

Iteración 2

Ingeniería de Software Ágil 1

Bruno Quadrelli - 228151
Franco Ribarov - 311137
Santiago Chemello - 251469
Ignacio Santalla - 314064
Juan Ignacio Foti - 230493
Yoana Aristimuño - 185360

Contenido

Material de iteración 2	3
Prototipado	3
Validación	3
Sprint Backlog	4
Ceremonias de Scrum	4
Sprint Planning 2.....	4
Daily Scrum 1	5
Daily Scrum 2.....	5
Daily Scrum 3.....	5
Sprint Review	6
Sprint Retrospective	6
Después de la segunda iteración del proyecto, se pueden extraer varias conclusiones sobre el flujo de trabajo del equipo.	6

Material de iteración 2

Repositorio Github: [Repositorio Github](#)

Figma Crazy8: [Crazy8](#)

Figma prototipado: [Prototipo Pencaverso](#)

Prototipado

Cada uno realizo prototipos siguiendo el modelo “Crazy Eight” que nos permitió poner en común que tipo de interfaz implementar para los casos de uso que implementaremos en esta iteración, a pesar de no ser prototipos perfectos nos permitieron comunicar las ideas que teníamos sobre cómo debe ser la aplicación.

Luego fijamos el que será el logo de nuestra aplicación titulada como “Pencaverso”, la paleta de colores que utilizaremos, tipografía y cómo será la navegabilidad de nuestra aplicación. Utilizamos la herramienta Figma para poder realizar un prototipado más ordenado y atractivo visualmente.

A su vez Figma nos permitió otorgarles a futuros posibles clientes un enlace con acceso al prototipado para que puedan testear la navegabilidad, funcionalidades básicas y usabilidad de nuestra aplicación. Figma nos resultó una herramienta simple de utilizar e intuitiva, por esto la elegimos.

Validación

Con el objetivo de realizar una aplicación valiosa para los usuarios, presentamos nuestro prototipo inicial a varias personas para que luego nos dieran un feedback a través de una encuesta. Nuestro objetivo principal fue medir la satisfacción, evaluar la experiencia de usuario y encontrar posibles mejoras. Utilizamos el siguiente formulario para recoger esta información: <https://forms.gle/PmvjPG4yTayZx8bx8>

Resultados obtenidos:

Obtuvimos un total de 12 respuestas y en general, la interfaz fue considerada amigable e intuitiva por la mayoría de los usuarios. Sin embargo, algunos mencionaron que les gustaría una paleta de colores más vibrante.

Además, hubo un interés significativo en la inclusión de un podio que muestre a los tres ganadores principales en cada grupo de pencas.

El 100% de los encuestados expresó su deseo de ver los resultados de los partidos directamente en la pantalla de inicio. Más del 60% también manifestaron interés en tener acceso a estadísticas detalladas.

Product owner: Analizando lo que se ha realizado hasta ahora, se puede ver que la paleta de colores resulta poco atractiva. En la pantalla de inicio ya se deberían ver los próximos

partidos ya que es de las partes más importantes de una penca. Cabe destacar que también se debería resaltar los 3 mejores participantes al momento de visualizar la tabla de clasificación.

Sprint Backlog

Obligatorio ISA1 Team

BacklogAnalytics

	Order	Work Item Type	ID	Title	State	Priority	Iteration ID	Assigned To	Story Points
1		Epic	1	📁 Acceso y registro en el sistema	● Closed	1	8	Santiago Chem...	
		User Story	2	👤 Login de usuario	● Closed	1	8	Santiago Chem... 2	
		Task	64	💬 Conversación	● Closed	2	8	Santiago Chem...	
		Task	65	🛠️ Prototipado	● Closed	2	8	Santiago Chem...	
		Task	66	✅ Validación	● Closed	2	8	Santiago Chem...	
		User Story	4	👤 Logout de usuario	● Closed	2	6	Ignacio Santalla 1	
		Task	57	💬 Conversación	● Closed	2	6		
		Task	58	🛠️ Prototipado	● Closed	2	6		
		Task	59	✅ Validación	● Closed	2	6		
		User Story	16	👤 Editar usuario	● Closed	2	6	Ignacio Santalla	
		Task	60	💬 Conversación	● Closed	2	6		
		Task	61	🛠️ Prototipado	● Closed	2	6		
		Task	62	✅ Validación	● Closed	2	6		
		User Story	3	👤 Registro de usuario	● Closed	1	6	Santiago Chem... 2	
		Task	45	💬 Conversación	● Closed	1	8	Santiago Chem...	
		Task	46	🛠️ Prototipado	● Closed	1	8	Santiago Chem...	
		Task	47	✅ Validación	● Closed	1	8	Santiago Chem...	
		User Story	17	👤 Perfil de usuario	● Closed	2	8	Bruno Quadrelli 3	
		Task	32	💬 Conversación	● Closed	1	8	Bruno Quadrelli	
		Task	33	🛠️ Prototipado	● Closed	2	8	Bruno Quadrelli	
		Task	34	✅ Validación	● Closed	1	8	Bruno Quadrelli	
2		Epic	12	📁 Creación y configuración de penca	● Active	1	7	Juan Foti	
		User Story	18	> 👤 Crear penca	● Closed	1	6	Bruno Quadrelli 3	
		User Story	22	> 👤 Ranking de la penca	● Closed	1	8	Bruno Quadrelli 3	
		User Story	31	> 👤 Home screen	● Closed	1	8	Bruno Quadrelli 2	
		User Story	44	👤 Ingresar predicción de resultado	⦿ New	1	8		3
		User Story	19	> 👤 Participantes de la penca	● Closed	1	8	Franco Ribarov 2	
		User Story	21	> 👤 Buscar penca	● Closed	1	8	Franco Ribarov 3	

Ceremonias de Scrum

Sprint Planning 2

Fecha: 6/05/2024 18:00

Participantes:

- Bruno Quadrelli
- Franco Ribarov
- Yoana Aristimuño
- Ignacio Santa
- Juan Foti
- Santiago Chemello

Reunión en Microsoft Teams.

Objetivo: Lectura del obligatorio y asignación de roles a cada participante. Buscamos dejar en claro cuál era la responsabilidad de cada uno y definir la velocidad del equipo

Realizado: Se definió que Juan Foti será el producto owner, Yoana Aristimuño scrum master y los demás developers. Como esta es nuestro primer proyecto, definir la velocidad no fue posible, pero se decidió comenzar con las historias de usuario de prioridad alta y medir la velocidad luego de esta iteración. En caso de no poder finalizar todas, volverán al Product Backlog con la prioridad más alta.

Daily Scrum 1

Fecha: 09/05/2024 16:30

Participantes:

- Bruno Quadrelli
- Franco Ribarov
- Yoana Aristimuño
- Ignacio Santalla
- Juan Foti
- Santiago Chemello

Reunión en Microsoft Teams.

Objetivo: Realizar bosquejos para determinar el diseño del prototipo inicial

Realizado: Bosquejos mediante la modalidad Crazy8 que consta de realizar rápidamente varios bosquejos de cada pantalla para definir el diseño final de manera colaborativa y eficiente.

Daily Scrum 2

Fecha: 14/05/2024 18.30

Participantes:

- Bruno Quadrelli
- Franco Ribarov
- Yoana Aristimuño
- Ignacio Santalla
- Juan Foti
- Santiago Chemello

Reunión en Microsoft Teams.

Objetivo: Poner en común el trabajo realizado hasta el momento y el prototipo realizado para poder compartirlo y obtener feedback.

Realizado: El equipo estuvo conforme con el prototipo y comenzó a compartir el prototipo con potenciales usuarios de la aplicación fuera del equipo.

Daily Scrum 3

Fecha: 17/05/2024 17:00

Participantes:

- Bruno Quadrelli
- Franco Ribarov
- Yoana Aristimuño
- Ignacio Santalla
- Juan Foti
- Santiago Chemello

Reunión en Microsoft Teams.

Objetivo: Evaluar el feedback recabado del prototipo y evaluar posibles mejoras a futuro.

Realizado: Se lograron la cantidad de respuestas esperadas, con buen nivel de compromiso en las personas que lo realizaron, dejando varios comentarios de valor.

Sprint Review

Durante la Sprint Review, el Scrum Team y los interesados revisaron lo que se logró durante el Sprint y los cambios ocurridos en su entorno. En particular, se destacaron los avances en la construcción y validación de posibles soluciones del producto mediante prototipos.

El equipo presentó prototipos diseñados para entregar valor y resolver el problema identificado, mostrando además la inspección del producto, la validación con usuarios y la recolección de su feedback, lo que llevó a ajustes finales en los prototipos.

También se definieron los objetivos del próximo sprint, el sprint backlog y se evaluó la métrica de velocidad del equipo, que resultó ser de 22 puntos de historia.

Con esta información, los asistentes colaboraron para definir los pasos a seguir, planificando las próximas iteraciones. El enfoque será continuar construyendo y validando posibles soluciones del MVP mediante prototipos, presentando avances y realizando inspección y adaptación del producto.

Sprint Retrospective

Después de la segunda iteración del proyecto, se pueden extraer varias conclusiones sobre el flujo de trabajo del equipo.

Primero, a diferencia de la primera iteración, logramos optimizar el tiempo en nuestras reuniones, corrigiendo así el uso del tiempo empleado. Para ello, distribuimos las tareas de manera equitativa y encontramos un buen equilibrio entre la discusión grupal y la ejecución individual, manteniendo el espíritu de trabajo en equipo.

Además, no utilizamos mucho tiempo para investigar sobre tecnologías y herramientas como Figma y Azure DevOps, ya que la interacción pasada ya habíamos trabajado con Azure DevOps y uno de nuestros compañeros ya conocía Figma, por lo que pudo enseñarle al resto a usarlo y así pudimos realizar los prototipos de forma más rápida y eficiente. Gracias a esto también obtuvimos buenos resultados y estamos satisfechos con ellos.

La práctica de Crazy8 resultó muy productiva y aportó mucho valor. Además, la dinámica de interactuar con los usuarios finales enviándoles el prototipo y utilizando un formulario para recibir feedback fue muy eficiente para determinar la usabilidad de la aplicación y sus diferentes funcionalidades y evaluar donde debíamos realizar mejoras.