

# App cuida

## Portafolio



David Ricardo Cruz Juárez

## Índice

Personas Involucradas .....	3
Requerimientos .....	3
Roles y Responsabilidades .....	4
Tablero Trello.....	5
Establecimiento de actividades en el Primer Sprint .....	7
Análisis de recomendaciones del panel de usuarios que probaron la App .....	7
Recomendaciones al cliente .....	8
Análisis de tiempos para realizar modificaciones .....	9
Características finales de la App.....	11
Retrospectiva del Sprint .....	11
Felicitaciones .....	12
Dudas .....	12
Riesgos .....	12
Deseos .....	12
Propuestas de acción para la gestión de proyectos.....	13
Propuesta 1: Tiempo .....	13
Propuesta 2: Organización .....	13
Propuesta 3: Capacitación .....	13
Propuesta 4: Comunicación y Relación laboral .....	14
Propuesta 5: Reglas .....	14
Conclusión .....	14

## Personas Involucradas

David Hernández: CEO de Cuida+

Amelie Leblanc: Contacto Directo de Tech-Solutions

Equipo de desarrollo

Camila Rodríguez: Especialista de Usuario

Jorque Ramírez: Programador

Natalia Morán: Diseñadora

## Requerimientos

- Poder publicar la vacante con descripción, responsabilidades, fechas de la estancia, fotos de la propiedad y las mascotas.
- Perfiles para el cuidador y los dueños del hogar.
- Sistema de verificación a través de documentos oficiales.
- Sistema de pago a través de tarjeta de crédito o plataformas de pago en línea.
- Sistema de mensajería para dueños y cuidadores que permitan envío de mensajes de texto, multimedia, entre otros.
- Sistema de reseñas para cuidadores y dueños de la casa.
- Sistema de ubicación geográfica a través de la app para monitorear paseos con las mascotas y ubicación del cuidador.
- Alarmas con recordatorios para el cuidador respecto a horarios de comida o actividades específicas.

## Roles y Responsabilidades

### Product Owner: Amelie Leblanc

- Creación del Product Backlog.
- Expresar claramente los requerimientos del proyecto.
- Dividirlos y priorizar los en el Product-Backlog para lograr los objetivos.
- Asegurarse que todos los integrantes del equipo tengan claro entendimiento y visibilidad de cada uno de los elementos del Product BackLog.
- Definición del equipo de desarrollo la definición de hecho.

### Scrum Master: David Ricardo Cruz Juárez

- Preparar al equipo de desarrollo en aotu-organiazacion e interdisciplinar.
- Apoya al equipo de desarrollo a crear la app con alto valor.
- Remover los impedimentos del progreso de del equipo de desarrollo.
- Preparar los Daily scrum para ver el avance o impedimentos del mismo.

### Cliente: David Hernández

- Revisar y solicitar cambios en el producto después de ver el resultado de cada sprint.

### Equipo de Desarrollo: Camila Rodríguez, Jorque Ramírez, Natalia Morán

Al tener cada uno aptitudes y conocimientos distintos pueden ser multidisciplinarios y apoyarse entre ellos para el desarrollo de la app.

- Ejecución del sprint.
- Participar en EL scrum Daily y verificar el avance del sprint y adaptar el plan del día para avanzar de forma efectiva.
- Dar seguimiento al Backlog del producto y prepararse para el siguiente.
- Cuidar el Product Backlog, Crear, Refinar, estimar y priorizar los elementos del Backlog del producto.
- Planear el sprint al inicio de cada sprint el equipo de desarrollo participa en la sesión de planeación de sprint.
- Inspección y adaptación final al término del sprint el equipo participa en 2 actividades de inspección y adaptación la revisión del sprint que se enfoque en el producto mismo y la retrospección del sprint que se enfoca en el proceso de ejecución.

## Tablero Trello

Para la asignación de tareas y valoración de ponderación tendremos que ver las horas y el tiempo que tendremos para ejecutarlas, para eso tenemos que Tech-Solutions, trabaja 35 horas a la semana por tanto se asignan 7 horas por día, la ejecución de este proyecto tiene una fecha de inicio de 01 de marzo de 2022 al 26 de abril de 2022, dejando un tiempo de ejecución de:

En marzo 4 días, 3 semanas y 4 días, y En abril 1 día, 3 semanas y un día antes de entrega, por tanto:

Tendremos un total de 8 semanas un día, para la realización de este proyecto.

Podremos asignar 8 Sprints de duración de una semana para terminar el proyecto.

Pero esta actividad consta en creación del Backlog del producto entonces, de acuerdo a la ponderación de esta tabla 1.0.

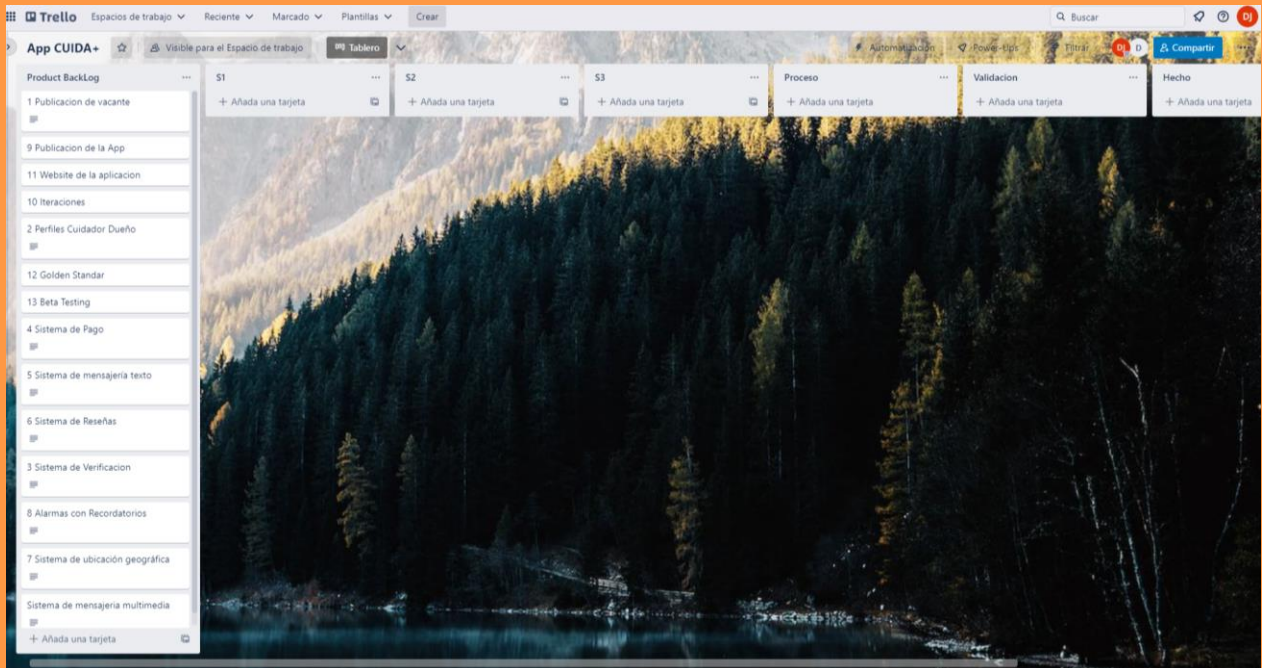
	valor	Horas de Programación	Horas Diseño	Hora Usuario
Poder publicar la vacante con descripción, responsabilidades, fechas de la estancia, fotos de la propiedad y las mascotas.	5	29	29	27
Sistema de mensajería para dueños y cuidadores que permitan envío de mensajes de texto.	4	45	27	23
Publicación de la App.	5	10	10	10
Iteraciones.	5	0	0	0
Sistema de mensajería para dueños y cuidadores que permitan envío de mensajes multimedia.	2	21	23	20
Website de la aplicación.	5	20	20	20
Sistema de verificación a través de documentos oficiales.	3	5	20	15
Perfiles para el cuidador y los dueños del hogar.	5	27	30	29
Alarmas con recordatorios para el cuidador respecto a horarios de comida o actividades específicas.	3	17	24	16
Golden Standard.	5	21	29	28
Beta Testing.	5	0	0	30
Sistema de pago a través de tarjeta de crédito o plataformas de pago en línea.	5	30	29	21
Sistema de reseñas para cuidadores y dueños de la casa.	4	28	32	25
Sistema de ubicación geográfica a través de la app para monitorear paseos con las mascotas y ubicación del cuidador.	2	19	24	20
Totales	58	272	297	284

Tabla 1.0. Relación de actividades con valor y horas de trabajo

La tabla nos da un valor de 58 puntos y 14 tareas posibles como requerimientos a este producto. Marcados en Rojo las tareas con valor a 5, en amarillo con valor en 4, en verde con valor de 3 y en azul con valor en 2.

De esta forma mi Backlog Tendría la siguiente estructura, en la imagen 1.0.

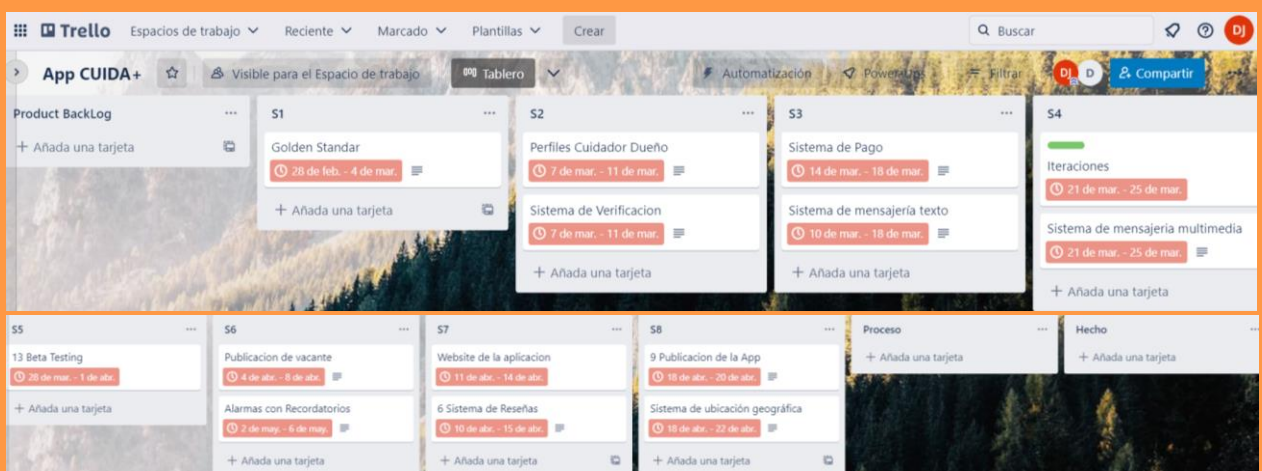




**Imagen 1.0 Panel de tablero Kanban en Trello.**

En la imagen 1.0 se enlista el Product Backlog, en orden de valor y para asignar a los diferentes Sprints se propone de una semana por sprint con un total de 8 Sprints. Para cada Sprints estimamos historias de usuario con una métrica máxima de 10 puntos, lo ideal sería que cada sprint tuviera un sprint valor 5 y complementar con otro de menos valor y así poder estimarlas en experiencias de usuario de tareas medianas en un rango de valor de prioridad de 7 a 9.

Una vez reanalizaron la asignación de las tareas a cada Sprint se obtiene el siguiente tablero que se puede observar en la imagen 2.0.



**Imagen 2.0**

Como se puede apreciar en la imagen anterior, se asignaron fechas desde el 1 de marzo hasta 22, acabando en las 8 semanas estimadas al inicio.

## Establecimiento de actividades en el Primer Sprint

En la parte 1 se creó el Product Backlog con la asignación de sprint como muestra la imagen 2.0, pág. 6, la primera asignación a cada sprint cumple con el tiempo estimado, sin embargo, la priorización estaba estimada en ejecutar en cada sprint una tarea de valor 5 en 8 Sprints, pero dado las modificaciones y especificaciones se reestructura en la sección “Análisis de tiempo”, pág. 9.

## Análisis de recomendaciones del panel de usuarios que probaron la App

Dadas las pruebas en la App los usuarios dieron estos comentarios:

- No entendía muy bien al principio como usar los botones.
- Me gustaría conocer más de los cuidadores, talvez ver su red social.
- Algunos botones se empalman si agregas mucho a tu perfil
- Algunos colores siento que me impedían ver bien la información.
- En la parte de evaluar, seleccione 5 estrellas, pero solo deja poner 4.
- Quisiera poder agregar comentarios además de un valor numérico a la reseña.
- No alcancé a leer bien algunos textos, usé lentes.
- Información de perfiles en orden porque se sienten desacomodados.
- Si se excede en la información de descripción no permite guardarla.
- No encontró botón para agregar más fotos al perfil.
- No hay claridad en el sistema de evaluación y las preguntas parecen subjetivas
- Ojalá podamos cambiar el texto.

## Recomendaciones al cliente

Dados los comentarios de los usuarios, se le hacen estas recomendaciones al cliente, dando requisitos específicos al desarrollo de la App:

- Mejora de interfaz, además de un tutorial guía para el uso de la misma.
- Mejora de la fuente de textos, con estilo que permita leer bien.
- Mejora visual de los perfiles desde datos personales, gustos y pasatiempos para tener un perfil más completo.
- Estandarización de caracteres permitidos en descripción del perfil.
- Diseño de interfaz con colores claros y letras oscuras para lectura cómoda.
- Agregar etiquetas para editar perfil, en la pestaña perfil: cambio de foto y datos.
- Sistema de evaluación con puntuación de 5 estrellas, total, además permite comentarios a la persona a evaluar. Y preguntas relacionadas a la satisfacción del servicio brindado por el usuario.

Entonces, estas modificaciones tendrán cavidad dentro de estos 3 requisitos

- **Perfiles para el cuidador y los dueños del hogar.**
- **Sistema de reseñas para cuidadores y dueños de la casa.**
- **En la app en general relacionan a tamaño de letra y botones.**



## Análisis de tiempos para realizar modificaciones

	valor	Horas de Programación	Horas Diseño	Hora Usuario
Poder publicar la vacante con descripción, responsabilidades, fechas de la estancia, fotos de la propiedad y las mascotas.	5	29	29	27
Sistema de mensajería para dueños y cuidadores que permitan envío de mensajes de texto.	4	45	27	23
Publicación de la App.	5	10	10	10
Iteraciones.	5	0	0	0
Sistema de mensajería para dueños y cuidadores que permitan envío de mensajes multimedia.	2	21	23	20
Website de la aplicación.	5	20	20	20
Sistema de verificación a través de documentos oficiales.	3	5	20	15
Perfiles para el cuidador y los dueños del hogar.	5	27	30	29
Alarmas con recordatorios para el cuidador respecto a horarios de comida o actividades específicas.	3	17	24	16
Golden Standard.	5	21	29	28
Beta Testing.	5	0	0	30
Sistema de pago a través de tarjeta de crédito o plataformas de pago en línea.	5	30	29	21
Sistema de reseñas para cuidadores y dueños de la casa.	4	28	32	25
Sistema de ubicación geográfica a través de la app para monitorear paseos con las mascotas y ubicación del cuidador.	2	19	24	20
	58	272	297	284

**Tabla 2.0, con selección y priorización seleccionada.**

Como se puede observar en la tabla 2.0, se le agregan las siguientes tareas sombreadas en blanco ya antes mencionada, estas son recaladas en la tabla 3.0.

Perfiles para el cuidador y los dueños del hogar, que permitan mejor estructuración y datos más completos	5	30	32	29
Sistema de reseñas para cuidadores y dueños de la casa. con sistemas de puntuación de 5 estrellas y con descripción del servicio brindado.	4	30	32	28
Tamaño de fuente de letra visible y entendible	4	5	6	4
Botones activables después de completar descripciones, fechas, datos.	4	8	8	9

**Tabla 3.0 funcionalidades agregadas.**

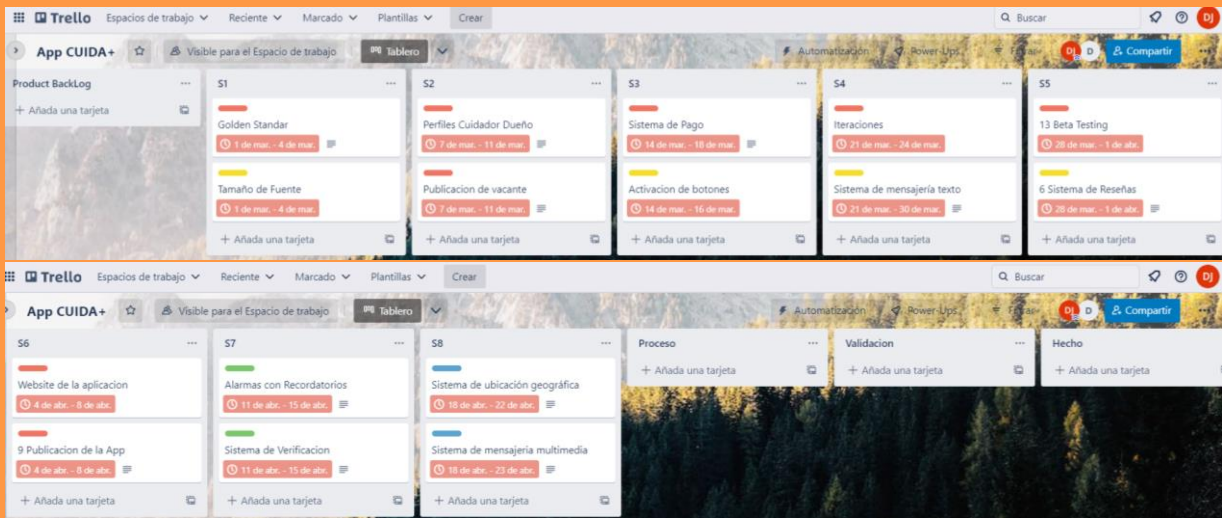
Con estas nuevas modificaciones, obtenemos los siguientes valores de horas necesarias para completar las funcionalidades expresadas en la tabla 4.0.

Valor	Horas de Programación	Horas de Diseño	Horas de Usuario
66	290	313	300

**Tabla 4.0, total de horas a considerar en el desarrollo de Sprints.**

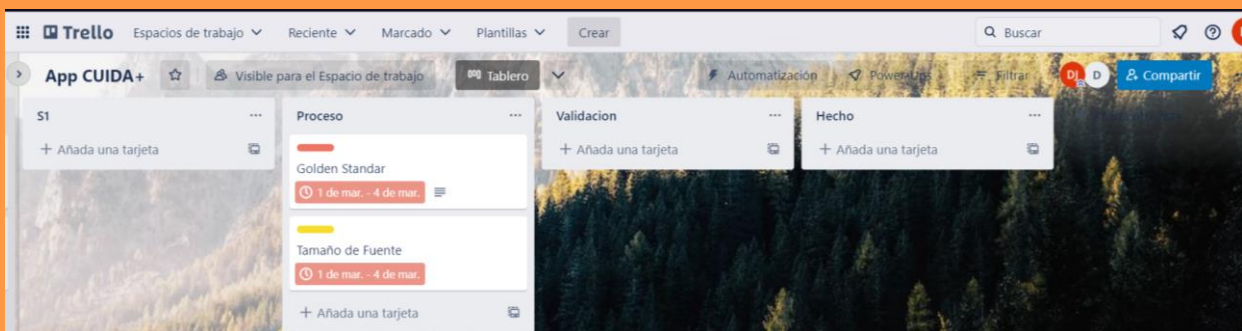
En vista de que en la primera propuesta de Backlog sobraba un día para completar tareas, se tendrá que extender a historias de usuario con ponderaciones de prioridad de 10, para cumplir en tiempo con el desarrollo de app.

Entonces el tablero del primer Sprint tendría la siguiente ejecución priorizando tareas de valor de 5 y 4., con etiquetas de color rojo para tareas de 5, color amarillo 4, color verde 3, color 2 azul, como se visualiza en la imagen 3.0



**(Imagen 3.0, Asignación de Sprints con prioridad en nivel 5 a 2)**

Reasignando tiempo y prioridad obtenemos el siguiente tablero que muestra la imagen 2.0 y podemos poner en proceso el sprint 1 como muestra la imagen 4.0.



**(Imagen 4.0, fase de sprint 1 en proceso.)**

## Características finales de la App

- **Tamaño de fuente** de letra visible y entendible.
- **Botones activables** después de completar descripciones, fechas, datos.
- **Poder publicar la vacante** con descripción, responsabilidades, fechas de la estancia, fotos de la propiedad y las mascotas.
- **Perfiles para el cuidador y los dueños** del hogar, con descripción, datos personales pasatiempos e intereses.
- **Sistema de verificación** a través de documentos oficiales.
- **Sistema de pago** a través de tarjeta de crédito o plataformas de pago en línea.
- **Sistema de mensajería** para dueños y cuidadores que permitan envío de mensajes de texto, multimedia, entre otros.
- **Sistema de reseñas** para cuidadores y dueños de la casa, con sistemas de puntuación de 5 estrellas y con descripción del servicio brindado.
- **Sistema de ubicación geográfica** a través de la app para monitorear paseos con las mascotas y ubicación del cuidador.
- **Alarmas con recordatorios** para el cuidador respecto a horarios de comida o actividades específicas.

Como podemos ver se agregaron 2 nuevas funcionalidades y complementos específicos a 3 requerimientos, pude compararse con los requisitos iniciales pág. 3.

## Retrospectiva del Sprint

Después de concluir exitosamente el proyecto, el equipo se reúne una última vez para realizar una retrospectiva del sprint. En esa sesión, los diferentes miembros del equipo emitieron sus comentarios respecto a lo sucedió a lo largo del proyecto, los cuales, se resumen y agrupan de la siguiente forma:

## Felicitaciones

- Manejo de tiempo individual del equipo
- Equipo: Son pequeños y la comunicación es efectiva.
- Reconocimiento a Natalia: Hubo buena organización.
- Apoyo entre personas: Todos son abiertos a los cambios.
- Camila: Capacitaciones, grabar las primeras sesiones para tener el material disponible para otras personas. Avanzar por niveles permitió conocer al equipo.
- Aprendizaje: Nueva metodología (Ágil), trabajar por Sprints.

## Dudas

- Definición de Roles: a veces no eran tan claras las actividades que tenía que realizar cada quien.
- “No sé si la forma en la que estoy haciendo mi trabajo es la mejor”.
- ¿Cómo se relacionan las 3 áreas: ¿UX, Diseño y Programación?
- Buscar la forma de coordinación entre áreas para asegurarnos que los requerimientos de la App son posibles con las habilidades de todos.
- Visibilidad de cuánto tiempo se requiere de mi parte.
- Saber la productividad “promedio” de actividades.

## Riesgos

- Era difícil coordinar el **Daily Scrum** por las actividades de todos.
- No saber el **estatus actualizado** de las cosas.
- Se planeó “**asumiendo**” tiempos.
- No asumir que las personas son “**maquinitas**”.
- No normalizar **trabajar fines de semana**.

## Deseos

- Perfil de calidad: para validaciones.
- Seguimiento en mejores prácticas: reglas.
- Establecer reglas desde el inicio: manual de interacción (wireframes) y guías de estilo.
- Que seamos un equipo 100% interdisciplinario. Debemos de tener una base de todos los temas.
- Visibilidad de tiempo por proyectos (horas).
- Semáforo visual para todos del estatus de las cosas.

## Propuestas de acción para la gestión de proyectos

En vista de los comentarios en el equipo scrum, se decide 5 propuestas de acción para mejorar el desarrollo de los Sprints, trabajo y organización.

### Propuesta 1: Tiempo

- Lo ideal es la estandarización de tareas, **contemplar los escenarios posibles** a la entrega de una funcionalidad, permitiendo la ejecución en tiempo y forma de cada Sprints.
- **Revisar a diario el tablero** y ver cómo va el avance de tareas para evitar generar cuellos de botella, si alguien tiene demasiado trabajo, intercambia tareas y así no esperar hasta que termine.
- Los miembros del equipo de desarrollo, **administran su tiempo y habilidades** para la obtención del resultado esperado al término del Sprint.
- Siempre organizar el Trabajo durante las horas laborales de la semana y evitar horas extras o fines de semana, con esto hago referencia a la planeación de Product Backlog, Daily Scrum, avance de Sprints y otros eventos.

### Propuesta 2: Organización

- Siempre como Scrum Master buscar la parte de liderazgo y tratar **de coordinar las áreas** que interactúan para el desarrollo del proyecto.
- **Definir el Rol y funciones** que deberá ejecutar cada persona en el equipo, y siendo congruente con sus habilidades y conocimientos.
- Cada integrante **organice su tiempo** que pondrá en el desarrollo de las actividades.

### Propuesta 3: Capacitación

- **Brindar asesoría** y cursos sobre cómo trabajar en una metodología agile.
- **Dejar en claro, las funciones** y que se desempeña cada persona como integrante y en la forma en que debe aplicar sus áreas de conocimiento, a las áreas de trabajo.
- **Capacitación a integrantes en herramientas tecnológicas** que le permitan saber en qué fase del proyecto está, el ejemplo más común es el **tablero Kanban**, donde se pueden visualizar las actividades, el equipo de desarrollo usar **un Control de Versiones de Software**, local o en la nube.
- **Grabaciones de las sesiones** Daily Scrum, ceremonias o reuniones para no olvidar los puntos comentados durante las mismas.
- **Brindar las guías necesarias y pláticas** de cómo se desarrollan y se correlacionan las diferentes áreas en el equipo de desarrollo Ux, Diseño y Programación.

## Propuesta 4: Comunicación y Relación laboral

- Organizar reuniones donde fomentemos las **soft-skills** de cada integrante.
- **Entender que los integrantes no son robots**, y que las cargas de trabajo llevan a un punto de estrés, para esto, tener alguna sala de relajamiento con video juegos o juegos donde se pueden liberar ese estrés.
- **Desarrollar en el equipo una comunicación asertiva** y, además, expresen siempre los puntos de vista, y así transmitan las ideas claras.

## Propuesta 5: Reglas

- Siempre dirigirse con **respeto y empatía** a los demás integrantes.
- **La tolerancia** a diferentes puntos de vista.
- **Cumplir con tiempo y forma con lo resquitado**, contemplado su organización de tiempo, habilidades.
- Iniciar un sprint en cuanto a cabo uno para no retrasar las actividades.

Con estas 5 propuestas redactadas se espera que para el siguiente proyecto el equipo entregue mejores resultados.

## Conclusión

La gestión de proyectos se necesitan considerar 3 factores muy importantes, **Tiempo, Costo y Alcance**, elementos conocidos como el **Triangulo de Hierro**, estos factores reflejan la calidad de dicho proyecto, dependiendo el tipo de proyecto podemos aplicar 2 tipos de metodologías: en cascada **Waterfall** o agiles en marcos como **Scrum o Kanban**.

La primera me permite implementarla en proyectos donde no tendré cambios y el producto está bien definido y la segunda, se aplica cuando el producto no está bien definido y se necesitan cambios durante su ejecución.

Los marcos metodologías agiles como Scrum, permite que el proyecto tenga una relación iterativa, permitiendo la adaptabilidad y flexibilidad del proyecto. En este marco siempre se involucran **3 roles: Product Owner, Scrum Master, Developers**, cada uno desempeña tareas diferentes, y toma distinta participación dentro de los **5 eventos: Sprint, Daily Scrum, Planeación del Sprint, Revisión del Sprint y Retrospectiva del Sprint**, estos eventos permiten visualizar y planear el avance del proyecto, a la vez involucran el uso de **3 artefactos: Product Backlog, Sprint Backlog, Product Increment**, los cuales permiten estandarizar las horas de trabajo y cuantificar el avance del mismo, una herramienta muy útil para visualizar este el **proceso, validación y hecho del proyecto** es el **tablero Kanban**.

La implementación de Metodologías agiles “Scrum” para gestión software y desarrollo resultan muy satisfactorias a la hora de ver el resultado final del proyecto.