



Control de documento

Nombre del proyecto	Health Delivery
Cierre de iteración	I-02      03/03/2023
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	5
Notas y Observaciones	5
<b>Asignación de recursos</b>	<b>6</b>
<b>Anexos</b>	<b>7</b>
<b>Referencias a otros documentos</b>	<b>8</b>
<b>Glosario de términos</b>	<b>8</b>
<b>Significado de los elementos de la notación gráfica</b>	<b>8</b>
Estereotipado UML utilizado	8
Significado de los elementos No UML	8



### **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 *I-02*, 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
I2	INICIO	27/02/2023	03/03/2023	Se realizó de una manera óptima el desarrollo de la comparación de diseños

### Hitos especiales

Se cumplió casi en su totalidad el hito de este sprint ya que hubo algunos inconvenientes.

Artefactos y evaluación

Artefacto	Meta (%)	Comentarios
I1	85%	Se pudo observar el diseño principal de buena manera aunque no la esperada al 100%
I2	80%	En la parte del login observamos todo, pero el sign up no se observó con la profundidad esperada
I3	100%	En esta parte, la interfaz médica estuvo bien observada y nos quedamos con un conocimiento completo
I4	90%	Falto un poco más la observación de esta interfaz pero se investigó lo esperado
I5	85%	Contamos con la información necesaria pero no completamente la esperada al conjunto de planes

Artefacto	Aspecto a evaluar	Evaluación	Comentarios
I1	Tabla comparativa	80%	Se comparó con calidad pero faltó a fondo
I2	Tabla comparativa	85%	Estuvo adecuada la comparación pero faltaron puntos a tratar
I3	Tabla comparativa	100%	Completamente lo esperado
I4	Tabla comparativa	85%	Se pudo profundizar un poco mas en las comparaciones y puntos a tratar
I5	Tabla comparativa	90%	Faltó información para complementar



*Riesgos y problemas*

*RJE-03 Enfermedad*

*Un integrante del equipo estuvo con enfermedad 3 días y no rindió lo esperado*

*RJE-13 Falta de comunicación*

*Se tuvieron desacuerdos al momento de realizar actividades pero se llegaron a resolver*

Informe de lo ocurrido en la iteración, en términos generales.

*Notas y observaciones*



### Asignación de recursos

Rol	Horas-Hombre	Desempeñado por	Observaciones
Managing Agent	10 Hrs.	Gustavo M.A.Z	Se trabajó lo esperado aunque pudo haber sido un poco más profundizado el desempeño
Scrum Master	8 Hrs.	Christian E.E.C	Se ha estado a cargo del proyecto de la manera esperada
QOS	4 Hrs.	Christian E.E.C	Se investigó y procuro la QOS
User Experience	4 Hrs.	Christian E.E.C	Se vio ya por primera vez y de buena manera el User Experience

## Anexos

### Anexo A.

#### I-01 Comparación de diseños

En esta tabla comparamos los diseños que requiere nuestro proyecto para asegurarnos de realizar un buen diseño en todo momento para cualquier apartado

Diseño	Funcionamiento	Gama de Color	Agradable a la vista
Principal	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Login</li> <li>● Apartado de ayuda</li> <li>● Acerca de</li> <li>● Vista previa</li> </ul>	Calidos/Frios Pero predominan la gama de color calida	Es necesario ya que es uno de los principales caras de la empresa
Login/Sign Up	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Recuperación Password</li> <li>● Tipos de inicio</li> <li>● Sign Up</li> </ul>	En este apartado la mayoría utiliza una gama de color fria	Es necesario que sea agradable ya que el usuario es el principal comprador
Interfaz Medico	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Seguimiento</li> <li>● Control Usuario</li> <li>● Soporte</li> </ul>	Por lo general se opta por un gama de color fria	El médico necesita tener un espacio limpio para poder trabajar
Interfaz Usuario	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Nuevo plan</li> <li>● Seguimiento Plan</li> <li>● Forma de pago</li> <li>● Cuenta</li> <li>● Deceso de plan</li> </ul>	Fría, ya que al momento de generar una interfaz cálida es cansada a la vista	No se puede tener una interfaz robusta para que el usuario pueda tener una experiencia agradable siempre que entre
Planes	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Modificar</li> <li>● Muestra detallada</li> <li>● Recetas</li> <li>● Nuevo plan</li> </ul>	Una vista cálida ya que se trata de comida por lo general	Ya que es el principal propósito de nuestro proyecto es el factor importante

#### Conclusion:

Gracias a nuestra tabla donde pudimos observar sino todos, algunos de los diseños que ocupamos mantener en proceso de investigación para poder crear un buen diseño en todos los apartados de nuestro proyecto para así, poder brindar un mejor servicio y experiencia a tanto usuario como médico de nuestra plataforma

Enlistamos los apartados importantes de los diseños cuales investigamos para poder tener una mejor manera de relacionarlos a nuestro proyecto y diseños del mismo





## **Glosario de términos**

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

*Estereotipado UML utilizado*

*Significado de los elementos No UML*