# INFORME PROYECTO INTEGRADOR

UNIVERSIDAD SAN BUFNAVFNTURA

#### CONCEPTUALIZACIÓN SCRUM

- Scrum es un marco de trabajo ágil para el desarrollo de productos complejos. Se basa en la idea de que el trabajo se divide en ciclos cortos y fijos llamados sprints, que suelen durar de una a cuatro semanas, durante los cuales el equipo trabaja en un conjunto de elementos de trabajo prioritizados del product backlog.
- Durante cada sprint, el equipo de Scrum trabaja de forma colaborativa y autoorganizada para completar los elementos de trabajo más importantes del product backlog. Cada cierto tiempo, el equipo se reúne, donde discuten el progreso del trabajo y cualquier obstáculo que pueda estar impidiendo el avance del equipo.
- Al final de cada sprint, el equipo revisa el trabajo completado y se reúne con el propietario del producto para revisar y priorizar el backlog de productos para el siguiente sprint.

#### HISTORIA DE USUARIO - RC1

Como usuario me gustaría cambiar el diseño del Rover en cualquier momento de la simulación para mejoras o cambios que desee		
RC1		
Modificación Rover		
Yo como usuario quiero contar con la opción de modificar el Rover y realizar cambios, que me permitan definir un nuevo diseño		
El usuario debe estar registrado con una cuenta en el programa		

#### **FORMATO HU**

A continuación presentaremos distintos pantallazos que hacen parte del documento requerido, con enfoque hacia las historias de usuario.

Principalmente se presentará los formatos de cada una de las historias de usuario. Por tanto, el resto de requerimientos propuestos por el documento se encuentran en el link que presentaremos a continuación.

Épica	Como usuario me gustaría tener una cuenta en el programa para ingresar y poder visualizar mis proyectos.		
Feature			
ID	RC2		
Título de historia de usuario	Cuenta de ingreso al programa		
Descripción	Yo como usuario quiero tener una cuenta en el programa que me permita ingresar y visualizar mis proyectos		
Dependencia de historia de usuario			
Pre-condiciones	El usuario debe estar registrado con una cuenta en el programa		
Épica	Como usuario me gustaría que los datos obtenidos por la simulación queden guardados en el sistema para luego analizarlos		
Épica Feature			
Feature	simulación queden guardados en el sistema para luego analizarlos		
Feature ID Título de historia de	simulación queden guardados en el sistema para luego analizarlos  RC3		
Feature  ID  Título de historia de usuario	RC3 Apreciación de resultados  Yo como usuario quiero conocer los resultados obtenidos de la		

### HISTORIA DE USUARIO - RC2

### HISTORIA DE USUARIO - RC3

Épica	Como usuario quiero que el programa sea intuitivo para poder facilitar la creación de simulaciones.			
Feature				
ID	RC4			
Título de historia de usuario	Características del programa			
Descripción	Yo como usuario quiero utilizar el programa de manera sencilla fácil y rápida			
Dependencia de historia de usuario				
Pre-condiciones	El usuario debe estar registrado con una cuenta en el programa			
Épica	Como usuario quiero poder ver las principales características de los terrenos para poder tener claro cual emplear			
Feature				
ID	RC5			
Título de historia de usuario	Información del programa			
Descripción	Como usuario quiero visualizar las características principales de los terrenos para poder realizar la simulación			
Dependencia de historia de usuario				
Pre-condiciones	<ol> <li>El usuario debe estar registrado con una cuenta en el programa</li> <li>El usuario debe iniciar la simulación</li> </ol>			

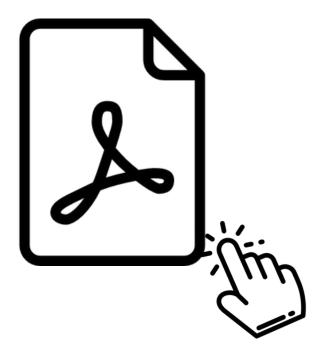
### HISTORIA DE USUARIO - RC4

#### HISTORIA DE USUARIO - RC5

#### LINK FORMATO HU

Le brindamos el link directo al pdf que contiene por completo el formato HU, en el que podra visualizar toda la información faltante por presentar. Cualquier inquietud mandanos tu inquietud a:

rovercrop.bussines@outlook.com

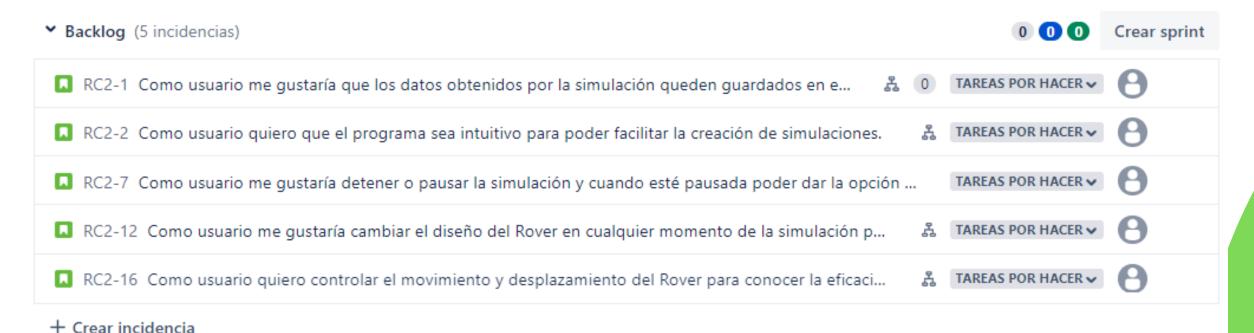


#### **BACKLOG**

Proyectos / Rover Crop 2023

#### Backlog





En este apartado se designan las distintas Epicas que se fueron considerando, debido a qué, fue una historia general que embarca a varias tareas las cuales tienen una relación.

✓ Insights

#### EN CURSO 4 INCIDENCIAS

Como usuario me gustaría tener una cuenta en el programa para ingresar y poder visualizar mis proyectos.



RC2-5

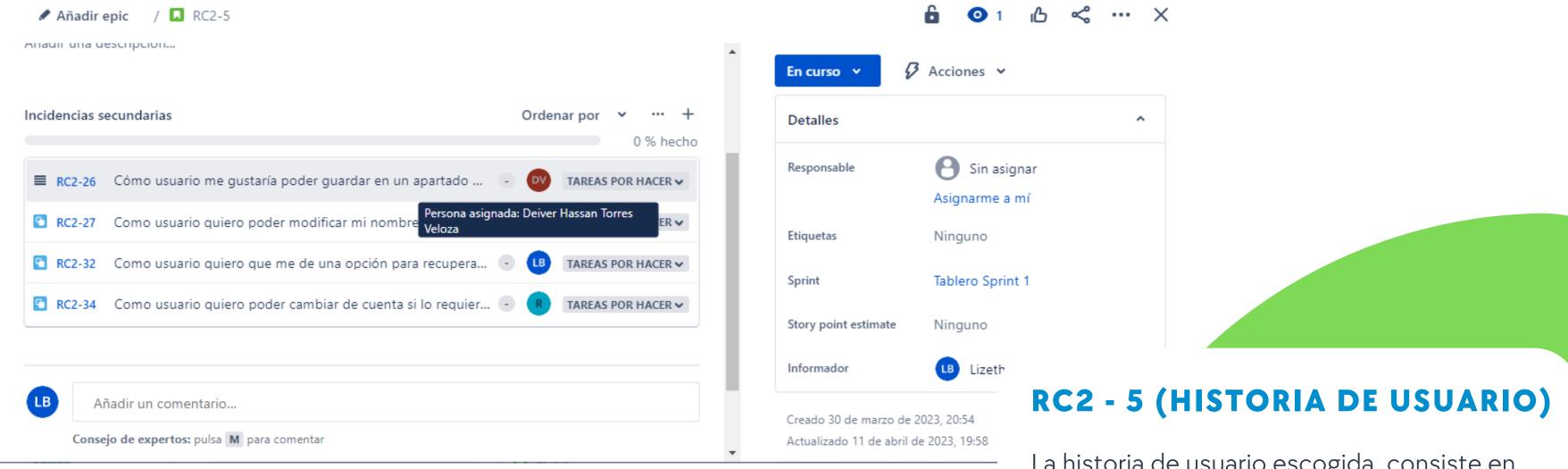


#### **JIRA**

Aqui se empiezan a dividir las historias de usuario que resultaron con una mayor ponderación o promedio por parte de los participantes que estuvieron en el poker.

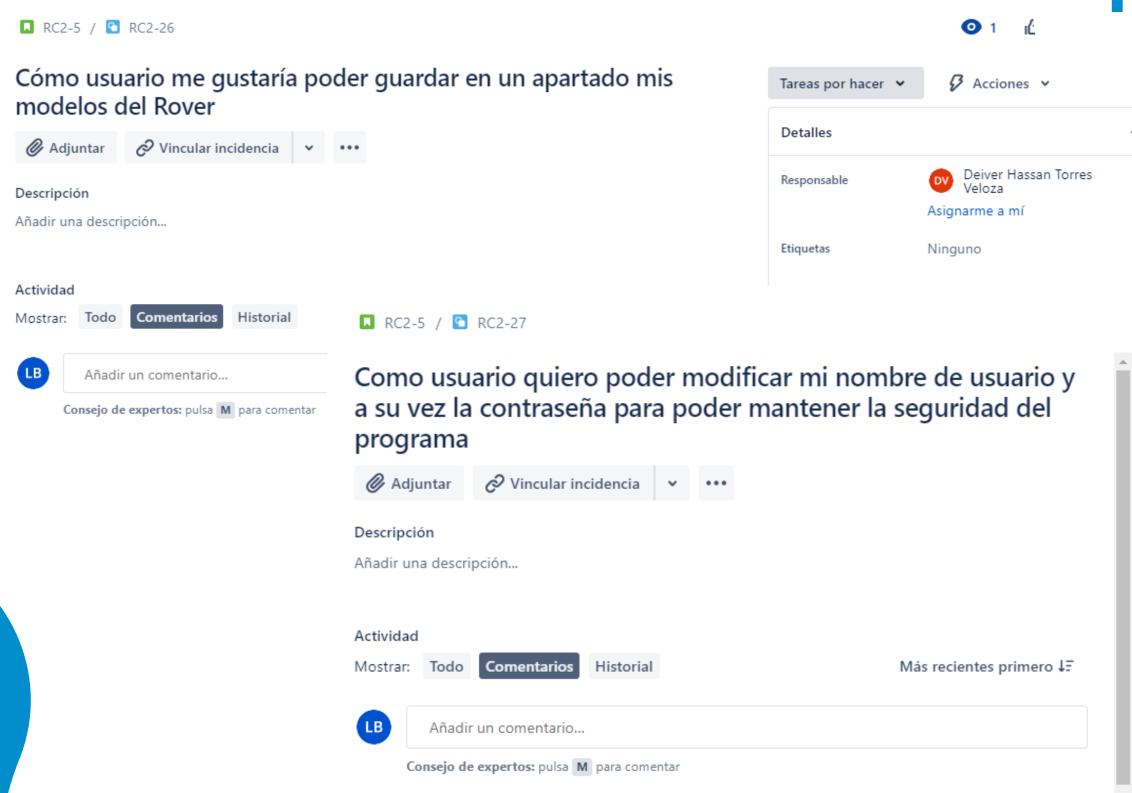
Para empezar, designamos el desarrollo la historia de usuario que fuera sencilla, por la cual, resulto la que se encuentra en la imagen adjunta.

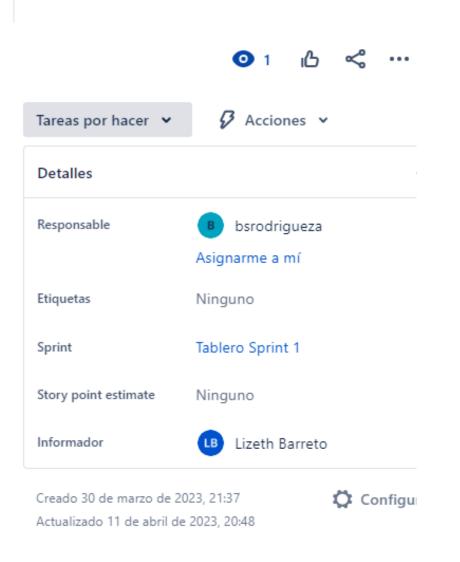




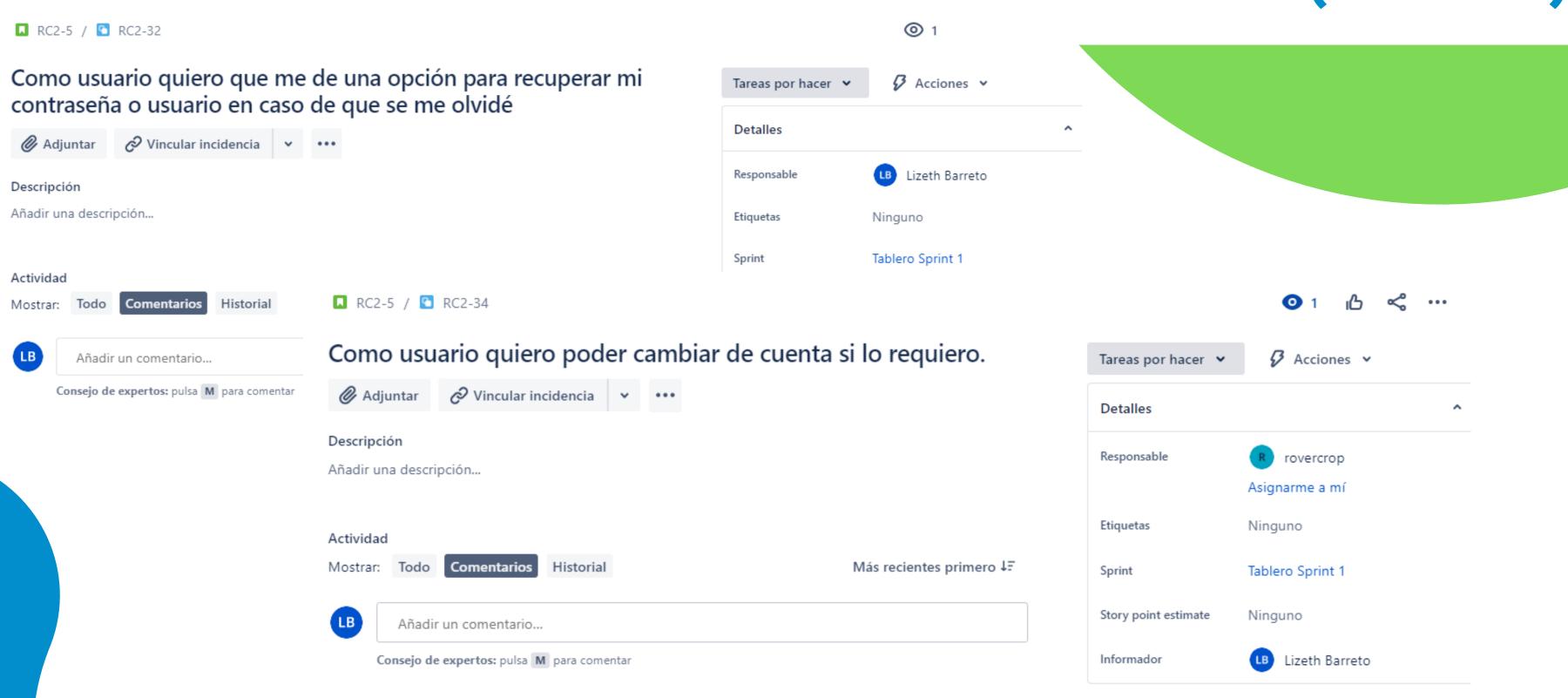
La historia de usuario escogida, consiste en una Epíca, debido a que esa Epica se deriva en varias tareas las cuales se les asigno un debido responsable

### SUB-HISTORIAS(TAREAS)





### SUB-HISTORIAS(TAREAS)



#### ROLES

	Scrum Master	<b>Product Owner</b>	Development Team
Catalina Rico			X
Lizeth Barreto	X		
Jhonathan Orozco			X
Deiver Torres		X	
Brayan Rodriguez			X
Cristian Cardozo			X
Alejandro Rodriguez			X

#### **SCRUM MASTER**

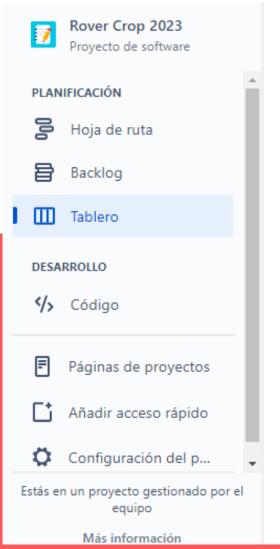
el Scrum Master es el encargado de garantizar que el equipo de Scrum esté siguiendo los principios y prácticas de Scrum de manera efectiva. Es responsable de facilitar las reuniones de Scrum, eliminar los obstáculos que puedan estar impidiendo el progreso del equipo y asegurarse de que el equipo esté enfocado en los objetivos y valores de Scrum.

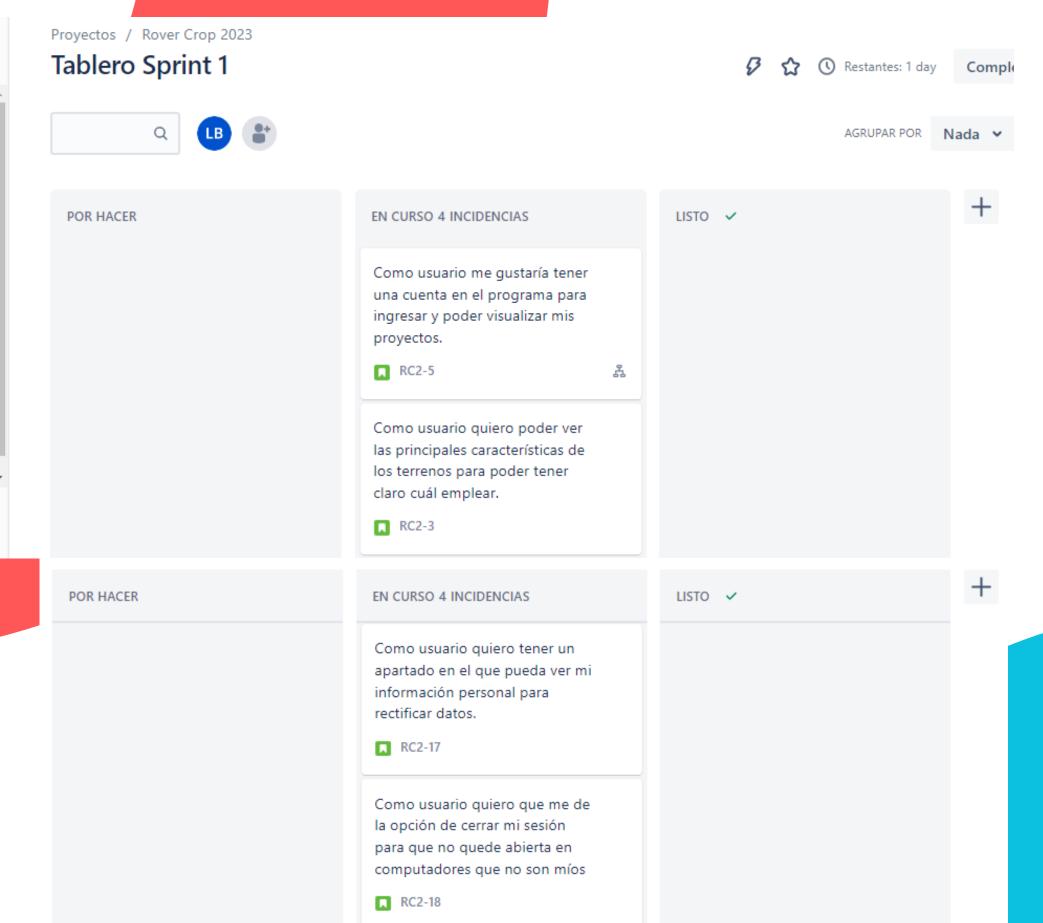
#### **PRODUCT OWNER**

El Product Owner es responsable de definir y priorizar el backlog de productos y de asegurarse de que el equipo esté trabajando en las características y funcionalidades más valiosas para el cliente. El Product Owner trabaja estrechamente con el equipo de Scrum y con los interesados para garantizar que el producto cumpla con las necesidades del cliente y de la empresa.

#### **DEVELOPMENT TEAM**

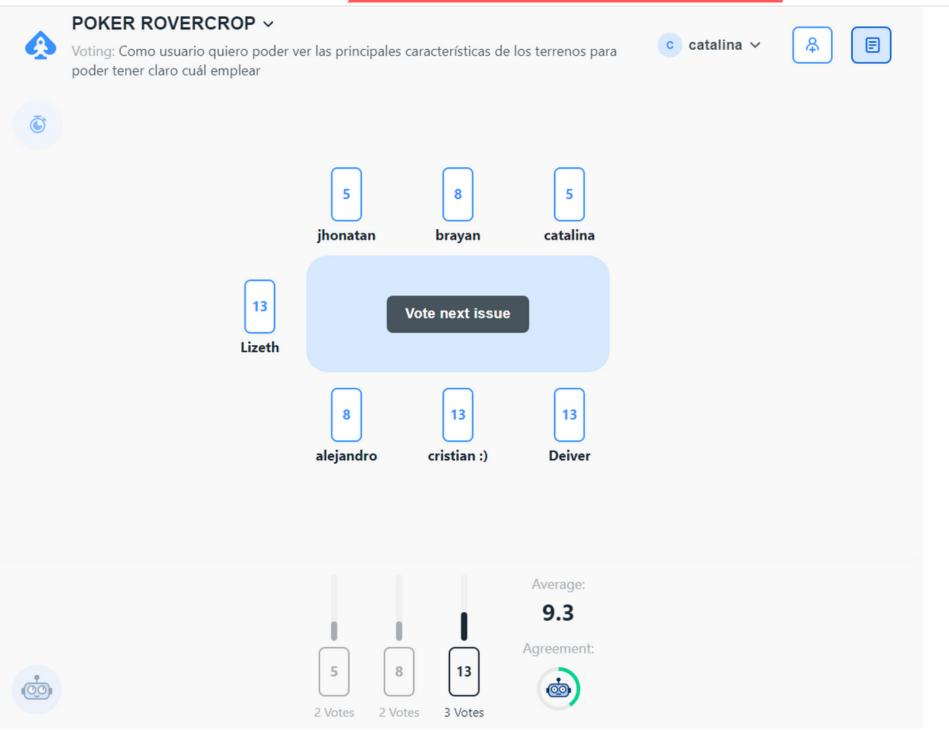
El equipo de desarrollo es responsable de construir el producto y entregarlo al final de cada sprint. Trabajan juntos en un enfoque colaborativo, auto-organizado y multidisciplinario para desarrollar el producto según las prioridades establecidas por el Product Owner.

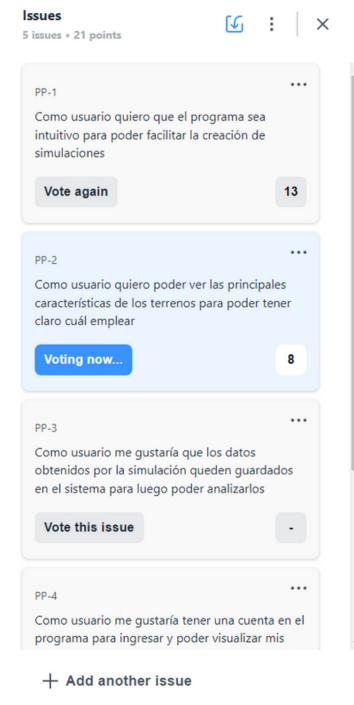




### FASE 1 - PLANTEAMIENTO DE HISTORIAS DE USUARIO

En esta fase, se realiza la implementación de las historias de usuario la poket, donde cada usuario o participante en la votacion puede dar su correspondiente propuesta

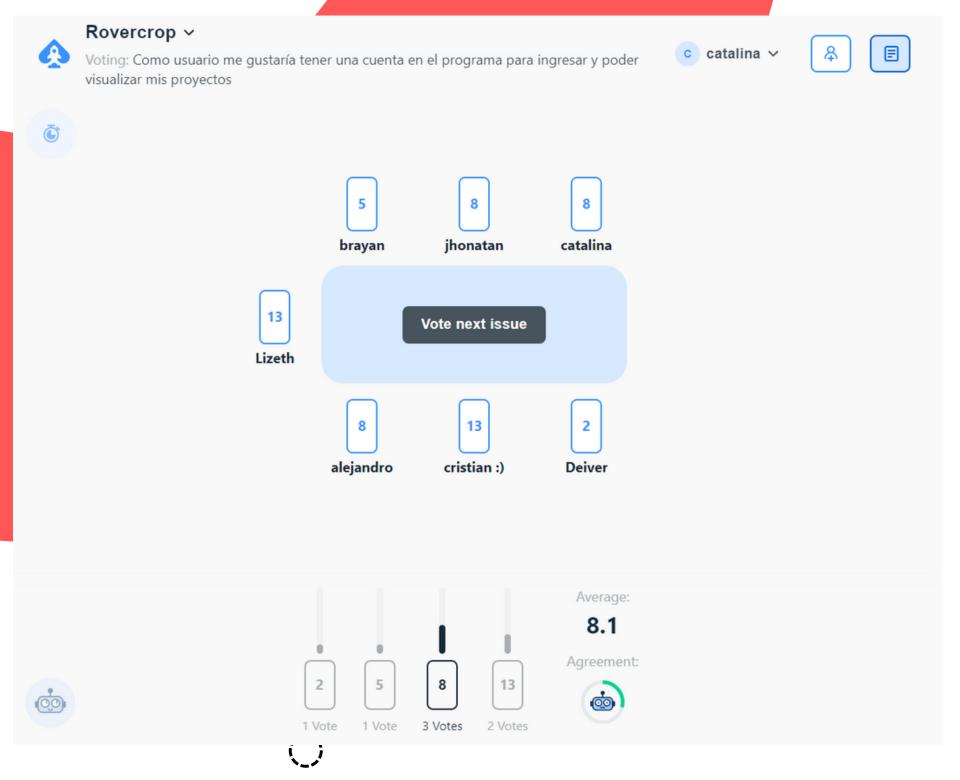




### FASE 2 - PROCESO DE PONDERACIÓN

Al haber finalizado la primera fase, se ha de empazar con la metodologia siguiente:
Cada usuario influyente sobre el proyecto planteado, ha de dar su opinion sobre el nivel de importancia, de cada una de las distintas historias de usuario. En nuestro planing Pocket planteamos que 13 era muy importante y 1 era lo menos importante.

En este caso se obtuvo un promedio de **9.3**, considerandose algo alto para el promedio.

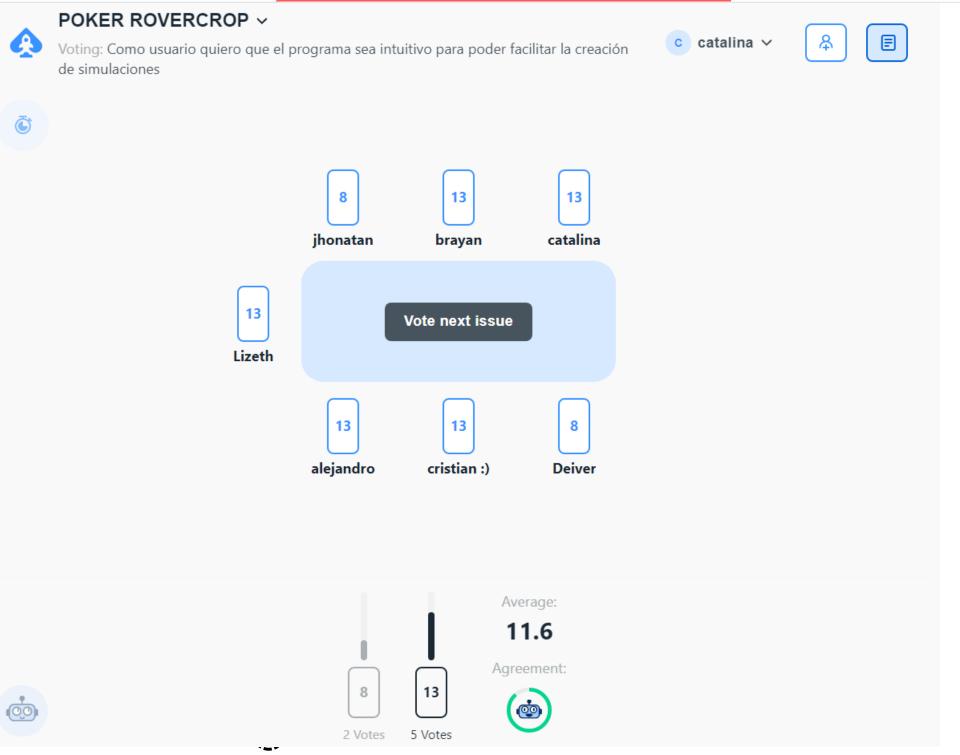


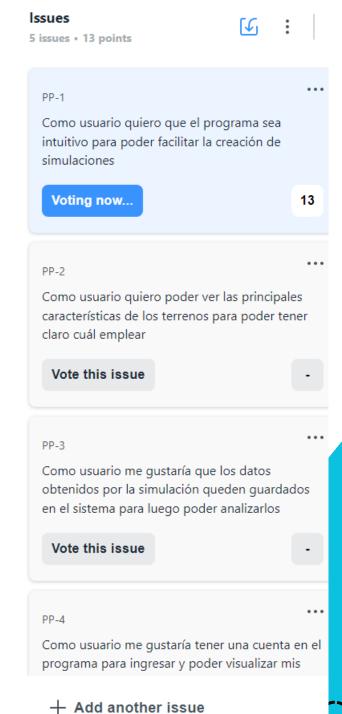


+ Add another issue

### PLANNING POKET

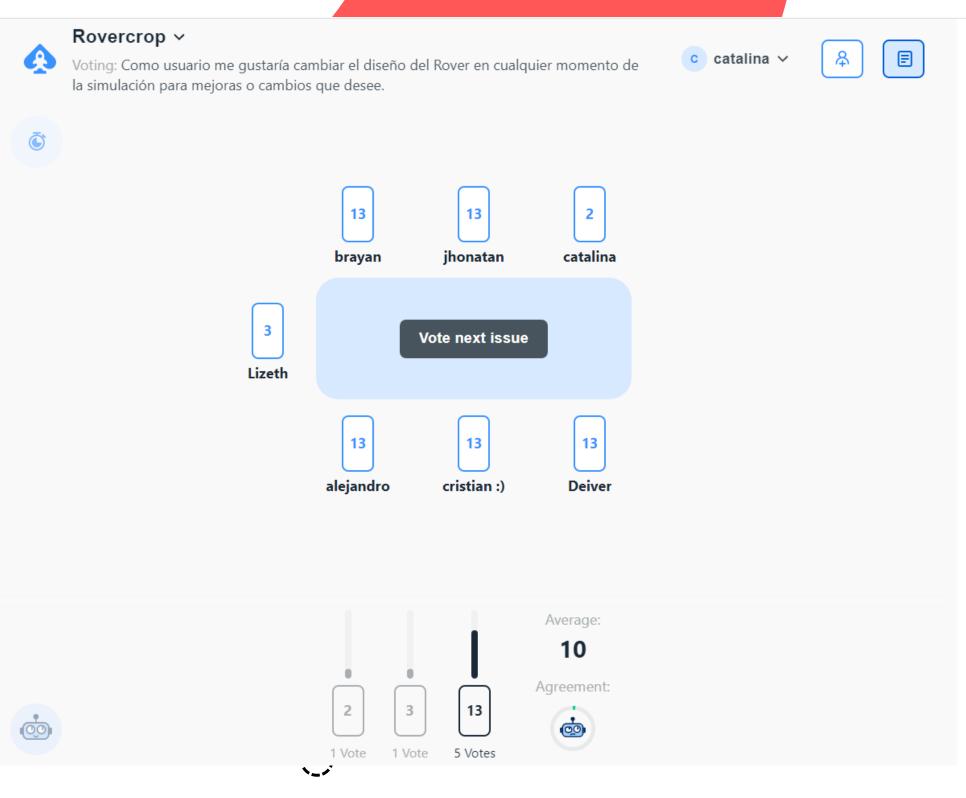
Se puede llegar a visualizar que ésta historia de usuario, llego a tener una ponderación promedio por parte de los influyentes del proyecto, llegando a un promedio de **8.1** 

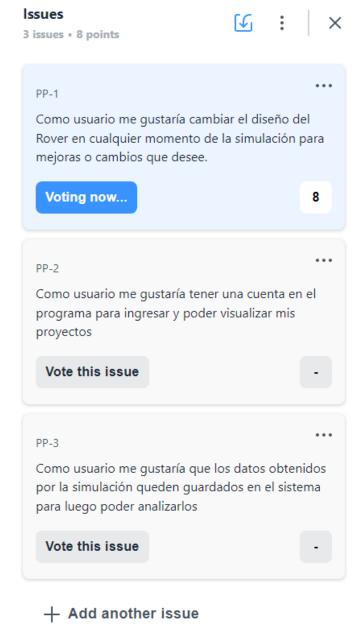




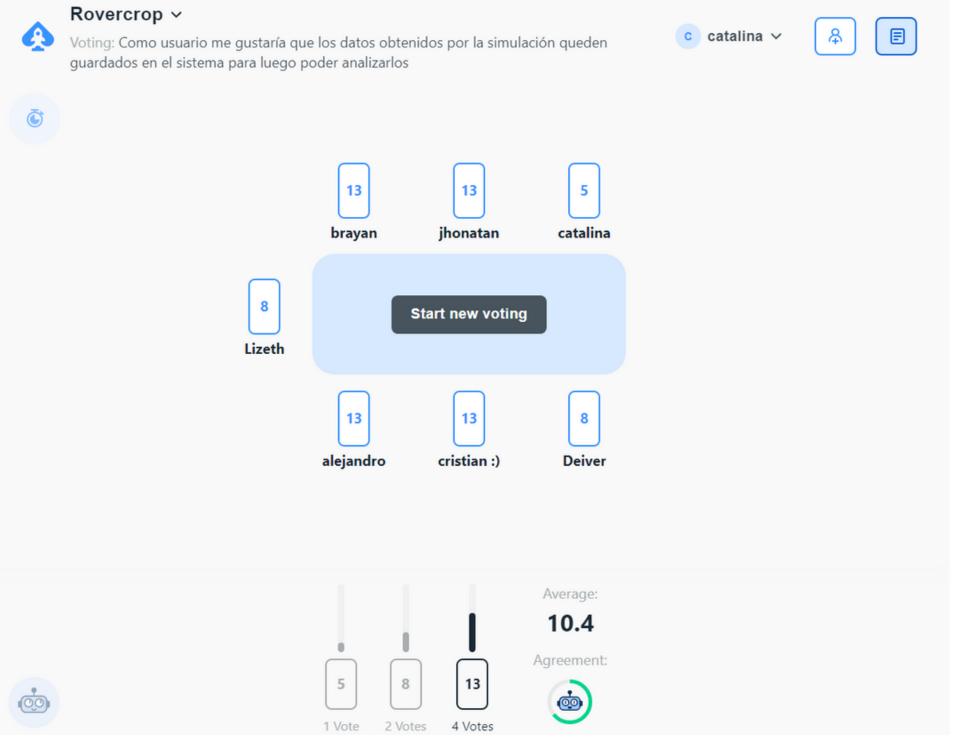
### PLANNING POKET

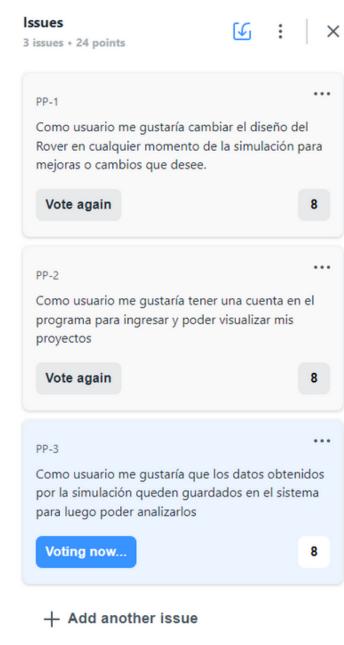
Se puede llegar a apreciar que ésta historia de usuario, llego a tener una ponderación fuera de lo normal, pero mayor que la anterior por parte de los influyentes del proyecto. Llegando a un promedio de 11.6





Se puede llegar a apreciar que ésta historia de usuario, llego a tener una ponderación fuera de lo normal, pero menor que la anterior por parte de los influyentes del proyecto. Llegando a un promedio de **10** 





Se puede llegar a apreciar que ésta historia de usuario, llego a tener una ponderación fuera de lo normal, pero mayor que la anterior por parte de los influyentes del proyecto. Llegando a un promedio de **10.4**