

Control de documento

Nombre del proyecto	Health Delivery
Cierre de iteración	I3 10/03/20203
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	2
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	7
Glosario de términos	7
Significado de los elementos de la notación gráfica	7
Estereotipado UML utilizado	7
Significado de los elementos No UML	7



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 **I3**, 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
I3	INICIO	06/03/2023	10/03/2023	Se realizó la comparación y desarrollo de diseño, como también los factores de McCall

Hitos especiales

Se cumplió en su totalidad de su sprint

Artefactos y evaluación

Artefacto	Meta (%)	Comentarios
I-01	100%	Se completo en su totalidad el diseño esperado para los planes alimenticios
I-02	90%	Falto un poco de automatización para el diseño de los chats
I-03	100%	Se completo en su totalidad

Artefacto	Aspecto a evaluar	Evaluación	Comentarios
I-01	Tabla comparativa	100%	Se hizo lo requerido y esperado para su diseño
I-02	Tabla comparativa	85%	Se necesita mejorar la colocación de los chats
I-03	Tabla comparativa	100%	Se hizo lo esperado

Riesgos y problemas

RJE-13 Falta de comunicación

Se tuvieron desacuerdos al momento de realizar una actividad

RJE-24 Respaldos Inexistentes

Nos percatamos que no existía un segundo respaldo de archivos del desarrollo del proyecto

RJE-03 Enfermedad

No se pudo con trabajar lo debido en las horas establecidas ya que por causas de salud uno de los integrantes no pudo asistir los días debidos

Notas y observaciones

En este sprint se tuvo que platicar con el equipo de trabajo ya que se puede llegar a dificultar algunas partes por la inasistencia de algunos de los miembros del equipo



Asignación de recursos

Roles	Horas-Hombre	Desempeñado por	Observaciones
Managing Agent	12 Hrs.	Gustavo M.A.Z	Se trabajó lo esperado aunque pudo haber sido un poco más profundizado el desempeño
Scrum Master	18 Hrs.	Christian E.E.C	Se ha estado a cargo del proyecto de la manera esperada
User Experience	15 Hrs.	Christian E.E.C	Se vio ya por primera vez y de buena manera el User Experience

Anexos

Anexo A.

I-01/I-02/I-03 Investigación sobre diseños de planes editables, Chat con encargado, tipo de plan y suscripción.

En esta tabla comparamos los tres diseños a investigar en la semana de sprint número 3, compararemos tanto diseños de eficiencia, paletas de colores y versatilidad

Diseño	Funcionamiento	Gama de colores	Visualmente
Diseño de plan	<ul style="list-style-type: none"> • ToolTipText • Barra de búsqueda • Separación por categoría • Receta editable 	Frios	<ul style="list-style-type: none"> • Ordenado • Alineado • Estandarizado
Diseño de chat	<ul style="list-style-type: none"> • Envío De fotos • Envío de Video • Envío Archivos • Estado de Conexión 	Frios	<ul style="list-style-type: none"> • Facil Lectura • Limpio • Facil uso
Diseño suscripcion	<ul style="list-style-type: none"> • Opciones de comparativa • Diferentes Planes • Precio de planes • Opciones de pago 	Frios	<ul style="list-style-type: none"> • Facilidad de redacción y entendimiento • Facilidad comparativa • Opciones seguras

Conclusion

Nos pudimos dar cuenta que la parte del diseño es algo muy importante ya que sin este los usuarios no se verán atraídos a nuestra aplicación pero con la selección de diferentes modos de diseño se busca que sea atractivo y amigable para el usuario



Glosario de términos

Visualmente: Comparamos lo agradable para el usuario que es la interfaz y el diseño de los distintos diseños a evaluar

ToolTipText: Es una descripción emergente del apartado en el que esté seleccionado o encima el mouse

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 una 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	1	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	3	Escogimos esta



	datos		métrica para tener una mayor velocidad y obtención de datos
		20	