este documento es dar a conocer el proceso a seguir por parte del equipo de desarrollo para el despliegue de las soluciones de desarrollo de software basado en la metodología SCRUM.

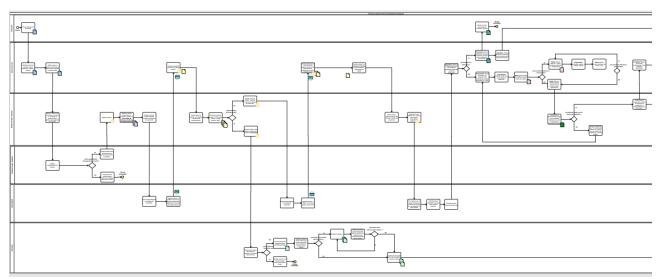
2. Alcance

El proceso aplicará para el área de desarrollo con la finalidad de tener claridad en las actividades que deberán de realizar los colaboradores para cubrir las tareas que tiene asignadas en el proyecto de desarrollo.





3. Diagrama del proceso



Descripción detalle del diagrama de proceso (metodología ágil):

Descripción de actividades
El solicitante llena y envía el formulario de solicitud al área de desarrollo.
El equipo de desarrollo debe identificar el tipo de solicitud (nuevo desarrollo, mejora o cambio). Y en caso de tener dudas solicita a product owner una sesión para comunicar estás dudas.
El product owner interno establece una comunicación con el product owner (externo) con la finalidad de obtener claridad sobre la solicitud y se le notificara al product owner que se grabaran las sesiones y se genera minuta por cada sesión .
El product owner interno una vez que ha analizado la solicitud y aclarado las dudas con el product owner externo procede a identificar las épicas en el checklist de requerimientos y posteriormente documentar las historias de usuario y las registra en JIRA.
¿El product owner requiere apoyo de un diseñador para elaboración de maquetas? SI: Ir a actividad 6 NO: Ir a actividad 7
El product owner genera reunión para explicar historias de usuario al diseñador.
El diseñador revisa las historias de usuario en conjunto con el product owner interno. ¿Tiene dudas sobre las historias de usuario? SI: Ir a actividad 8 NO: Ir a actividad 9





8	En caso de que el diseñador aun tenga dudas sobre las historias de usuario solicita una reunión con product owner interno para aclarar sus dudas y de ser necesario product owner agenda reunión con el product owner externo.
9	Diseñador procede a generar maquetas o bien pantallas prototipo y una vez finalizas informa a product owner interno.
10	El product owner interno agenda reunión con diseñador y product owner externo para presentar pantallas prototipo.
	¿El product owner externo solicita cambios en las pantallas prototipo?
	SI: Ir a actividad 11 NO: Ir a actividad 12
11	Diseñador procede a modificar maquetas o bien pantallas prototipo y una vez terminados las pantallas informa a product owner interno.
12	Diseñador adjunta las maquetas para cada historia de usuario en JIRA.
13	¿Las historias de usuario son claras para el equipo de desarrollo?
	SI: Ir a actividad 15 NO: Ir a actividad 14
14	El product owner Interno organizara una reunión con el equipo de desarrollo para explicar historias de usuario y aclarar dudas.
15	El scrum máster genera una reunión con el equipo (product owner Interno y desarrolladores) en donde se decidirá qué historias se desarrollarán en cada # SPRINT, cuáles tareas tienen mayor prioridad y que colaborades será asignaran para cada historia de usuario, es decir formaliza las historias y las incorporara en el "Product Backlog" y las prioriza de forma regular.
16	El scrum máster planifica el SPRINT (#1, #2, #3, "n") para cada solicitud asignada y con respecto a las prioridades indicadas para cada historia de usuario revisada en la reunión. Cada Sprint (s) se registrará en la herramienta JIRA.
17	El Scrum Master s procede a iniciar el Sprint.
18	El arquitecto de software deberá de habilitar la infraestructura y los siguientes ambientes:
	Desarrollo
	 Pruebas
	 Producción
	¿El despliegue es On-premise?
	SI: Ir a actividad 20 NO: Ir a Actividad 19
-	





19	Si el despliegue es On-premise se mandará al cliente la lista de requisitos mínimos para la instalación del software indicándole que nos deberá de notificar cuando esta infraestructura la tengan lista y solo se le proporcionará una asesoría al cliente.			
	Para un despliegue Onpremise el ambiente de producción se habilitará en la infraestructura del cliente hasta concretar el desarrollo y obtener el vobo del cliente.			
	Nota: Esta asesoría se les dará por parte del arquitecto de software y del analista de base de datos.			
20	El equipo desarrollo comienza con las historias de usuario asignadas en la herramienta JIRA.			
21	El scrum Máster programa reuniones diarias (daily's) para poder evaluar el progreso del Sprint y en caso de existir algún inconveniente en la realización de las actividades deberá resolver para dar solución al problema y evita contratiempos en el desarrollo.			
	Nota: El Scrum Máster deberá de grabar la sesión del daily.			
22	El Scrum Master mide el progreso de cada proyecto y se asegura que los indicadores y gráficos estén actualizados durante y al finalizar el Sprint.			
23	El desarrollador deberá de generar un ambiente de pruebas para que el tester pueda verificar la funcionalidad del producto.			
	El Tester debe generar la matriz de pruebas y posteriormente realizar la ejecución de			
24	los casos para poder evaluar la funcionalidad del sistema.			
	¿Se encontró algún hallazgo o desviación en la funcionalidad del artefacto? SI: Ir a Actividad 25 NO: Ir a Actividad 26			
25	El desarrollador deberá corregir el defecto o hallazgo y entregar la corrección del paquete, componente o artefacto funcional y actualizar el ambiente de pruebas.			
26	El Product Owner (interno) debe verificar que el producto final cumple con las necesidades del cliente, mediante el uso del Checklist de Historias de Usuario .			
	¿El producto cumple con los criterios de aceptación? SI: Ir Actividad 28 NO: Ir Actividad 27			
27	EL Product Owner (interno) debe informar al scrum master y al equipo de desarrollo que historias no cumplieron con los criterios de aceptación para su validación y/o corrección de así requerirse.			





28	Notifica que el desarrollo cumple los criterios de aceptación y solicita a arquitecto liberación a producción y a su vez notifica finalización de Sprint (#) a Scrum Master.
29	Scrum Master revisa que todas las historias de usuario han sido atendidas en el Sprint (#) en JIRA.
30	El Scrum Master entrega a Product Owner externo el respaldo de artefactos funcionales del Sprint (#)
31	El Product Owner (interno) envía por correo la carta de aceptación del Sprint "#" al Product owner (externo).
32	El product Owner externo revisa producto final en ambiente productivo y firma carta de aceptación y notifica vía correo a Scrum Master y Product Owner.
33	Scrum master verifica el cierre de todas las actividades y cierra Sprint (#) en JIRA.
34	¿Se han concluido todos los Sprint programados? SI: Ir Actividad 35 NO: Ir Actividad 4
35	El desarrollador deberá de liberar los artefactos funcionales, componentes o paquetes a un ambiente productivo (infraestructura del cliente infraestructura interna) del último sprint.
36	Se hace el cierre de las tareas en el backlog del proyecto correspondiente al último sprint en JIRA.



Clasificación: privada)

4. Matriz de Roles

Rol	Descripción
Scrum Máster	Organiza las reuniones de planificación, las reuniones diarias y las retrospectivas del sprint.
	Traslada la visión del proyecto al equipo, formaliza los requerimientos en historias a incorporar en el Product Backlog y las prioriza de forma regular.
	Como líder del equipo, elimina los obstáculos para los desarrolladores y mantiene a todos alineados en función de los principios del marco Scrum.
	Registro de actividades en el backlog para cada uno de los desarrolladores.
	El Scrum Master mide el progreso de cada proyecto y se asegura que los indicadores y gráficos estén actualizados durante y al finalizar cada sprint.





Product Owner (Interno)	Este colaborador fungirá como un intérprete y comunica las necesidades solicitadas por el Product Owner (Externo) quien representa al cliente final.		
	Es un colaborador que deberá de ser ágil, capaz de trabajar con todas las partes interesadas , los usuarios finales (áreas internas y/o clientes externos) y el equipo de scrum y asegurarse que el producto final cumpla con los requisitos que el usuario final solicito previo a la entrega con el Product Owner (Externo) o bien el cliente.		
	Realizará varias tareas en relación con el proyecto como como es el generar reuniones con cliente, aclarar dudas al equipo, generar historias de usuario, revisar el producto final previo a la entrega, entre otras actividades relacionadas con la entrega y vobo del producto final.		
Arquitecto de Software	Es el encargado de desarrollar la propuesta técnica para crear sistemas o aplicaciones desde la definición de la estructura hasta los estándares de código que se deben implementar y su ejecución e implementación en los diversos ambientes: desarrollo, QA y producción.		
	Así mismo también asesorara al cliente externo en temas de infraestructura externa.		
Analista de Base de Datos	Recopila, limpia e interpreta conjuntos de datos, a fin de que se traduzcan a información útil para el negocio, a través de informes o visualizaciones. El analista de datos extrae información de los datos para ayudarle a tomar decisiones inteligentes.		
Equipo de Desarrollo	Es el grupo de profesionales con los conocimientos técnicos necesarios y que desarrollan el proyecto de manera conjunta llevando a cabo las historias a las que se comprometen al inicio de cada sprint.		
Documentador Senior	Genera documentos y se responsabiliza con la gestión de toda la documentación residente en el repositorio.		
Tester			





	Planifican y llevan a cabo pruebas de software de las aplicaciones para comprobar si funcionan correctamente. Identifican el riesgo de sufrir errores de un software, detectan defectos y los comunican.		
Analista de Ciberseguridad	Diseño, desarrollo, e implementación de estrategias de seguridad aplicadas a los sistemas informáticos, bases de datos y demás activos que tiene almacenados cualquier compañía; con el objetivo puesto en la reducción de riesgos ante posibles delitos cibernéticos.		
Diseñador UX /UI	El diseño de experiencia de usuario o UX /UI Diseño, se enfoca e desarrollar la mejor relación e interacción posible entre un usuario un producto (look and feel) o servicios.		
	Comunicación continua con el product owner interno y el cliente para las modificaciones al prototipo.		

5. Tabla de Entregables por Rol

Entregables	Rol
1.Minuta-reunión	Product Owner
2.Checklist de Requerimientos	Product Owner
	Product Owner
1.Propuesta de Análisis y Diseño de Solución	 Arquitecto de Software
2.Maquetas (Opcional)	 Diseñador UX/UI
	Scrum Máster
1.Cronograma	Product Owner
1.Historias de Usuarios	 Product Owner
2.Maquetas (Opcional)	 Documentador
	Scrum Máster
	 Product Owner
1.Administración y Gestión (JIRA)	 Team Desarrollo.
1.Matriz de Pruebas	
2.Ejecución de Pruebas	 Tester
1.Checklist de Historias de Usuarios	 Product Owner (Interno)
1. Acta de aceptación de Sprint (#)	 Product Owner

6. Indicadores





Indicador	Descripción	Meta	Frecuencia
Número de actividades programadas versus número de actividades realizadas.	Se deberá de generar un promedio de solicitudes de las solicitudes aceptadas versus las atendidas.	100%	Por Sprint
Número de defectos identificados por el tester.	Considerando el total de defectos identificados en las pruebas durante el Sprint (#).	50%	Por Sprint
Número de sprints entregados satisfactoriamente	Considerando # Sprint's entregados al cliente (interno/externo).	70%	Por Sprint

NOTA: Los tiempos de entrega se considerarán en relación con el <u>tipo de solicitud y grado de complejidad,</u> y considerando los SPRINT PROGRAMADOS.

7. Tabla de Niveles de Atención de Desarrollo

Prioridad	Descripción	Tiempo de Atención
 Urgente 	Debe ser atendida la necesidad lo más rápido posible ya que es un stopper en la operación, una vez detectada la necesidad.	1 semana
 Necesario 	Debe ser atendida la necesidad porque se requiere su pronta resolución ya que interfiere en la operación	2 semanas
• Deseable	Debe ser atendida la necesidad porque se prevé que podría llegar a afectar la operación.	4 semanas
 Prorrogable 	Debe ser atendida la necesidad, pero su resolución puede ser postergada ya que no impacta en el flujo de la operación , por ejemplo, mejoras.	"n" semanas





Clasificación: privada)

8. Políticas

- Las solicitudes recibidas y aprobadas se irán programando conforme lleguen y prioricen en el BACKLOG de acuerdo con su nivel de urgencia.
- El product owner (interno) puede cambiar la prioridad del trabajo en el backlog en cualquier momento debido a los comentarios del product owner (externo), es decir, el representante del área interna o en su caso el cliente externo.
- Todas las actividades de desarrollo se deberán documentará en JIRA por el product owner y serán controladas por el scrum máster.
- Ningún desarrollo será entregado sin que antes se hayan ejecutado las pruebas unitarias y de funcionalidad en el ambiente de pruebas por parte de los Desarrolladores y Testers y finalmente por el "Product Owner Interno".
- Cualquier modificación al producto se realizará dentro del periodo de desarrollo y pruebas de usuario acordado con el solicitante (product owner). Los cambios aceptados serán aquellos que correspondan a las funcionalidades previamente definidas.
- Antes de liberar el ambiente a productivo, éste se deberá someter a pruebas de vulnerabilidad por parte del equipo de Ciberseguridad.
- SI el product owner requiere que sea liberada la solución sin haberse ejecutado las pruebas debería dejar por escrito a través de correo electrónico que asumirá esa responsabilidad y las consecuencias que conlleve.
- Para el caso de aquellas solicitudes express y urgentes que tengan un periodo de entrega muy corto con cliente, deberán venir respaldadas con la aprobación de la Dirección solicitante, considerando el impacto que se tendrá sobre los otros desarrollos comprometidos.





Clasificación: privada)

9. Documentos relacionados

- Minuta de reunión
- Checklist de requerimientos
- Historias de Usuarios
- Gestión (JIRA)
- Propuesta de análisis y diseño de Solución
- Cronograma (metodología ágil)
- Matriz de Pruebas
- Checklist de historias de usuario
- Acta de aceptación de Sprint (#)





Clasificación: privada)

10. Anexos

• Minuta de Reunión







• Checklist de Requerimientos





illina recha de	version. 50/05/2025
	Clasificación: privada)

ombre	del proyecto	Generación de reportes Recursos Humanos					
Jnidad de negocio		Tabantai	7				
	t Owner	Angélica Fernández					
		Karen Rodriguez					
licit		SOL-001					
cha	de registro	08/03/202	3				
×	Clave =	Descripcion (EPICA)	Tipo v	Prioridad *	Sistema *	Complejidad 1	Reglas de negocio
							1 Considerar unicamente a los recur
							que fueron dados de baja en los ultim
1	RF-001	Elaboración de nuevo reporte de recursos para colaboradores dado de baja	Reporte	Media	Tabantaj	Baja	tres meses.
							2Considerar a los colaboradores co
			L				perfil de puesto "XXXXXXX" del áre
2	RF-002	Solicitud de privilegios a un rol en específico para descargar el reporte	Seguridad	Alta	Tabantaj	Media	RH
							(Regla #1)
3	<rf,rnf,></rf,rnf,>	<descripción del="" requerimiento=""></descripción>	√Tipo de Requerimiento>	(Asignar Prioridad)	⟨Sistema⟩	⟨Alta , Baja , Media⟩	<regla #2=""> <regla #3=""></regla></regla>
_	SDL,DINL,/	C Descripcion del requenimiento/	The de nequellille ito	(Maighai Filolidad/	\Jisterila/	Ynka, Daja, Media/	(Regla#1)
							⟨Regla #2⟩
4	<rf_rnf.></rf_rnf.>	⟨Descripción del requerimiento⟩	<tipo de="" reguerimiento=""></tipo>	<asignar prioridad=""></asignar>	⟨Sistema⟩	(Alta , Baja , Media)	⟨Regla #3⟩
		<u> </u>					⟨Regla#1⟩
							<regla #2=""></regla>
5	<rf,rnf,></rf,rnf,>	<descripción del="" requerimiento=""></descripción>	<tipo de="" requerimiento=""></tipo>	<asignar prioridad=""></asignar>	<sistema></sistema>	< Alta , Baja , Media>	<regla #3=""></regla>

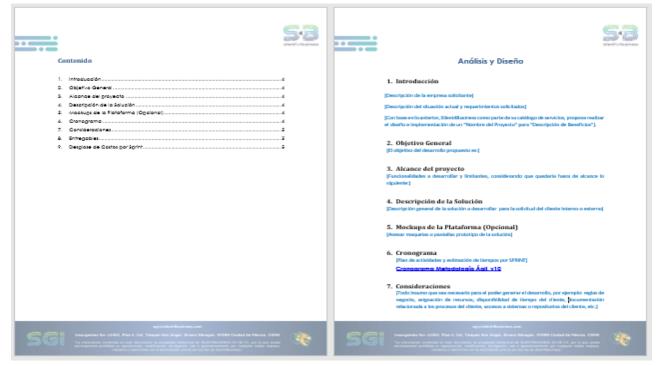
						silentforbusiness
Reglas de negocio	Afectación a otros Sistem	Responsable / Desarrollado	Etapa	¿El desarrollo puede beneficiar a?	. Se requieren recursos adicionales	Notas adicionales
Considerar unicamente a los recursos que fueron dados de baja en los ultimos tres meses.	No Aplica	Karen Rodriguez	Sprint 1	Solo el cliente	Ninguno	<notas adicionales=""></notas>
2Considerar a los colaboradores con el perfil de puesto "XXXXXXXX" del área de RH	No Aplica	Karen Rodriguez	Sprint 1	Solo el cliente	Ninguno	<notas adicionales=""></notas>
<regla #1=""> <regla #2=""> <regla #3=""></regla></regla></regla>	«Nombre del Sistema, API ,etc»	«Nombre del Responsable»	<# Sprint dentro de alcance>	<información adicional=""></información>	<información adicional=""></información>	<notas adicionales=""></notas>
<regla #1=""> <regla #2=""> <regla #3=""></regla></regla></regla>	«Nombre del Sistema, API ,etc»	«Nombre del Responsable»	<# Sprint dentro de alcance>	<información adicional=""></información>	<información adicional=""></información>	<notas adicionales=""></notas>
<regla #1=""> <regla #2=""> <regla #3=""></regla></regla></regla>	<nombre ,etc="" api="" del="" sistema,=""></nombre>	«Nombre del Responsable»	<# Sprint dentro de alcance>	<información adicional=""></información>	<información adicional=""></información>	<notas adicionales=""></notas>
				•		

• Propuesta de Análisis y Diseño de Solución



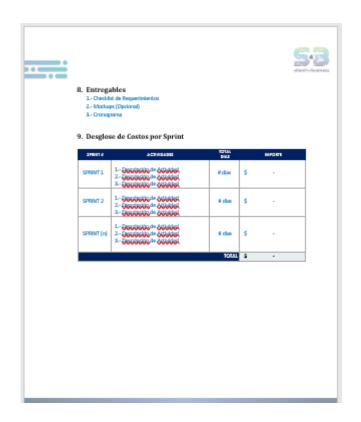








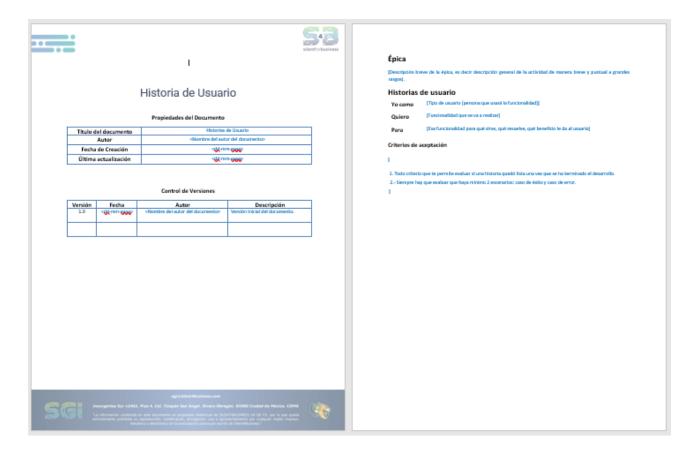








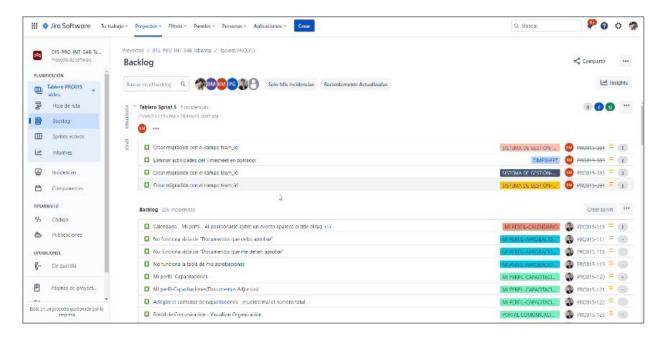
• Historia de Usuario

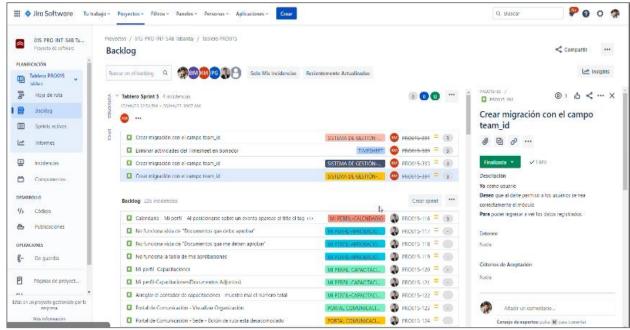






Gestión Herramienta JIRA (BackLog)

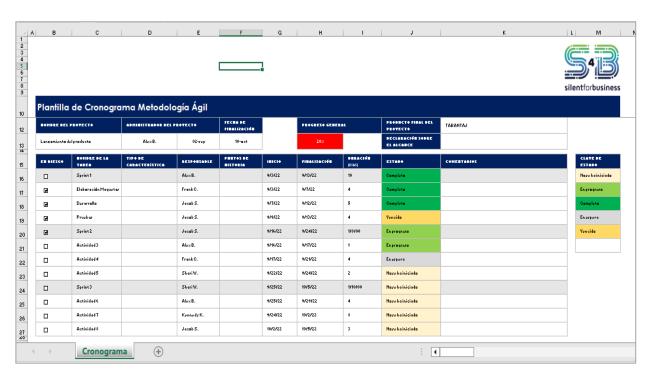


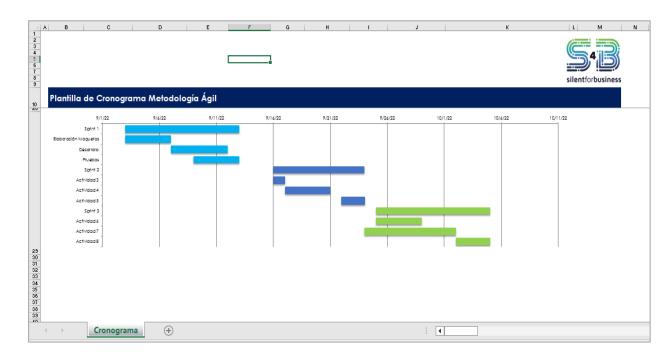






• Cronograma (metodología ágil)



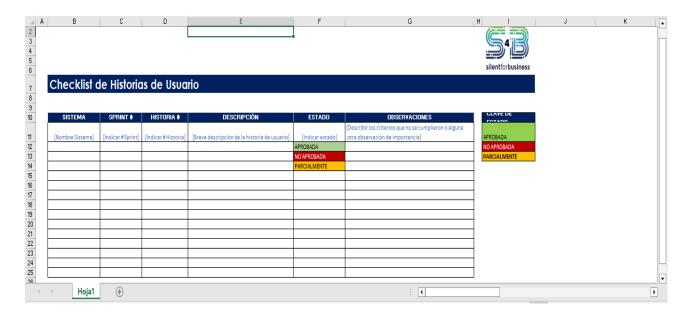






Versión 1 Código P-DES-003 Última fecha de versión: 30/03/2023 Clasificación: privada)

• Checklist de Historias de Usuario

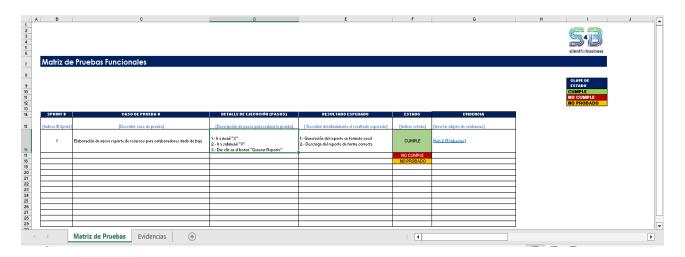


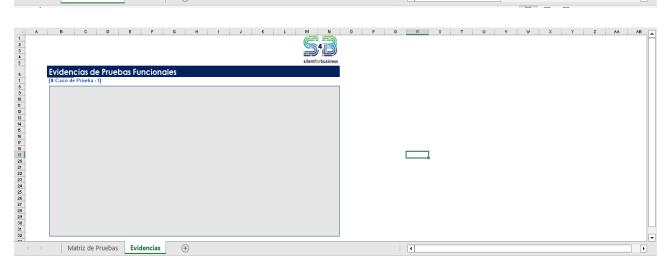




Versión 1 Código P-DES-003 Última fecha de versión: 30/03/2023 Clasificación: privada)

Matriz de Pruebas









• Acta de Aceptación del Sprint



