
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.....	8
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

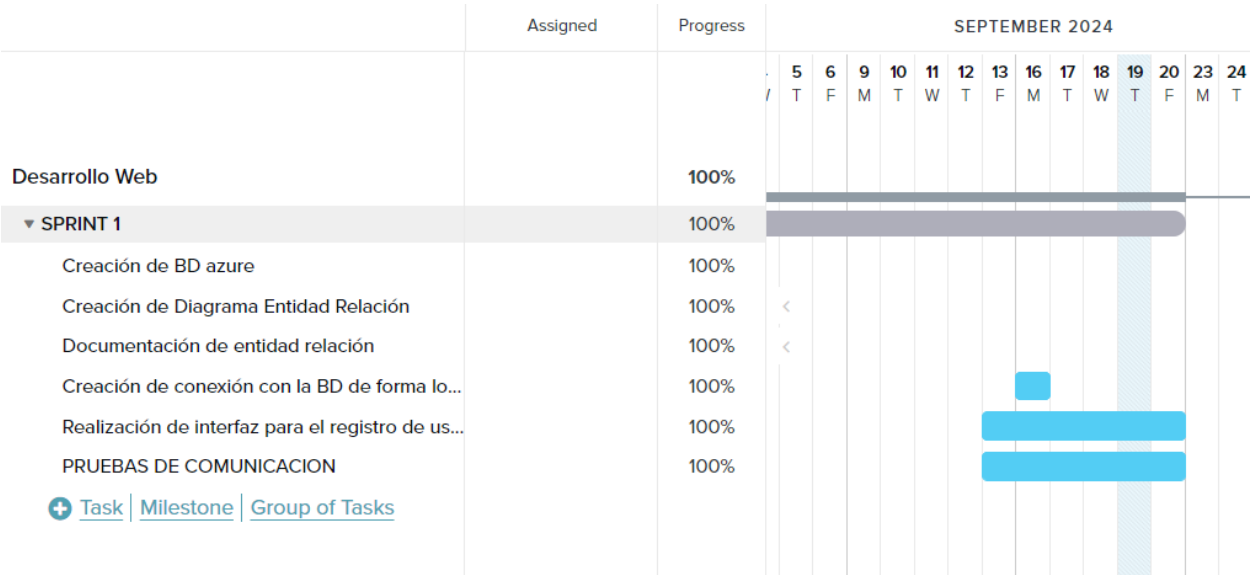
ARTEFACTOS

Documentos

- ❖ Pila de sprint o Sprint Backlog
 - CREACION DE BASE DE DATOS EN AZURE
 - CREACION DE DIAGRAMA ENTIDAD RELACION
 - DOCUMENTACION DE ENTIDAD RELACION
 - Creación de conexión con la BD de forma local
 - Realización de interfaz para el registro de usuarios y el Login
 - PRUEBAS DE COMUNICACIÓN
 - Documentación SCRUM - Semana 1

SPRINT 1

Gráficas para registro y seguimiento del avance.



Comunicación y reporte directo.

- Reunión de inicio de sprint
 - Distribución de tareas
- Reunión de cierre de sprint y entrega del incremento
 - Revisión de tareas completadas
 - Logro de objetivos
 - Revisión retrospectiva (que mejorar y que continuar haciendo)

SPRINT REVIEW

Descripción	Estado	Distribución
Daily scrum meeting 29/08/2024	Completado	Scrum Team/ BackEnd / FrontEnd /PM
CREACION DE BASE DE DATOS EN AZURE	Completado	Scrum Team/ Base de datos

CREACION DE DIAGRAMA ENTIDAD RELACION	Completado	Scrum Team/ Base de datos
DOCUMENTACION DE ENTIDAD RELACION	Completado	Scrum Team / BackEnd
Creación de conexión con la BD de forma local	Completado	Scrum Team/ FrontEnd
Realización de interfaz para el registro de usuarios y el Login	Completado	Scrum Team / BackEnd
PRUEBAS DE COMUNICACIÓN	Completado	Scrum Team / BackEnd /FrontEnd/Base datos/ PM
Documentación SCRUM – FASE 1	Completado	PM

RETROSPECTIVA

Descripción	Estado	Comentarios
NO APLICA	NO APLICA	NO APLICA

OBSERVACIONES:

- 1) Se realizo reunión el 03/10/24, se concluyó que todo lo programado en el Sprint I fue completado con éxito por parte de cada responsable asignado con su actividad entrego en tiempo.
- 2) En reunión realizada el 03/10/24 con equipo técnico y documental se comento del uso de Phaser Pricing Plans para poder desarrollar las interfaces del videojuegos de cartas por medio de las diversas herramientas y recursos que ofrece Phaser.(Ilustración 1)
- 3) En Reunión realiza el 03/10/24 se diseño o se dieron ideas para la creación interfaz de inicio para el video Juego. (Ilustración 2)

RESPONSABILIDADES DEL EQUIPO TÉCNICO

PRODUCT BACKLOG					
SPRINT 1					
backLog ID	Tarea	TIPO	ESTADO	RESPONSABLES	ESFUERZO DIAS DE TRABAJO
T1	CREACION DE BASE DE DATOS EN AZURE	DISEÑO	Scrum Team/ Base de datos	Sergio Ivan L.	7
T2	CREACION DE DIAGRAMA ENTIDAD RELACION	DISEÑO	Scrum Team/ Base de datos	Sergio Ivan L.	2
T3	DOCUMENTACION DE ENTIDAD RELACION	DOCUMENTAL	Scrum Team / BackEnd	Michael Mejía	2
T4	Creación de conexión con la BD de forma local	DISEÑO	Scrum Team/ FrontEnd	Michael Mejía	4
T5	Realización de interfaz para el registro de usuarios y el Login	DISEÑO	Scrum Team / BackEnd	Daniel SicaJa	4
T6	PRUEBAS DE COMUNICACIÓN	DISEÑO / EJECUCION	Scrum Team / BackEnd /FrontEnd/Base datos/ PM	Michael Mejía - Sergio Ivani L.	1

INCREMENTO

- 1.- Funcionamiento de Login de Front end y back end
- 2.-Creación y funcionamiento de pagina de inicio.
- 3.- Creación de cartas / front end y back end

ANEXOS

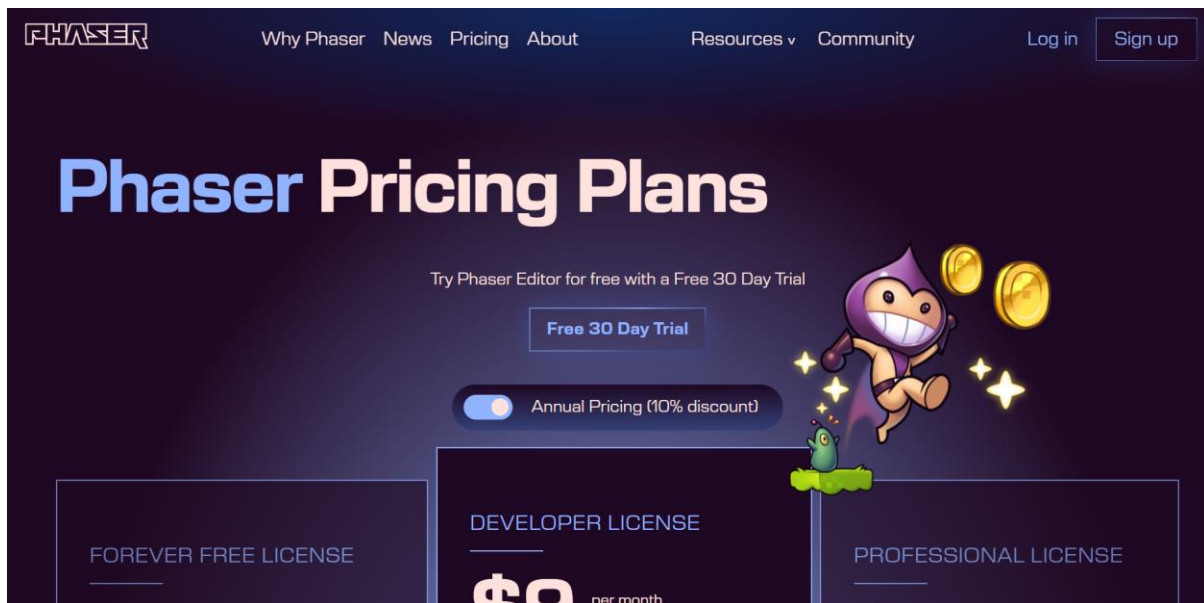


Ilustración 1 - Phaser Pricing Plans

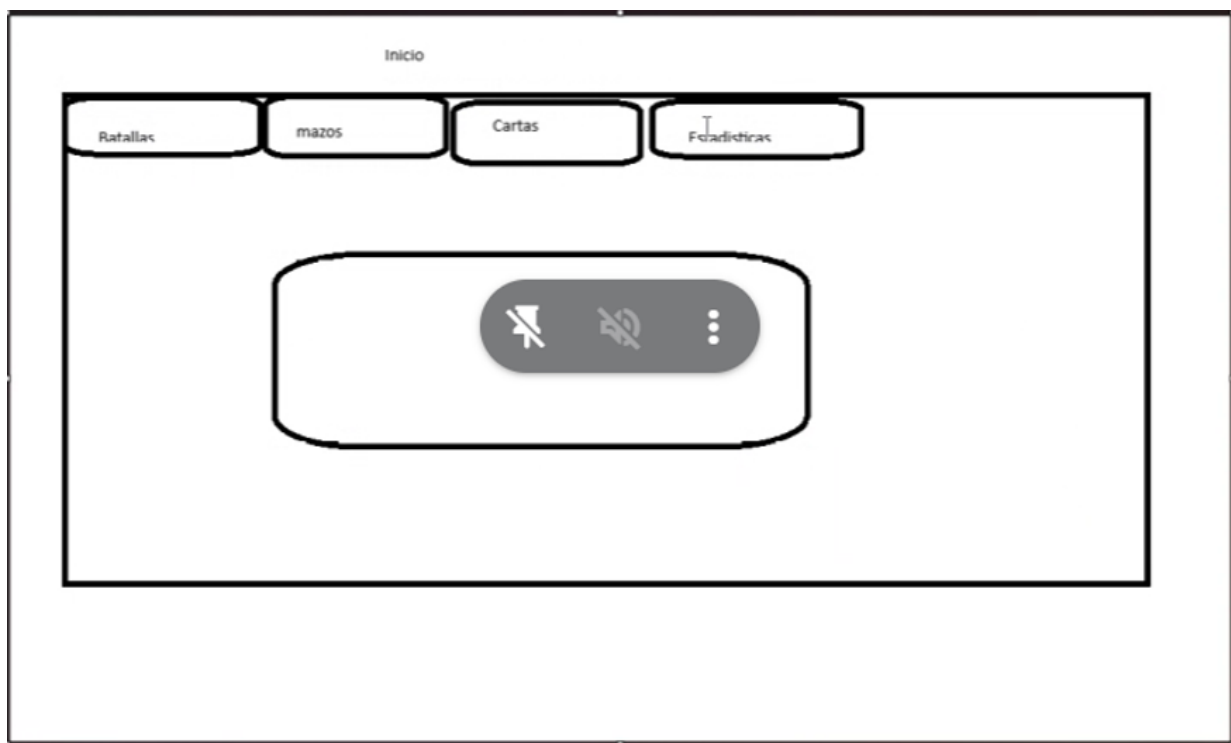


Ilustración 2 - Diseño interfaz para inicio del juego de cargas