

Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas

Ingeniería de Sistemas y Computación | Ingeniería de Software

IHC y Tecnologías Móviles

Sección SI43

Profesora Silvia Adelma Campos Benites

MAG 28 C

SCRUM STUDIO

Informe de trabajo final

Integradis

Team Members

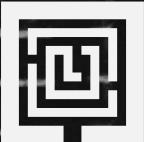
Espinoza Rodriguez, Nicolas Antonio U202110278

Galavis Du Bois, Alan Enrique U202110223

Gonzales Carrión Jorge Enrique U202118468

Laguerre Challco, Fabrizzio Hernán U20211A950

Seminario Garbín, Carlo Luca U20211A475



Logo
Name

REGISTRO DE VERSIONES

Versión	Fecha	Autor	Descripción de modificación
Revisión 1.0	29/08/2022	Integradis	<p>Student Outcome Capítulo 1: Introducción</p> <ul style="list-style-type: none"> 1. Startup Profile <ul style="list-style-type: none"> a. Descripción de la Startup b. Perfiles de integrantes del equipo 2. Solution Profile <ul style="list-style-type: none"> a. Antecedentes y problemática a. Antecedentes y problemática a. Antecedentes y problemática b. Lean UX Process c. Lean UX Problem Statements d. Lean UX Assumptions e. Lean UX Hypothesis Statements f. Lean UX Canvas g. Segmentos objetivo
Revisión 2.0	13/09/2022	Integradis	<p>Student Outcome Capítulo 2: Requirements Elicitation & Analysis</p> <ul style="list-style-type: none"> 1. Competidores <ul style="list-style-type: none"> a. Análisis competitivo b. Entrategias y tácticas frente a competidores 2. Entrevistas <ul style="list-style-type: none"> a. Diseño de entrevistas b. Registro de entrevistas 3. Needfinding <ul style="list-style-type: none"> a. User Personas b. User Task Matrix c. User Journey Mapping d. Empathy Mapping e. As-is Scenario Mapping

Revisión 3.0	26/09/2022	Integradis	<p>Student Outcome</p> <p>Capítulo 3: Requirements Specification</p> <ul style="list-style-type: none">1. To-Be Scenario Mapping2. User Stories<ul style="list-style-type: none">a. Epicsb. User stories3. Impact Mapping4. Product Backlog <p>Capítulo 4: Product UX/UI Design</p> <ul style="list-style-type: none">1. Style Guidelines<ul style="list-style-type: none">a. General Style Guidelinesb. Web Style Guidelinesc. Mobile Style Guidelines<ul style="list-style-type: none">d. iOS Mobile Style Guidelinese. Android Mobile Style Guidelines2. Information Architecture<ul style="list-style-type: none">a. Organization Systemsb. Labeling Systemsc. Searching Systemsd. Navigation Systems3. Landing Page UI Design<ul style="list-style-type: none">a. Landing Page Wireframeb. Landing Page Mock-Up4. Mobile Applications UI Design<ul style="list-style-type: none">a. Mobile Applications Wireframesb. Mobile Applications Wireflow Diagrams
--------------	------------	------------	--

CONTENIDO

STUDENT OUTCOME	6
CAPÍTULO I: Introducción	11
1.1. Startup Profile.....	11
1.1.1. Descripción de la Startup	11
1.1.2. Perfiles de Integrantes del equipo	12
1.2. Solution Profile.....	13
1.2.1. Antecedentes y problemáticas	13
1.2.2. Lean UX Process	16
1.3. Segmentos objetivo	22
1.3.1. Segmento objetivo	23
CAPÍTULO II: Requirements Elicitation & Analysis.....	24
2.1. Competidores	24
2.1.1. Análisis competitivo	2
2.1.2. Estrategias y tácticas frente a competidores	1
2.2. Entrevistas	2
2.2.1. Diseño de entrevistas	2
2.2.2. Registro de entrevistas.....	4
2.2.3. Análisis de entrevistas.....	1
2.3. Needfinding	1
2.3.1. User Personas	1
2.3.2. User Task Matrix	4
2.3.3. User Journey Mapping	5
2.3.4. Empathy Mapping	7
2.3.5. As-Is Scenario Mapping	9
CAPÍTULO III: Requirements Specification.....	10
3.1. To-Be Scenario Mapping	10
3.2. User Stories.....	11
3.2.1. Epics.....	12
3.2.2. User Stories.....	1
3.3. Impact Mapping.....	1
3.4. Product Backlog.....	2
CAPÍTULO IV: Product UX/UI Design.....	4
4.1. Style Guidelines.....	4

4.1.1.	General Style Guidelines.....	5
4.1.2.	Web Style Guidelines.....	7
4.1.3.	Mobile Style Guidelines.....	8
4.2.	Information Architecture.....	12
4.2.1.	Organization Systems.....	12
4.2.2.	Labeling Systems.....	12
4.2.3.	Searching Systems.....	13
4.2.4.	Navigation Systems.....	13
4.3.	Landing Page UI Design.....	14
4.3.1.	Landing Page Wireframe.....	14
4.3.2.	Landing Page Mock-up.....	17
4.4.	Mobile Applications UI Design.....	19
4.4.1.	Mobile Applications Wireframes.....	19
4.4.2.	Mobile Applications Wireflow Diagrams.....	20
	Conclusiones.....	26
	bibliografía	27
	anexos	28
	Videos de Exposición	28
•	TB1 - https://youtu.be/WZvNGQ3cHUY	28
•	TB2 - https://youtu.be/O3L0TQKEV3A	28
•	TP - https://youtu.be/6Ahrro9PtN4	28

STUDENT OUTCOME

Criterio específico	Acciones realizadas	Conclusiones
Diseño y desarrollo de una solución	<p>Espinosa Rodriguez, Nicolas Antonio TB1 Se formularon hipótesis que permiten plantear supuestos relacionados con las necesidades del mercado actual y las posibles soluciones que el grupo puede plantear y proponer al segmento objetivo.</p> <p>TB2 Para la arquitectura de la solución software se procedió a realizar la elicitation de requerimientos. Forman parte de este proceso las entrevistas realizadas a los segmentos objetivos con el fin de obtener feedback y oportunidades para el diseño de software.</p> <p>TP Se realizaron los mock-ups de la versión de aplicativo móvil y la versión de página web. Tomando en cuenta las formas más óptimas de generar un impacto positivo e intuitivo en el diseño de la app y la web. Además, se plantearon los users stories que nos ayudaron a describir las funcionalidades del producto solicitado desde la perspectiva del cliente.</p> <p>Galavis Du Bois, Alan Enrique TB1 Se formularon hipótesis que permiten plantear supuestos relacionados con las necesidades del mercado actual y las posibles soluciones que el grupo puede plantear y proponer al segmento objetivo.</p> <p>TB2 Para la arquitectura de la solución software se procedió a realizar la elicitation de requerimientos. Forman parte de este proceso las entrevistas realizadas a los segmentos objetivos con el fin de obtener feedback y oportunidades para el diseño de software.</p> <p>TP Se realizaron los mock-ups de la versión de aplicativo móvil y la versión de página web. Tomando en cuenta las formas más óptimas de generar un impacto positivo e intuitivo en el diseño de la app y la web. Además, se plantearon los users stories que nos ayudaron a describir las funcionalidades del producto solicitado desde la perspectiva del cliente.</p> <p>Gonzales Carrión Jorge Enrique TB1 Se formularon hipótesis que permiten plantear supuestos relacionados con las necesidades del mercado actual y las</p>	<p>TB1 Se opta por un software de gestión de proyectos mediante la metodología Scrum, el cual se cuantifica su impacto mediante el problem statement.</p> <p>Se realizó el hypothesis statement en el cual determinamos la implementación de soluciones en ingeniería de software.</p> <p>Se realiza el apartado de Lean UX assumptions para definir los procesos relacionados a la solución de software</p> <p>TB2 Se realizaron entrevistas y needfinding para tener más claridad en las necesidades que debemos satisfacer.</p> <p>Tras realizar un benchmark a los competidores y un competitive landscape se diseña estrategias para hacerles frente lo cual incluye implementaciones de soluciones en ingeniería de software</p> <p>TP Se diseñan los Style Guidelines en base a ideas de diseño propias y referencias de colores, tipografía y botones</p> <p>Se realizaron prototipos de la solución propuesta a través de landing pages UI design y Mobile Application UI Design.</p>

posibles soluciones que el grupo puede plantear y proponer al segmento objetivo.

TB2

Para la arquitectura de la solución software se procedió a realizar la elicitation de requerimientos. Forman parte de este proceso las entrevistas realizadas a los segmentos objetivos con el fin de obtener feedback y oportunidades para el diseño de software.

TP

Se realizaron los mock-ups de la versión de aplicativo móvil y la versión de página web. Tomando en cuenta las formas más óptimas de generar un impacto positivo e intuitivo en el diseño de la app y la web. Además, se plantearon los users stories que nos ayudaron a describir las funcionalidades del producto solicitado desde la perspectiva del cliente.

Laguerre Chalico, Fabrizio Hernán

TB1

Se formularon hipótesis que permiten plantear supuestos relacionados con las necesidades del mercado actual y las posibles soluciones que el grupo puede plantear y proponer al segmento objetivo.

TB2

Para la arquitectura de la solución software se procedió a realizar la elicitation de requerimientos. Forman parte de este proceso las entrevistas realizadas a los segmentos objetivos con el fin de obtener feedback y oportunidades para el diseño de software.

TP

Se realizaron los mock-ups de la versión de aplicativo móvil y la versión de página web. Tomando en cuenta las formas más óptimas de generar un impacto positivo e intuitivo en el diseño de la app y la web. Además, se plantearon los users stories que nos ayudaron a describir las funcionalidades del producto solicitado desde la perspectiva del cliente.

Seminario Garbín, Carlo Luca

TB1

Se formularon hipótesis que permiten plantear supuestos relacionados con las necesidades del mercado actual y las posibles soluciones que el grupo puede plantear y proponer al segmento objetivo.

TB2

Para la arquitectura de la solución software se procedió a realizar la elicitation de requerimientos. Forman parte de este proceso las entrevistas realizadas a los segmentos objetivos con el fin de obtener feedback y oportunidades para el diseño de software.

TP

Se realizaron los mock-ups de la versión de aplicativo móvil y la versión de página web. Tomando en cuenta las formas más óptimas de generar un impacto positivo e intuitivo en el

	diseño de la app y la web. Además, se plantearon los users stories que nos ayudaron a describir las funcionalidades del producto solicitado desde la perspectiva del cliente.	
Pensamiento innovador	<p>Espinoza Rodriguez, Nicolas Antonio</p> <p>TB1</p> <p>Se investigó el contexto de una problemática que sea de relevancia y que tenga un número significativo de potenciales clientes. A partir de ello se investigó el contexto geográfico, demográfico y temporal de la ocurrencia de la problemática. Se concluyó que el entorno de desarrollo Scrum podría optimizarse al integrar un entorno de trabajo con todas las herramientas al alcance de los usuarios.</p> <p>TB2</p> <p>Se realizó un análisis del mercado actual y las competencias con el objetivo de proponer una idea innovadora de un producto solución que mejore la calidad de experiencia del segmento objetivo.</p> <p>TP</p> <p>Para desarrollar el pensamiento innovador, se desarrollaron las diferentes funciones de la arquitectura del software de la app y la página web. Haciendo uso de los diseños anteriormente planteados.</p> <p>Galavis Du Bois, Alan Enrique</p> <p>TB1</p> <p>Se investigó el contexto de una problemática que sea de relevancia y que tenga un número significativo de potenciales clientes. A partir de ello se investigó el contexto geográfico, demográfico y temporal de la ocurrencia de la problemática. Se concluyó que el entorno de desarrollo Scrum podría optimizarse al integrar un entorno de trabajo con todas las herramientas al alcance de los usuarios.</p> <p>TB2</p> <p>Se realizó un análisis del mercado actual y las competencias con el objetivo de proponer una idea innovadora de un producto solución que mejore la calidad de experiencia del segmento objetivo.</p> <p>TP</p> <p>Para desarrollar el pensamiento innovador, se desarrollaron las diferentes funciones de la arquitectura del software de la app y la página web. Haciendo uso de los diseños anteriormente planteados.</p> <p>Gonzales Carrión Jorge Enrique</p> <p>TB1</p> <p>Se investigó el contexto de una problemática que sea de relevancia y que tenga un número significativo de potenciales clientes. A partir de ello se investigó el contexto geográfico, demográfico y temporal de la ocurrencia de la problemática. Se concluyó que el entorno de desarrollo Scrum podría optimizarse al integrar un entorno de trabajo con todas las herramientas al alcance de los usuarios.</p>	<p>TB1</p> <p>Se identifica un problema con el uso del conocimiento de fuentes confiables para idear una propuesta innovadora para la gestión de proyectos con Scrum.</p> <p>TB2</p> <p>Se analiza a los competidores y se utiliza el pensamiento innovador para idear estrategias y técnicas para hacerles frente.</p> <p>TP</p> <p>Se diseñan los Style Guidelines en base a ideas de diseño propias y referencias de colores, tipografía y botones. Se realizaron prototipos de la solución propuesta a través de landing pages UI design y Mobile Application UI Design.</p>

	<p>TB2 Se realizó un análisis del mercado actual y las competencias con el objetivo de proponer una idea innovadora de un producto solución que mejore la calidad de experiencia del segmento objetivo.</p> <p>TP Para desarrollar el pensamiento innovador, se desarrollaron las diferentes funciones de la arquitectura del software de la app y la página web. Haciendo uso de los diseños anteriormente planteados.</p> <p>Laguerre Challco, Fabrizzio Hernán</p> <p>TB1 Se investigó el contexto de una problemática que sea de relevancia y que tenga un número significativo de potenciales clientes. A partir de ello se investigó el contexto geográfico, demográfico y temporal de la ocurrencia de la problemática. Se concluyó que el entorno de desarrollo Scrum podría optimizarse al integrar un entorno de trabajo con todas las herramientas al alcance de los usuarios.</p> <p>TB2 Se realizó un análisis del mercado actual y las competencias con el objetivo de proponer una idea innovadora de un producto solución que mejore la calidad de experiencia del segmento objetivo.</p> <p>TP Para desarrollar el pensamiento innovador, se desarrollaron las diferentes funciones de la arquitectura del software de la app y la página web. Haciendo uso de los diseños anteriormente planteados.</p> <p>Seminario Garbín, Carlo Luca</p> <p>TB1 Se investigó el contexto de una problemática que sea de relevancia y que tenga un número significativo de potenciales clientes. A partir de ello se investigó el contexto geográfico, demográfico y temporal de la ocurrencia de la problemática. Se concluyó que el entorno de desarrollo Scrum podría optimizarse al integrar un entorno de trabajo con todas las herramientas al alcance de los usuarios.</p> <p>TB2 Se realizó un análisis del mercado actual y las competencias con el objetivo de proponer una idea innovadora de un producto solución que mejore la calidad de experiencia del segmento objetivo.</p> <p>TP Para desarrollar el pensamiento innovador, se desarrollaron las diferentes funciones de la arquitectura del software de la app y la página web. Haciendo uso de los diseños anteriormente planteados.</p>
--	---

CAPÍTULO I: Introducción

CHAPTER

1

1.1. Startup Profile

1.1.1. Descripción de la Startup

El startup que se introduce en el presente informe recibe como nombre **Integradis**. Un entorno de desarrollo de proyectos contemporáneo requiere que los equipos sean altamente capaces de resolver tareas de alta complejidad en la menor cantidad de tiempo, atendiendo en su totalidad a las necesidades que los potenciales clientes puedan presentar. Por ello, el startup toma como objetivo base fomentar el uso de los marcos de trabajo ágiles en las industrias peruanas de software, mercadotecnia y comunicación.

Como **misión** se plantea “Aumentar la productividad y mejorar la colaboración de los equipos de trabajo ágiles peruanos”. Asimismo, la **visión** del startup es crear aplicaciones que se integren como piezas clave en la producción de empresas grandes y pequeñas.

1.1.2. Perfiles de Integrantes del equipo

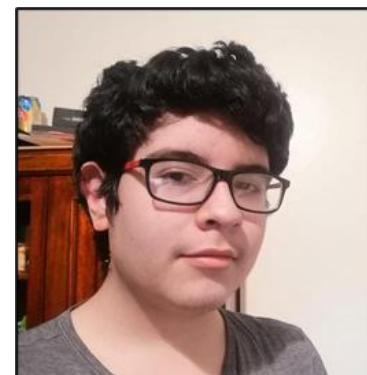
Mi nombre es **Alan Enrique Galavis Du Bois**, tengo 19 años y actualmente curso el cuarto ciclo de la carrera de ingeniería de software en la UPC (Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas). Considero que soy organizado, perseverante, creativo y analítico, cualidades que me serán de gran utilidad al momento de trabajar en equipo. Me apasiona la programación y encontrar soluciones innovadoras a problemas relacionados con la computación. Al haber crecido en la era digital, estoy familiarizado con el uso de tecnologías de la información y la comunicación.



Mi nombre es **Carlo Luca Seminario Garbín** tengo 18 años de edad y actualmente curso el cuarto ciclo de la carrera de ingeniería de software en la Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas (UPC). Considero que soy una persona que es capaz de trabajar bajo presión, además de ser responsable y perseverante. En cuanto a cualidades para la realización del trabajo considero que soy bueno identificando problemáticas y buscando soluciones, a lo que le puedo sumar los conocimientos previos de los ciclos anteriores en cursos de programación y de empresas.



Mi nombre es **Nicolás Antonio Espinoza Rodríguez**. Tengo 18 años y estoy estudiando la carrera de ingeniería de software en la UPC desde el año 2021. Soy una persona creativa e imaginativa, lo que me ayuda a aportar soluciones para resolver los problemas en común. También, me considero empático y colaborativo, lo que facilita el trabajo en equipo con mis compañeros. Finalmente, me considero una persona ordenada y con ambición, lo que ayuda a trazar metas posibles y significativas para la solución que queremos presentar como equipo.



Mi nombre es **Jorge Enrique Gonzales Carrión** tengo 19 años de edad y curso el cuarto ciclo de la carrera Ingeniería de Software. Me considero una persona con sentido de responsabilidad y la suficiente capacidad de trabajar en equipo aportando ideas innovadoras. Además, en cualidades me considero asertivo y colaborativo, puntos que pueden mejorar el proceso de elaboración de los distintos trabajos del curso. Finalmente, poseo conocimientos de programación que brindaron los ciclos anteriores al presente.



Mi nombre es **Fabrizio Hernán Laguerre Chalco**, tengo 19 años, desde pequeño siempre he sentido un interés por aprender a usar ciertos dispositivos siendo uno de estos los más útiles que tenemos en la actualidad, las computadoras, por ello me esforzado en practicar y tener ciertas habilidades en ofimática, edición de videos, programación y en aprender inglés, habilidades que puedo ofrecer para contribuir al grupo.



1.2. Solution Profile

El producto solución recibe como nombre “Scrum Studio”, se encarga de ofrecer una plataforma que facilite, optimice e integre en una sola plataforma el proceso de trabajo de las metodologías ágiles, específicamente Scrum, para equipos de desarrollo y empresas varias.

1.2.1. Antecedentes y problemáticas

- **¿Qué? (What)**

Reunir y organizar un equipo de trabajo altamente capacitado para desarrollar dentro de un límite de tiempo reducido un proyecto complejo, que cumpla con los requerimientos del público objetivo, puede ser catalogado como una tarea tediosa. Introducir e implementar el framework Scrum permite agilizar y controlar este proceso, sin embargo, dicha metodología demanda que los equipos se especialicen en ella para desarrollarla de manera adecuada.

- **¿Cuándo? (When)**

Si bien la problemática no se desarrolla en un momento determinado, es posible afirmar que ocurre durante el desarrollo de proyectos bajo la metodología ágil Scrum, puesto que para llevar a cabo cada uno de sus procesos, se requiere que los equipos de trabajo

empleen diferentes herramientas bien sea digitales, físicas, o una combinación de ambas. Es por ello que la solución propuesta busca integrar cada una de dichas estrategias en un solo ambiente.

- **¿Dónde? (Where)**

El problema surge dentro del ámbito laboral o académico de los equipos de trabajo que pretendan emplear el framework Scrum para desarrollar un proyecto de alta complejidad.

- **¿Quién? (Who)**

Afecta principalmente a la organización y a los equipos Scrum dentro de esta, ya que se ven afectados principalmente en la productividad. Además, si la empresa es responsable de servicios de primera necesidad, que se vean retrasados por desorganización en las entregas o en el mismo desarrollo, gran parte de la población dependiente de estos servicios pueden verse afectada gravemente.

- **¿Por qué? (Why)**

Las causas del problema que se plantea son diversas, sin embargo, uno de los escenarios que suele presentarse con mayor frecuencia es la desorganización por parte de las empresas. Por ejemplo, la sugerión de herramientas digitales empleadas en las metodologías ágiles puede llegar a generar incomodidad y dificultad, por lo consiguiente, afectar el desarrollo del producto. Además, existen casos donde los que dirigen los proyectos no tienen la capacidad de gestionar de manera correcta los recursos disponibles de la empresa o el equipo. Además, las empresas pueden llegar a aplicar métodos a conveniencia y de forma aleatoria, ya que, según sus términos, los empleados deben cumplir a rajatabla lo indicado por los que la dirigen.

- **¿Cómo? (How)**

Los equipos de desarrollo accederán al software mediante un dispositivo electrónico con conexión a internet; los celulares serán el principal medio de acceso a la aplicación para dispositivos móviles, mientras que las computadoras permitirán el uso de la página web.

- **¿Cuánto? (How much)**

La metodología ágil Scrum ha crecido en popularidad debido a la innovadora propuesta de desarrollo de software que plantea. El foco inicial está dirigido hacia aquellos trabajadores o estudiantes peruanos que busquen introducir el proceso Scrum a su entorno de desarrollo de proyectos. Se espera que, en un futuro próximo, la idea planteada alcance a un público más amplio. Para lograr un desarrollo efectivo del producto solución se emplearán un promedio de 25 horas de trabajo distribuidas en un total de 12 semanas.

- **Conclusiones de las 5W + 2H**

Luego de haber desarrollado las 5 W's + 2 H's, se pudo desarrollar una visión general y clara sobre la problemática, cuyo alcance es de ámbito mundial. Para obtener resultados más fiables y comprobar la calidad del producto, se optará por presentar la solución a un público nacional. Entre soluciones actuales a la problemática se encuentran Monday.com, MeisterTask, entre otros, sin embargo, estos fallan en integrar todas las etapas de desarrollo Scrum en un mismo entorno intuitivo y amigable para los nuevos equipos que se integren a dicho framework.

1.2.2. Lean UX Process

1.2.2.1. Lean UX Problem Statements

El propósito de Scrum Studio es ofrecer un entorno de trabajo colaborativo mediante una plataforma digital que integre en un mismo entorno cada una de las herramientas necesarias para cumplir en su totalidad las etapas del framework Scrum. De esta manera, las empresas y equipos de trabajo que empleen el framework Scrum podrán desarrollar un producto que cumpla en su totalidad las necesidades del cliente.

Actualmente, el mercado de aplicaciones de gestión de proyectos ágiles no ofrece una herramienta que sea la opción predominante para las empresas. Mientras que ya existen opciones enfocadas a ayudar al desarrollo de proyectos de forma general como Asana o Bitrix24, los entornos que poseen resultan difíciles de navegar y no integran todos los módulos que son necesarios para un equipo de trabajo Scrum. En la página web Software Advice (2022), críticos certificados consideran que Bitrix24 tiene varias falencias en el UX de su aplicación, ya que funcionalidades que son cruciales para el desarrollo se encuentran en lugares escondidos y extraños, lo que hace la navegación del aplicativo una experiencia frustrante. Asana, en cambio, es una opción usada por grandes empresas como Google, Yelp y Deloitte y recibe muchas recomendaciones por su impecable UX y UI. A pesar de ello, las reseñas notan que es una aplicación que resulta difícil de organizar e instalar en entornos de trabajo completamente nuevos.

Por otro lado, la página web SaaS List (2020) nos ofrece estadísticas relevantes para determinar las necesidades de nuestros usuarios. En las estadísticas, solo un 21% de las compañías han estandarizado un sistema de manejo de proyectos como cascada o ágil. Además, más del 62% de empresas con alto rendimiento usan programas con edición de archivos en tiempo real. Por último, un 40% de los managers de proyectos pasan la mayor parte del tiempo vigilando el desempeño de sus empleados y respondiendo preguntas vía e-mail.

Algunas herramientas adicionales que son comúnmente usadas durante los proyectos son Google Drive, para el manejo y la distribución de archivos; Trello, para la organización de sprints, product backlog y la asignación de tareas a los miembros; y Slack, para proporcionar a los equipos un medio de mensajería a tiempo real.

Hemos observado un factor crítico que afecta al uso de metodologías ágiles en el entorno laboral o estudiantil, el cual se manifiesta cada vez que los grupos de trabajo usan un software de gestión de proyectos del mercado o necesitan entre dos o más aplicaciones diferentes para desarrollar un mismo proyecto. Este factor crítico es la llamada “viscosidad” o dificultad para navegar por el entorno de trabajo, lo que perjudica la productividad autónoma y el ánimo de los equipos.

A partir de lo anterior, resulta posible plantear la principal interrogante que el proyecto propone resolver:

¿Cómo integrar la metodología Scrum en un solo producto de software accesible y fácil de usar?

1.2.2.2. Lean UX Assumptions

User Assumptions:

i. ¿Quién es el usuario?

Equipos de trabajo que buscan gestionar proyectos mediante el marco de desarrollo ágil Scrum de forma óptima dentro de una única plataforma.

ii. ¿Dónde encaja nuestro producto en su trabajo o vida?

En el área de trabajo de aquellas empresas que busquen emplear metodologías ágiles para el desarrollo de proyectos.

iii. ¿Qué problemas tiene nuestro producto? ¿Evitar?

Scrum es una metodología que consiste en dividir el trabajo en varias etapas, las cuales son acompañadas por distintas actividades que tienen por fin último organizar y optimizar el flujo y la calidad del trabajo. Por este motivo, puede llegar a ser considerado como complejo para los equipos que se estén integrando a el entorno de desarrollo ágil. Si se satura al usuario de información o se le presenta un producto poco intuitivo y sin guías, puede llegar a degradar la experiencia del

público objetivo. Para solucionarlo, resultará necesario empatizar con el usuario y realizar actualizaciones constantes de acuerdo al feedback que otorguen.

iv. ¿Cuándo y cómo es nuestro producto? ¿Usado?

El producto es usado activamente, bien sea de manera remota o presencialmente, durante las horas de trabajo para facilitar la gestión de proyectos mediante la metodología Scrum y mejorar la comunicación entre los equipos en el entorno laboral.

v. ¿Qué características son importantes?

El producto debe poseer una interfaz sencilla, intuitiva y ordenada. De esta manera, aquel usuario que no esté familiarizado con su uso, podrá aprender y adaptarse con facilidad.

vi. ¿Cómo debe verse nuestro producto y cómo comportarse?

El producto debe verse como la primera opción para que los equipos ágiles lleven a cabo el manejo, control y supervisión del avance del proyecto bajo la metodología Scrum. Para poder lograrlo, resulta necesario que la solución propuesta tenga un diseño intuitivo y que mantenga una estética profesional, adecuándose al perfil del público objetivo.

Business Assumptions:

i. **Creemos que nuestros clientes necesitan** un software que integre cada etapa perteneciente al proceso de desarrollo de proyectos bajo la metodología ágil Scrum.

ii. **Estas necesidades se pueden resolver con** una aplicación para dispositivos móviles y una página web que permita contratar un servicio que permita a los usuarios gestionar el avance de un determinado proyecto bajo el framework Scrum.

- iii. **Mis clientes son inicialmente gerentes de empresas y líderes de equipos de desarrollo ágil.**
- iv. **El valor #1 que mi cliente quiere de mi servicio es** la optimización del proceso de desarrollo de proyectos de alta complejidad.
- v. **El cliente también puede obtener beneficios adicionales** contratando cualquiera de los diversos planes que ofrece la aplicación, los cuales expanden la accesibilidad de la misma ampliando la cantidad de dispositivos que pueden acceder al proyecto.
- vi. **Voy a adquirir la mayoría de mis clientes** publicitando el software en portales de trabajo y otorgando la posibilidad de probarlo gratuitamente durante un periodo determinado de tiempo.
- vii. **Haré dinero a través de** la creación de diferentes planes de pago, cada uno con un precio adecuado a las funcionalidades añadidas que ofrece.
- viii. **Mi competencia principal en el mercado serán** Bitrix24, plataforma que permite crear tableros y proyectos Scrum con más de 35 herramientas para gestionar dentro de una plataforma fácil de usar.
- ix. **Los venceremos debido a** que se proporciona a los clientes una plataforma que integre en su totalidad las herramientas necesarias para llevar a cabo el desarrollo de un proyecto, conservando una interfaz intuitiva.
- x. **El mayor riesgo es** que la aplicación genere errores de facturación, lo que traerá como consecuencia reseñas negativas y la pérdida de potenciales clientes.
- xi. **Resolveremos esto a través de** mantenimientos y actualizaciones constantes a la aplicación, con el objetivo de evitar fallas técnicas y de adaptarse a las necesidades cambiantes del usuario.

1.2.2.3. Lean UX Hypothesis Statements

Creemos que integrar en una misma plataforma todas las etapas del proceso de desarrollo de proyectos bajo el framework Scrum reducirá el número de aplicaciones diferentes que emplean los equipos para organizarse. **Sabremos que hemos tenido éxito cuando** el 60% de las organizaciones opten por emplear el software propuesto antes que elegir a la competencia en el mercado.

Creemos que al ofrecer un entorno óptimo de trabajo para los equipos Scrum del Perú será posible agilizar el proceso de desarrollo de proyectos a nivel nacional. **Sabremos que hemos tenido éxito cuando el 100% de** las empresas que usan el producto reporten una disminución en la cantidad horaria que emplean en llegar a una solución de alta calidad, o cuando reporten entregar proyectos antes de la fecha estimada.

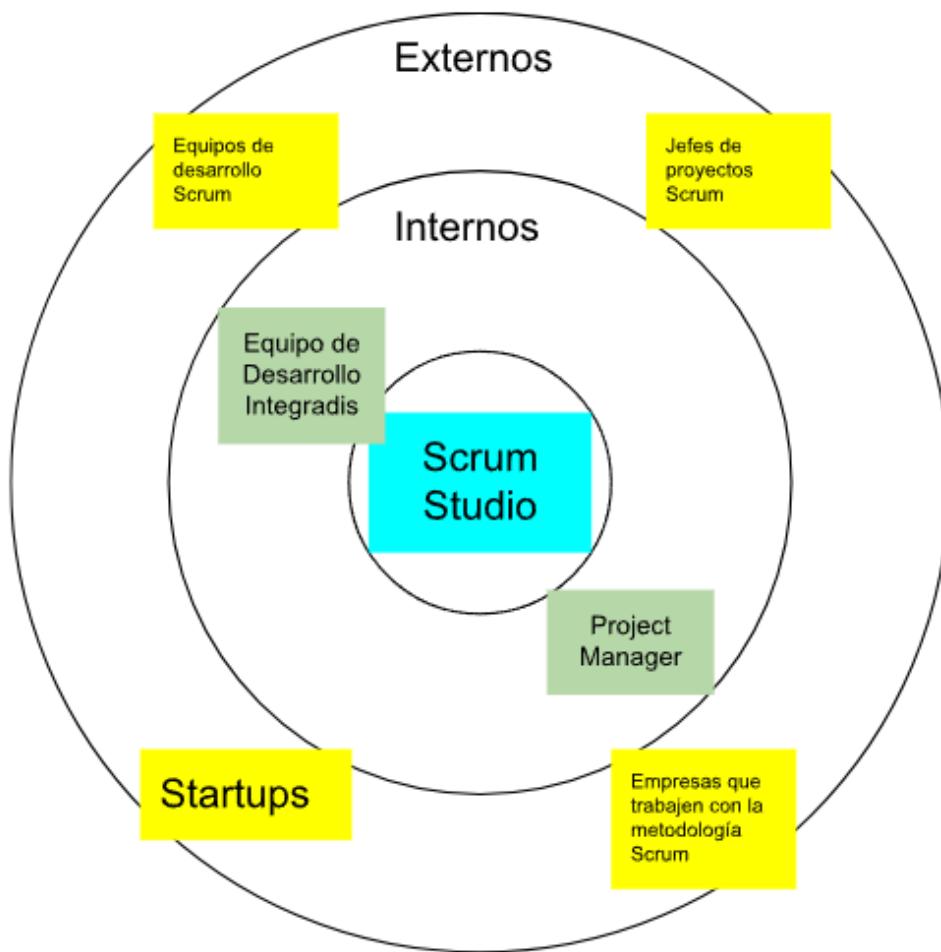
1.2.2.4. Lean UX Canvas

Lean UX Canvas	Integradis	Fecha: 27/08/2022
		Iteración 1
1 Problema de negocios: El problema se presenta al momento de integrar todas las etapas de Scrum en una sola plataforma para facilitar y mejorar tanto el entorno como el proceso de trabajo. De modo que la dificultad para aprender la metodología Scrum no se vuelva un impedimento. ¿Cómo integrar la metodología Scrum en un solo producto de software accesible y fácil de usar?	5 Ideas de la solución: Ofrecer una app estable y completa para el uso de los usuarios. Lograr una buena interfaz para que cualquier persona pueda trabajar con el programa de forma intuitiva.	2 Resultados comerciales: Se evidenciará cuando los equipos Scrum vean la eficacia de la app propuesta en sus proyectos, debido a ello, los empresarios tendrán más confianza con el software presentado y con la metodología ágil Scrum.
3 Usuarios y Clientes: Scrum Studio y el equipo de desarrollo ágil. Estudiantes que lleven a cabo el desarrollo de proyectos bajo la metodología Scrum. Empresas que desarrollen software u otros productos y que busquen mejorar la calidad del proceso de trabajo.		4 Beneficios del usuario: Una plataforma fácil de usar para proyectos que apliquen Scrum, organizando todas las herramientas necesarias en un único entorno. Permite a los equipos de desarrollo comunicación con el Scrum Studio mediante la supervisión por daily scrum meeting en la misma plataforma
6 Hipótesis: Creemos que integrar en una misma plataforma todas las etapas del proceso de desarrollo de proyectos bajo el framework Scrum reducirá el número de aplicaciones diferentes que emplean los equipos para organizarse. Sabremos que hemos tenido éxito cuando el 60% de las organizaciones opten por emplear el software propuesto antes que elegir a la competencia en el mercado. Creemos que al ofrecer un entorno óptimo de trabajo para los equipos Scrum del Perú será posible agilizar el proceso de desarrollo de proyectos a nivel nacional. Sabremos que hemos tenido éxito cuando el 100% de las empresas que usan el producto las empresas reporten una disminución en la cantidad horaria que emplean en llegar a una solución de alta calidad, o cuando reporten entregar proyectos antes de la fecha estimada.	7 ¿Qué es lo más importante que debemos aprender primero? Conocer la aceptación e impacto de los workplace orientados a metodologías ágiles dentro de las empresas. Conocer las características principales de las metodologías ágiles y cómo se trabajan en un ambiente laboral.	8 ¿Cuál es la menor cantidad de trabajo que necesitamos para resolver las dudas y para hacer lo siguiente más importante? La apertura de un foro directo destinado para los usuarios para así saber de inconvenientes comunes que ocurran durante el desarrollo de los proyectos Priorizar simplificar los métodos de las metodologías ágiles sin perder la esencia de cada una de estas.

1.3. Segmentos objetivo

Stakeholders internos: Como stakeholders internos se tiene al equipo de Integradis trabajando en la aplicación.

Stakeholders externos: Los equipos de trabajo que decidan implementar nuestra aplicación y sus supervisores.



1.3.1. Segmento objetivo

El marco de trabajo ágil Scrum ha crecido en popularidad debido a la innovadora propuesta de desarrollo de software que plantea. Como evidencia de dicha afirmación, se presentan los datos de los informes elaborados por los portales Age of Product (2016) y Scrum.org (2017), quienes luego de recuperar las opiniones de más de 2000 personas de 87 países diferentes, concluyeron que el 58% de los trabajadores asegura ser Scrum Studio con participación en metodologías ágiles en más de una compañía. Adicionalmente, determinaron que el 83% de los encuestados están calificados para trabajar con Scrum, y el 45% posee una certificación que lo valide. Por otro lado, según Gonzales, Castaño y suárez (2017) se encuestaron a 12 empresas colombianas, entre privadas y públicas, donde el 100% de estas trabajó con el marco de trabajo ágil Scrum entre los años 2016 y 2017. El segmento objetivo elegido consta de clientes peruanos que requieran de un servicio de workplace totalmente nuevo. Entre ellos están:

- Estudiantes que lleven a cabo el desarrollo de proyectos bajo el marco de trabajo Scrum.
- Profesionales capacitados en metodologías ágiles que usen Scrum como su framework de trabajo.

CAPÍTULO II: Requirements Elicitation & Analysis

CHAPTER

2

2.1. Competidores

La idea de facilitar el desarrollo de proyectos ágiles mediante herramientas digitales y de integrar dentro de un mismo entorno las partes del marco de trabajo Scrum no es nueva, pues parte de una necesidad común. El deber del startup que se presenta es aprovechar los puntos donde las demás aplicaciones están fallando para captar clientes. Los competidores en el mercado actual son las aplicaciones, páginas web y entornos digitales que permiten el desarrollo, control o gestión de proyectos y equipos Scrum; entre los principales cabe destacar:

- IceScrum: Es un software desarrollado en Francia que brinda un workplace virtual para gestionar proyectos con metodologías ágiles, específicamente para equipos que usen enfoques Safe (Scaled Agile Framework) o Less (Large Scale Scrum), construida en base al lenguaje de programación Java 6 y licenciada por Qualopi Processus Certifie.
- Scrumblr: Es una simulación basada en la web de un tablero 24anban ágil físico que admite la colaboración en tiempo real. Está construido usando node.js, websockets (usando socket.io), CSS3 y jquery. Además, Scrumblr es software libre: puede redistribuirlo y/o modificarlo según los términos de la Licencia Pública General de GNU publicada por la Free Software Foundation, ya sea la versión 3 de la Licencia o (a su elección) cualquier versión posterior" (Scrumblr, s.f.).
- Bitrix24: es un espacio de trabajo virtual colaborativo que maneja operaciones diarias y tareas. Los siguientes métodos disponibles son CRM, Project Management para gestión de proyectos empresariales en la nube. Cuenta con aplicación para móviles (Android y IOS). (Bondaruk, 2022)

Puntos: Malo: 1 - Normal: 2 - Bueno: 3

	IceScrum		Scrumblr		Bitrix24		Scrum Studio	
BENCHMARK	Planificador de hitos	2	Planificador de hitos	1	Planificador de hitos	3	Planificador de hitos	3
	Servicio en nube	3	Servicio en nube	1	Servicio en nube	3	Servicio en nube	2
	Monitoreo de proyecto (Informes)	2	Monitoreo de proyecto (Informes)	1	Monitoreo de proyecto (Informes)	2	Monitoreo de proyecto (Informes)	3
	Tablas, pizarras y plantillas Scrum (Roadmap, Sprint Backlog)	3	Tablas y plantillas Scrum (Roadmap)	3	Tablas y plantillas Scrum (Roadmap)	3	Tablas y plantillas Scrum (Roadmap)	3
	Crear historias de usuario y épicas	3	Crear historias de usuario y épicas	1	Crear historias de usuario y épicas	2	Crear historias de usuario	3
	Diseño de interfaz	2	Diseño de interfaz	1	Diseño de interfaz	2	Diseño de interfaz	3
	Total	15		8		15		17

2.1.1. Análisis competitivo

Competitive Analysis Landscape					
¿Por qué llevar a cabo este análisis?		<p>¿Cómo nos ayuda analizar el enfoque de los diferentes entornos de trabajo con metodología Scrum en la web?</p> <p>Nos ayuda a identificar qué rumbo debemos tomar para que nuestro producto destaque entre las opciones presentes del mercado.</p>			
Perfil	Overview	 IceScrum	 Scrumblr	 Bitrix24	Scrum Studio
	Ventaja competitiva ¿Qué valor ofrece a los clientes?	Herramienta de gestión de proyectos ágiles con código abierto, soporte Scrum y aplicaciones e integraciones de calidad.	Es un código open source en GitHub de uso sencillo como pizarra colaborativa	Ofrece colaboración, tareas y proyectos, CRM, contact center, creador visual de sitios web y automatización de recursos humanos.	Enfocado especialmente en el desarrollo y optimización del proceso de trabajo las metodologías ágiles de manera simple y sencilla para que todos
Perfil de Marketing	Mercado Objetivo	Desde equipos pequeños que trabajen con Scrum hasta empresas	Personas curiosas que quieren aprender a usar y usar Scrum lo más	Desde equipos pequeños de venta hasta grandes negocios y empresas.	Empresas de desarrollo de software, equipos de desarrollo que usen Scrum y estudiantes que

			similar a una pizarra real		lleven a cabo el desarrollo de proyectos bajo el marco de trabajo Scrum.
	Estrategias de Marketing	Oferta por la contratación de 1 año de servicio, prueba gratis	Se encuentra en GitHub y puedes hacer modificaciones al código	Ofertas por contratación de servicio anual y pruebas gratis.	Oferta por la contratación anual de la plataforma en múltiples dispositivos
Perfil de Producto	Productos y Servicios	Herramienta de gestión de productos ágiles	Pizarra de sprint digital con trabajo colaborativo	Software empresarial	Herramienta de gestión de productos ágiles
	Precios y Costos	Precio variable. Su servicio Cloud va desde 0 hasta 349 euros mensuales, incluye 17% de descuento por pago anual. Mientras que On-premise tiene precios que varían desde 0 a 9990 euros al año o desde 0 a 90000 euros en un solo pago para suscripción perpetua	Gratis	Precio variable el estándar cuesta desde 0 hasta 499 dólares mensuales, si se contrata por 1 año incluye 20% de descuento. Mientras que en premisa el precio va desde 2 990 hasta 24 990 dólares anuales. Actualmente existe la oferta de 1 mes gratis por la contratación de este servicio.	Precio variable, el plan estándar tiene un costo de 350 dólares mensuales, si se contrata durante un periodo de 6 meses se aplica un descuento del 15%. Mientras que en planes anuales el precio llega a 3 350 dólares, incluyendo un descuento del 10% en el próximo plan anual
	Canales de distribución (Web y/o Móvil)	Disponible en la web y como app móvil. Además de contar con servicio Cloud y On-Premise	Github y Página Web	Disponible en la web y como app móvil	Disponible en la web, como app móvil y como aplicación de escritorio.

Análisis SWOT	Fortalezas	Cuenta con más de 100.000 usuarios en todo el mundo	Es similar a una pizarra de sprint real	Cuenta con más de 10.000.000 de organizaciones que la utilizan y está disponible en 18 idiomas	La capacidad de integrar en un mismo entorno cada una de las herramientas necesarias para cumplir en su totalidad las etapas del framework Scrum.
	Debilidades	La interfaz puede que no sea del agrado de todas las personas	Hay pocas funcionalidades al solo ser una pizarra	Se centra más en un software empresarial que una alternativa para optimizar Scrum	Al ser un producto nuevo, no posee mucha popularidad y usuarios.
	Oportunidades	Código abierto GPL/AGPL, y la posibilidad e integrar aplicaciones	Es un software libre por lo que puedes hacer modificaciones de ser necesario	Cuenta con todas las herramientas necesarias para una empresa y tiene la posibilidad de integrar aplicaciones	Las otras opciones en el mercado resultan difíciles de navegar y no integran todos los módulos que son necesarios para un equipo de trabajo Scrum.
	Amenazas	Al tener tanto contenido se puede ser complicado familiarizarse	El proyecto no ha sido actualizado desde hace 2 años	Al tener tantas funcionalidades integradas se puede perder el objetivo inicial de desarrollar el Scrum	El rechazo de parte del público debido al uso común de otras plataformas ya implementadas

2.1.2. Estrategias y tácticas frente a competidores

1. Hacer uso de los sistemas de publicidad de redes sociales tales como Facebook, Twitter y YouTube, ya que estos poseen algoritmos que toman como base las búsquedas e interacciones del usuario para sugerir anuncios y promociones personalizadas a potenciales clientes. De esta manera se logrará captar a un público más específico y de una manera directa, adicionalmente el usuario podrá apreciar las principales características de la aplicación propuesta antes de acceder a ella.
2. Hacer disponible un foro de versiones, con el objetivo de que nuestro público pueda visualizar las actualizaciones que hará el equipo de desarrollo, de esta manera nuestro público se puede informar de cada vez que se actualiza el producto permitiendo una comunicación directa entre los usuarios y el equipo de desarrollo.
3. Hacer disponible al público una versión de uso gratuito de la aplicación, enfocada a estudiantes que desean aprender o aplicar el método Scrum. Esta versión alternativa incluirá guías visuales que orienten al usuario, las cuales permitirán reforzar o aprender el conocimiento sobre estas herramientas.

2.2. Entrevistas

2.2.1. Diseño de entrevistas

Preguntas dirigidas a estudiantes que emplean el marco de trabajo Scrum para desarrollar proyectos

- Preguntas principales:
 - ¿Cuál es tu nombre?
 - ¿Qué edad tienes?
 - Actualmente ¿Qué carrera estudias y qué ciclo cursas?
 - ¿Estás familiarizado con el marco de trabajo ágil Scrum? De ser así, ¿Con qué frecuencia la empleas para desarrollar proyectos de alta complejidad?
 - ¿Posees algún tipo de certificación que valide que estás capacitado para trabajar con Scrum? ¿Cuánto tiempo de preparación te tomó conseguirla?
 - ¿Cuáles son las principales herramientas digitales o aplicaciones que empleas para desarrollar proyectos bajo el marco de trabajo Scrum? ¿Cuánto tiempo te tomó familiarizarte con su uso?
 - ¿Cómo calificarías tu experiencia con dichas herramientas? ¿Por qué?
 - ¿Cuáles son las principales dificultades que encuentras al momento de trabajar en un entorno virtual con tu equipo Scrum?
 - ¿Consideras como inconveniente el uso de más de una herramienta para desarrollar proyectos ágiles?
 - ¿Consideras que integrar todas las etapas del desarrollo Scrum dentro de una misma aplicación solucionaría las dificultades que expresaste anteriormente? ¿Por qué?
 - ¿Cuáles serían los principales beneficios que esperas obtener mediante el uso de dicha aplicación?
- Preguntas complementarias:

- ¿Cuánto estarías dispuesto a pagar por utilizar los servicios ofrecidos por esta plataforma?

Preguntas dirigidas a profesionales capacitados en Scrum

- Preguntas principales:
 - ¿Cuál es tu nombre?
 - ¿Qué edad tienes?
 - ¿Cuál es tu nivel educativo? ¿A qué te dedicas laboralmente?
 - ¿Con qué frecuencia empleas en tu entorno laboral el marco de trabajo Scrum para desarrollar proyectos de alta complejidad?
 - ¿Cuánto tiempo de preparación te tomó capacitarlo como integrante del equipo de desarrollo Scrum?
 - ¿Qué rol asumes dentro del equipo de desarrollo Scrum?
 - ¿Cuáles son las principales herramientas digitales o aplicaciones que empleas para desarrollar proyectos bajo el marco de trabajo Scrum? ¿Cuánto tiempo te tomó familiarizarte con su uso?
 - ¿Cuáles consideras que son las principales dificultades que encuentra tu equipo al momento de utilizar dichas herramientas digitales?
 - ¿Cómo calificarías tu experiencia con dichas herramientas? ¿Por qué?
 - ¿Consideras como inconveniente el uso de más de una herramienta digital para desarrollar proyectos ágiles?
 - ¿Consideras que integrar todas las etapas del desarrollo Scrum dentro de una misma aplicación solucionaría las dificultades que expresaste anteriormente? ¿Por qué?
 - ¿Cuáles serían los principales beneficios que esperas obtener mediante el uso de dicha aplicación?
- Preguntas complementarias:
 - ¿Cuánto estarías dispuesto a pagar por utilizar los servicios ofrecidos por esta plataforma?

2.2.2. Registro de entrevistas

- Primera entrevista: Estudiante que emplea el marco de trabajo Scrum para desarrollar proyectos



Entrevistado: Frida Parra, 19 años, estudiante de quinto ciclo de la carrera de Ingeniería de Software en la Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas, en la sede Monterrico. Certificada como Scrum Studio.

Entrevistador: Alan Enrique Galavis Du Bois.

Link de entrevista:

<https://drive.google.com/file/d/1U0m4bHzy-07H3NVN4UYMGYVVS2sqWx94/view?usp=sharing>

Frida es una estudiante universitaria de 19 años de la carrera de Ingeniería de Software. Durante sus eStudios como futura profesional, aprendió sobre el marco de trabajo Scrum y las ventajas que propone, es por ello que, como recomendación de su profesor de curso, optó por certificarse como Scrum Studio. Mediante la entrevista otorga una perspectiva de la experiencia de los estudiantes frente a las diversas herramientas de desarrollo ágil que existen en el mercado actual. En primer lugar, Frida expresa que utiliza más de una herramienta para desarrollar proyectos Scrum, y califica a esta experiencia como insatisfactoria, ya que como ninguna de ellas está interrelacionada, debe de cambiar constantemente de página para desarrollar un mismo proyecto; además asegura que no todos sus compañeros están dispuestos a aprender a manejar la gran variedad de aplicaciones, ya que el tiempo para adaptarse y dominar su uso es considerable. Asegura que integrar todas las etapas Scrum dentro de una misma interfaz

agilizaría el proceso de desarrollo de proyectos de software. Finalmente, indica que desde su perspectiva como universitaria, estaría dispuesta a pagar hasta 20\$ por acceso completo a todas las herramientas ofrecidas por la aplicación.

- Segunda entrevista: Estudiante que emplea el marco de trabajo Scrum para desarrollar proyectos



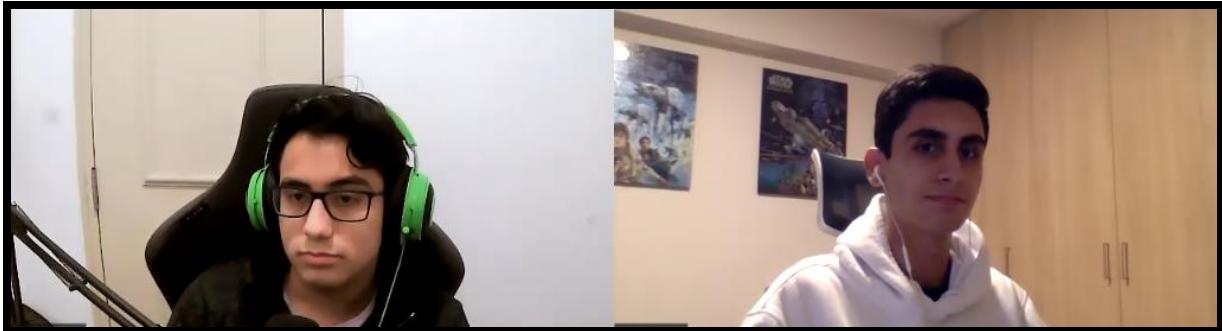
Entrevistado: Lissane Camila Mareni Luna, estudiante de la carrera Ingeniería de Sistemas en la Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas, certificada en desarrollo de proyectos con el marco de trabajo ágil Scrum.

Entrevistador: Jorge Enrique Gonzales Carrión

Link de entrevista: <https://youtu.be/CMDErGu-7aU>

Lisanne es una estudiante de 19 años que cursa el cuarto ciclo de la carrera Ingeniería de Sistemas. En el proceso de los proyectos en sus cursos del ciclo anterior, se le designó desarrollar un startup utilizando el marco de trabajo Scrum y los artefactos que se requieren, es por ello que, debido al éxito que tuvo en el proyecto, decidió capacitarse para lograr una certificación como Scrum Studio que posteriormente consiguió. En los primeros minutos de la entrevista, destaca que se sintió insatisfecha con la comunicación que había en su equipo producto de utilizar herramientas poco eficientes para reunirse, debido a que no todos los integrantes de su equipo estaban familiarizados con las herramientas que proponen al momento.

- Tercera entrevista: Estudiante que emplea el marco de trabajo Scrum para desarrollar proyectos



Entrevistado: Fabio Horna, estudiante de la carrera de Ingeniería de Software en la Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas.

Link de entrevista: <https://drive.google.com/file/d/1zPV0-jrrpaRXxqMHbPvkLyfRzSTIsYMN/view?usp=sharing>

Fabio es un estudiante de 20 año de la carrera de Ingeniería de Software en la UPC. Si bien no está certificado en Scrum, asegura tener una base en metodologías ágiles gracias a los cursos vistos en la universidad donde fue introducido a las etapas, herramientas y procesos de desarrollo ágil. Actualmente se encuentra cursando entre el cuarto y quinto ciclo, indica que para el curso de IHC y tecnologías móviles emplea diversas herramientas, entre ellas destaca a Miro y UXPressia. A pesar de que estas le son de utilidad, asegura que cada una tiene funcionalidades muy específicas, lo que lo obliga a apoyarse de más aplicaciones para culminar con el desarrollo del proyecto. Fabio está dispuesto a pagar aproximadamente 50\$ mensuales por una suscripción por una página que solucione sus inconvenientes y que permita comunicarse activamente con su grupo.

- Cuarta entrevista: Profesional que emplea el marco de trabajo Scrum para desarrollar proyectos dentro del entorno laboral



Entrevistado: Mónica Rosario Prialé de la Peña, docente universitaria en la Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas y en la Pontificia Universidad Católica del Perú, profesional con experiencia de 20 años en aspectos comerciales, de gestión, ejecución y calidad de desarrollo de software, así como proyectos de implementación de metodologías ágiles de desarrollo a nivel organizacional.

Entrevistador: Jorge Enrique Gonzales Carrión

Link de entrevista: <https://youtu.be/CQrn97QYNhY>

La licenciada Mónica Prialé es docente universitaria, en esta oportunidad nos brindó su conocimiento y experiencia acerca de las metodologías ágiles en un entorno de trabajo real y actual. En las primeras preguntas realizadas, se destacó su dominio del tema, asimismo aseguró que las herramientas que utiliza para desarrollar los distintos artefactos del marco de trabajo ágil Scrum son efectivos y no encuentra dificultades al usarlos ni al familiarizarse con estos. Sin embargo, alegó que una plataforma que reúne todas estas herramientas en una sola sería muy eficiente y provechosa para las empresas y los equipos de desarrollo.

- Quinta entrevista: Profesional que emplea el marco de trabajo Scrum para desarrollar proyectos dentro del entorno laboral



Entrevistado: Julio Arnulfo Gonzalez Sotelo, docente universitario, capacitado en desarrollo de sistemas y software, con más de 10 años de experiencia, cuenta su experiencia en metodologías ágiles y sus recomendaciones para el startup propuesto.

Entrevistador: Jorge Enrique Gonzales Carrión

Link de entrevista: <https://youtu.be/j0qzzcXerc8>

El docente Julio Gonzalez, nos brindó parte de su tiempo para contarnos su experiencia en las metodologías ágiles hace unos años atrás. Al inicio de la entrevista, expresa su punto de vista sobre las metodologías ágiles y cuando deberían ser usadas y cuando no. Además, nos contó su experiencia con las herramientas o aplicaciones que usaba en sus proyectos, mostrando disconformidad en estas, incluso prefería realizar algunos procesos a papel y lápiz. Por último, tuvo expectativas buenas sobre la idea de nuestro startup, recomendando que nos enfoquemos en otras metodologías de desarrollo de software, de esta manera ampliaremos nuestro mercado y tendríamos un producto más completo para responder las necesidades de empresas varias.

- Sexta entrevista: Profesional que emplea el marco de trabajo Scrum para desarrollar proyectos dentro del entorno laboral



Entrevistado: Favio Landeo Simeón, programador junior que trabaja de manera independiente en proyectos de desarrollo de software tipo páginas web y aplicaciones. Tuvimos la oportunidad de preguntarle cómo usa las metodologías ágiles en sus proyectos diarios y sus experiencias con las herramientas actuales del mercado

Entrevistador: Jorge Enrique Gonzales Carrión

Link de entrevista: <https://youtu.be/5bFof0Jdu50>

Favio Landeo, es un programador junior que trabaja de manera independiente para pequeños proyectos de desarrollo de páginas web para empresas y proyectos de alta complejidad donde es necesario una metodología a seguir. En sus primeras respuestas, se entiende que usa Scrum en casi todos sus proyectos de software, debido a ello, usa herramientas diferentes para cada artefacto de esta metodología, lo cual le genera incomodidad e incluso confusión en qué plataforma se editó un proceso o no. Finalmente, destacó que el trabajo colaborativo en tiempo real es una característica importante que una plataforma debe tener para poder responder a las necesidades de los equipos de desarrollo.

2.2.3. Análisis de entrevistas

- **Análisis de entrevistas a estudiantes que emplean el marco de trabajo Scrum para desarrollar proyectos**

Pregunta	Respuesta
Edad promedio	El 66% respondió que poseen 18 años de edad cumplidos mientras que el restante 33% que poseen los 20 años de edad cumplidos.
¿Qué carrera estudias y qué ciclo cursas?	El 66% respondió que estudian la carrera de Ingeniería de Software, el 33% respondió que estudian Ingeniería de Sistemas de información, el 66% respondió que cursan el cuarto ciclo mientras que el restante 33% respondió que cursan el quinto ciclo.
¿Estás familiarizado con el marco de trabajo ágil Scrum? De ser así, ¿Con qué frecuencia la empleas para desarrollar proyectos de alta complejidad?	El 100% respondió que están parcialmente o totalmente familiarizados con el marco de trabajo ágil Scrum. El 100% respondió que muy frecuentemente emplean el marco de trabajo ágil Scrum para desarrollar proyectos dentro de los cursos universitarios.
¿Posees algún tipo de certificación que valide que estás capacitado para trabajar con Scrum? ¿Cuánto tiempo de preparación te tomó conseguirla?	El 100% respondió que llevan o han llevado cursos donde se aplique el marco de trabajo ágil Scrum, a la vez poseen un certificado online de la página Coursera sobre conocimientos básicos del marco de trabajo ágil Scrum.
¿Cuáles son las principales herramientas digitales o aplicaciones que empleas para desarrollar proyectos bajo el marco de trabajo Scrum? ¿Cuánto tiempo te tomó familiarizarte con su uso?	El 100% respondió que hizo uso de plataformas tales como Trello, Pivotal Tracker y plataformas para reuniones tales como Zoom, Discord y Meet. El 100% respondió que les tomó entre 1 hora y 2 meses acostumbrarse a estas herramientas.

¿Cómo calificarías tu experiencia con dichas herramientas? ¿Por qué?	El 100% respondió que su experiencia fue positiva, porque el uso común de estas herramientas entre todos los miembros del equipo permite un avance rápido y eficiente del proyecto a seguir.
¿Cuáles son las principales dificultades que encuentras al momento de trabajar en un entorno virtual con tu equipo Scrum?	El 100% respondió que su principal inconveniente al trabajar es la incapacidad de mantener una supervisión en el desempeño de cada miembro del equipo, causando retrasos e imprevistos.
¿Consideras como inconveniente el uso de más de una herramienta para desarrollar proyectos ágiles?	El 100% respondió que sí, debido a que el constante cambio de herramientas puede ocasionar confusiones y problemas a largo plazo.
¿Consideras que integrar todas las etapas del desarrollo Scrum dentro de una misma aplicación solucionaría las dificultades que expresaste anteriormente? ¿Por qué?	El 100% respondió que sí, porque las plantillas serían más accesibles mientras que el equipo se encuentra en un ambiente donde encuentran todo lo que necesitan sin tener que estar cambiando de pestaña constantemente.
¿Cuáles serían los principales beneficios que esperas obtener mediante el uso de dicha aplicación?	El 100% respondió que el principal beneficio sería la facilidad con la que los equipos podrían trabajar de ahora en adelante haciendo uso de la aplicación

- Análisis de entrevistas a profesionales capacitados en Scrum

Pregunta	Respuesta
Años de experiencia laboral promedio	El 66% respondió que poseía entre 10 a 25 años de experiencia laboral y el 33% restante respondió que estos eran sus primeros años de experiencia.
Nivel educativo y a que se dedica laboralmente	El 100% respondió que poseen estudios superiores y laboralmente el 66% respondió que son docentes universitarios y el 33% restante respondió que trabajan de programador freelancer.
¿Con qué frecuencia emplea en su entorno laboral el marco de trabajo Scrum para desarrollar proyectos de alta complejidad?	El 66% respondió que usan frecuentemente el marco de trabajo ágil Scrum como parte fundamental de desarrollo de sus proyectos, mientras que el restante 33% restante respondió que no lo emplea regularmente debido a que los proyectos requieren mayor tiempo de implementación.
¿Cuánto tiempo de preparación le tomó capacitarse como integrante del equipo de desarrollo Scrum?	El 66% respondió que se demoró entre un par de semanas hasta un mes en capacitarse a través de cursos básicos de Scrum, mientras que el 33% restante respondió que le tomó un año y medio desde el comienzo de su participación en proyectos.
¿Usualmente qué rol asume en el equipo de desarrollo?	El 66% respondió que toman el rol de Scrum Studio, mientras que el restante 33% respondió que asumen cualquier otro rol de equipo de desarrollo en su mayoría.
¿Cuáles son las principales herramientas digitales o aplicaciones que empleas para desarrollar proyectos bajo el marco de trabajo Scrum?	El 60% contestó que usó Trello y documentos de Google para la documentación y desarrollo de artefactos, mientras que el 40% Lucidchart, Discord, Google Meet y UXPressia
¿Cuáles son las principales dificultades que encuentras al momento de trabajar en un entorno virtual con tu equipo Scrum?	El 90% coincidió en tener dificultades para familiarizarse con estas herramientas y las interfaces de estas mismas, mientras que el 10% asiente que nunca tuvo problemas con

	las herramientas que mencionó, declarando que siempre son de ayuda para sus proyectos y se volvió un hábito usarlas.
¿Cómo calificarías tu experiencia con dichas herramientas?	El 80% respondió que su experiencia fue mala, debido al desagrado de sus interfaces o algunos bugs de estas aplicaciones, mientras que el 20% sostiene que se siente conforme con estas herramientas.
¿Consideras como inconveniente el uso de más de una herramienta para desarrollar proyectos ágiles?	El 100% coincide que el uso de múltiples plataformas vuelve tedioso e incómodo a largo plazo y se desearía tener una sola plataforma donde manejar todo así no se deben familiarizar con múltiples plataformas diferentes que consumen mayor tiempo.
¿Consideras que integrar todas las etapas del desarrollo Scrum dentro de una misma aplicación solucionaría las dificultades que expresaste anteriormente?	El 100% respondió que sí, esto permitiría solucionar los problemas previamente mencionados tales como la incapacidad de mantener una supervisión seguida del desarrollo del equipo.

2.3. Needfinding

2.3.1. User Personas

En la siguiente sección se presentan los User Persona del proyecto propuesto, los cuales son personajes ficticios cuyas características se basan y parten de los potenciales usuarios que tendrá la aplicación. Adicionalmente, se toma como referencia sus experiencias con el mercado actual, y lo que buscan obtener mediante el uso del programa. Para poder elaborarlos resultó necesario partir de las opiniones expresadas por los segmentos objetivo durante el proceso de las entrevistas, principalmente se destacó la opinión de que integrar en un mismo entorno de desarrollo supondría una mejora de calidad de uso significativa que aceleraría en gran medida el tiempo de desarrollo de proyectos ágiles.

- Estudiante que emplea el marco de trabajo Scrum para desarrollar proyectos

NOMBRE

Diana López

MARKET SIZE



Demographic

Mujer 20 years

📍 Perú

Soltera

Estudiante universitaria

Certificada en Scrum

Metas

- Desarrollar proyectos de alta complejidad en el menor tiempo posible
- Dominar las herramientas que permitan culminar cada etapa del framework Scrum
- Cumplir con las indicaciones propuestas por el docente

Personalidad

Introvertida

Extrovertida

Pensativa

Sensible

Intuitiva

Literal

Jugadora

Perceptiva

Frustraciones

- Tener que aprender a utilizar y dominar diversas herramientas digitales para hacer un mismo proyecto
- No poder llevar un control del avance del proyecto dentro de una misma plataforma.

Biografía

Diana López es una estudiante de 20 años de la carrera de Ingeniería de Sistemas en la UPC. Ella posee un certificado Scrum de la página "Scrumstudy". Ella considera que las metodologías ágiles son de gran utilidad para hacer trabajos en grupo. Sin embargo, tanto ella como sus compañeros no están tan familiarizados con las páginas que están disponibles en el mercado, y consideran que cambiar de entorno de trabajo constantemente es un inconveniente.

Frase

"Considero que utilizar varias plataformas digitales para desarrollar cada etapa de la metodología Scrum dificulta el avance del proyecto"

- **Profesional capacitado en Scrum**

NOMBRE	MARKET SIZE																								
Mauricio Del Castillo	 65 %																								
	Metas <ul style="list-style-type: none"> • Culminar con los proyectos propuestos por la empresa dentro del límite de tiempo establecido • Organizar, liderar y dirigir al equipo de trabajo Scrum • Asegurarse de que el proyecto y el equipo lleguen al sprint final siguiendo todos los valores del proceso Scrum 																								
Demographic <p>Hombre 28 years</p> <p>📍 Perú</p> <p>Casado</p> <p>Ingeniero de Software</p> <p>Certificado en Scrum</p>	Personalidad <table> <tr> <td>Introvertido</td> <td>Extrovertido</td> </tr> <tr> <td><input type="range" value="20"/></td> <td><input type="range" value="100"/></td> </tr> <tr> <td>0 25 50 75 100</td> <td></td> </tr> </table> <table> <tr> <td>Pensativo</td> <td>Sensible</td> </tr> <tr> <td><input type="range" value="30"/></td> <td><input type="range" value="100"/></td> </tr> <tr> <td>0 25 50 75 100</td> <td></td> </tr> </table> <table> <tr> <td>Intuitivo</td> <td>Literal</td> </tr> <tr> <td><input type="range" value="90"/></td> <td><input type="range" value="100"/></td> </tr> <tr> <td>0 25 50 75 100</td> <td></td> </tr> </table> <table> <tr> <td>Juzgadoro</td> <td>Perceptivo</td> </tr> <tr> <td><input type="range" value="85"/></td> <td><input type="range" value="100"/></td> </tr> <tr> <td>0 25 50 75 100</td> <td></td> </tr> </table>	Introvertido	Extrovertido	<input type="range" value="20"/>	<input type="range" value="100"/>	0 25 50 75 100		Pensativo	Sensible	<input type="range" value="30"/>	<input type="range" value="100"/>	0 25 50 75 100		Intuitivo	Literal	<input type="range" value="90"/>	<input type="range" value="100"/>	0 25 50 75 100		Juzgadoro	Perceptivo	<input type="range" value="85"/>	<input type="range" value="100"/>	0 25 50 75 100	
Introvertido	Extrovertido																								
<input type="range" value="20"/>	<input type="range" value="100"/>																								
0 25 50 75 100																									
Pensativo	Sensible																								
<input type="range" value="30"/>	<input type="range" value="100"/>																								
0 25 50 75 100																									
Intuitivo	Literal																								
<input type="range" value="90"/>	<input type="range" value="100"/>																								
0 25 50 75 100																									
Juzgadoro	Perceptivo																								
<input type="range" value="85"/>	<input type="range" value="100"/>																								
0 25 50 75 100																									
	Frustraciones <ul style="list-style-type: none"> • Tener que trabajar con diferentes herramientas de desarrollo Scrum para llevar a cabo un solo proyecto. • No poder llevar un control del avance del proyecto ni del de su equipo Scrum dentro de una misma plataforma. 																								
	Biografía <p>Mauricio Del Castillo es un ingeniero de software de 28 años. Posee un certificado de "Scrumstudy" que lo acredita como Scrum Master. Mauricio emplea las metodologías ágiles dentro de su entorno laboral, ya que la empresa solicita trabajadores capacitados en Scrum. A pesar de que la empresa contrató diversos planes de pago que le dejan acceder a todas las funcionalidades de las diversas aplicaciones de desarrollo ágil, no se siente cómodo trabajando con más de un solo entorno de desarrollo.</p>																								
	Frase <p>"Considero que utilizar varias plataformas digitales para desarrollar cada etapa de la metodología Scrum dificulta el avance del proyecto"</p>																								

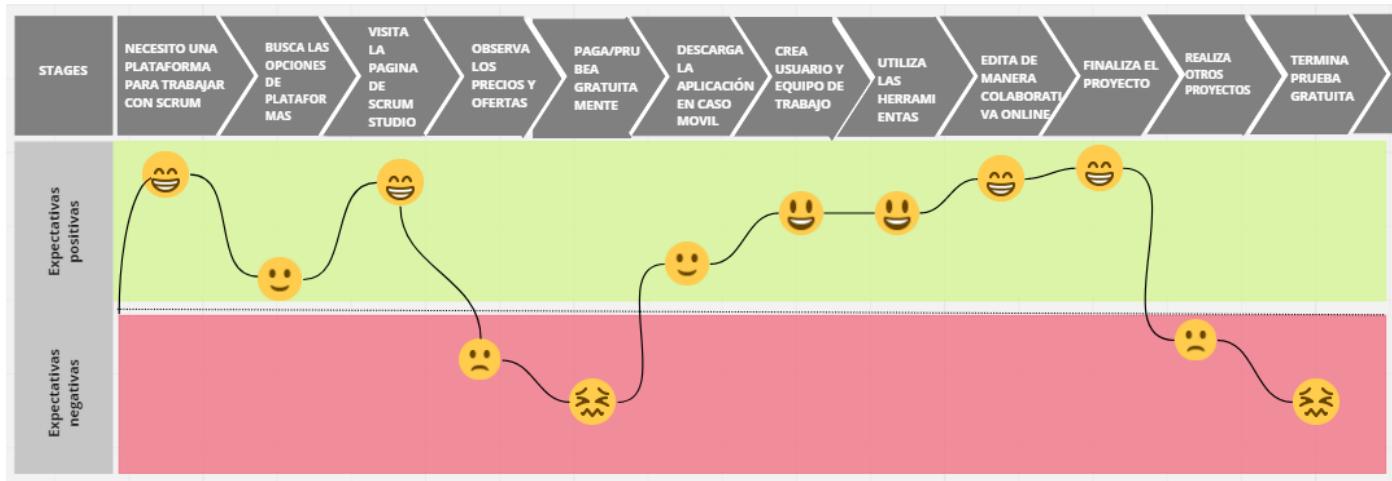
2.3.2. User Task Matrix

	User Persona 1: Estudiantes que trabajan con Scrum		User Persona 2: Líderes de equipos de desarrollo Scrum	
Descripción (User Task)	IMPORTANCIA	FRECUENCIA	IMPORTANCIA	FRECUENCIA
Iniciar sesión	High	Often	High	Often
Edita de manera colaborativa	High	Often	High	Medium
Revisa el estado del proyecto en general	High	Sometimes	High	Often
Determina y diseña Sprints	High	Sometimes	High	Rarely
Asiste a reuniones rápidas	High	Often	Medium	Sometimes
Usa plantillas para los gráficos que se requieren	High	Often	Low	Rarely
Guarda cambios y archivos en la nube	High	Often	High	Often
Revisión y entrega de Sprint	Medium	Sometimes	High	Often
Desarrolla product backlog	High	Often	Low	Rarely
Pedir opiniones de mejora a sus compañeros (Retrospectiva)	High	Often	Low	Rarely

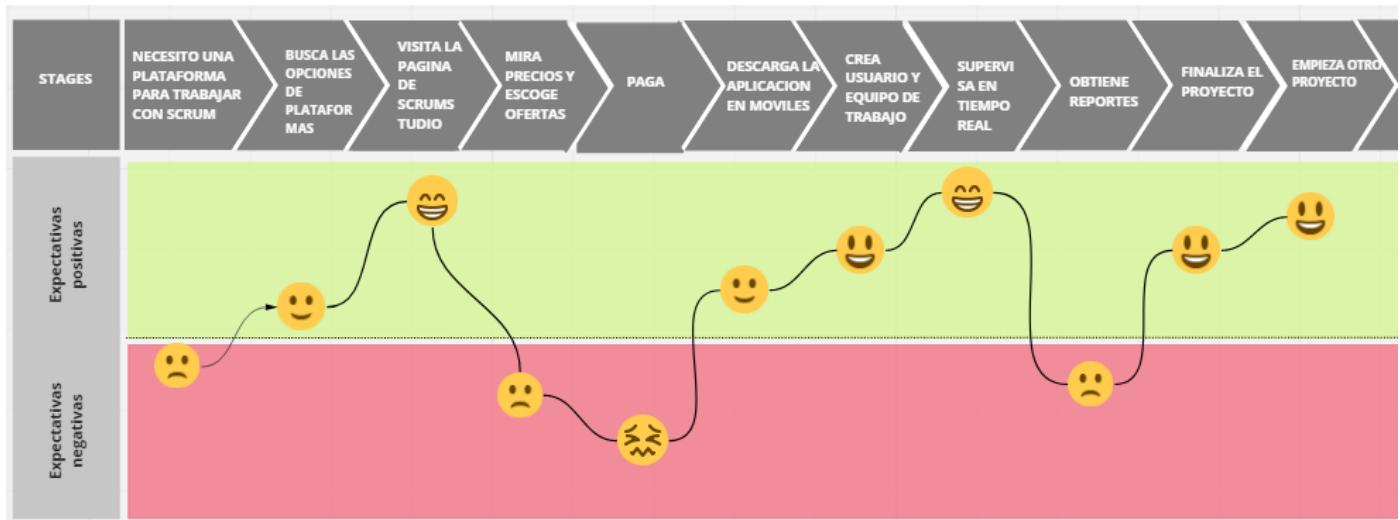
2.3.3. User Journey Mapping

En esta oportunidad modelamos una secuencia en base a fases que los User Persona haría al momento previo a adquirir nuestro producto, durante el uso que le da a este y después de su uso. Los User Persona tienen las primeras fases similares, la cual es la necesidad de trabajar de manera conjunta con el marco de trabajo ágil Scrum. Posteriormente, tienen expectativas negativas al momento de pagar, en caso se adquiera la prueba gratuita, se tendrá que pagar un plan terminada la prueba. Las actividades que realiza el estudiante durante el uso de la aplicación son de neto uso de herramientas, donde tienen expectativas altas por usar nuestra plataforma, en cambio, los líderes de equipo o profesionales supervisan el avance del proyecto dentro de la plataforma con expectativas altas. Finalmente, ambos User Persona sienten expectativas altas al realizar otros proyectos porque ya tienen una plataforma que lo hace todo en uno.

User Journey Map para Estudiantes que trabajan con Scrum



User Journey Map para Profesionales capacitados en Scrum



2.3.4. Empathy Mapping

Empathy Map de Estudiantes que trabajan con Scrum

1.What do they HEAR?	PAINS	2.What do they SAY and DO?
<p>No tenemos tiempo de aprender a dominar cada una de las diferentes páginas web que permiten el desarrollo Scrum</p> <p>Utilizar diferentes páginas para hacer una sola tarea resulta tedioso</p> <p>Resulta irónico que la página diseñada para organizar equipos esté desorganizada</p>	<p>No poder entregar a tiempo el proyecto por tener que aprender a usar las diferentes páginas</p> <p>Tener que pagar por acceso completo a diferentes servicios, lo cual a largo plazo suma una significativa cantiva monetaria</p>	<p>Abandonamos el método Scrum porque nos toma tiempo capacitar y formar un equipo que no estña familiarizado con su uso.</p>
3.What do they THINK and FEEL?		4.What do they SEE?
<p><i>Sienten frustración al no poder tener una manera directa de acceder a todas las etapas del proceso Scrum</i></p> <p><i>Sienten molestia al no poder desempeñar su rol como miembro de un grupo ágil con facilidad</i></p> <p><i>Piensan que las aplicaciones de desarrollo Scrum deberían de incluir un sistema que notifique el avance del proyecto para fomentar la comunicación activa entre participantes</i></p>	<p>GAINS</p> <p>Agilizan el proceso de trabajo</p> <p>Supervisan el avance del equipo Scrum con mayor facilidad</p> <p>Realizan el pago opcional por el servicio completo dentro de un mismo entorno</p>	<p>Estudiantes que pagan exuberantes cantidades de dinero por acceso ilimitado a las herramientas de desarrollo Scrum</p> <p>Que algunos equipos de desarrollo Scrum se organizan con mayor facilidad, al mantener una comunicación activa por fuera de los programas</p>

Empathy Map para Profesionales capacitados en Scrum

<p>1.What do they HEAR?</p> <p>Utilizar diferentes páginas para hacer una sola tarea resulta tedioso Resulta irónico que la página diseñada para organizar equipos esté desorganizada</p>	<p>PAINS</p> <p>Dominar la mayoría de las herramientas populares que existen en el mercado para acomodarse a las seleccionadas por el equipo Scrum de la empresa empleadora. Tener que solicitar a la empresa el pago por acceso completo a diferentes servicios, lo cual a largo plazo suma una significativa cantiva monetaria.</p>	<p>2.What do they SAY and DO?</p> <p>Expresan su insatisfacción con el rendimiento del equipo Scrum, puesto que si bien contratamos especialistas totalmente capacitados para desarrollar proyectos de alta complejidad en el menor tiempo posible, las herramientas digitales que usan provocan que no puedan mantener una comunicación activa y actualizar el reporte de avance del proyecto con facilidad y rapidez</p>
<p>3.What do they THINK and FEEL?</p> <p><i>Sienten frustración al no poder tener una manera directa de acceder a todas las etapas del proceso Scrum</i> <i>Sienten molestia al no poder desempeñar su rol como miembro de un grupo ágil con facilidad</i> <i>Piensan que las aplicaciones de desarrollo Scrum deberían de incluir un sistema que notifique el avance del proyecto para fomentar la comunicación activa entre participantes</i></p>		<p>4.What do they SEE?</p> <p>Startups que se introducen al mercado que pagan exuberantes cantidades de dinero por acceso ilimitado a las herramientas de desarrollo Scrum. La existencia de herramientas que facilitan el trabajo, pero que al ser tan diferentes las unas de las otras, terminan por ralentizarlo indirectamente.</p>
	<p>GAINS</p> <p>Agilizan el proceso de trabajo Supervisan el avance del equipo Scrum con mayor facilidad Realizan el pago opcional por el servicio completo dentro de un mismo entorno</p>	

2.3.5. As-Is Scenario Mapping

As-is Scenario para Estudiantes que trabajan con Scrum

		AS-IS						
Phases		Asignación de un trabajo en el cual se decide emplear la metodología Scrum	Planificación del sprint	Ejecución del sprint		Conclusión y entrega de los resultados finales del trabajo		
Doing	Se delimita el tema	Se organiza una reunión para designar al equipo encargado	Se ordenan las historias de usuario	Se hace el product backlog	Se progresiona con los sprints del trabajo	Se comparten los archivos necesarios entre los miembros del equipo	Trata de corregir los errores en los sprints	Entrega el proyecto casi superando el límite de entrega
Thinking	Tengo que encontrar un tema que sea innovador	Quiero poder organizar al equipo de trabajo	Quiero trabajar en una plataforma colaborativa	Quiero diseñar las historias de usuario y poder organizarlos en una sola plataforma	Quiero tener ejemplos de herramientas de Scrum de temas similares a mi proyecto	Quiero organizar mis story points para las historias de usuario	Los archivos compartidos se pierden	No sé cuáles son las fechas programadas de sprint
Feeling	Perdida de tiempo al buscar una plataforma	Confusión al tener que cambiar de entornos de trabajo constantemente	Frustrado al no saber como trabajar con Scrum	Saturado al no saber como organizarse correctamente	Molestia al no instanciar las fechas de entrega correctamente	Fracaso al saber que mi proyecto puede que tenga errores	Frustración al saber que con una buena plataforma pude conseguir una mejor nota	

As-is Scenario para Profesionales capacitados en Scrum

		AS-IS						
Phases		Asignación de un trabajo en el cual se decide emplear el marco de trabajo Scrum	Planificación del sprint	Ejecución del sprint		Conclusión y entrega de los resultados finales del trabajo		
Doing	Organiza al equipo de trabajo Scrum dentro de la empresa	Asigna los roles de Scrum a los miembros del equipo	Se prepara o actualiza el product backlog	Se elige los story points o tareas a realizar en el sprint	Se realizan las tareas elegidas	Organiza reuniones con el dueño del producto	Se realizan las reuniones finales	Se entrega el producto al cliente
Thinking	¿Cómo se realizarán las reuniones de Scrum con el equipo que estoy formando?	¿Qué tecnologías usaremos para apoyarnos durante el trabajo?	¿Existe algún miembro del equipo que necesite más ayuda que los demás en Scrum?	Necesito escribir los acceptance criteria con mi equipo	Tengo que estimar el tiempo de forma adecuada para no sobrecargar al equipo	Hay que priorizar las tareas importantes para el cliente	Algunas reuniones no justifican el tiempo perdido	No entiendo por qué algunos miembros del equipo no asisten a las reuniones diarias
Feeling	Temor a perder mucho tiempo útil ayudando a los empleados nuevos en el framework	Presión a elegir solo las tecnologías absolutamente necesarias y acostumbrar al equipo a usarlas para no perder tiempo	Cansancio por las reuniones constantes y escuchar las opiniones de todo el equipo	Inquietud por las exigencias del manager del equipo	Preocupación por algunos miembros que no se están desempeñando como lo esperado	Estrés porque se acerca el tiempo límite del sprint	Impotencia por el sentimiento de poder haber hecho más si se tuviera una mejor comunicación como equipo	¿Qué podemos hacer mejor la siguiente oportunidad que apliquemos Scrum?

CAPÍTULO III: Requirements Specification

3.1. To-Be Scenario Mapping

To-Be Scenario para Estudiantes que trabajan con Scrum

		TO BE									
		Asignación de un trabajo en el cual se decide emplear la metodología Scrum		Planificación del sprint		Ejecución del sprint		Conclusión y entrega de los resultados finales del trabajo			
Phases		Doing	Se delimita el tema	Se organiza una reunión para designar al equipo encargado	Veo un anuncio de ScrumStudio y decido instalarlo	Sé ordenan las historias de usuario	Se hace el product backlog	Se progresó con los sprints del trabajo	Se trabaja en solo un archivo	Se hacen las últimas revisiones	Entrega del proyecto a tiempo
Thinking		Tengo que encontrar un tema que sea innovador	Organizaré rápido a mi equipo en ScrumStudio	Debo aprovechar el correo institucional para usar más funcionalidades de ScrumStudio		Diseñaré las historias de usuario con plantillas de ScrumStudio	Me apoyaré en ejemplos de otros trabajos hechos con ScrumStudio	Los storypoints serán delegados entre todos los integrantes de la plataforma	El archivo se guarda en nube	Las fechas de los Sprints fueron recomendadas por la aplicación	
Feeling		Aproveché muy bien el tiempo	Satisfacción al trabajar en una única plataforma		Satisfecho por aprender más sobre metodologías ágiles		Libre de tener que organizar manualmente las historias de usuario		Tranquilidad al instanciar las fechas de los Sprints	Esperanza de que mi proyecto tenga una nota sobresaliente	

To-Be Scenario para Profesionales capacitados en Scrum

	TO-BE								
Phases	Planificación del sprint		Ejecución del sprint				Conclusiones y entrega de los resultados finales del trabajo		
Doing	Ve un anuncio de ScrumStudio y mira las ofertas	Organiza al equipo de trabajo Scrum dentro de la empresa	Asigna los roles de Scrum a los miembros del equipo	Se prepara o actualiza el product backlog	Se elige los story points o tareas a realizar en el sprint	Se realizan las tareas elegidas	Organiza reuniones con el product owner	Se realizan las reuniones finales	Se entrega el producto al cliente
Thinking	¿Cómo se realizarán las reuniones de Scrum con el equipo que estoy formando?	¿Utilizaré ScrumStudio para realizar el proyecto?	¿La interfaz será fácil de usar para trabajadores nuevos en Scrum?	Necesito escribir los acceptance criteria con mi equipo	La plataforma recomienda las estimaciones de tiempo	Se hace una lista colaborativa de tareas y sus exigencias del cliente	Las reuniones son de agrado con el product owner	Todo mi equipo asiste a las reuniones diarias	Se concretan reuniones con el product owner de manera exitosa
Feeling	Curiosidad de una plataforma que optimice su trabajo	Alivio al no gastar en capacitación del personal	Libre de ansiedad por que sé lo que piensa y hace mi equipo	Resolveré todas las exigencias que el manager indique	Satisfacción al ver que mi equipo se desempeña muy bien	Sin preocupaciones por la fecha de entrega	Conformidad con la comunicación y eficiencia que demostró mi equipo		

3.2. User Stories.

Los User Stories son unidades de trabajo empleadas para describir, desde la perspectiva del usuario final, funcionalidades o características del producto solicitado, las cuales representan algún tipo de valor. Se caracterizan por mantener la estructura “Como, quiero para”, y pueden ser contenidos dentro de unidades más grandes llamadas Epic. A continuación, se presentan los user stories de la aplicación Scrum Studio.

3.2.1. Epics

Epic	ID del Epic	# Orden	Descripción del Epic
EP012022	Organización de equipos y proyectos	1	Como profesional capacitado en Scrum quiero organizar a mi equipo de trabajo y proyectos para trabajar de manera más ordenada, eficiente y segura.
EP022022	Funcionalidades y herramientas	2	Como estudiante quiero usar todas las funcionalidades de la aplicación para desarrollar mis proyectos sin usar más de una herramienta y de manera intuitiva.
EP032022	Planes y beneficios adicionales	3	Como profesional quiero pagar una suscripción para aumentar las funcionalidades y capacidades en mis proyectos.

3.2.2. User Stories

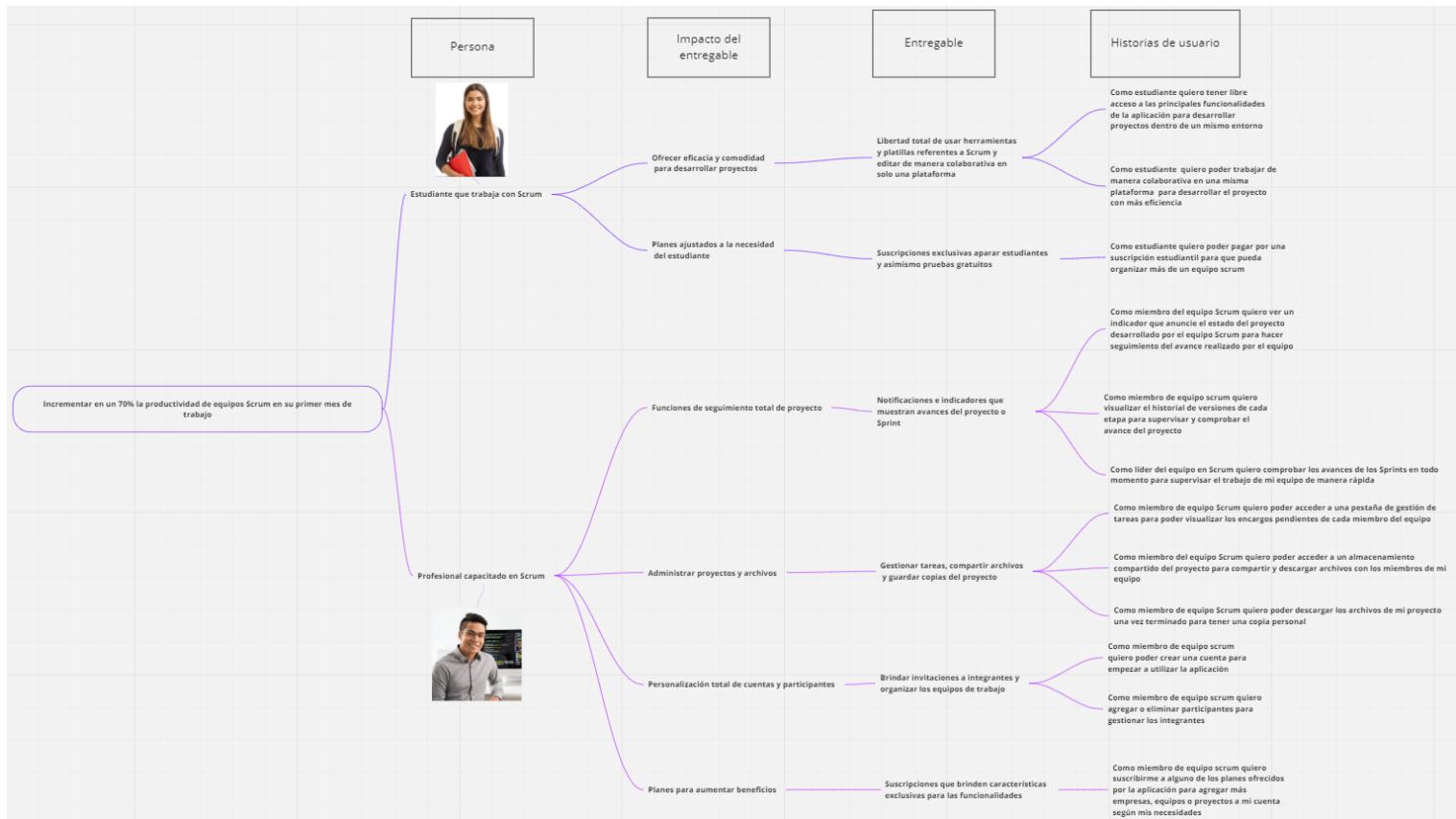
User Story ID	Título	Descripción	Criterios de Aceptación	Relacionado con (Epic ID)
US012022	Trabajo sincronizado en tiempo real	Como estudiante quiero poder trabajar de manera colaborativa en una misma plataforma para desarrollar el proyecto con más eficiencia	<p>Scenario: Usuario estudiante desea trabajar online de manera colaborativa en tiempo real en una misma plataforma.</p> <p>Dado que el usuario es un estudiante que tiene que trabajar con Scrum</p> <p>Cuando se reúna con su equipo de trabajo</p> <p>Y necesite avanzar su proyecto entre todos los partícipes</p> <p>Entonces la aplicación permitirá compartir el proyecto</p> <p>Y trabajar de forma colaborativa en tiempo real</p>	EP012022
US022022	Gestión de sprints	Como líder de equipo Scrum quiero gestionar sprints de forma remota para agilizar el trabajo	<p>Scenario: Líder del equipo Scrum desea planificar los sprint de forma remota</p> <p>Dado que el líder del equipo de Scrum quiere llevar a cabo la planificación del sprint de forma remota</p> <p>Cuando esté en el apartado de “Sprints”</p> <p>Entonces podrá añadir y visualizar sprints</p> <p>Y podrá ver las historias de usuario con las tasks que son necesarias para cumplirlas</p> <p>Y podrá asignarles tiempo y responsable.</p>	EP012022
US032022	Guías visuales en la aplicación	Como usuario de la aplicación quiero ver guías visuales que me orienten para reforzar mi conocimiento sobre esta herramienta	<p>Scenario: Usuario de Scrum Studio obtiene guías mediante cuadros de textos cuando esté realizando su avance.</p> <p>Dado que el usuario se encuentra trabajando en la plataforma</p> <p>Y es la primera vez que trabaja en la plataforma o con Scrum</p> <p>Cuando se encuentre perdido y no encuentre una opción o función</p>	EP022022

			Entonces podrá solicitar guías en cuadro de textos pequeños para orientarse en la plataforma brindando ejemplos de las etapas	
US042022	Registro de versiones en la aplicación	Como miembro de equipo Scrum quiero visualizar el historial de versiones durante cada etapa del desarrollo para supervisar y comprobar el avance del proyecto	<p>Scenario: Usuario miembro del equipo Scrum desea revisar la lista de versiones para ver los avances del proyecto.</p> <p>Dado que el usuario es un miembro del equipo que deseé ver los cambios nuevos</p> <p>Cuando seleccione la opción “Estado del Proyecto”</p> <p>Entonces obtendrá toda la lista de cambios que se realizaron recientemente</p> <p>Y podrá revisar la información de cada cambio que se hizo junto con su autor.</p>	EP022022
US052022	Gestión de tareas en la aplicación	Como miembro de equipo Scrum quiero poder acceder a una pestaña de gestión de tareas/tasks del proyecto	<p>Scenario: Usuario miembro del equipo Scrum accede a la pestaña de gestión de tareas/tasks del proyecto</p> <p>Dado que el usuario miembro de equipo Scrum quiere gestionar o revisar las tareas</p> <p>Cuando escoja un proyecto en la sección de “Sprints”</p> <p>Y luego entre a la task que quiere revisar</p> <p>Entonces podrá editarla en tiempo real.</p>	EP022022

US062022	Gestión de product backlog	Como miembro del equipo Scrum quiero gestionar el product backlog para crear y ordenar las historias de usuario en orden de prioridad	<p>Scenario: Usuario miembro del equipo Scrum quiere trabajar con el product backlog</p> <p>Dado que el usuario es un miembro del equipo Scrum</p> <p>Cuando seleccione la opción “Product Backlog”</p> <p>Entonces podrá acceder a las historias de usuario creadas</p> <p>Y podrá ordenarlas en orden de prioridad</p> <p>Y añadir o editar las historias de usuario</p>	EP022022
US072022	Libre uso de funcionalidades	Como estudiante quiero tener libre acceso a las principales funcionalidades de la aplicación para desarrollar proyectos dentro de un mismo entorno	<p>Scenario: Usuario estudiante desea libre acceso a las herramientas y funcionalidades para sus trabajos</p> <p>Dado que el usuario estudiante necesita usar todas las funcionalidades para terminar los últimos entregables de su proyecto</p> <p>Cuando inicie sesión y seleccione un plan</p> <p>Y seleccione la versión para estudiantes</p> <p>Entonces podrá utilizar las funciones con libertad en su proyecto nuevo</p>	EP022022
US082022	Indicadores de avance	Como miembro del equipo Scrum quiero ver un indicador que anuncie el estado del proyecto desarrollado por el equipo Scrum para hacer seguimiento del avance realizado por el equipo	<p>Scenario: Usuario miembro del equipo en Scrum desea saber la situación del desarrollo del producto mediante notificaciones</p> <p>Dado que el usuario miembro del equipo desea estar al pendiente de su avance</p> <p>Cuando otros compañeros del equipo de trabajo avanzan el proyecto</p> <p>Entonces le llegará una notificación anunciando que un compañero está avanzando el proyecto</p>	EP022022
US092022	Gestionar participantes del equipo	Como miembro de equipo scrum quiero agregar o eliminar participantes para gestionar los integrantes	<p>Scenario: Usuario miembro del equipo en Scrum desea organizar a su equipo en la plataforma</p> <p>Dado que el usuario quiere añadir participantes para el proyecto en la plataforma</p>	EP012022

			Cuando presione en el botón “añadir” Y el participante nuevo sea agregado en el equipo Entonces el usuario como rol “líder” podrá agregar a más participantes o eliminar a los existentes	
US102022	Registro de cuentas	Como usuario de la aplicación Scrum Studio quiero poder crear una cuenta para empezar a utilizar la aplicación	Scenario: Usuario profesional en Scrum desea una crear una cuenta para unirse al equipo de desarrollo en la plataforma Dado que el usuario miembro del equipo Scrum se le solicita unirse a la plataforma Scrum Studio Cuando el usuario reciba una invitación Y es su primera vez usando la plataforma Entonces se le solicitará crear una cuenta para utilizar la aplicación	EP012022
US112022	Suscripciones para ampliar funcionalidades	Como miembro de equipo Scrum quiero suscribirme a alguno de los planes ofrecidos por la aplicación para agregar más empresas, equipos o proyectos a mi cuenta según mis necesidades	Scenario: Usuario profesional en Scrum desea ampliar las funciones y características para su empresa Dado que se necesitan más equipos para desarrollar proyectos más grandes en la empresa del usuario Cuando el usuario abra la ventana de “Planes” Y se le muestre los precios y los beneficios Entonces podrá comprar el plan que necesite para su empresa	EP032022
US122022	Suscripciones para estudiantes	Como estudiante quiero poder pagar por una suscripción estudiantil para poder organizar más de un espacio de trabajo Scrum	Scenario: Usuario estudiante se le designó hacer más trabajos con Scrum en equipos diferentes Dado que el usuario quiere añadir más equipos y su estado actual no se lo permite Cuando abra la ventana de “Planes” Y se suscriba al plan estudiantil Entonces podrá organizar más equipos de desarrollo en la plataforma	EP032022

3.3. Impact Mapping.



Link para acceder al Impact Mapping:

[https://miro.com/welcomeonboard/ZFIVVXFXRJXWU8xRHdVZlhvUHV5N1prTkhEZ3l1WkZYbWpD
SGdocnh1YmRBSTM4TXRTbGloaklybEdORDJyeXwzNDU4NzY0NTMzMDQyODMyNzA5fDI=?share_link_id=9100709713](https://miro.com/welcomeonboard/ZFIVVXFXRJXWU8xRHdVZlhvUHV5N1prTkhEZ3l1WkZYbWpDSGdocnh1YmRBSTM4TXRTbGloaklybEdORDJyeXwzNDU4NzY0NTMzMDQyODMyNzA5fDI=?share_link_id=9100709713)

3.4. Product Backlog.

#Order	User Story ID	Title	Description	Story Points
1	US102022	Registro de cuentas	Como usuario de la aplicación Scrum Studio quiero poder crear una cuenta para empezar a utilizar la aplicación	8
2	US112022	Suscripciones para ampliar funcionalidades	Como miembro de equipo Scrum quiero suscribirme a alguno de los planes ofrecidos por la aplicación para agregar más empresas, equipos o proyectos a mi cuenta según mis necesidades	8
3	US122022	Suscripciones para estudiantes	Como estudiante quiero poder pagar por una suscripción estudiantil para poder organizar más de un espacio de trabajo Scrum	5
4	US012022	Trabajo sincronizado en tiempo real	Como estudiante quiero poder trabajar de manera colaborativa en una misma plataforma para desarrollar el proyecto con más eficiencia	5
5	US082022	Indicadores de avance	Como miembro del equipo Scrum quiero ver un indicador que anuncie el estado del proyecto desarrollado por el equipo Scrum para hacer seguimiento del avance realizado por el equipo	5
6	US062022	Gestión de product backlog	Como miembro del equipo Scrum quiero gestionar el product backlog para crear y ordenar las historias de usuario en orden de prioridad	5
7	US022022	Gestión de Sprints	Como líder de equipo Scrum quiero gestionar sprints de forma remota para agilizar el trabajo	5
8	US052022	Gestión de tareas en la aplicación	Como miembro de equipo Scrum quiero poder acceder a una pestaña de gestión de tareas/tasks para poder visualizar los encargos pendientes de cada miembro del equipo en el sprint	5

9	US032022	Guías visuales en la aplicación	Como usuario de la aplicación quiero ver guías visuales que me orienten para reforzar mi conocimiento sobre esta herramienta	3
10	US042022	Registro de versiones en la aplicación	Como miembro de equipo Scrum quiero visualizar el historial de versiones durante cada etapa del desarrollo para supervisar y comprobar el avance del proyecto	3
11	US072022	Libre uso de funcionalidades	Como estudiante quiero tener libre acceso a las principales funcionalidades de la aplicación para desarrollar proyectos dentro de un mismo entorno	3
12	US092022	Gestionar participantes del equipo	Como miembro de equipo scrum quiero agregar o eliminar participantes para gestionar los integrantes	3

CAPÍTULO IV: Product UX/UI Design

4.1. Style Guidelines.

Mediante la aplicación Scrum Studio se busca que los usuarios gocen de una interfaz que transmita formalidad, profesionalismo y serenidad. Por ello, el equipo tomó la decisión de emplear recursos visuales que capten la atención del público objetivo y que sean fáciles de identificar. Como estrategia se utilizaron colores denominados como pasivos, con temperaturas frías (en este caso el verde y azul pastel) junto con fuentes tipográficas con diferentes tamaños y espaciados ligeramente amplios, con el propósito de generar placer visual y lograr que el texto sea más visible. Cabe destacar que no se emplearán texturas, pues se busca mantener un aspecto minimalista y elegante. A continuación, se presentan las style guidelines del producto.

4.1.1. General Style Guidelines.

4.1.1.1. Colores empleados:

Colores primarios: El color primario empleado para el diseño del producto y para el logotipo es una escala de colores similares a la celeste aguamarina, el cual es una mezcla entre azul y verde que transmite balance, armonía, seguridad y novedad. Estas características permiten elaborar una interfaz no intrusiva, donde el fondo pasa desapercibido y como consecuencia, indirectamente otorga mayor prioridad al texto.



Colores secundarios: Como color secundario se seleccionó una escala de verdes, los cuales transmiten sentimientos tales como armonía, serenidad, sensación de crecimiento y están arraigados a conceptos como prestigio y bonanza económica, lo cual encaja a la perfección con el enfoque empresarial y profesional que se busca ofrecer.



Colores adicionales: Como colores adicionales se seleccionaron blanco, negro y dos tonalidades diferentes de rojo. Estos serán empleados dentro de la tipografía, botones y mensajes de la aplicación. El blanco también será empleado para algunos fondos que requieran que la visibilidad del texto resalte con mayor ímpetu.



4.1.1.1.2. Tipografía:

Tipografía: El equipo seleccionó la fuente de letra Archivo, un estilo tradicional y fácil de leer. La separación del interletraje es de 0,15 px, el interlineado es de 0,5 px y el tamaño de la fuente varía dependiendo de la finalidad de uso, por ejemplo, para los títulos se opta por un tamaño de 56 px, y para el texto redactado por el usuario 27 px.

H1: Archivo, 56px

H2: Archivo, 45px

H3: Archivo, 35px

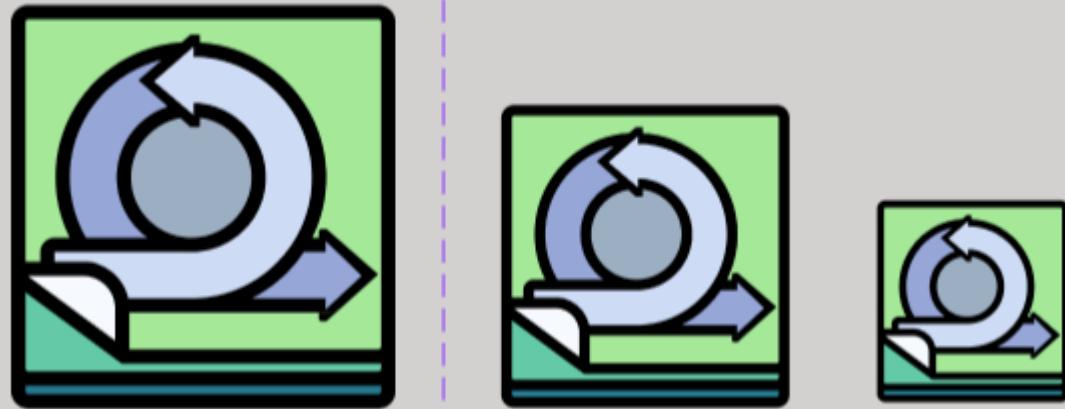
H4: Archivo, 27px

H5: Archivo, 21px

H6: Archivo, 16px

4.1.1.1.3. Iconografía

Logos: Se tomó como inspiración la clásica imagen del Scrum Process, que simula un punto de partida a escalar con sus respectivas iteraciones. Dicho símbolo se encuentra situado sobre un post-it, herramienta



4.1.2. Web Style Guidelines.

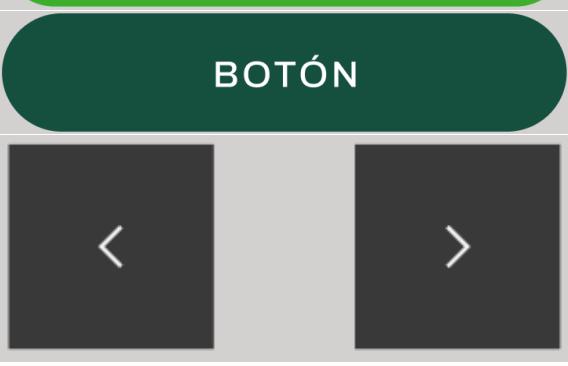
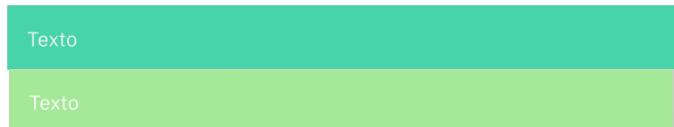
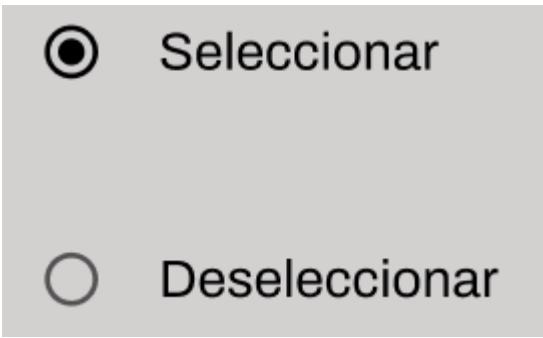
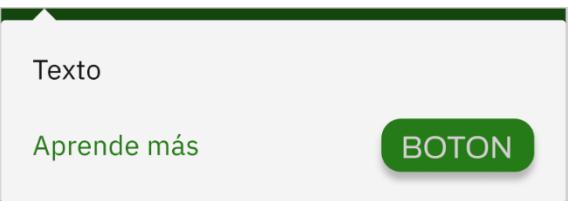
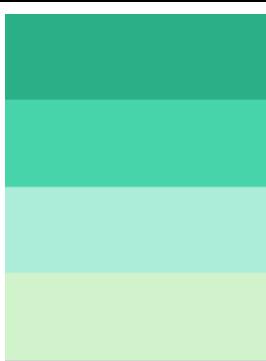
La página web está diseñada para mostrarse en el dispositivo que se esté usando, ya sea desde una computadora o dispositivo móvil, el sitio web estará disponible en ambas plataformas para proporcionar una mejor experiencia de usuario. Además, el patrón de diseño web usado es Flat Design, para que el usuario tenga una alta comprensión y una fácil interacción al momento de estar en la interfaz.



4.1.3. Mobile Style Guidelines.

<p>Botones: Para navegación por dentro de la página web. Permiten realizar determinadas acciones, entre ellas redirigir a la siguiente página o confirmar un cambio.</p>	
<p>Labels: Para navegación por dentro de la página web. Permiten visualizar el texto dentro de la página web.</p>	
<p>Figuras geométricas: Para navegación por dentro de la página web. Permiten resaltar el texto al situarse detrás de este, al igual que otorgan organización al contenido de la página.</p>	

4.1.3.1. iOS Mobile Style Guidelines.

<p>Botones: Para la interfaz de Apple más actual, IOS 16. Permiten realizar determinadas acciones, entre ellas redirigir a la siguiente sección o confirmar un cambio.</p>	 
<p>Labels: Para la interfaz de Apple más actual, IOS 16. Permiten visualizar el texto dentro de la página web.</p>	
<p>Casillas de selección: Para la interfaz de Apple más actual, IOS 16. Permiten elegir entre dos o más alternativas. Solo una puede ser seleccionada a la vez.</p>	
<p>Pop up: Para la interfaz de Apple más actual, IOS 16. Permiten visualizar el texto dentro de la página web.</p>	
<p>Figuras geométricas: Para la interfaz de Apple más actual, IOS 16. Permiten resaltar el texto al situarse detrás de este, al igual que otorgan organización al contenido de la página.</p>	

Post-It: Para la interfaz de Apple más actual, IOS 16. Poseen funcionalidad doble, pues contienen texto en su interior y pueden ser presionados al igual que un botón con la finalidad de realizar una determinada acción.

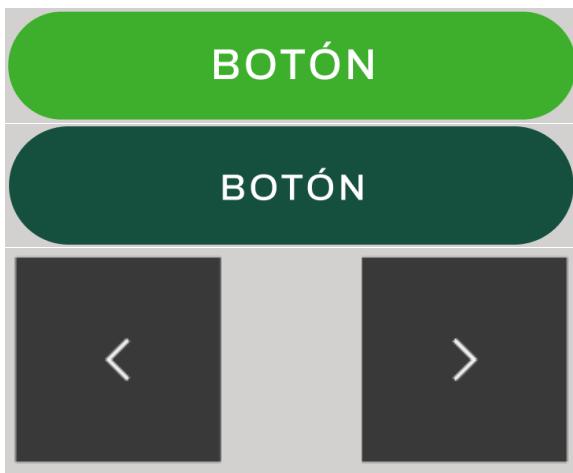


Text box: Para la interfaz de Apple más actual, IOS 16. Permiten que el usuario ingrese un conjunto de caracteres para formar texto, el cual será interpretado por la aplicación. Útil para llenar formularios.

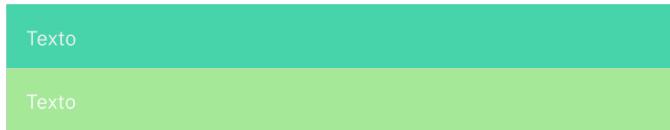


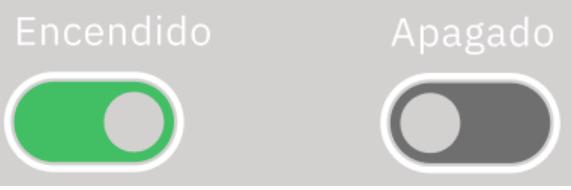
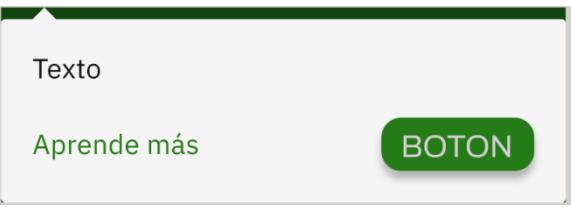
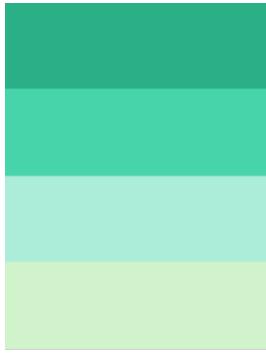
4.1.3.2. Android Mobile Style Guidelines.

Botones: Para la capa de personalización actual de Android nativa (Android 13). Permiten realizar determinadas acciones, entre ellas redirigir a la siguiente sección o confirmar un cambio.



Labels: Para la capa de personalización actual de Android nativa (Android 13). Permiten visualizar el texto dentro de la página web.

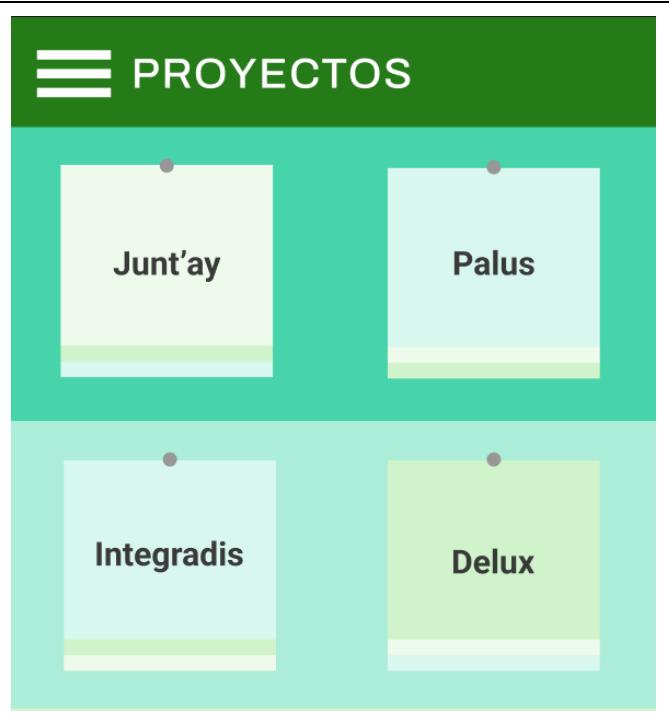


<p>Casillas de selección: Para la capa de personalización actual de Android nativa (Android 13). Permiten elegir entre dos o más alternativas. Solo una puede ser seleccionada a la vez.</p>	
<p>Pop up: Para la capa de personalización actual de Android nativa (Android 13). Permiten visualizar el texto dentro de la página web.</p>	
<p>Figuras geométricas: Para la capa de personalización actual de Android nativa (Android 13). Permiten resaltar el texto al situarse detrás de este, al igual que otorgan organización al contenido de la página.</p>	
<p>Post-It: Para la capa de personalización actual de Android nativa (Android 13). Poseen funcionalidad doble, pues contienen texto en su interior y pueden ser presionados al igual que un botón con la finalidad de realizar una determinada acción</p>	
<p>Text box: Para la capa de personalización actual de Android nativa (Android 13). Permiten que el usuario ingrese un conjunto de caracteres para formar texto, el cual será interpretado por la aplicación. Útil para llenar formularios.</p>	

4.2. Information Architecture.

4.2.1. Organization Systems.

Para la interfaz principal de Scrum Studio, el equipo puso en práctica la organización visual matricial del contenido y un esquema de categorización de contenidos por tópicos. Dado que el usuario debe tener todas las herramientas a su disposición al momento de trabajar en un proyecto con Scrum Studio, le damos la posibilidad de seleccionar el apartado del proyecto que desee visualizar entre todas las opciones que se muestran en su pantalla.



4.2.2. Labeling Systems.

Los datos, por su lado, serán representados de forma jerárquica para no sobrecargar de información al usuario. Se ofrece la posibilidad a los visitantes de la aplicación de ahondar más en información específica al seleccionar, mantener pulsado o abrir pestañas mediante interacciones con los botones e hipervínculos de nuestra aplicación.

HU03: Preguntas de seguridad

Descripción: **Como** usuario de Juntay **quiero** agregar preguntas de seguridad **para** tener una sensación de mayor seguridad con respecto a mi cuenta.

4.2.3. Searching Systems.

En términos de filtrado, la visualización de los datos está dividida por los sectores en los que se divide la interfaz de un proyecto en curso. De manera puntual y con un enfoque reducido, los usuarios pueden buscar información acerca de compañeros de trabajo, avances en el proyecto, principales colaboradores y tareas pendientes por realizar.

4.2.4. Navigation Systems.

Para la navegación de la aplicación Scrum Studio, organizamos los sectores en base a su urgencia y relevancia para momentos dados en el desarrollo de los *sprints*. Por medio de inteligencia artificial, buscamos ofrecer información relevante y de interés a pocos enlaces de distancia, además de ilustrar los caminos a seguir con guías gráficas y un diseño pertinente.

4.3. Landing Page UI Design.

4.3.1. Landing Page Wireframe.

Para realizar el landing page para el producto Scrum Studio en su versión web, se utilizó el patrón de diseño web “F”, dado que se busca la completa comodidad y satisfacción visual del cliente. El grupo considera que, este patrón consigue todo esto gracias a las características que posee, una de ellas, es que hace ceder al comportamiento natural del usuario, es decir, sigue un recorrido empezando de la esquina superior izquierda, mostrando el logo del producto. Luego, sigue con la barra de precios, idiomas y el log in y sign-in. Finalmente sigue con la lectura del contenido, hacia abajo de izquierda a derecha, el usuario observa todas las funcionalidades disponibles. A continuación, se presenta el landing page para versión de escritorios:



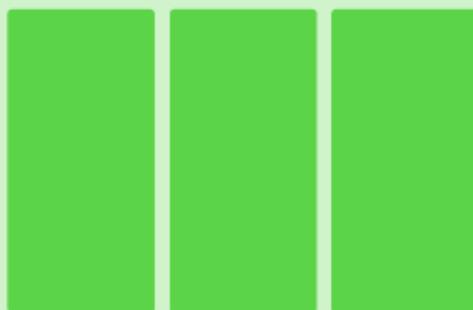
Scrum Studio

Precios ▾ Idioma Iniciar sesión Crear cuenta

Todas tus herramientas de desarrollo **Scrum** en una misma plataforma.

Empezar

Disfruta del plan gratis para empresas y estudiantes



Scrum Master Developer Product Owner

Agrega **miembros** a tu equipo de trabajo ágil.

Asigna roles.

Leer más

Actualiza, **supervisa** y comparte el avance del proyecto con tu equipo.

Leer más

Precios

Contacto

Facturación

Tutoriales

Herramientas

Soporte técnico



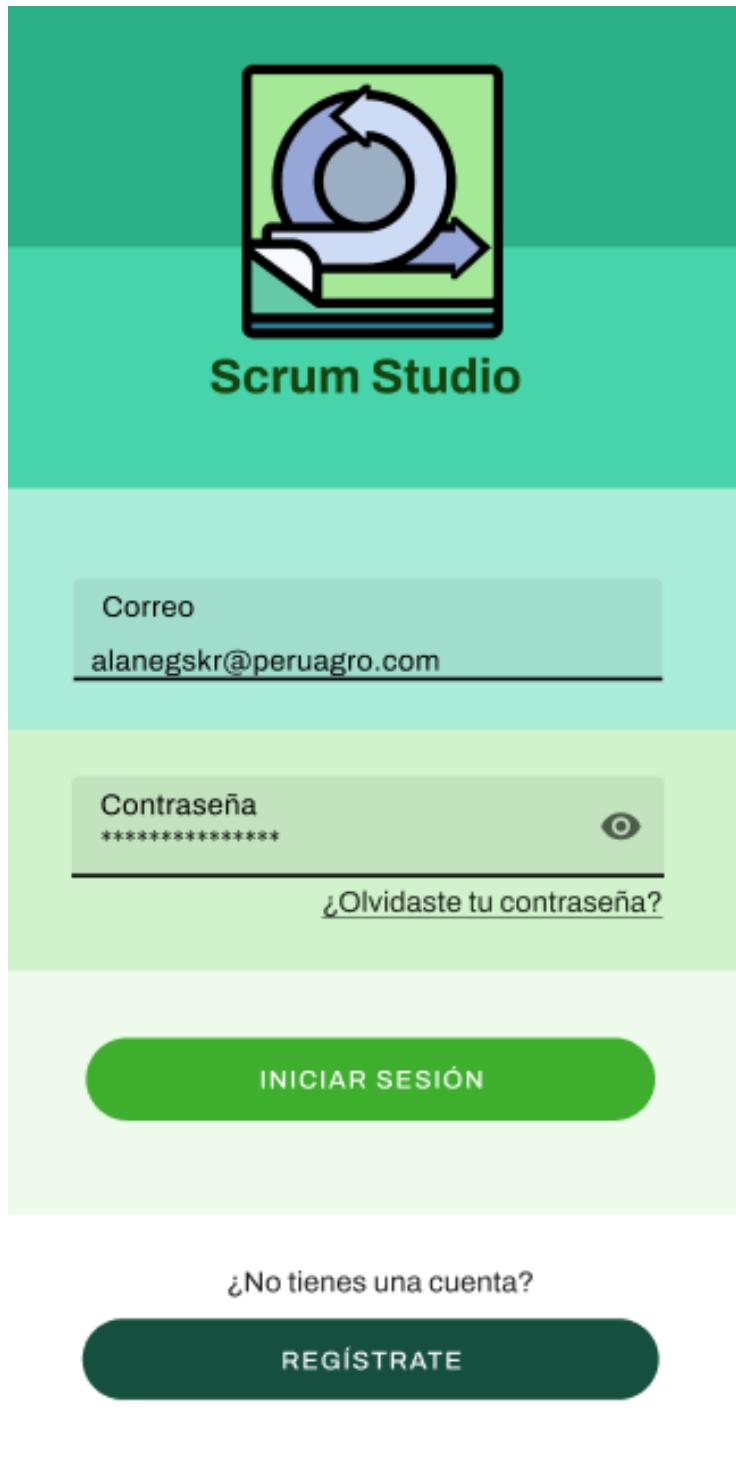
[Seguridad](#)

[Términos y condiciones](#)

Todos los derechos reservados



Por otro lado, el landing page para versiones móviles consta de una sección compuesta por text boxes y labels. El patrón de diseño es claro y conciso, siguiendo una estructura lineal con lectura vertical (De arriba hacia abajo), adecuándose a la forma de los dispositivos móviles. Esta estructura es la misma para dispositivos IOS y Android. A continuación, se presenta el landing page para versión móvil:



4.3.2. Landing Page Mock-up.

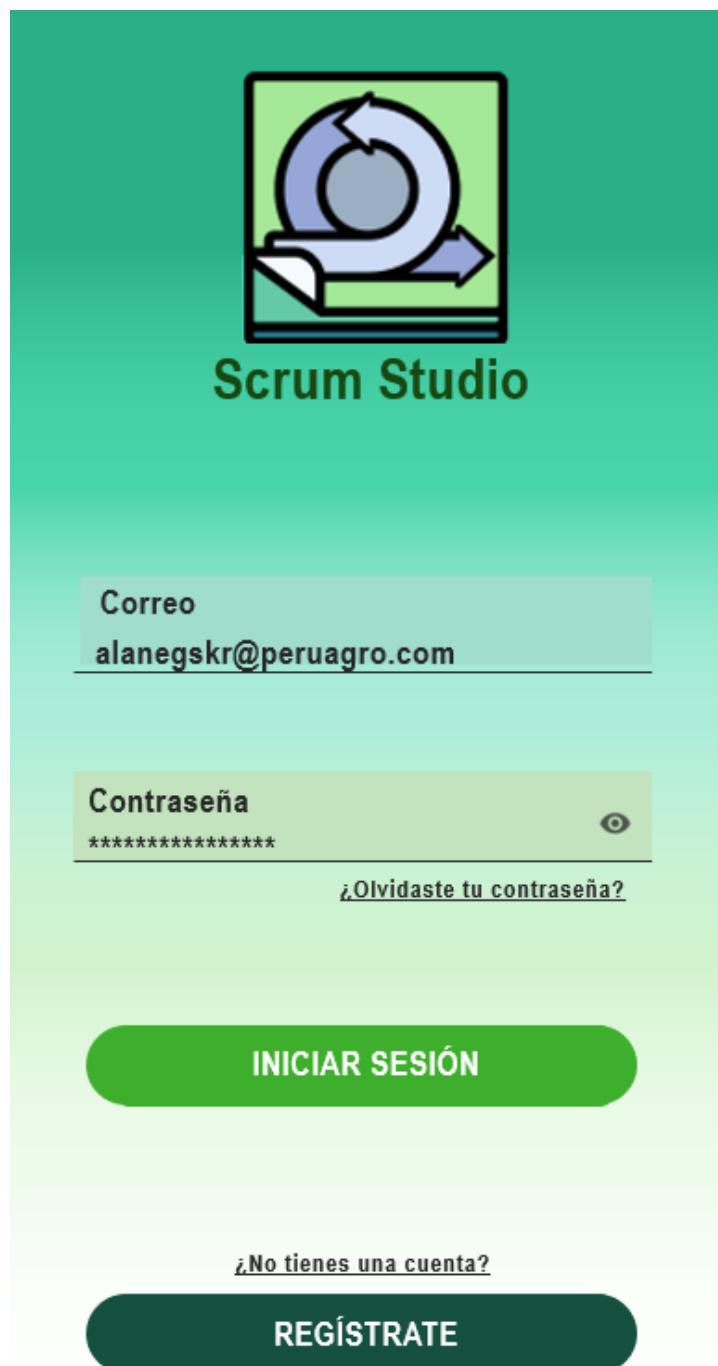
La versión Mock-up de landing page Desktop Web Browser podemos evidenciar que se sigue respetando la estructura de patrón de diseño web "F". Además, se evidencia el uso de los style guidelines tanto en tipografía, colores e iconografía. Finalmente aplicamos los puntos planteados en el punto 4.2 Information Architecture.

The mock-up displays the Scrum Studio landing page with the following sections:

- Header:** Includes the logo "Scrum Studio", navigation links for "Precios", "Idioma", "Iniciar sesión", and a prominent green "Crear cuenta" button.
- Hero Section:** Text: "Todas tus herramientas de desarrollo **Scrum** en una misma plataforma." with a large blue "Empezar" button below it. Subtext: "Disfruta del plan gratis para empresas y estudiantes".
- Team Management:** Shows three roles with icons: "Scrum Master" (red), "Scrum Master" (green), and "Product Owner" (yellow). Text: "Agrega **miembros** a tu equipo de trabajo ágil." and a "Leer más" button.
- Project Updates:** Text: "Actualiza, supervisa y **comparte** el avance del proyecto con tu equipo." with a "Leer más" button. Below it is a mobile device mock-up showing a "ESTADO DEL PROYECTO" screen with a user profile and project details.
- Footer:** Navigation links for "Precios", "Contacto", "Facturación", "Tutoriales", "Herramientas", and "Soporte técnico".



La versión Mock-up de landing page de mobile cuenta con la misma estructura y elementos que el wireframe con un patrón de diseño claro y conciso, con estructura y lectura lineal. Sin embargo, se ha definido mejor el uso de la paleta de colores, y el uso de la tipografía como letras con bold en los botones. Del mismo modo se aplicó la planificado en la sección 4.2 Information Architecture.

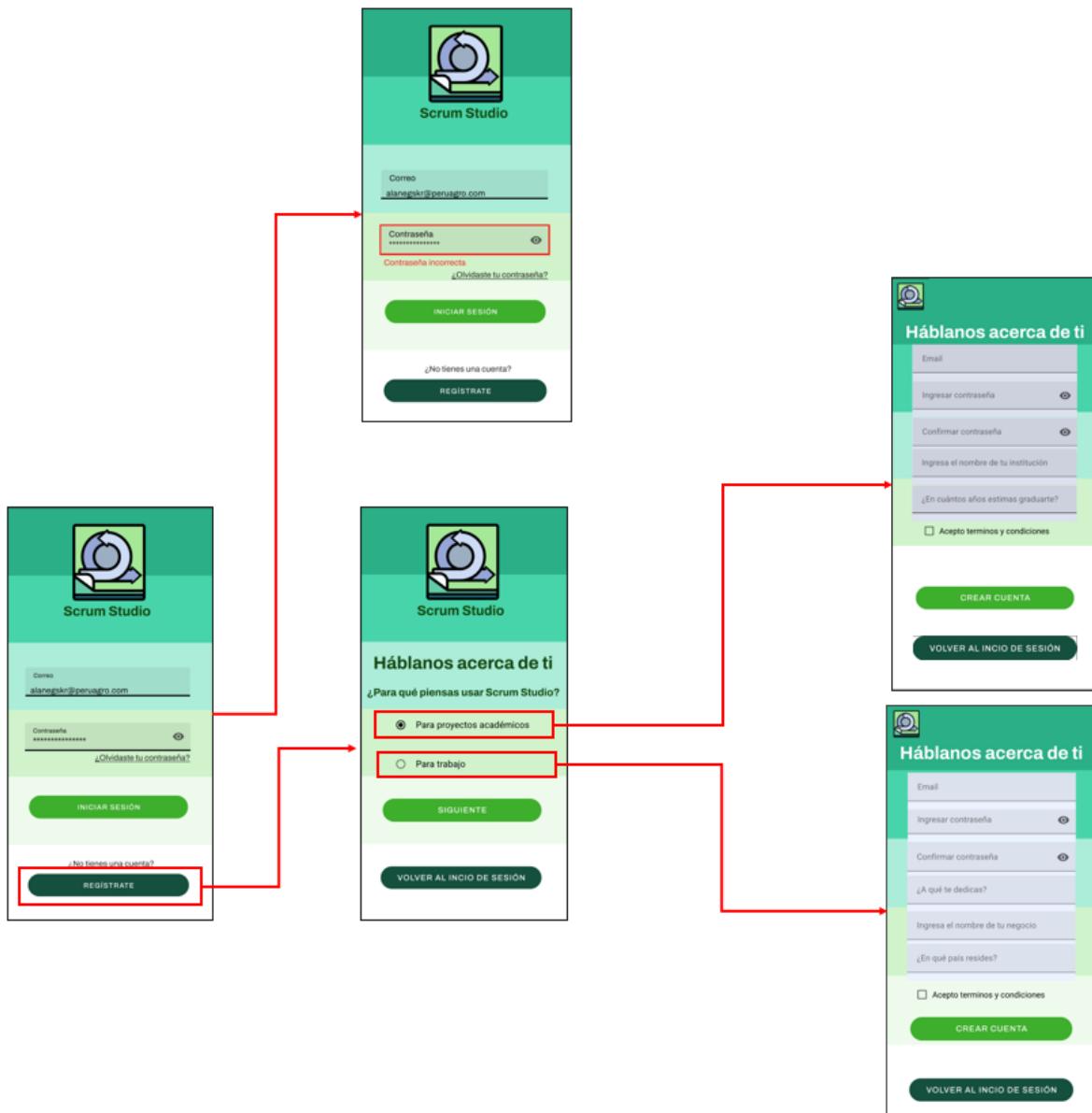


4.4. Mobile Applications UI Design.

4.4.1. Mobile Applications Wireframes.



4.4.2. Mobile Applications Wireflow Diagrams.

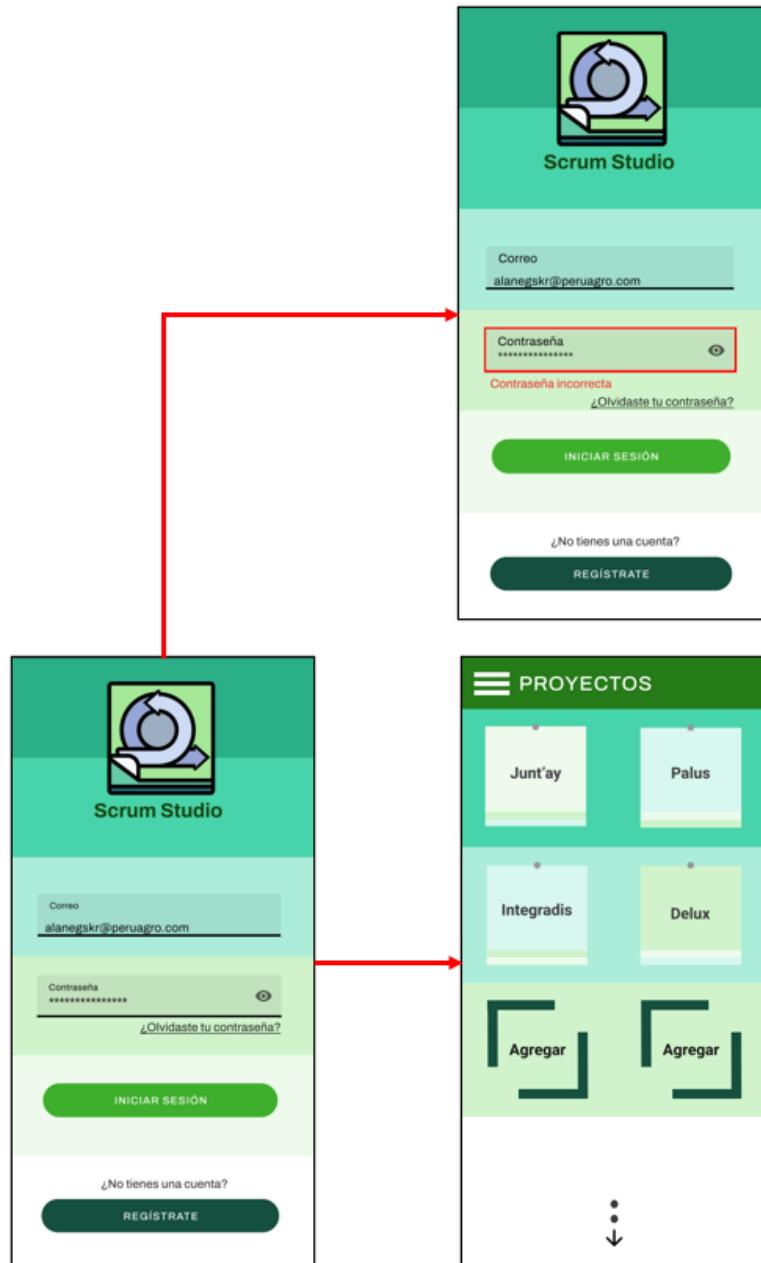


User Goal: Registrarse en Scrum Studio

User Persona: Estudiantes que trabajan con Scrum y profesionales capacitados en Scrum.

Ruta: Tras ingresar a la aplicación “Scrum Studio” por primera vez es necesario hacer un registro. Es por ello que se presenta la opción de “Regístrate” a la cual el usuario ingresará y se encontrará con la siguiente pregunta “¿Para qué piensas usar Scrum Studio?”, en este paso se establece una diferencia de experiencias entre nuestros user persona, lo que involucra la creación de una cuenta educacional y una cuenta de

personal natural/empresa, además de cambios en los planes y en el acceso a ciertas funcionalidades que no afectan a la interfaz de la aplicación.

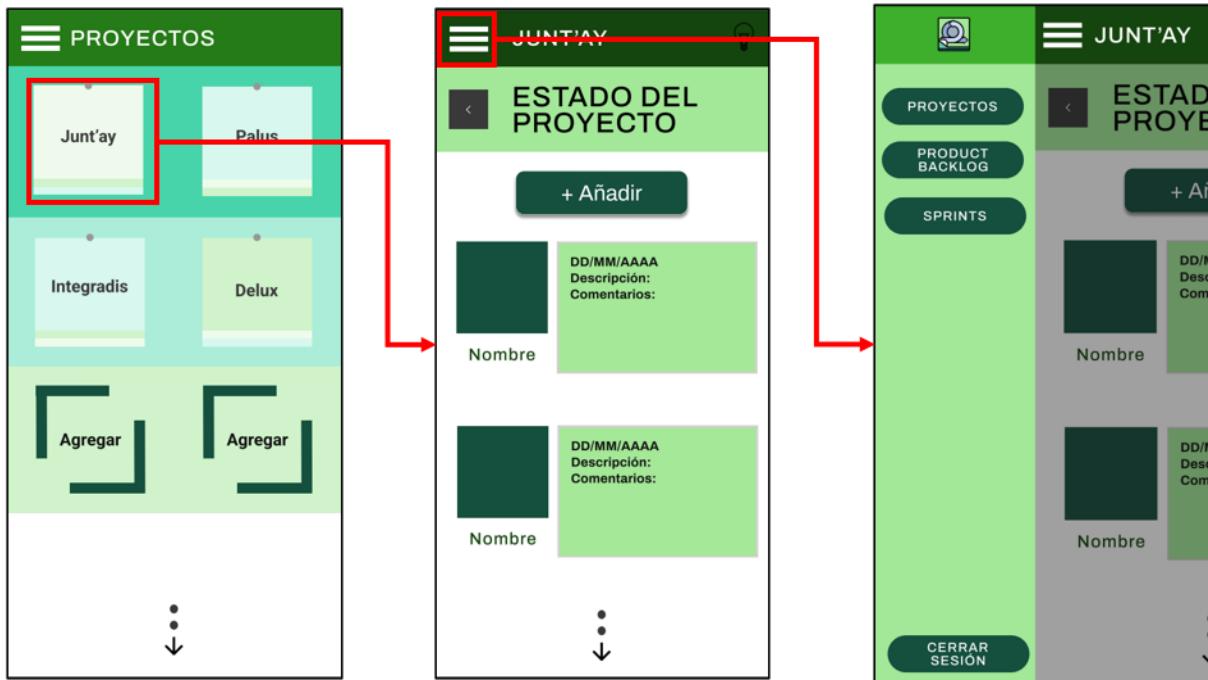


User Goal: Iniciar sesión en Scrum Studio

User Persona: Estudiantes que trabajan con Scrum y profesionales capacitados en Scrum.

Ruta: Tras ingresar a la aplicación “Scrum Studio” y contar con una cuenta previamente registrada, se puede iniciar sesión al ingresar una cuenta vinculada y su respectiva contraseña. En este caso mostramos en la parte superior un *exception path*, en el caso que el usuario no introduzca la contraseña adecuada se envía una advertencia de

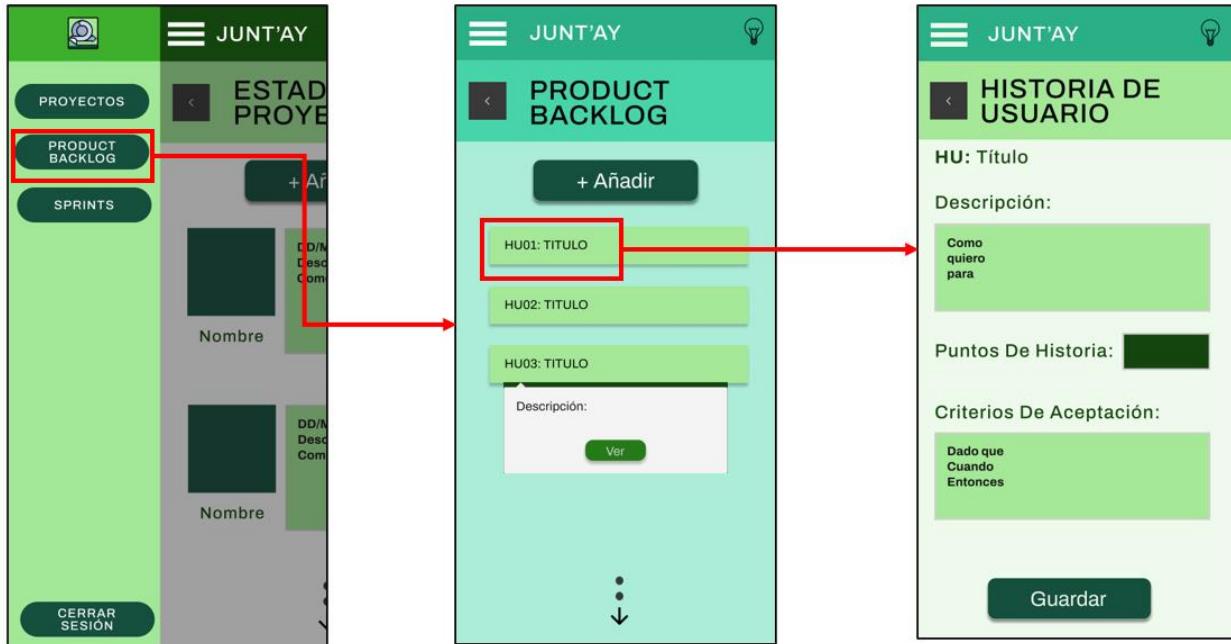
contraseña incorrecta para que vuelva a intentarlo. En caso contrario tenemos la parte inferior donde se muestra el *happy path*, en el cual se ha logrado iniciar sesión correctamente y se muestran los proyectos que se están trabajando, adicionalmente, se pueden añadir proyectos.



User Goal: Navegar por proyectos

User Persona: Estudiantes que trabajan con Scrum y profesionales capacitados en Scrum.

Ruta: Se ingresa a uno de los proyectos y se procede a mostrar el estado del proyecto junto a los participantes. Tras haber ingresado al proyecto mediante la opción del ícono de tres barras en la esquina superior izquierda se puede ingresar y visualizar las siguientes opciones: proyectos, regresar a navegar en los proyectos y product backlog/ sprints.

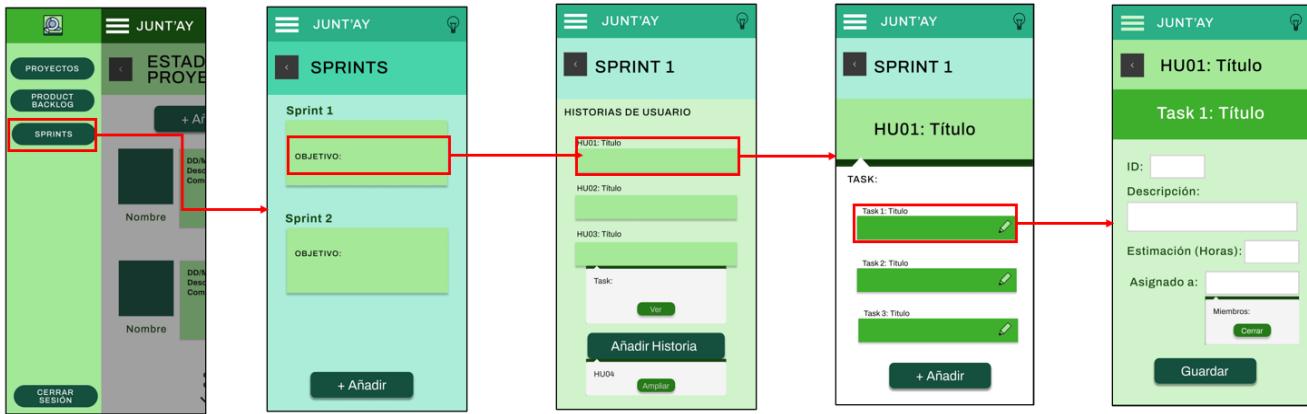


User Goal: Trabajar el Product Backlog

User Persona: Estudiantes que trabajan con Scrum y Profesionales capacitados en Scrum.

Ruta: Se ingresa a la opción de product backlog y se muestra el menú principal de esta sección, en la cual se muestran las Historias de Usuario (HU) con la posibilidad de añadir más para el líder del equipo. Las historias de usuario ya creadas pueden ser arrastradas para ordenarlas en el product backlog. De igual forma, si se mantiene presionado por largo tiempo (long press) se muestra la opción de ver la descripción.

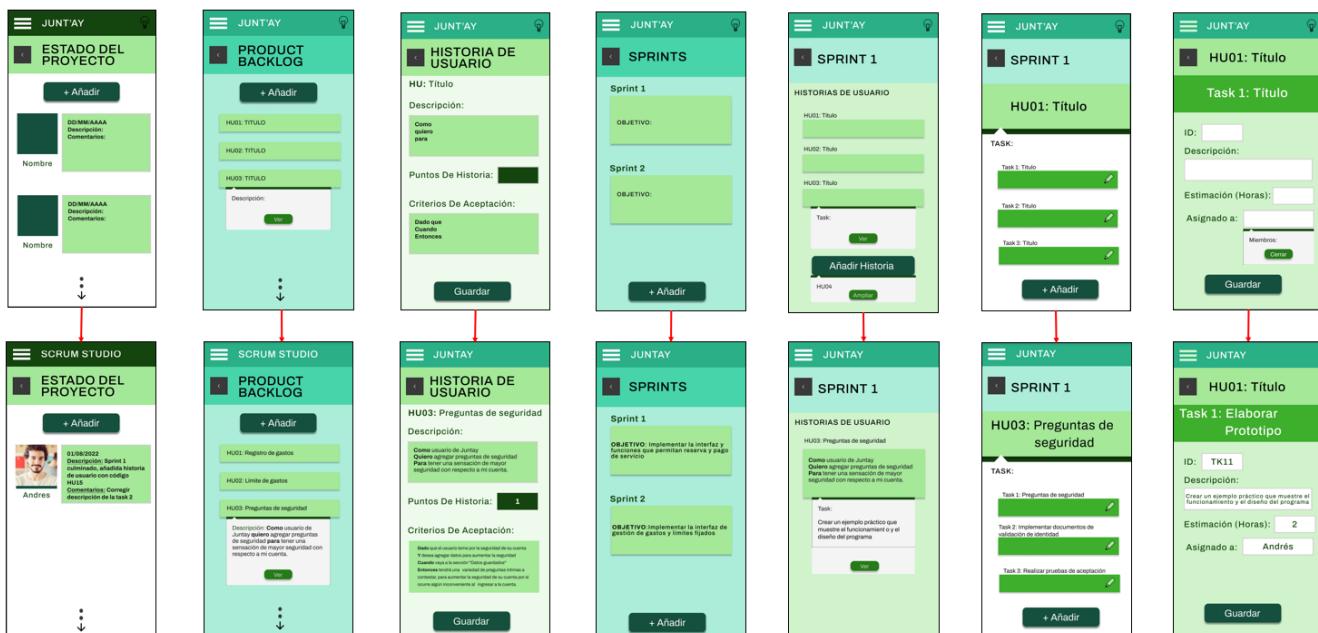
Por otro lado, si solamente se presiona se muestra la interfaz de la tercera imagen, que permite la modificación de los datos de la Historia de Usuario. En esta pestaña se presenta un título, la descripción que sigue la estructura **Como, quiero, para;** los puntos de historia respectivos según la serie de Fibonacci, y los criterios de aceptación, los cuales siguen la estructura **Dado que, cuando, entonces.** Finalmente, una vez modificada o creada la HU se guarda.



User Goal: Trabajar el Sprint Backlog

User Persona: Estudiantes que trabajan con Scrum y Profesionales capacitados en Scrum ambos tienen el mismo funcionamiento.

Ruta: Cuando el usuario selecciona la opción de sprints en la pestaña de “Estado de Proyecto”, podrá visualizar el sprint actual y los sprints pasados realizados en la duración del proyecto. Al seleccionar cada uno, se encuentra una colección de historias de usuarios que se han proyectado para el sprint seleccionado. El líder del equipo tiene la capacidad de modificar, añadir o remover las historias de usuario dentro de los sprints, además de modificar sus datos. Cada miembro del equipo será notificado de los cambios realizados.



User Goal: Ejemplos de etapas de Scrum

User Persona: Estudiantes que trabajan con Scrum

Ruta: En este caso se muestran las pantallas de trabajo de Scrum Studio y como se tiene de user persona a estudiantes que trabajan con Scrum, entonces, se proponen ejemplos para que los estudiantes puedan guiarse y completar sus trabajos en caso no estén familiarizados con la metodología Scrum. Se pueden observar ejemplos de los trabajadores añadidos, el product backlog, las historias de usuario, sprints y tasks.

CONCLUSIONES

Scrum Studio, la propuesta que el startup Integradis ofrece al mercado, se presenta como solución para el Problem Statement inicialmente formulado, proporcionando un entorno de desarrollo para estudiantes, profesionales y equipos de trabajo que deseen utilizar el marco de trabajo Scrum para elaborar proyectos de alta complejidad dentro de un límite de tiempo establecido.

BIBLIOGRAFÍA

García, M; Sepúlveda, J y Montoya, L. (2017). Metodologías Ágiles de Desarrollo, un Caso de Aplicación en Medellín, Colombia 2016 - 2017. Universidad Católica Luis Amigo. Recuperado de: <https://revistas.ucatolicaluisamigo.edu.co/index.php/lampsakos/article/view/2521> [Consulta: 27 de agosto del 2022].

Rosselló, V. (s.f.). 13 herramientas agile para la gestión ágil de proyectos. Iebschool. Recuperado de: <https://www.iebschool.com/blog/herramientas-gestion-agil-proyectos-agile-agile-scrum/> [Consulta: 27 de agosto del 2022].

SII ConcateL. (s.f.). Los Scrum Studios, cada vez más buscados por las empresas. Recuperado de: <https://sii-concateL.com/scrum-masters-cada-vez-mas-buscados/> [Consulta: 27 de agosto del 2022].

ANEXOS

Videos de Exposición

- TB1 - <https://youtu.be/WZvNGQ3cHUY>
- TB2 - <https://youtu.be/O3L0TQKEV3A>
- TP - <https://youtu.be/6Ahrro9PtN4>