
VIDEOJUEGO DE CARTAS ONLINE

METODOLOGÍA DE TRABAJO (SCRUM)

Versión 1.0

HISTORIAL DE REVISIONES

Fecha	Versión	Descripción	Autor
29/08/2024	1.0	Primera versión con los apartados y contenidos básicos	JOSUÉ SALOMÓN RODAS MAZUL
03/10/2024	1.0	Se actualizo datos de retrospectiva	JOSUÉ SALOMÓN RODAS MAZUL

TABLA DE CONTENIDOS

DOCUMENTACIÓN SCRUM SPRINT I.....	1
<i>PROPÓSITO DE ESTE DOCUMENTO.....</i>	<i>4</i>
<i>ALCANCE</i>	<i>4</i>
DESCRIPCIÓN GENERAL DE LA METODOLOGÍA	4
<i>FUNDAMENTACIÓN</i>	<i>4</i>
PERSONAS Y ROLES DEL PROYECTO.....	5
ARTEFACTOS.....	5
SPRINT 1.....	6
SPRINT REVIEW.....	6
RETROSPECTIVA.....	7
RESPONSABILIDADES DEL EQUIPO TÉCNICO.....	7
INCREMENTO.....	8

INTRODUCCIÓN

Este documento describe la implementación de la metodología de trabajo SCRUM para el desarrollo del proyecto de VIDEOJUEGO DE CARTAS ONLINE

Incluye junto con la descripción de este ciclo de vida iterativo e incremental para el proyecto, los artefactos o documentos con los que se gestionan las tareas de adquisición y suministro: requisitos, monitorización y seguimiento del avance, así como las responsabilidades y compromisos de los participantes en el proyecto.

PROPÓSITO DE ESTE DOCUMENTO

Facilitar la información de referencia necesaria a las personas implicadas en el desarrollo del sistema de VIDEO JUEGOS CARTAS ONLINE, tal como proceso de planeación y distribución de tareas propuestas.

ALCANCE

Personas y procedimientos implicados en el desarrollo del sistema de VIDEO DE JUEGOS CARTAS, tal como informar sobre los procesos ágiles utilizados en la distribución de tareas.

DESCRIPCIÓN GENERAL DE LA METODOLOGÍA

FUNDAMENTACIÓN

Las principales razones del uso de un ciclo de desarrollo iterativo e incremental de tipo scrum para la ejecución de este proyecto son:

- Sistema modular: Las características del sistema de VIDEO JUEGO DE CARTAS permiten desarrollar una base funcional mínima y sobre ella ir incrementando las funcionalidades o modificando el comportamiento o apariencia de las ya implementadas.
- Entregas frecuentes y continuas dentro del equipo de estudio sobre avances terminados, de forma que puede disponer de una funcionalidad básica en un tiempo mínimo y a partir de ahí un incremento y mejora continua del sistema.

PERSONAS Y ROLES DEL PROYECTO

Persona	Contacto	Rol
Sergio Ivan Loyo 7690-20-1868	sloyoh@miumg.edu.gt	Scrum Manager/ Base de datos
Josué Salomón Rodas 7690-19-11276	Jrodasm7@miumg.edu.gt	Product Owner/ Scrum Team PM (DOCUMENTAL)
Michael Mejia Barrera 3490-18-13538	mmejiab3@miumg.edu.gt	Scrum Team/ Back End
Daniel Wilfredo Sicajá 7690-20-21319	dsicajac@miumg.edu.gt	Scrum Team/ FrontEnd
Luis Estuardo Patzán López 7690-20-370	lpatzanl2@miumg.edu.gt	Scrum Team/ FrontEnd

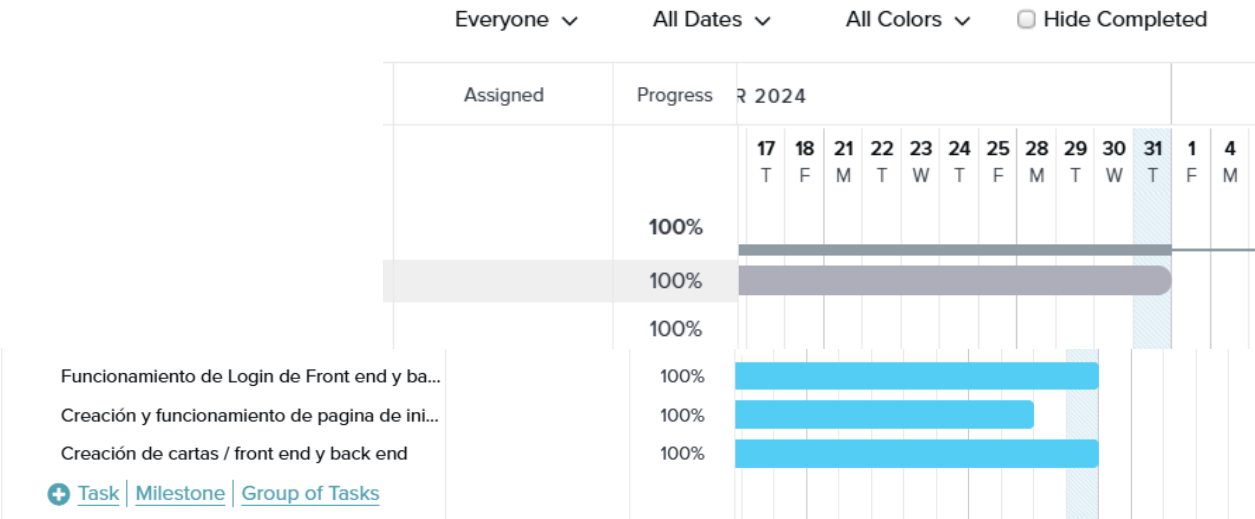
ARTEFACTOS

Documentos

- ❖ Pila de sprint o Sprint Backlog
 - Funcionamiento de Login de Front end y back end
 - Creación y funcionamiento de página de inicio.
 - Creación de cartas / front end y back end

SPRINT 2

Gráficas para registro y seguimiento del avance.



SPRINT REVIEW

Descripción	Estado	Distribución
Daily scrum meeting 29/08/2024	Completado	Scrum Team/ BackEnd / FrontEnd /PM
FUNCIONAMIENTO DE LOGIN DE FRONT END Y BACK END	EN PROCESO	Scrum Team/ Base de datos / BackEnd FrontEnd
CREACIÓN Y FUNCIONAMIENTO DE PÁGINA DE INICIO.	EN PROCESO	Scrum Team/ FrontEnd
CREACIÓN DE CARTAS / FRONT END Y BACK END.	EN PROCESO	Scrum Team / BackEnd / FrontEnd

RETROSPECTIVA

Descripción	Estado	Comentarios
NO APLICA	NO APLICA	NO APLICA

OBSERVACIONES:

RESPONSABILIDADES DEL EQUIPO TÉCNICO

PRODUCT BACKLOG					
SPRINT 1					
backLog ID	Tarea	TIPO	ESTADO	RESPONSABLES	ESFUERZO DIAS DE TRABAJO
T7	FUNCIONAMIENTO DE LOGIN DE FRONT END Y BACK END	DESARROLLO Y DISEÑO	Scrum Team/ Base de datos	Sergio Ivan L. Michael Mejía Daniel Sicaja	
T8	CREACIÓN Y FUNCIONAMIENTO DE PÁGINA DE INICIO.	DESARROLLO Y DISEÑO	Scrum Team/ Base de datos	Luis López	
T9	CREACIÓN DE CARTAS / FRONT END Y BACK END.	DESARROLLO Y DISEÑO	Scrum Team / BackEnd	Daniel Sicaja Sergio Ivani L. Luis López	

INCREMENTO

No aplica

ANEXOS

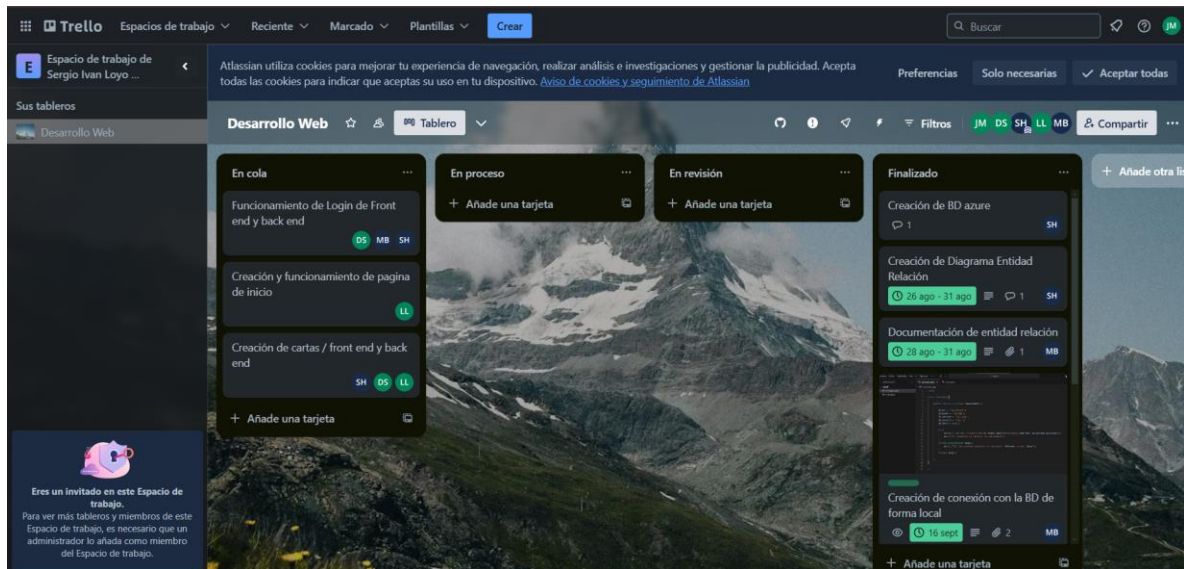


Ilustración 1 – Distribución de actividades para la fase 2 (final)

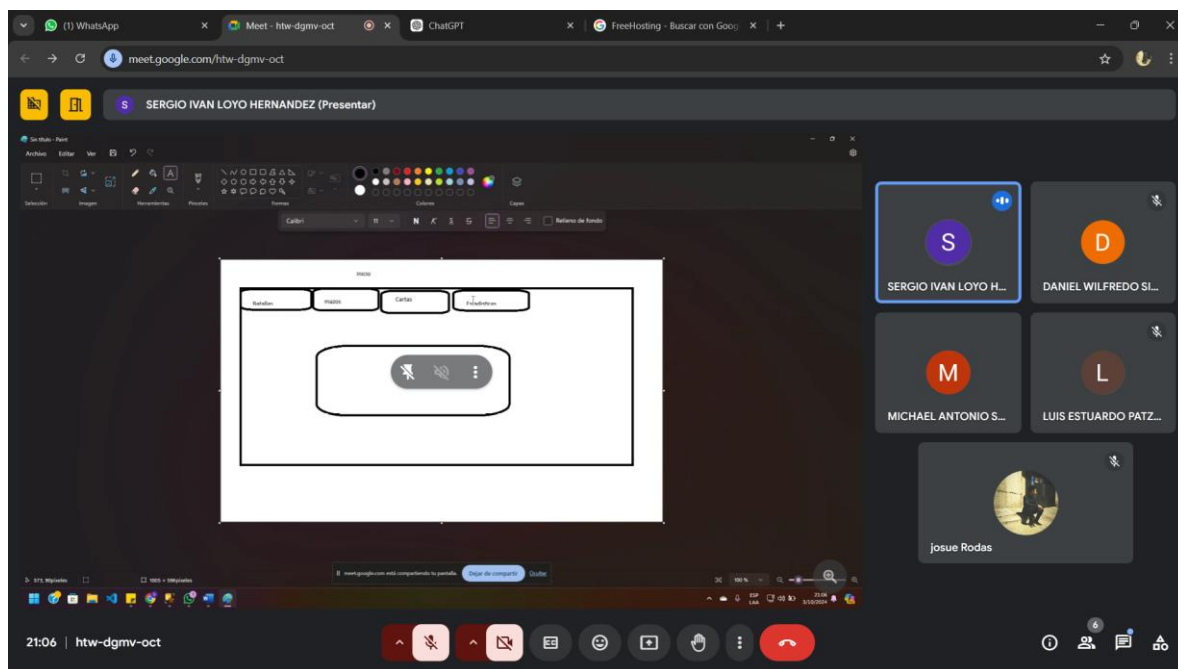


Ilustración 2 – Evidencia de reunión

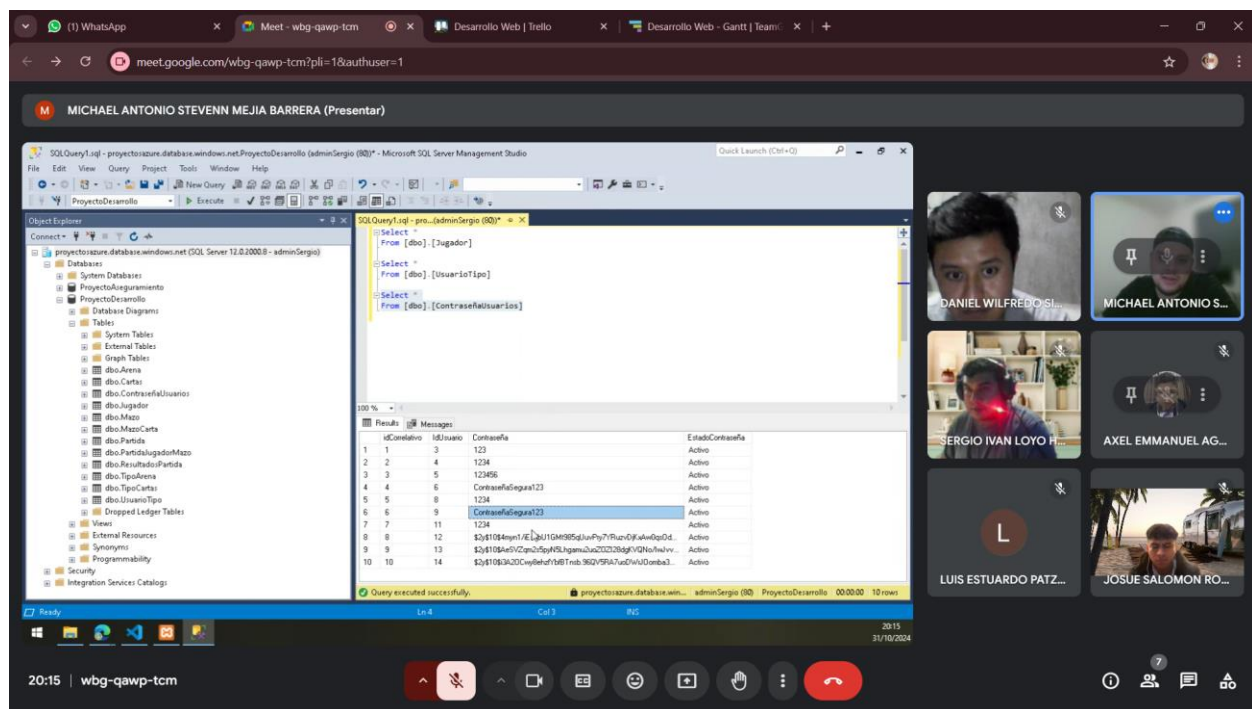


Ilustración 3 presentacion en vivo 31/10/2024