

Control del Documento

Proyecto

Drunk Games

Título

Cierre de Iteración – [I.5 a 29 de noviembre de 2018.]

Generado por

Gerencia del Proyecto: Cortes Gomez Jose Angel

Aprobado por

Kevin Erick Angel Medrano
Carlos Villanueva Cervantes

Alcance de la distribución

Documento Interno – alcance a todo el proyecto.

Índice

Control del Documento	1
Índice	2
SOBRE ESTE DOCUMENTO	3
SUMARIO DE LA ITERACIÓN	4
Identificación	4
Hitos Especiales	4
Hito Número 1	4
Artefactos	4
Riesgos y Problemas	5
Notas y Observaciones	5
ASIGNACIÓN DE RECURSOS	6
RR.HH.....	6
Contratistas.....	6
Procura de Recursos	6
Otros Recursos.....	6
DETALLES DE LA EVALUACIÓN	7
Nombre del Artefacto Número 1.....	7
ANEXOS	8
Título del primer anexo	8
Referencias a otros documentos	8
Insumos.....	8
Documentos derivados	8
Glosario de términos	9
Significado de los elementos de la notación gráfica	9
Estereotipado UML utilizado	9
Significado de los elementos No UML	9

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 [\[C.I.5\]](#), 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.

Sumario de la Iteración

Identificación

[Código de iteración: C.I.5]

<i>Código de la Iteración</i>	[C.I.4].
<i>Fase a la que pertenece</i>	Quinta Fase
<i>Fecha de Inicio</i>	19 de Noviembre del 2018
<i>Fecha de Cierre</i>	29 de Noviembre del 2018
<i>Comentarios</i>	

Hitos Especiales

Hito Número 1

Se cumplió el objetivo de diseño para *el usuario final donde podrá registrarse, iniciar sesión y modificar sus datos* planteado en los requerimientos funcionales RF07, RF08, RF09, RF10, RF12, RF13, RF16, RF17 y RF18.

Artefactos

RF07 - La plataforma web el usuario final se podrá registrar solo si cumple con la mayoría de edad establecida en México

RF08 - El usuario final podrá inscribirse a cualquier evento

RF09 - El usuario final visualizara los eventos próximos

RF10 - La plataforma web tendrá una vista principal mostrando los eventos próximos

RF12 - El usuario tendrá acceso a la información de cada evento sin que sea necesario estar registrado

RF13 - Para la confirmar de su asistencia al evento el Usuario Final debe de haber iniciado sesión en la plataforma

RF16 - El sistema debe implementar el logo de la empresa

RF17 - Se realizará el pago al evento con paypal

RF18 - La aplicación web usará los colores predefinidos por el cliente en todas las interfaces gráfica

Artefacto	Meta	Nota	Comentarios
RF07	100		
RF08	100		
RF09	100		
RF10	100		
RF12	100		
RF13	100		
RF16	100		
RF17	100		
RF18	100		

Riesgos y Problemas

Ninguno

Notas y Observaciones

Asignación de Recursos

RR.HH.

<i>En el Rol de</i>	<i>Se invirtió</i>	<i>Desempeñado por</i>	<i>Observaciones</i>
Analista	5 horas	Jose Angel Cortes Gomez	
Diseño	8 a 10 horas	Valdez Solana Humberto Arturo	
Programadores	8 a 10 horas	Castillo Vázquez Haziel Josué Arreola Cuin Carlos Eduardo Martínez Aguilar Diego Ulises	

Contratistas

<i>Para la actividad</i>	<i>Se solicitó a</i>	<i>Para la fecha</i>	<i>Observaciones</i>

Procura de Recursos

<i>Para la Actividad</i>	<i>Se requirió de</i>	<i>Para la fecha</i>	<i>Observaciones</i>

Otros Recursos

Detalles de la Evaluación

Nombre del Artefacto Número 1

La siguiente tabla detalla los aspectos a evaluar en los resultados de la Iteración. Detallando el rango numérico o nota con que se califica, el cual siempre comienza en cero; el multiplicador o peso específico del criterio, y un comentario indicando el porqué de la importancia del aspecto.

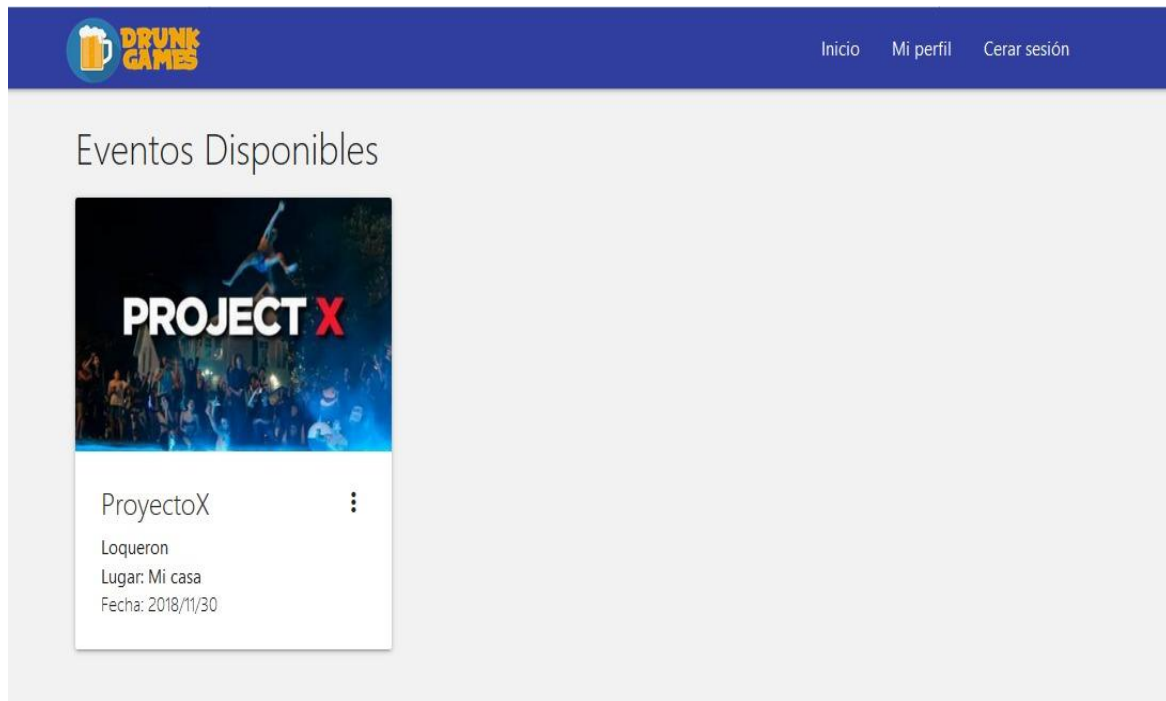
Se coloca en la columna de “Nota” la evaluación hecha por el revisor, la cual ha de multiplicarse por el peso y colocarse el resultado en la columna de “Final”.

<i>Aspecto a Evaluar</i>	<i>Comentarios</i>	<i>Rango</i>	<i>Peso</i>	<i>Nota</i>	<i>Final</i>
RF07		Medio	90		
RF08		Medio	90		
RF09		Medio	90		
RF10		Medio	90		
RF12		Medio	90		
RF13		Medio	90		
RF16		Medio	90		
RF17		Medio	90		
RF18		Medio	90		

Anexos

Diagramas E Interfaces

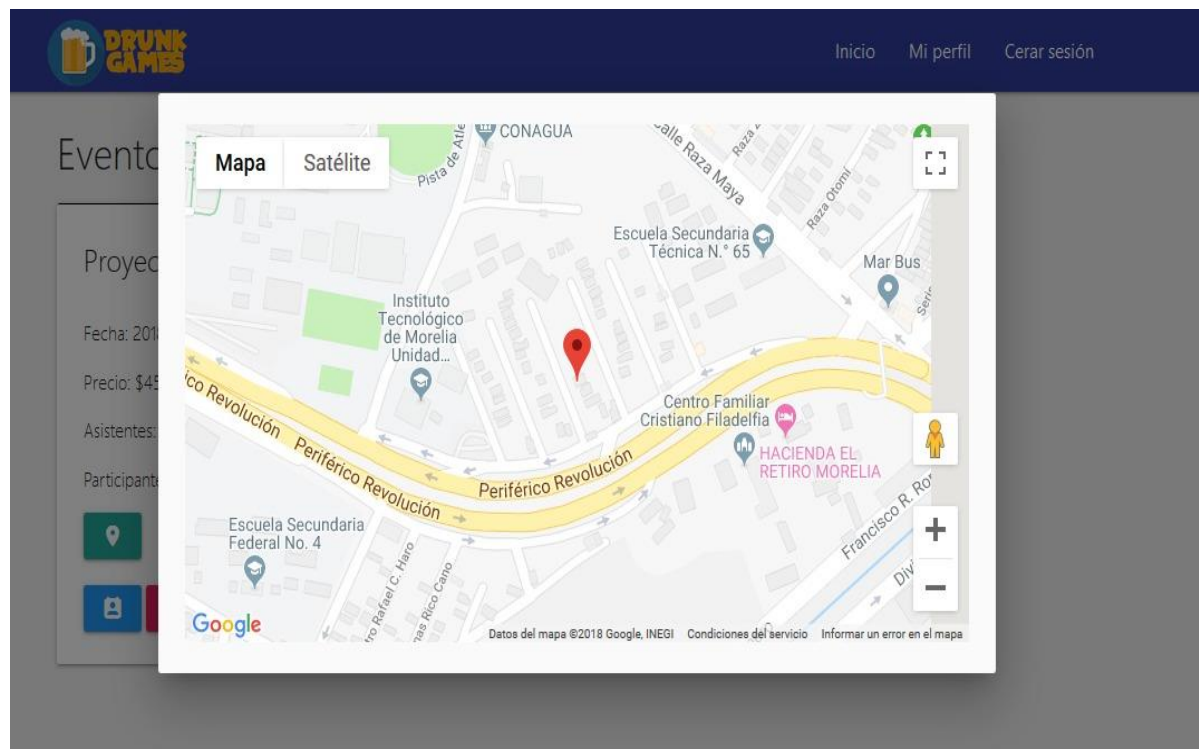
Ventana principal, esta ventana se muestra a los usuarios independientemente de si ya iniciaron sesión o no, o si ya están registrados o no.



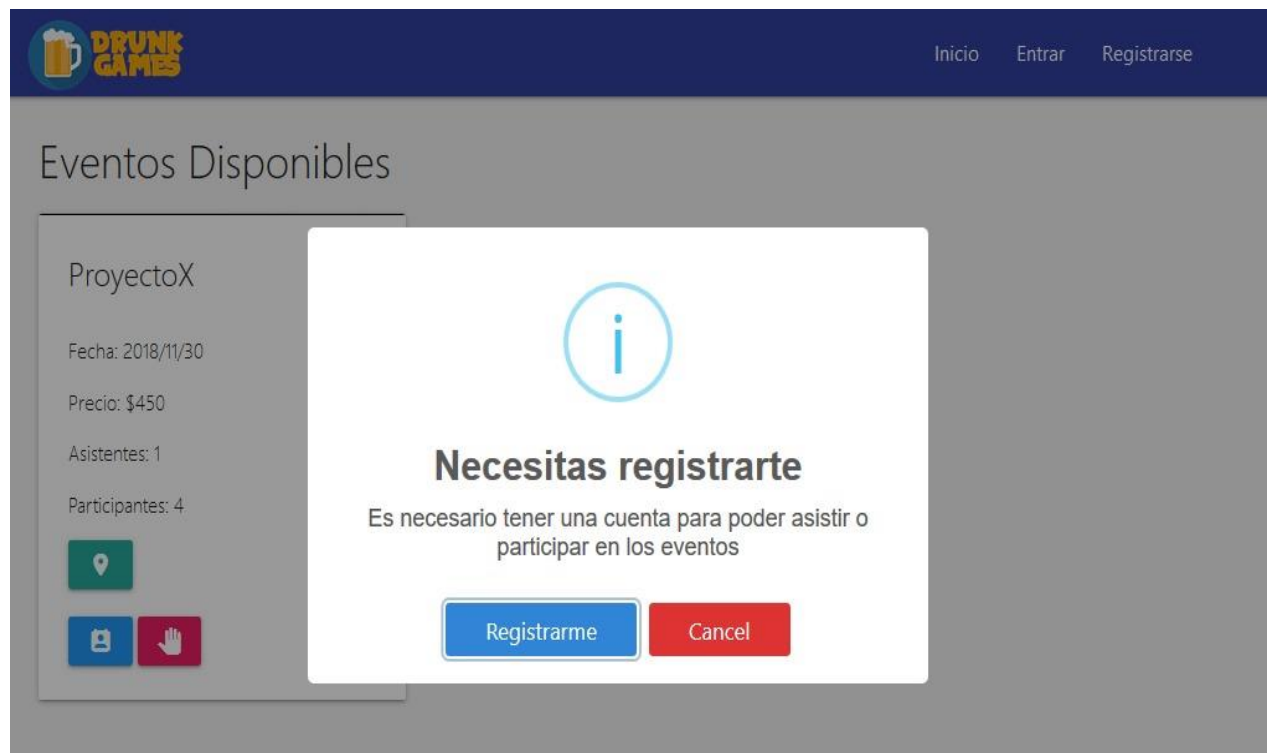
Cuando das click en el card. Muestra mas información acerca del evento



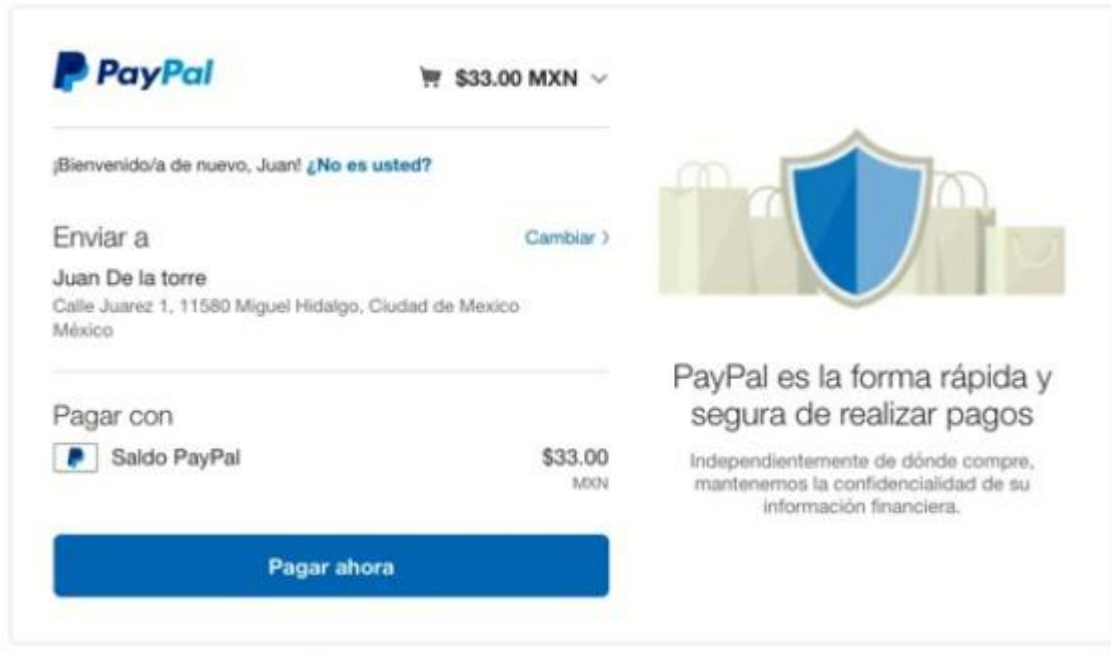
Si se da click en el icono de ubicacion se abre una ventana Modal que muestra un mapa con un marcador de la ubicacion del evento.



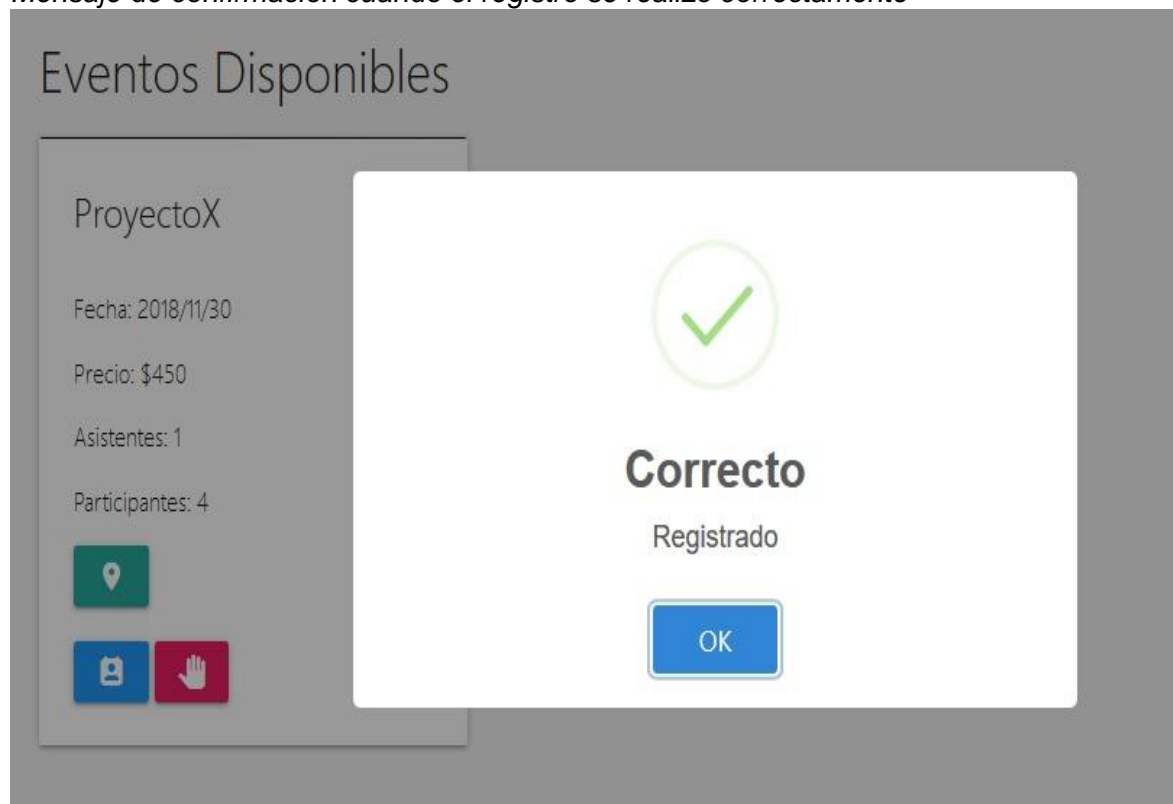
Si se da click en cualquier boton para asistir o participar en el evento y no esta logeado muestra una ventana indicando que tiene que registrarse y esta lo redirige a la ventana de registrarse



API de Paypal para realizar el pago de la asistencia del evento



Mensaje de confirmacion cuando el registro se realizo correctamente



Título del primer anexo

Referencias a otros documentos

Glosario de términos

Anticipos. Denominación dada en la Ley a los pagos que reciben los cooperativistas por sus servicios. Hace referencia explícita a la condición del asociado con plenos e iguales derechos, a diferencia de la situación de dependencia que representan los sueldos y salarios convencionales.

Calidad. Coincidencia de las características objetivas de los productos y entregables de un proyecto y las cualidades generales y características concretas que el cliente nos requirió. El logro de la calidad es nuestra “**Meta Primordial**”.

Plataforma: Sistema desarrollado en entorno Web

Toast: Mensajes de confinación en panel superior derecho.

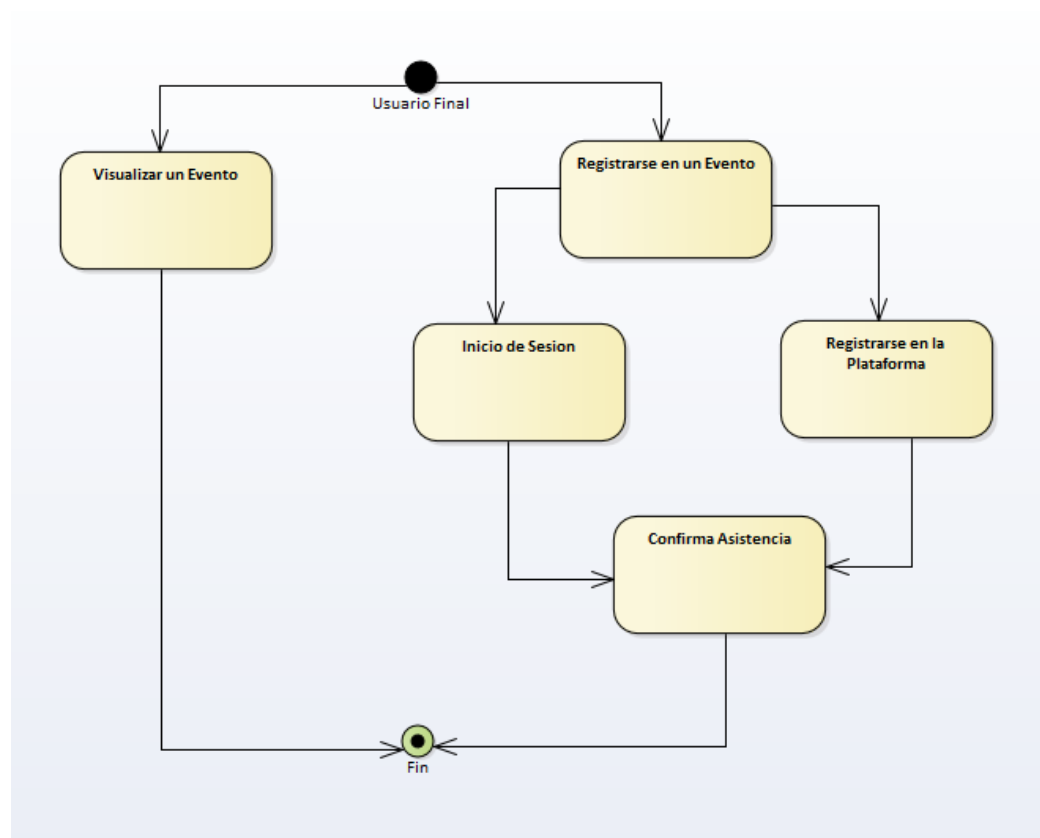
Crud: Panel principal para la visualización de eventos

Significado de los elementos de la notación gráfica

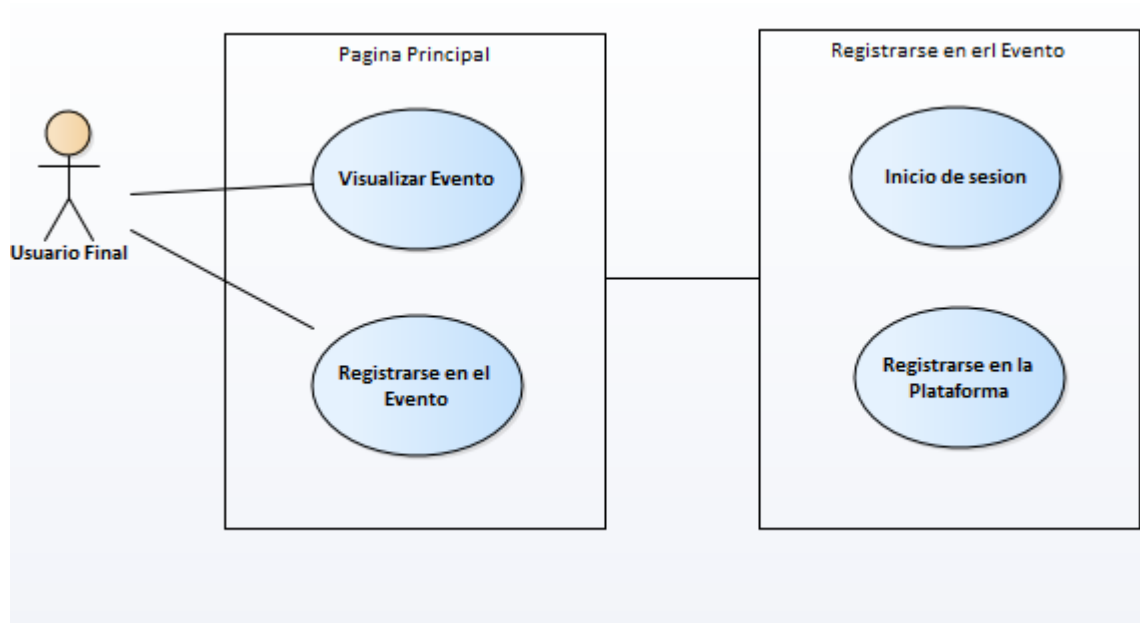
Estereotipado UML utilizado

Significado de los elementos No UML

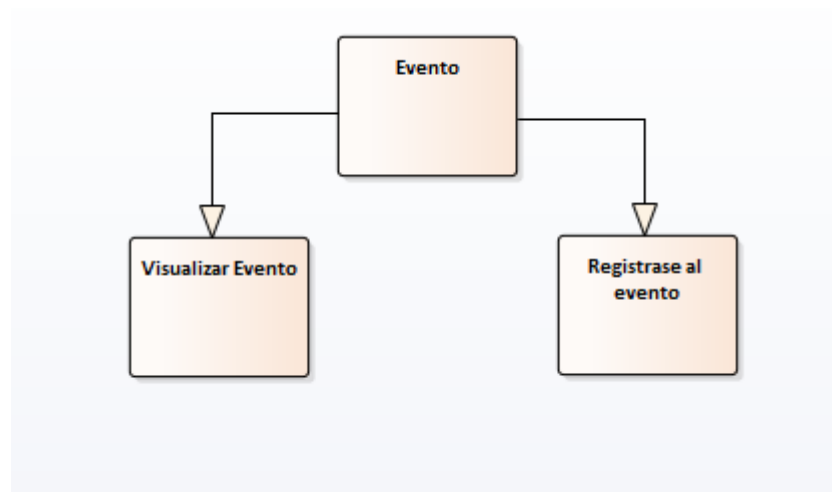
Actividades



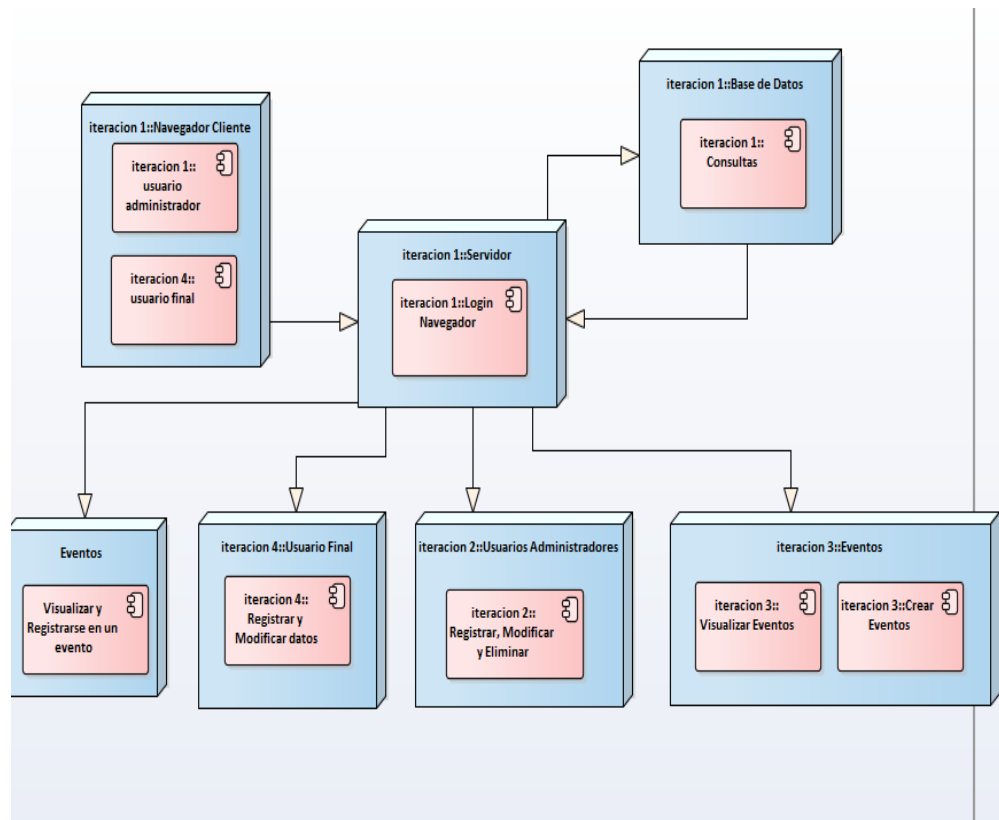
Caso de Uso



Clases



Despliegue



Secuencia

