

Libro Blanco

Gestión de Proyectos de software



Instituto Tecnológico de la Laguna

18131215	Gustavo Maximiliano Ambriz Zamarripa
18131395	Christian Emmanuel Escalera Cerda

Índice

Introducción	2
Características técnicas del proyecto	3
Acciones realizadas	4
Seguimiento y control del proyecto	5
Resultados y beneficios obtenidos	15
Resumen ejecutivo del informe final	17
Anexos	18
Glosario	20

Introducción.

El proyecto de Health Delivery, desarrollado por nuestra empresa llamada CEAG, tiene como objetivo brindar a nuestros usuarios una herramienta integral para el cuidado de la alimentación y el ejercicio, con el fin de promover un estilo de vida saludable y facilitar la adhesión a un plan alimenticio personalizado. Conscientes de las dificultades que muchas personas enfrentan al intentar llevar una vida más saludable, hemos creado una aplicación y página web que aborda estos desafíos, permitiendo a nuestros usuarios crear platillos y planes de comidas racionadas de manera sencilla y adaptada a sus preferencias y necesidades individuales.

Antecedentes y Justificación:

En la actualidad, existe una creciente conciencia sobre la importancia de seguir una alimentación equilibrada y realizar ejercicio regularmente para mantener una buena salud. Sin embargo, muchas personas se ven obstaculizadas por la falta de conocimiento, tiempo y recursos necesarios para implementar un plan alimenticio adecuado. A menudo, la dificultad radica en la elaboración de comidas controladas, saludables y con cantidades precisas, lo cual puede llevar a una desmotivación y al abandono de los propósitos de mejorar y crecer en términos de salud.

Objetivo Principal:

Nuestro objetivo principal es desarrollar una plataforma que contribuya a la portabilidad de datos en la nube, permitiendo a nuestros usuarios llevar un seguimiento y control eficiente de su plan alimenticio. A través de nuestra aplicación, brindaremos la facilidad de acceso y manejo de datos en la nube, lo cual permitirá a los usuarios acceder a sus planes de comidas desde cualquier dispositivo, en cualquier momento y lugar. Esto elimina las barreras asociadas con la falta de portabilidad y facilita la adhesión a un estilo de vida saludable.

Con la visión de Health Delivery de lograr un mejor estilo de vida para nuestros usuarios, nuestra aplicación y página web se encargará de proporcionar un enfoque integral, eliminando las preocupaciones relacionadas con el tiempo, el costo y la preparación de las comidas. Nuestra misión es brindar la facilidad de crear desde un platillo hasta una semana de comidas racionadas, adaptadas a las preferencias y necesidades individuales de cada usuario. A través de nuestra plataforma, nos esforzamos por alcanzar a un gran número de personas, animándolas a alcanzar sus propósitos relacionados con su salud.

El proyecto de Health Delivery tiene como objetivo principal desarrollar una aplicación que contribuya a mejorar la calidad de vida de las personas al facilitar el seguimiento y control de su plan alimenticio. Nuestra empresa, CEAG, se compromete a ofrecer una solución práctica y accesible, superando los obstáculos asociados con la implementación de un estilo de vida saludable. A través de nuestra plataforma, esperamos fomentar un cambio positivo en la forma en que las personas se alimentan y se ejercitan, brindándoles las herramientas necesarias para lograr sus metas de bienestar.

Características técnicas del proyecto

1. Software:

- Xcode: Se utilizará Xcode como entorno de desarrollo integrado (IDE) para la creación y desarrollo de la aplicación móvil. Xcode es una herramienta ampliamente utilizada en el desarrollo de aplicaciones para dispositivos iOS, lo que nos permitirá aprovechar sus características y funcionalidades para crear una experiencia de usuario fluida y optimizada.
- HTML: Para el desarrollo de la página web complementaria de la aplicación, se utilizará HTML (HyperText Markup Language). HTML es el lenguaje estándar para crear y estructurar contenido en la web, lo que nos permitirá diseñar una interfaz web atractiva y accesible para los usuarios que deseen acceder a la aplicación desde un navegador en su dispositivo.
- Firebase: Para la gestión de la base de datos en tiempo real y el almacenamiento de datos, se utilizará Firebase. Firebase es una plataforma de desarrollo móvil y web que proporciona una variedad de servicios, incluyendo una base de datos en tiempo real, autenticación de usuarios, almacenamiento en la nube, entre otros. Aprovecharemos Firebase para almacenar y sincronizar los datos relacionados con las rutinas de ejercicio, recetas y planes alimenticios personalizados.

2. Hardware:

- Dispositivos móviles: La aplicación desarrollada estará dirigida a dispositivos iOS, por lo que se requerirá un dispositivo móvil compatible, como un iPhone o un iPad, para poder utilizar la aplicación.
- Dispositivos de computadoras portátiles: La aplicación fue desarrollada en 2 diferentes dispositivos una fue una MacBook para lograr hacer el código para la aplicación móvil y el segundo dispositivo fue una laptop con la cual se uso visual studio para la creación de la página web.

Acciones realizadas

- Realización de codificación para la aplicación móvil con el uso del lenguaje Swift en la plataforma de programación xcode en dispositivos Apple.
- Realización de código en el entorno de desarrollo visual en lenguaje html para la realización de página web donde va alojado nuestra imagen de empresa y valores.
- Seguimiento de proyecto al momento del día para estar al pendiente ya sea el scrum master o el desarrollador del avance del proyecto en cuestión a realizarse.
- Tomas de decisiones basádo nos en las acciones que se llevaron a cabo mediante la continuidad de los sprint en relación a lo largo del proyecto.
- Análisis en base a los requerimientos de software que llevamos a cabo en la realización del proyecto tanto web como móvil para así poder integrar de una mejor manera los puntos acordados en nuestros diagramas y tablas.
- Documentación acerca de los proyectos en realización al momento de llevarlos a cabo para así generar una mejor manera de lectura y entendimiento.
- Se tuvieron casos de riesgos como ya fuera una simple enfermedad tal como que tendría que el sujeto en cuestión retrasar por unos días el seguimiento de la realización del proyecto de su parte
- Organización de recursos para mantener un buen entorno de trabajo tanto óptimo como limpio, tener de manera cuidada la presentación al momento de sprint o de avance para poder ir tomando en cuenta el seguimiento y no se pueda perder información para el scrum master como para los otros integrantes del proyecto
- Realización de pruebas en el proyecto en cada paso llevado a cabo para poder ver en qué fallaba cada momento de la aplicación o que le faltaba para poder continuar con un desarrollo óptimo
- Realización de presupuesto para poder tener un margen óptimo de los costos y gastos que serían necesarios para el desarrollo final del proyecto
- Realización de costo total del desarrollo del proyecto final para el cliente con un sistema de realización en el sistema cocomo intermedio
- Realización de contrato para el proyecto de desarrollador cliente
- Realización de diseños acerca del proyecto realizado en la aplicación móvil
- Diseños sobre pagina web para el concepto de la aplicación y empresa desarrolladora
- Cambio de fecha de actividad a realizar en sprint 4 se realizó en sprint 5
- Cambio de fecha de actividad a realizar en sprint 9 y se realizó en sprint 10

Seguimiento y control del proyecto

Sprint 01:

La Iteración I1 pertenece a la fase de Inicio y se llevó a cabo desde el 20/02/2023 hasta el 24/02/2023. Durante esta iteración, se descubrió la manera correcta de realizar un seguimiento del proyecto y se cumplió el primer hito del proyecto al investigar los requisitos necesarios.

En cuanto a los artefactos y evaluación, se realizaron diferentes tareas de investigación y comparación de programas similares, sistemas operativos, bases de datos, requisitos de interfaz y patrones de colores.

Se evaluaron diferentes aspectos en cada uno de estos artefactos, como el costo, la variedad de opciones, la compatibilidad y las características. En general, se lograron buenos resultados en la mayoría de los aspectos evaluados, aunque hubo algunos detalles que se pueden mejorar en futuras iteraciones.

En términos de riesgos y problemas, se registraron dos incidentes. Uno de los miembros del equipo estuvo enfermo durante dos días, lo que afectó su rendimiento. Además, hubo desacuerdos y falta de comunicación al realizar una actividad.

En cuanto a la asignación de recursos, se detalla la cantidad de horas dedicadas por cada rol en la iteración, donde se destaca el papel del Scrum Master en la gestión del proyecto.

En los anexos, se presentan diferentes tablas comparativas y conclusiones obtenidas de la investigación realizada durante la iteración. Estas incluyen la comparación de programas similares, sistemas operativos, bases de datos, requisitos de interfaz y patrones de colores.

En resumen, durante la Iteración I1 se realizaron investigaciones y evaluaciones importantes para sentar las bases del proyecto Health Delivery. Se lograron avances significativos en la comprensión de los requisitos y en la toma de decisiones clave para el desarrollo del software.

Sprint 02:

El segundo sprint se denomina "I2" y pertenece a la fase de inicio del proyecto. Comenzó el 27 de febrero de 2023 y finalizó el 3 de marzo de 2023. Durante este sprint, se desarrolló de manera óptima la comparación de diseños.

En cuanto a los hitos especiales, se cumplió casi en su totalidad el objetivo de este sprint, a pesar de algunos inconvenientes.

En términos de los artefactos y evaluaciones, se establecieron metas para cada uno de ellos. Para el artefacto I1 (diseño principal), se logró observar el diseño de manera adecuada pero no al 100%. El artefacto I2 (login) tuvo una observación adecuada, pero faltaron puntos a tratar. El artefacto I3 (interfaz médica) se observó de manera completa y se adquirió un conocimiento completo. El artefacto I4 (interfaz) tuvo una observación adecuada, aunque faltó profundizar en algunas comparaciones y puntos a tratar. Por último, el artefacto I5 (conjunto de planes) contó con la información necesaria, pero no en su totalidad.

En cuanto a los aspectos evaluados, se asignaron porcentajes a cada artefacto. El I1 (tabla comparativa) obtuvo una evaluación del 80% debido a que faltó profundidad en la comparación. El I2 (tabla comparativa) tuvo una evaluación del 85% debido a que faltaron puntos a tratar. El I3 (tabla comparativa) obtuvo una evaluación del 100% y cumplió con las expectativas. El I4 (tabla comparativa) tuvo una evaluación del 85% debido a que se pudo profundizar un poco más en las comparaciones y puntos a tratar. Por último, el I5 (tabla comparativa) obtuvo una evaluación del 90% debido a la falta de información complementaria.

Durante esta iteración, se identificaron algunos riesgos y problemas. El "RJE-03 Enfermedad" fue causado por un integrante del equipo que estuvo enfermo durante 3 días y no pudo rendir como se esperaba. El "RJE-13 Falta de comunicación" ocasionó desacuerdos al realizar actividades, pero se resolvieron a tiempo.

En cuanto a la asignación de recursos, se detallaron los roles y las horas dedicadas por cada persona. El "Managing Agent" dedicó 10 horas y se trabajó lo esperado, aunque pudo haber sido más profundo. El "Scrum Master" dedicó 8 horas y cumplió con las responsabilidades del proyecto. El "QOS" invirtió 4 horas en la investigación y aseguramiento de la calidad del proyecto. El "User Experience" también invirtió 4 horas y se tuvo una primera experiencia satisfactoria en ese aspecto.

Además, se incluyeron anexos en el informe. El Anexo A se refiere a la comparación de diseños, donde se evaluaron diferentes aspectos como el funcionamiento, la gama de colores y la estética visual de cada diseño.

En resumen, durante el segundo sprint se realizó la comparación de diseños de manera óptima, cumpliendo en su mayoría con los hitos establecidos. Se identificaron algunos riesgos y problemas, pero se resolvieron adecuadamente.

Sprint 03:

El tercer sprint, identificado como I3, pertenece a la fase de Inicio y tuvo lugar desde el 6 de marzo de 2023 hasta el 10 de marzo de 2023. Durante este sprint, se llevó a cabo la comparación y desarrollo de diseño, así como la evaluación de los factores de McCall.

En cuanto a los hitos especiales, se logró cumplir en su totalidad con el sprint, lo cual es un logro significativo. Sin embargo, también hubo algunos problemas y riesgos identificados. El RJE-13 se refiere a la falta de comunicación, lo cual generó desacuerdos en la realización de algunas actividades, pero se lograron resolver. El RJE-24 indica que no se tenía un respaldo de archivos del desarrollo del proyecto, lo cual es importante tener para evitar pérdidas de información. Además, el RJE-03 menciona que un integrante del equipo no pudo asistir en los días previstos debido a una enfermedad, lo que afectó el trabajo planificado.

En cuanto a los artefactos y evaluaciones, se evaluaron tres artefactos: I-01, I-02 e I-03. El I-01 cumplió en su totalidad con la meta esperada para el diseño de los planes alimenticios. El I-02 alcanzó el 90% de la meta, faltando un poco de automatización en el diseño de los chats. El I-03 cumplió en su totalidad con la meta establecida.

En la asignación de recursos, se detalla el tiempo invertido por cada rol. El Managing Agent dedicó 12 horas, el Scrum Master 18 horas y el User Experience 15 horas. Se menciona que se trabajó lo esperado, aunque se sugiere que podría haberse profundizado más en el desempeño.

En los anexos, se incluye el Anexo A, donde se realizó una investigación sobre diseños de planes editables, chat con encargado, tipo de plan y suscripción. Se compararon los diseños en cuanto a su funcionamiento, gama de colores y aspecto visual. Se concluyó que el diseño es importante para atraer a los usuarios, y se busca que sea atractivo y amigable.

Por último, se presenta un glosario de términos y se mencionan los factores de McCall evaluados. Se asignó una calificación a cada factor y se proporcionaron comentarios sobre cada métrica evaluada.

En resumen, el tercer sprint (I3) se enfocó en la comparación y desarrollo de diseños, así como la evaluación de los factores de McCall. Aunque se lograron cumplir los hitos y metas establecidos, se enfrentaron problemas de comunicación, falta de respaldos y ausencia de un miembro del equipo debido a una enfermedad.

Sprint 04:

El sprint número 4, correspondiente a la iteración E1 (Elaboración), se llevó a cabo desde el 13 de marzo de 2023 hasta el 17 de marzo de 2023. Durante este sprint, se logró completar todas las tareas planificadas.

En cuanto a los artefactos y su evaluación, el artefacto I-01, que consistió en una tabla comparativa de aplicaciones de diseño para la página web, se completó al 100% y se logró realizar la comparación de diferentes aplicaciones teniendo en cuenta varios puntos importantes.

Sin embargo, los artefactos E-01 y E-02, que se referían a prototipos de diseño, obtuvieron una evaluación del 85% cada uno. Estos prototipos requerían más tiempo del esperado, lo que dificultó su diseño completo, pero se logró realizar una versión modificada que facilitara su funcionamiento para el usuario.

En cuanto a los riesgos y problemas, se identificaron dos. El RJE-05 fue la subestimación de tiempo, lo que llevó a tener que volver al sprint anterior para completar una tarea que quedó inconclusa, retrasando así el sprint actual. El RJE-08 fue el conflicto entre el personal al tratar de distribuir los menús principales en los diseños, lo cual generó tensiones entre los miembros del equipo.

En cuanto a la asignación de recursos, se detalla el desempeño por rol y las horas-hombre dedicadas por cada miembro del equipo. Se mencionan los roles de Technical Support, Managing Agent, Scrum Master, QOS, Designer y Quality Control, y las horas dedicadas por cada uno de ellos.

En los anexos, se incluyen una tabla comparativa de diferentes aplicaciones de diseño, una muestra del diseño de la aplicación móvil en sistema operativo iOS y un prototipo de diseño de la página web. Se brindan conclusiones sobre cada uno de estos elementos.

Finalmente, se presenta un glosario de términos utilizado, la explicación de la notación gráfica empleada y los factores de McCall evaluados para el proyecto, junto con su calificación y comentarios correspondientes.

En resumen, el sprint número 4 se completó satisfactoriamente, aunque con algunos contratiempos y retrasos. Se logró avanzar en los artefactos planificados y se identificaron algunos riesgos y problemas a tener en cuenta en el desarrollo del proyecto.

Sprint 05:

El sprint 5 se centra en el resumen de la Iteración 2 de la fase de elaboración. Durante este sprint, se completaron los prototipos de diseño y se lograron los hitos establecidos. Se evaluaron los artefactos E-01, E-02 y E-03, cumpliendo en su totalidad con los aspectos de diseño requeridos, aunque se señaló un pequeño error en el diseño del "sign up" que indicaba "sign in". Hubo algunos riesgos y problemas debido a requisitos confusos/ambiguos al principio, pero se logró superarlos. Se rehizo la pantalla principal para mejorar su calidad y usabilidad.

En cuanto a la asignación de recursos, se detallan las horas dedicadas por cada rol, donde se destaca el Technical Support, Managing Agent, Scrum Master, QOS, Designer y Quality Control.

Los anexos A, B y C presentan los diseños de la aplicación en IOS (log in, sign up y password recovery), los diseños de la página web de log in, y el diseño de la página principal, respectivamente.

Finalmente, se evalúan los factores de McCall, donde se asigna una calificación a cada métrica evaluada, destacando la consistencia, exactitud, concisión, seguridad, mantenimiento, simplicidad, facilidad de prueba, generalidad, operatividad, estandarización de datos e interoperabilidad.

En resumen, el sprint 5 fue exitoso en términos de cumplimiento de los hitos y evaluación de los artefactos, a pesar de algunos problemas iniciales. Se logró mejorar la calidad de los diseños y se asignaron los recursos necesarios para el proyecto. También se realizaron evaluaciones en función de los factores de McCall para garantizar la calidad del software.

Sprint 06:

El sprint 6 corresponde a la Iteración 3 de la fase de Elaboración. Durante este sprint, se completaron todas las actividades a evaluar con éxito. Se evaluó el artefacto I1, que consistía en la codificación del login, y se cumplió en su totalidad con los aspectos requeridos.

En cuanto a la asignación de recursos, se detallan las horas dedicadas por cada rol, destacando el Technical Support, Managing Agent, Scrum Master, QOS, Designer, Quality Control y Developer.

El anexo A muestra el código del login con autenticación para la aplicación móvil, donde se importan las librerías UIKit y FirebaseCore para utilizar el servicio en la nube de Firebase. Se menciona que este código es necesario para realizar el login con base de datos en la nube, pero se señala que actualmente no se utiliza en ninguna parte de la ejecución.

Los factores de McCall son evaluados, asignando una calificación a cada métrica evaluada. Se destacan aspectos como la consistencia, exactitud, concisión, seguridad, mantenimiento, simplicidad, facilidad de prueba, generalidad, operatividad, estandarización de datos e interoperabilidad.

En resumen, el sprint 6 fue exitoso en términos de completar las actividades de la iteración y evaluar el artefacto I1. Se asignaron los recursos necesarios para el proyecto y se proporcionó un código de login con autenticación. Se evaluaron los factores de McCall para garantizar la calidad del software.

Sprint 07:

El número 7 corresponde a la Iteración 4 de la fase de elaboración. Durante este sprint, se completaron todas las actividades a evaluar con éxito. Se evaluó el artefacto I1, que consistía en la documentación y revisión de código, y se cumplió en su totalidad con los aspectos requeridos.

En cuanto a la asignación de recursos, se detallan las horas dedicadas por cada rol, destacando el Technical Support, Managing Agent, Scrum Master, QOS, Designer, Quality Control y Developer.

El anexo A muestra un ejemplo de código HTML y CSS para una página de inicio de sesión (login) de la aplicación. Se incluye un encabezado con el logo de Health Delivery, un contenedor para el formulario de login y una sección con una imagen de fondo. Se destacan los estilos CSS aplicados a cada elemento.

En la conclusión, se menciona que la revisión de la documentación y la codificación del código web ayudaron a mejorar el orden y prioridades en los seguimientos.

Los factores de McCall son evaluados, asignando una calificación a cada métrica evaluada. Se destacan aspectos como la consistencia, exactitud, concisión, seguridad, mantenimiento, simplicidad, facilidad de prueba, generalidad, operatividad, estandarización de datos e interoperabilidad.

En resumen, el sprint 7 fue exitoso en términos de completar las actividades de la iteración y evaluar el artefacto I1. Se asignaron los recursos necesarios para el proyecto y se proporcionó un ejemplo de código HTML y CSS para la página de login. Se evaluaron los factores de McCall para garantizar la calidad del software.

Sprint 08:

El sprint número 8 se realizó en la fase de Elaboración y tuvo lugar desde el 24/04/2023 hasta el 28/04/2023. Durante este sprint se completaron todas las actividades planificadas y se evaluó el desempeño de la documentación y la revisión de código.

El hito especial de este sprint fue la exitosa finalización del sprint.

Los artefactos evaluados en este sprint fueron la documentación y revisión de código de la aplicación móvil junto con PayPal, y se logró alcanzar el 100% de la meta establecida para estos aspectos.

Se identificó un riesgo o problema durante la iteración, relacionado con la enfermedad de un miembro del equipo que afectó su contribución y su asistencia al avance del proyecto.

Se observó que, debido a la enfermedad, uno de los miembros del equipo tuvo que trabajar desde casa.

En cuanto a la asignación de recursos, se detalla el desempeño de cada rol y las horas-hombre dedicadas a cada uno de ellos.

Se adjunta el código de iOS relacionado con el inicio de sesión y validación con el servicio de Facebook, creación de cuenta en la aplicación, confirmación de correo y la implementación de PayPal.

En la conclusión del sprint se destaca que la implementación de las herramientas necesarias contribuyó al desarrollo del proyecto y se logró terminar en tiempo y forma. También se menciona el aprendizaje sobre el uso adecuado de las herramientas de implementación y la generación de una organización óptima para el desarrollo del proyecto.

Finalmente, se presenta un glosario de términos utilizados y se proporciona una evaluación de los factores de McCall con sus respectivas métricas y calificaciones.

Sprint 09:

El sprint número 9 se realizó en la fase de Elaboración y tuvo lugar desde el 01/05/2023 hasta el 05/05/2023. Durante este sprint, se llevó a cabo el acomodo de las carpetas en su mayoría.

El hito especial de este sprint fue que se completó casi en su totalidad.

Los artefactos evaluados en este sprint fueron el reporte de documentación del proyecto, con una meta del 80%. Se logró alcanzar el 75% de la meta establecida, pero aún falta finalizarlo y llevarlo a su revisión completa.

Se identificó un riesgo o problema durante la iteración, relacionado con la documentación incompleta. Faltan agregar algunas cosas al libro blanco en la mayoría de los casos.

Se observa que es necesario que el trabajo también esté completamente documentado para poder considerar este sprint como completado en su totalidad.

En cuanto a la asignación de recursos, se detalla el desempeño de cada rol y las horas-hombre dedicadas a cada uno de ellos.

En la conclusión del sprint se destaca que al comenzar la documentación final y los reportes correspondientes, se ha logrado un gran hito en el desarrollo del proyecto. La documentación final es fundamental para asegurar la transferencia de conocimientos y la continuidad del proyecto en el futuro, mientras que los reportes permiten evaluar los resultados y tomar decisiones informadas para mejorar el desempeño del equipo y del proyecto en general.

Finalmente, se presenta un glosario de términos utilizados y se proporciona una evaluación de los factores de McCall con sus respectivas métricas y calificaciones.

Sprint 10:

El último sprint, número 10, pertenece a la fase de Testing y tuvo lugar desde el 08/05/2023 hasta el 12/05/2023. Durante este sprint, se realizó satisfactoriamente el primer testing de la aplicación.

El hito especial de este sprint fue que se completó en su totalidad.

El artefacto evaluado en este sprint fue el reporte del primer testing, con una meta del 100%. Se logró alcanzar la meta establecida, realizando efectivamente el primer testing de la aplicación.

En cuanto a riesgos y problemas, no se mencionan específicamente en el resumen proporcionado.

En la asignación de recursos, se detalla que el desarrollador estuvo a cargo de la aplicación y corrigió las fallas anteriores para su correcto funcionamiento, mientras que el Scrum Master continuó al frente del proyecto.

Se incluye un anexo con capturas de pantalla durante la aplicación en el móvil de prueba.

En la conclusión del sprint se destaca que el objetivo principal fue desarrollar y probar una aplicación móvil que permita a los usuarios guardar sus datos en la nube y acceder a comidas saludables para ayudarles en su dieta. Se trabajó en la implementación de una infraestructura en la nube segura y se agregaron variedades de comidas saludables a la aplicación.

También se presenta un glosario de términos, pero no se proporciona información adicional en el resumen sobre los factores de McCall y sus métricas.

En general, el sprint 10 fue completado exitosamente, y se realizaron avances significativos en el desarrollo y prueba de la aplicación móvil.

Resultados y beneficios obtenidos

Resultados del seguimiento y control:

- Como resultado inicial obtuvimos el resultado esperado en la aplicación que resulta con la guardada de correos y cuentas en la nube para poder mantener el conteo en cualquier momento y en cualquier lado como era esperado
- A lo largo de los sprints presentados, se han realizado seguimientos y controles regulares, lo cual ha permitido monitorear el avance del proyecto y tomar decisiones informadas.
- Sin embargo, se identificó que en el sprint 9 no se completó en su totalidad, lo que generó la necesidad de regresar a ese sprint para completarlo antes de avanzar al siguiente. Esto indica una oportunidad de mejora en los controles para garantizar la finalización adecuada de cada sprint.

Beneficios de la solución propuesta:

- La solución propuesta consiste en el desarrollo de una aplicación móvil que permite a los usuarios guardar datos en la nube y acceder a comidas saludables. Los beneficios de esta solución incluyen:
 - Facilitar la gestión de datos de los usuarios, permitiéndoles almacenarlos de forma segura en la nube.
 - Proporcionar opciones de comidas saludables para ayudar a los usuarios a mejorar su dieta.
 - Ofrecer un proceso de inicio de sesión y registro fácil y seguro para los usuarios.
- La realización de la página web ya que cuenta con su objetivo de dar a conocer la empresa que somos y lo que ofrecemos con nuestra aplicación

Faltantes y mejoras sugeridas:

- Según la información proporcionada, uno de los faltantes es la documentación completa del proyecto. Para futuras versiones, se recomienda enfocarse en completar y mejorar la documentación, ya que es esencial para asegurar la transferencia de conocimientos y la continuidad del proyecto en el futuro.
- Además, se menciona que la documentación del primer testing de la aplicación se realizó efectivamente, pero no se proporciona información sobre los resultados o problemas identificados durante ese proceso. Sería beneficioso incluir una evaluación más detallada de los resultados del testing y las acciones tomadas para abordar cualquier problema identificado.

Recomendaciones para versiones futuras:

- Mejorar los controles y seguimientos para garantizar la finalización exitosa de cada sprint.
 - Realizar pruebas exhaustivas y documentar adecuadamente los resultados y problemas encontrados durante el testing de la aplicación.
 - Continuar actualizando y mejorando la infraestructura en la nube para garantizar la seguridad y el acceso confiable a los datos de los usuarios.
 - Evaluar la posibilidad de agregar características adicionales a la aplicación móvil que puedan mejorar la experiencia del usuario y ofrecer un mayor valor.
 - Dar soporte a distintos OS, ya sea como android y chrome OS y web
 - Brindar una mejor experiencia al usuario al momento de hacer un poco mas dinamica la estancia en la aplicación
 - Se puede mejorar el hecho de la página web que esté conectada tal vez en futuras versiones de la misma para poder brindar un soporte para web y móvil y no solamente movil de momento
 - Se podría mejorar en cierto aspecto la aplicación móvil para poder contar con el servicio de chateo en tiempo real con algún asesorado y no ser por medio de llamada
- 0

Resumen ejecutivo del informe final

Este informe final resume el desarrollo, logros y resultados observados durante el desarrollo del proyecto “Health Delivery”. El objetivo principal de este proyecto fue crear una aplicación móvil que permitiera a los usuarios almacenar datos en la nube y acceder a opciones de alimentos saludables para mejorar su dieta.

A lo largo del proyecto, se completaron diez sprints, cubriendo varias fases como planificación, desarrollo, construcción y transición. Cada sprint tenía objetivos específicos a los que se les asignaban los recursos necesarios para alcanzarlos. Sin embargo, se descubrieron otros problemas y riesgos, como documentación incompleta y falta de finalización en algunos sprints.

A pesar de las dificultades encontradas, se lograron resultados y beneficios significativos. La aplicación móvil se desarrolló con éxito, lo que permite a los usuarios acceder a una variedad de comidas saludables y guardar datos de forma segura en la nube. Además, se ha implementado un proceso de inicio de sesión y registro simple y seguro.

Se realizaron pruebas de la aplicación, sin embargo, se encontró que la documentación de los resultados de las pruebas era escasa. Este componente podría mejorarse en versiones futuras, junto con un mayor enfoque en las comprobaciones y seguimientos, para garantizar la finalización adecuada del sprint.

En cuanto a las mejoras sugeridas, se recomienda completar y mejorar la documentación del proyecto porque es crucial para la transferencia de conocimiento y la continuidad a largo plazo. Además, se sugiere que considere si sería posible agregar otras funciones a la aplicación móvil para mejorar la experiencia del usuario y brindar más valor.

En conclusión, el proyecto “Health Delivery” ha logrado crear una aplicación móvil funcional que cumple con los objetivos propuestos. A pesar de ciertos desafíos identificados, se han obtenido resultados positivos y se han brindado importantes beneficios a los usuarios. Se recomienda que las versiones futuras refuercen los controles, mejoren la documentación y consideren mejoras adicionales para continuar desarrollando y brindando un servicio de alta calidad.

Anexos

Sprint 01:

https://github.com/ChristianEEscaleraCerde/Health-Delivery/blob/main/07_Sprints/U2_AvanceProyecto_Sprint_1.pdf

Sprint 02:

https://github.com/ChristianEEscaleraCerde/Health-Delivery/blob/main/07_Sprints/U2_AvanceProyecto_Sprint_2.pdf

Sprint 03:

https://github.com/ChristianEEscaleraCerde/Health-Delivery/blob/main/07_Sprints/U2_AvanceProyecto_Sprint_3.pdf

Sprint 04:

https://github.com/ChristianEEscaleraCerde/Health-Delivery/blob/main/07_Sprints/U2_AvanceProyecto_Sprint_4.pdf

Sprint 05:

https://github.com/ChristianEEscaleraCerde/Health-Delivery/blob/main/07_Sprints/U2_AvanceProyecto_Sprint_5.pdf

Sprint 06:

https://github.com/ChristianEEscaleraCerde/Health-Delivery/blob/main/07_Sprints/U3_AvanceProyecto_Sprint_6.pdf

Sprint 07:

https://github.com/ChristianEEscaleraCerde/Health-Delivery/blob/main/07_Sprints/U3_AvanceProyecto_Sprint_7.pdf

Sprint 08:

https://github.com/ChristianEEscaleraCerde/Health-Delivery/blob/main/07_Sprints/U3_AvanceProyecto_Sprint_8.pdf

Sprint 09:

https://github.com/ChristianEEscaleraCerde/Health-Delivery/blob/main/07_Sprints/U3_AvanceProyecto_Sprint_9.pdf

Sprint 10:

https://github.com/ChristianEEscaleraCerde/Health-Delivery/blob/main/07_Sprints/U3_AvanceProyecto_Sprint_10.pdf

Contrato:

https://github.com/ChristianEEscaleraCerde/Health-Delivery/blob/main/11_Contrato/Contrato-Health_Delivery.pdf

Nomina:

https://github.com/ChristianEEscaleraCerde/Health-Delivery/blob/main/12_Nomina/Nomina.pdf

Factores de McCall

https://github.com/ChristianEEscaleraCerde/Health-Delivery/blob/main/03_FactoresMcCall/Factores%20de%20McCall.pdf

Organigrama

https://github.com/ChristianEEscaleraCerde/Health-Delivery/blob/main/00_Empresa/Organigrama.pdf

Costos

https://github.com/ChristianEEscaleraCerde/Health-Delivery/blob/main/0C_Costos/PFS%20-%20Costos.pdf

Glosario

Interoperabilidad : Es la capacidad de las organizaciones para intercambiar información y conocimiento en el marco de sus procesos de negocio para interactuar hacia objetivos mutuamente beneficiosos

Firebase : Software online que permite el uso de guardado como una de sus principales herramientas en la nube

OS : Sistemas operativo (Operative System) es el encargado del funcionamiento de un dispositivo como base en el mismo

Testing : método para verificar si al diseñar un producto digital

Métricas : valores medibles de alguno de los distintos procesos que se realizan en la empresa

Iteración : es la práctica de elaborar, refinar y mejorar un proyecto, producto o iniciativa