



Control de documento

Nombre del proyecto	Health Delivery
Cierre de iteración	E2 24/03/2023
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

<b>Sobre este documento</b>	<b>2</b>
<b>Resumen de la iteración</b>	<b>3</b>
Identificación	3
Hitos Especiales	3
Artefactos y evaluación	4
Riesgos y Problemas	4
Notas y Observaciones	4
<b>Asignación de recursos</b>	<b>5</b>
<b>Anexos</b>	<b>6</b>
<b>Referencias a otros documentos</b>	<b>11</b>
<b>Glosario de términos</b>	<b>11</b>
<b>Significado de los elementos de la notación gráfica</b>	<b>11</b>
Estereotipado UML utilizado	11
Significado de los elementos No UML	11



### **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 *E2*, 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
E2	Elaboración	20/03/2023	24/03/2023	Se realizaron los prototipos de diseño en su totalidad

### Hitos especiales

El sprint se realizó en su totalidad



### Artefactos y evaluación

Artefacto	Meta (%)	Comentarios
E-01	100%	Se completó el diseño de login/sign in y con su recuperación de contraseña
E-02	100%	Se completo el diseño de login para la página web
E-03	100%	Se corrigió y se hizo lo requerido para la calidad

Artefacto	Aspecto a evaluar	Evaluación	Comentarios
E-01	Diseño	99%	Se hizo lo especificado en el planeamiento de los diseños solo que en el sign up está equivocado porque dice sign in
E-02	Diseño	100%	Se hizo lo requerido para su diseño
E-03	Diseño	100%	Se completó con éxito

### Riesgos y problemas

RJE-18 Requisitos confusos / ambiguos

Hubo algunas confusiones al principio al crear los diseños requeridos

### Notas y observaciones

Se tuvo que rehacer la pantalla principal ya que la anterior le faltaba mucho de calidad para el usuario y era inutilizable para prototipo



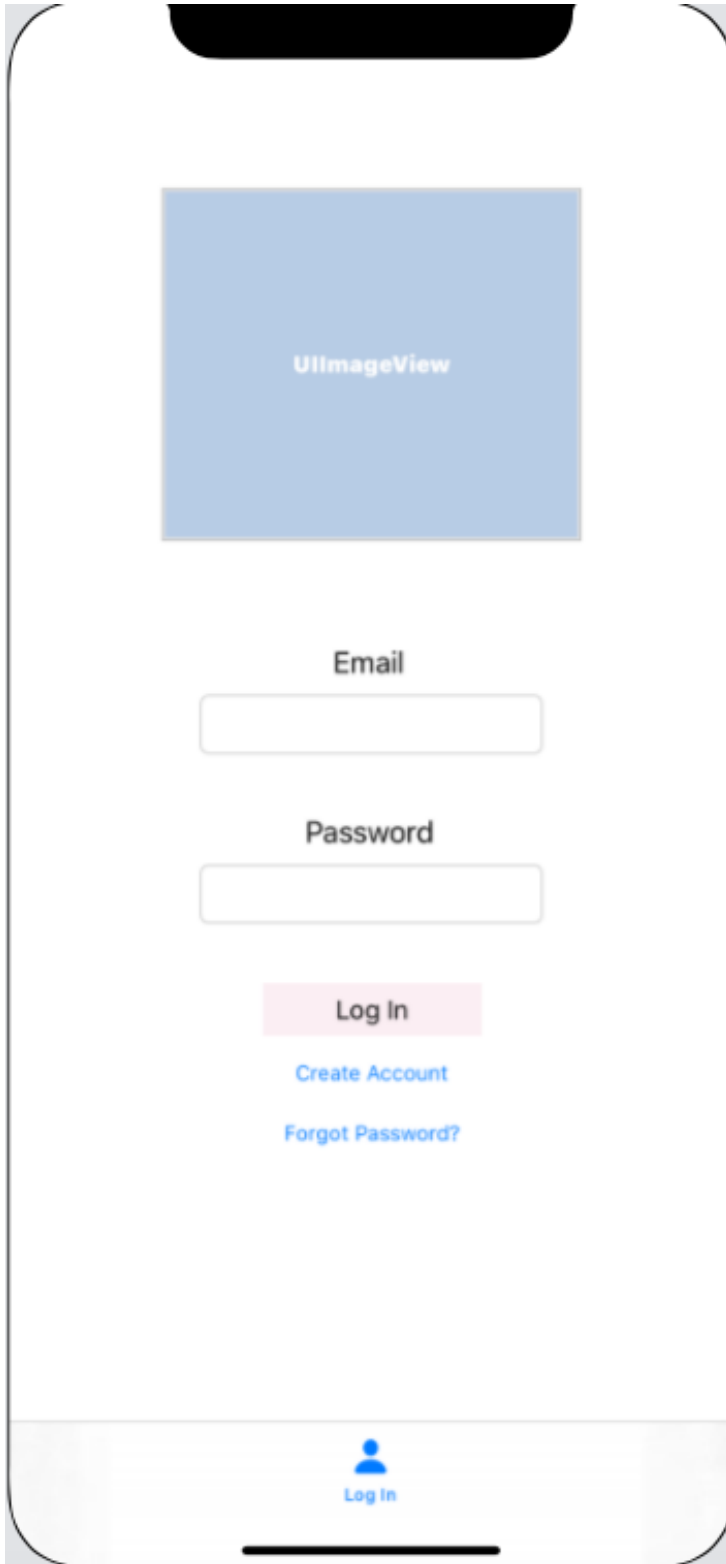
### Asignación de recursos

Rol	Horas-Hombre	Desempeñado por	Observaciones
Technical Support	3 Hrs.	Gustavo M.A.Z.	Se administró el funcionamiento ante el diseño otorgado
Managing Agent	8 Hrs.	Gustavo M.A.Z.	Se han administrado y hecho diferentes documentos para el proyecto
Scrum Master	12 Hrs.	Christian E.E.C	Se ha estado al cargo del proyecto
QOS	4 Hrs.	Christian E.E.C	Se ha visto detalladamente la calidad de los diseños para que sea amigable
Designer	4 Hrs.	Christian E.E.C	Se diferentes diseños para el proyecto
Quality Control	2 Hrs.	Christian E.E.C	Se consideraron los factores de calidad para los diseños

## Anexos

### Anexo A.

Diseño para la aplicación en IOS de log in, sign up y password recovery





## Sign In

Name(s)

Last Name

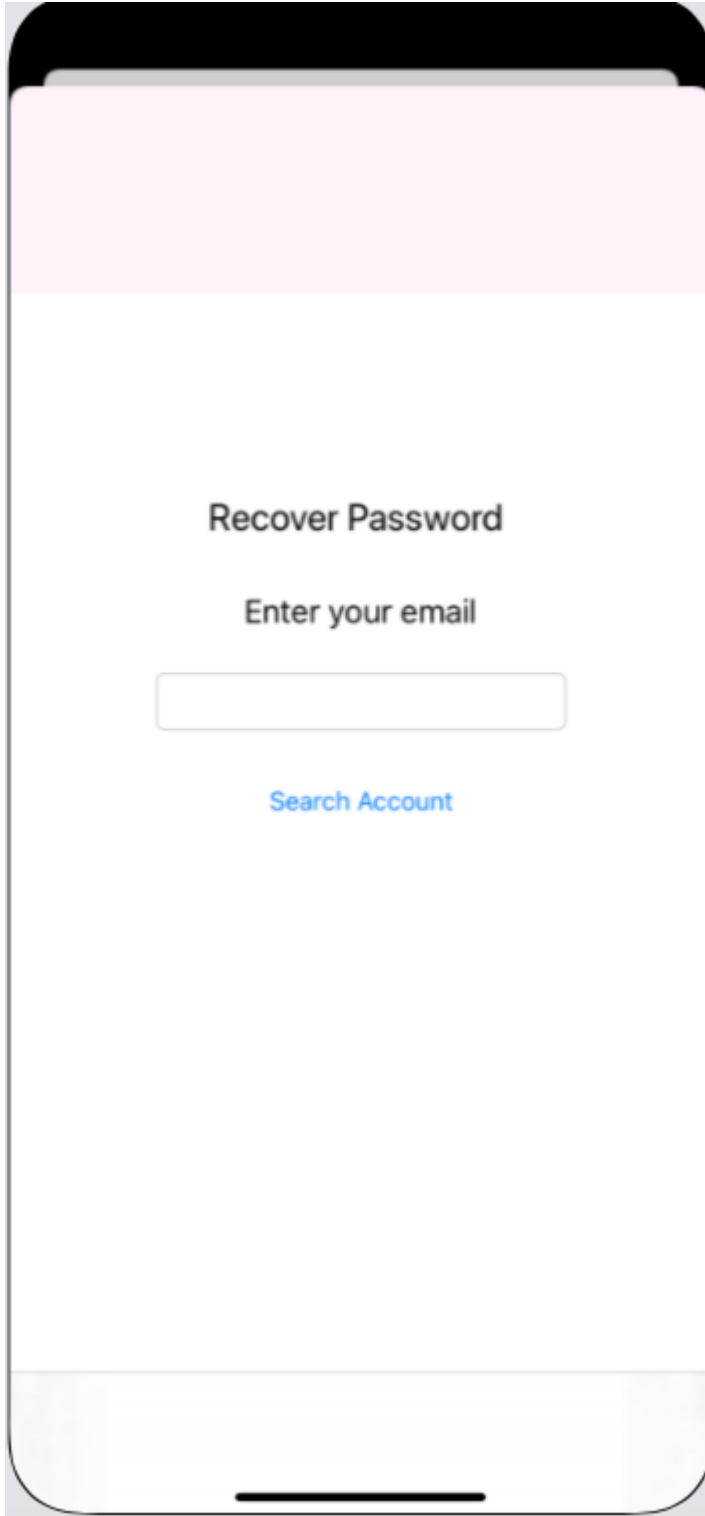
Email

Password

Phone Number

Addres





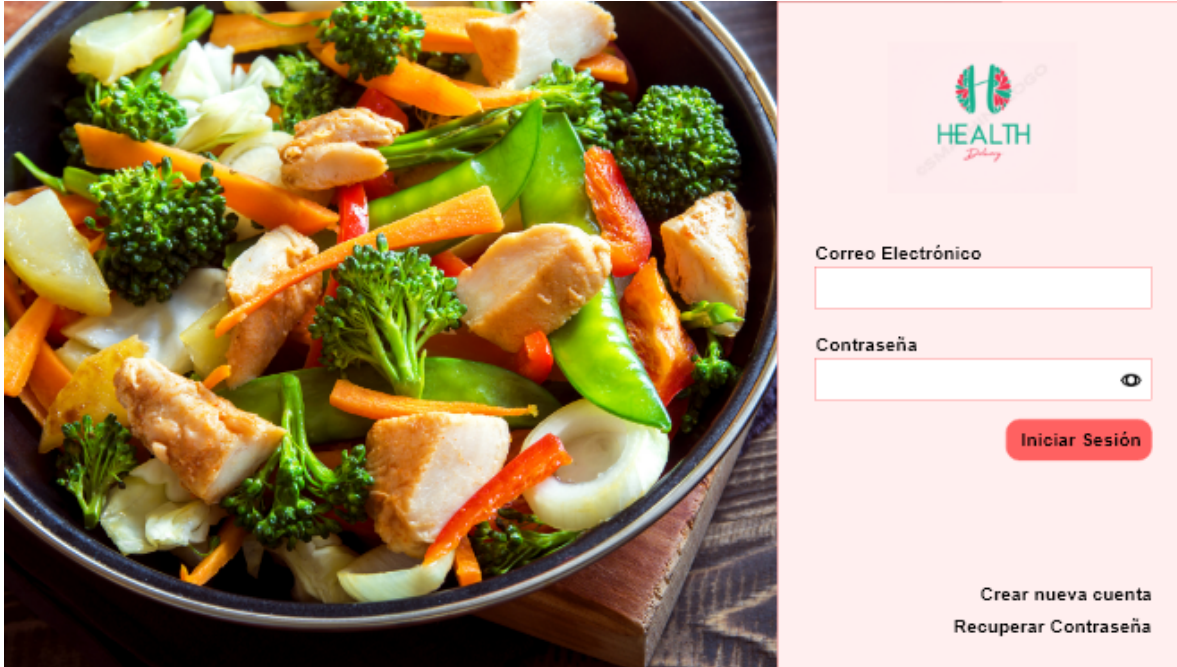
**Conclusión:**

En este apartado se puso lo necesario para poder tener una cuenta, recuperar la contraseña y entrar con su cuenta ya hecha, para esto se tiene la principal de entrar a tu cuenta y en las diferentes opciones se utilizó una pantalla desplegable para la comodidad del usuario



## Anexo B

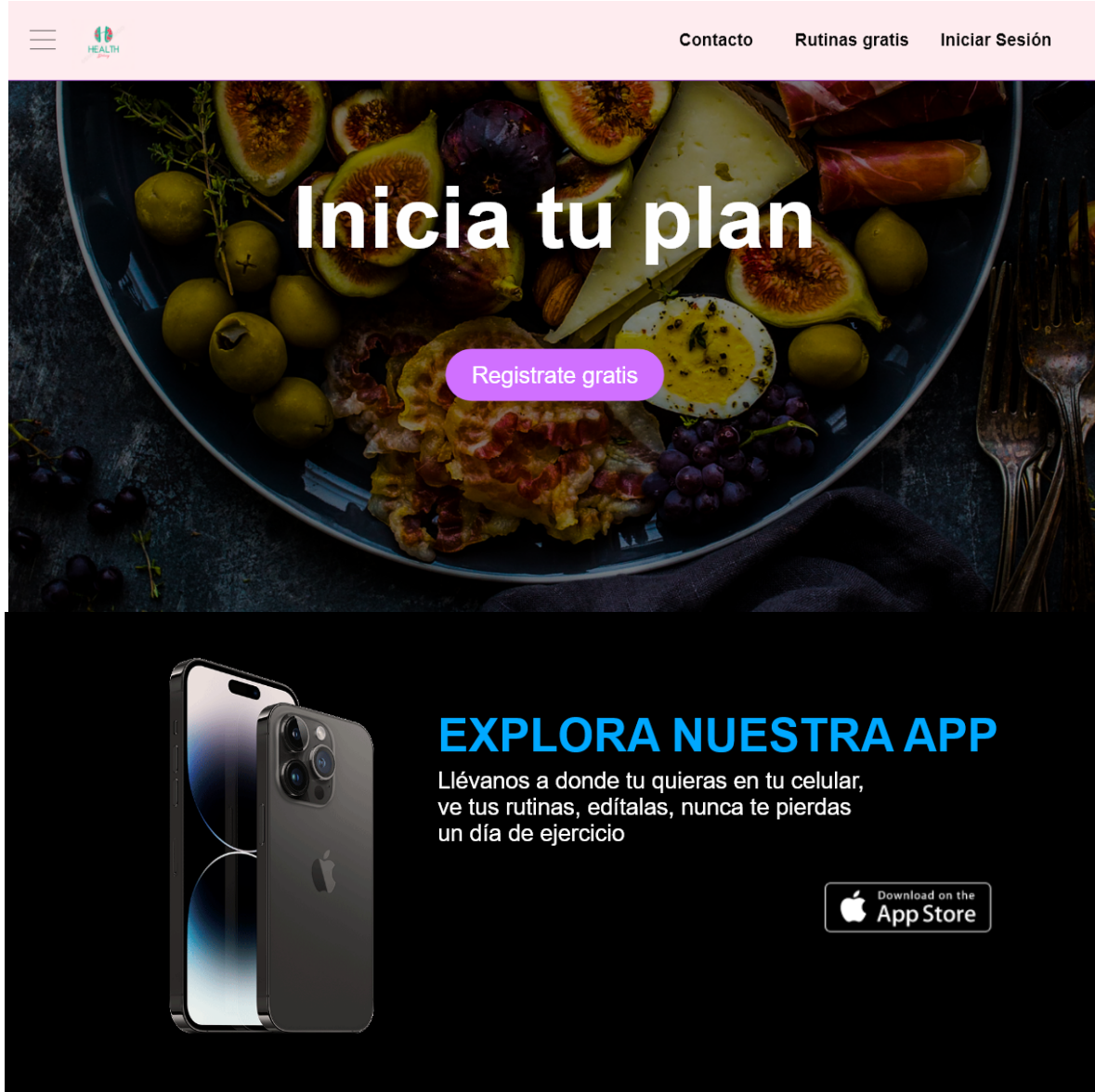
### Diseños de página web de Log In



### Conclusión

En este prototipo a usar de diseño se puede ver cómo se iniciara sesión en la página web para que el usuario crear una cuenta se le facilitó un boton abajo a la derecha de crear su cuenta y si lo requiere de recuperación de contraseña

## Anexo C Diseño de página principal



### Conclusión

Este diseño se había hecho incompleto el sprint anterior así que se tuvo que rehacer para su aprobación en este sprint en este podemos ver de mejor forma como se accionara el menú principal y como se usara un poco más el modo de noticias/información



## **Glosario de términos**

### **Significado de los elementos de la notación gráfica**

*Estereotipado UML utilizado*

*Significado de los elementos No UML*

### Factores de McCall

<b>Factor</b>	<b>Métrica</b>	<b>Calificación</b>	<b>Comentarios</b>
Corrección	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	3	Se mantiene estable el mantenimiento
Flexibilidad	Simplicidad	1	Escogimos esta métrica ya que se mantiene simple nuestra flexibilidad
Capacidad de prueba	Facilidad de operación	4	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
		24	