



Control de documento

Nombre del proyecto	Health Delivery
Cierre de iteración	E1 07/10/2022
Generador por	Gustavo Maximiliano Ambriz Zamarripa
Aprobado por	Christian Emmanuel Escalera Cerda
Alcance de la distribución del documento	Control interno para todo el proyecto.



Índice

Sobre este documento	
Resumen de la iteración	3
Identificación	3
Hitos Especiales	3
Artefactos y evaluación	4
Riesgos y Problemas	4
Notas y Observaciones	4
Asignación de recursos	5
Anexos	6
Referencias a otros documentos	10
Glosario de términos	10
Significado de los elementos de la notación gráfica	10
Estereotipado UML utilizado	10
Significado de los elementos No UML	10



Sobre este documento

La calidad se logra por medio de la revisión constante de las actividades que conducen desde la idea al producto. Al momento del cierre de una iteración es buen momento para hacer un alto, y evaluar lo logrado, los problemas encontrados y los retos a enfrentar.

El presente documento marca el final de la iteración *E1*, y contiene una evaluación de los artefactos y actividades realizadas durante la misma.

Se recogen también las impresiones y observaciones hechas durante el desarrollo de la iteración, así como el esfuerzo invertido en cada una de las disciplinas involucradas.



Resumen de la Iteración

Identificación

Código de iteración: I2, E1, C1, T2...

Se suele usar la siguiente convención: I, E, C, T por la inicial de la fase a la que pertenece la iteración: Inicio, Elaboración, Construcción o Transición.

Se sigue con un número o correlativo que cuenta desde uno.

Fecha de inicio y cierre es auto explicativo. Lo mismo con los comentarios, de haberlos.]

Código de la iteración	Fase a la que pertenece	Fecha de inicio	Fecha de cierre	Comentarios
E1	Elaboración	13/03/2023	17/03/2023	Se realizó de manera óptima el sprint

Hitos especiales

El sprint se realizó en su totalidad

Artefactos y evaluación

Artefacto	Meta (%)	Comentarios
I-01	100%	Se hizo la comparación de apps para el diseño para la página web, se tomaron en cuenta diferentes puntos para su elección
E-01	85%	Se nos dificultó un poco el diseño ya que requirió más tiempo de lo esperado
E-02	85%	Se nos dificultó un poco el diseño ya que requirió más tiempo de lo esperado

Artefacto	Aspecto a evaluar	Evaluación	Comentarios
I-01	Tabla comparativa	100%	Se logró lo esperado al ver las comparaciones
E-01	Prototipo de diseño	80%	Se tomó la base que se tenía del diseño original, pero este se modificó un poco para ser más fácil su funcionamiento para el usuario
E-02	Prototipo de diseño	80%	Se tomó la base que se tenía del diseño original, pero este se modificó un poco para ser más fácil su funcionamiento para el usuario

Riesgos y problemas

RJE-05 Subestimación de tiempo

Nos tuvimos que regresar al anterior sprint para poder completar uno de los puntos que quedaron incompletos y esto retrasó el sprint de esta semana.

RJE-08 Conflictos entre personal

Al momento de tratar de hacer los principales diseños hubo conflicto entre el personal al tratar de ver cómo estaba distribuido los menús

Notas y observaciones

Se tuvo que volver al anterior sprint para poder completarlo en un 100% ya que uno de los puntos aún faltaba un poco por acabar pero en esta semana de sprint se pudo completar el anterior y este sprint a su totalidad



Asignación de recursos

Rol	Horas-Hombre	Desempeñado por	Observaciones
Technical Support	2 Hrs.	Gustavo M.A.Z.	Se administro el funcionamiento ante el diseño otorgado
Managing Agent	6 Hrs.	Gustavo M.A.Z.	Se han administrado los documentos
Scrum Master	12 Hrs.	Christian E.E.C	Se ha estado al cargo del proyecto
QOS	2 Hrs.	Christian E.E.C	Se modifiko algunas cosas del diseño
Designer	4 Hrs.	Christian E.E.C	Se hicieron los 2 principales diseños
Quality Control	2 Hrs.	Christian E.E.C	Se consideraron los factores de calidad para los diseños

Anexos

Anexo A.

Tabla Comparativa acerca de las diferentes aplicaciones tomadas en cuenta a utilizar

Aplicación de Diseño	Adobe Photoshop	Adobe XD	Sketch	Figma
Costo	Suscripción mensual o anual	Suscripción mensual o anual	Pago único por licencia	Suscripción mensual o anual
Interfaz de usuario	Compleja, requiere conocimientos avanzados	Simple y fácil de usar	Interfaz limpia e intuitiva	Interfaz limpia e intuitiva
Funcionalidad	Amplio conjunto de herramientas y opciones avanzadas	Diseño de prototipos y colaboración	Diseño de interfaz de usuario y herramientas de prototipado	Diseño de interfaz de usuario y herramientas de prototipado
Compatibilidad	Amplia compatibilidad con otros productos de Adobe	Integración con la nube de Adobe y otras aplicaciones de Adobe	Limitada compatibilidad con otros programas	Amplia compatibilidad con otras herramientas de diseño y desarrollo

Aplicación de Diseño	Adobe Photoshop	Adobe XD	Sketch	Figma
Colaboración	Limitada colaboración en tiempo real	Posibilidad de colaboración en tiempo real con otros usuarios de Adobe XD	Colaboración en tiempo real con otros usuarios de Sketch	Colaboración en tiempo real con otros usuarios de Figma
Aprendizaje	Requiere tiempo y conocimientos avanzados	Fácil de aprender y utilizar	Requiere un poco de tiempo para aprender, pero no es difícil	Fácil de aprender y utilizar

Conclusión

En general, Adobe Photoshop es una herramienta avanzada que ofrece una gran cantidad de herramientas y opciones para el diseño de sitios web, pero puede requerir tiempo y conocimientos avanzados para dominarla. Adobe XD es una herramienta de diseño de prototipos y colaboración, con una interfaz simple y fácil de usar. Sketch es una herramienta de diseño de interfaz de usuario con una interfaz limpia e intuitiva, y herramientas de prototipado. Figma es una herramienta de diseño de interfaz de usuario y herramientas de prototipado, con amplia compatibilidad con otras herramientas de diseño y desarrollo, y posibilidad de colaboración en tiempo real con otros usuarios. Cada aplicación tiene sus fortalezas y debilidades, y la elección dependerá de las necesidades y preferencias del usuario.

Anexo B. Diseño de Aplicación móvil en sistema operativo IOS de la página de inicio y el Launch Screen

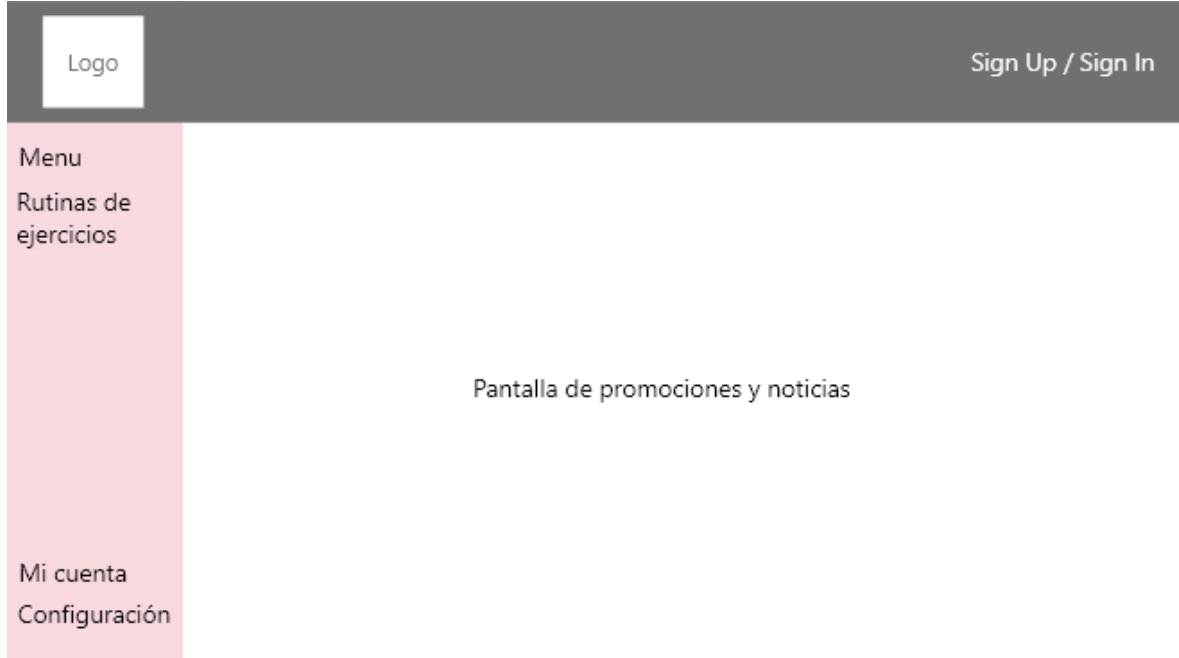


Conclusión: Tenemos los apartados de lo que usaría cada usuario para poder tener una forma más sencilla de utilizar la aplicación al momento de querer llevar a cabo una de cualquiera de las acciones que permite nuestra aplicación en desarrollo, en las imágenes agregamos el Launch Screen y el inicio de la app, los UIImageView del launch screen mostrarán el logo y en el inicio las imágenes del menu a corresponder



Anexo C

Prototipo de diseño de pagina web



Conclusión

Por el momento contamos con lo básico e indispensable con lo que contará la página web por lo mismo es un prototipo que se tiene espero terminar en el próximo sprint, faltan agregar apartados de descarga para el app móvil, chat etc pero esto se cubrirá la siguiente semana



Glosario de términos

Launch Screen: Término que se utiliza para referencia la pantalla de carga de una aplicación al momento de ejecutarla

ImageView: Es un término que se utiliza en el desarrollo para referenciar un objeto que se utiliza para mostrar imágenes a desear en el área resalta

Significado de los elementos de la notación gráfica

Estereotipado UML utilizado

Significado de los elementos No UML

Factores de McCall

Factor	Metrica	Calificacion	Comentarios
Correccion	Consistencia	2	Esta métrica nos da coherencia al momento de realizar el factor
Fiabilidad	Exactitud	2	La métrica la escogimos ya que nos da un valor exacto de uno confiabilidad
Eficiencia	Consicion	2	Nos ayuda a tener un mayor número de ideas
Integridad	Seguridad	2	Nos proporciona seguridad en nuestra integridad como empresa
Mantenimiento	Consistencia	2	Se mantiene estable el mantenimiento
Flexibilidad	Simplicidad	1	Escogimos esta métrica ya que se mantiene simple nuestra flexibilidad
Capacidad de prueba	Facilidad de operación	3	Esta métrica la tomamos ya que la capacidad de prueba queremos realizarla de una manera simple
Portabilidad	Generalidad	2	Tomamos esta métrica ya que como bien dice el factor ocupamos que sea abierto a todos
Usabilidad	Operatividad	3	Tomamos esta métrica ya que obtenemos distintas capacidades de realizar una función



Interoperabilidad	Estandarización de datos	3	Escogimos esta métrica para tener una mayor velocidad y obtención de datos
		22	