

## **Control del Documento**

---

**Proyecto**

Drunk Games

**Título**

Plan de Iteración – [I.5 a 19 de noviembre de 2018.]

**Generado por**

Cortes Gomez Jose Angel

**Aprobado por**

Martínez Agilar Diego Ulises

**Alcance de la distribución**

Documento Interno – alcance a todo el proyecto.

## Índice

---

Control del Documento.....	1
Índice.....	2
<b>SOBRE ESTE DOCUMENTO.....</b>	<b>4</b>
<b>CONFIGURACIÓN DE LA ITERACIÓN.....</b>	<b>5</b>
Identificación.....	5
Metas.....	5
Disciplinas.....	5
Disciplina Número 1.....	5
Disciplina Número 2.....	6
Flujos de Trabajo.....	6
Disciplina Número 1.....	6
Disciplina Número 2.....	6
Hitos Especiales.....	7
<b>REQUISITOS DE LA ITERACIÓN.....</b>	<b>8</b>
Artefactos Actualizados.....	8
Artefactos Abiertos.....	9
Reportes.....	9
Requisitos Suplementarios.....	10
Riesgos.....	10
Problemas a Resolver.....	11
<b>ASIGNACIÓN DE RECURSOS.....</b>	<b>12</b>
RR.HH.....	12
Contratistas.....	12
Procura de Recursos.....	13
Otros Recursos.....	13
<b>PAUTAS DE EVALUACIÓN.....</b>	<b>14</b>
Nombre del Artefacto Número 1.....	14

<b>ANEXOS.....</b>	<b>15</b>
<b>Título del primer anexo.....</b>	<b>15</b>
<b>Referencias a otros documentos.....</b>	<b>15</b>
Insumos.....	15
Documentos derivados.....	15
<b>Glosario de términos.....</b>	<b>15</b>
<b>Significado de los elementos de la notación gráfica.....</b>	<b>15</b>
Estereotipado UML utilizado.....	15
Significado de los elementos No UML.....	15

---

## Sobre este Documento

El desarrollo de sistemas intensivos en software, esta basado en un proceso iterativo e incremental, el cual consiste en la ejecución de las tareas de Análisis, Diseño, Construcción y Pruebas; en forma sucesiva sobre un número de repeticiones o iteraciones.

El presente documento describe el **Plan de Iteración** previsto para el proyecto *Drunk Games*, para la iteración [I.5].

El Plan de Iteración recoge:

- Estado actual del proyecto – en especial los problemas no resueltos, las fallas descubiertas y los porcentajes de evaluación de los artefactos.

- Artefactos a ser refinados en la iteración – indicando los porcentajes de evaluación que se han de alcanzar.

- Asignación de esfuerzo por roles y persona – indicando las responsabilidades de cada quien y la cantidad de horas hombre esperadas en cada actividad.

- Requisitos Suplementarios y Riesgos identificados como relevantes, para la iteración.

- Las pautas de evaluación sobre las que se determinaran los puntajes de cada artefacto.

Al término de la iteración se realizarán las evaluaciones pertinentes, cuyos resultados serán reseñados en el documento “*Cierre de Iteración*” con igual código de iteración.

---

## Configuración de la Iteración

Se entiende por Configuración de la Iteración aquella información que define y da forma a las actividades, metas y características de la misma.

Los parámetros que dan forma a la iteración son: código, duración y fase a la que pertenece; objetivos y retos específicos; y estrategia con que se pretende desarrollar las actividades incluidas en el alcance de la iteración.

### Identificación

---

<i>Código de la Iteración</i>	I.5
<i>Fase a la que pertenece</i>	Quinta Fase
<i>Fecha de Inicio</i>	19 de noviembre de 2018
<i>Fecha de Cierre</i>	30 de noviembre de 2018
<i>Comentarios</i>	

### Metas

---

En esta iteración nuestro objetivo es lograr crear el home de la plataforma donde se podrá visualizar los eventos actuales y próximos, el usuario final podrá inscribirse a cualquier evento.

### Disciplinas

---

#### Disciplina Número 1

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

El usuario final podrá inscribirse a cualquier evento conforme al RF08.

El usuario final visualizara los eventos próximos conforme al RF09.

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

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

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

El sistema debe implementar el logo de la empresa conforme al RF16.

Se realizará el pago al evento con paypal conforme al RF17.

La aplicación web usará los colores predefinidos por el cliente en todas las interfaces gráficas conforme al RF18.

## **Disciplina Número 2**

En esta Iteración la mayor complicación será no cumplir con el diseño esperado para el cliente además de la implementación de la API de paypal.

## **Flujos de Trabajo**

---

### **Disciplina Número 1**

Para esta iteración se utilizará un modelo iterativo-incremental.

### **Disciplina Número 2**

Cabe mencionar que los flujos de trabajo de cada integrante del equipo para esta iteración no son obras de creatividad ; son en realidad instancias de los flujos generales de cada disciplina a excepción del diseñador.

PROGAMDORES: cumplir con lo especificado y cubriendo el diseño del acordado.

DISEÑO : en esta iteración el diseñador se encargara de realizar el diseño de la base de datos para el cumplir las necesidades del cliente

DISEÑO: en esta iteración el diseñador se encargará de realizar y bocetar el diseño de la plataforma para el cumplir las necesidades del cliente.

## **Hitos Especiales**

---

Se tiene como fecha estimada el 30 Noviembre de 2018 para tener concluido esta iteración, para a su vez presentar el avance obtenido y su aprobación del cliente y poder comenzar la siguiente iteración



## Requisitos de la Iteración

El diccionario define *requisito* como “circunstancia o condición necesaria para una cosa”. Aquí, se plantean tres puntos de vista para todas las circunstancias que rodean la ejecución de la iteración:

Requisitos exigidos por la iteración, condiciones previas necesarias para el correcto inicio de la iteración. Esto es, “*las entradas de la iteración*”.

Requisitos que se espera cumpla la iteración, condiciones que han de verificarse al cumplimiento de esta. En otras palabras “*las salidas de la iteración*”.

Requisitos generales del proyecto que afectan la iteración. Simplemente, las circunstancias en que esta se desarrolla y la forma en que serán atendidas. En una palabra: “*el contexto*”.

La información antes señalada se estructura alrededor de los artefactos involucrados, de los riesgos y problemas pertinentes y de los requisitos tomados del documento “*Requisitos Suplementarios*”.

## Artefactos Actualizados

Artefacto	Actual	Meta	Objetivo de la Actualización
La plataforma web el usuario final se podrá registrar solo si cumple con la mayoría de edad establecida en México	100 %	100%	Solo podrá registrarse en la plataforma un usuario que cumpla con la mayoría de edad (18 años)
El usuario final podrá inscribirse a cualquier evento	50 %	100%	El usuario final necesitara estar registrado y haber iniciado sesión para inscribirse en un evento
El usuario final visualizara los eventos próximos	80 %	100%	El usuario final podrá visualizar eventos de fechas posteriores según existan en la plataforma
La plataforma web tendrá una vista principal mostrando los eventos próximos	80%	100%	En la plataforma web un usuario final podrá visualizar los eventos próximos
El usuario tendrá acceso a la información de cada evento sin que sea necesario estar registrado	60 %	100%	El usuario final podrá visualizar la información de cada evento sin estar necesariamente registrado

Para la confirmación de su asistencia al evento el Usuario Final debe de haber iniciado sesión en la plataforma	60 %	100%	El usuario debe estar registrado con anterioridad, sino habrá un apartado para que pueda registrarse en la plataforma web
El sistema debe implementar el logo de la empresa	60 %	100%	En todas las interfaces de la plataforma web deberá aparecer el logotipo de la empresa
Se realizará el pago al evento con paypal	20 %	100%	El usuario final podrá realizar el pago para la confirmación del evento a través de la API de paypal
La aplicación web usará los colores predefinidos por el cliente en todas las interfaces gráficas	60 %	100%	En toda las interfaces de la plataforma web tendrá la barra principal el color definido que proporcione el cliente

## Artefactos Abiertos

Artefacto	Meta	Comentarios

## Reportes

Reporte	Objetivo	Comentarios
Cronograma de iteración 5	Determinar las tareas para cada uno de los roles en un determinado plazo de tiempo y así mismo organizar el desarrollo de la iteración	Documentación e Líder
Interfaces Graficas	Especificar el diseño de cada una de las pantallas que se mostraran para cada función	Documentación de Diseñador
Documentación de Programador	Documentar el código realizado por cada uno de los desarrolladores	Documentación de Programadores
Documentación de Pruebas	Llevar el control del proyecto de manera que este funcione correctamente de acuerdo al análisis establecido y sin errores	Documentación de Pruebas
Plan de iteración Cierre de Iteración Solicitud de cambios	Cumplir con los requerimientos establecidos teniendo un plan de desarrollo de iteración en el que se establecen todo lo que se desarrollara , el cierre de iteración incluye terminados los trabajos establecidos y la solicitud de cambio nos permite justificar cambios solicitados por el cliente y desarrolladores	Documentación de Analista

## Requisitos Suplementarios

---

<i>Requisito</i>	<i>Grado</i>	<i>Comentarios</i>

## Riesgos

---

El riesgo de cambio inesperado de requisitos consiste en recibir un comentario negativo en la presentación del prototipo.

Mal diseño de la base de datos, incumplimiento del requisito.

No contar con el tiempo necesario para terminar la Iteración.

<i>El Riesgo de</i>	No ser aprobado
<i>Consiste en</i>	No cumplir con la expectativa del Cliente
<i>Se origina en</i>	La etapa de Análisis
<i>Se verifica si</i>	Diseño
<i>Impacta en</i>	La siguiente Iteración
<i>Se mitiga si</i>	El diseño y funcionalidad es lo esperado por el cliente
<i>De presentarse</i>	Se tendrá que volver a plantear el diseño
<i>Su probabilidad es</i>	Nula

## **Problemas a Resolver**

---

## Asignación de Recursos

Durante las iteraciones es frecuente necesitar no solo de una cierta cantidad de horas de esfuerzo, sino también recursos materiales y servicios de contratistas.

La presente sección detalla lo que se ha podido planificar en cuanto a asignación y procura de aquellos recursos requeridos por las actividades de incluidas en la iteración.

### RR.HH.

El esfuerzo humano invertido en el proyecto viene de nuestros trabajadores , tanto de los que son personal interno de la organización de desarrollo como de los que se han contratado a terceras partes.

<i>El Rol de</i>	<i>Esfuerzo estimado</i>	<i>A desempeñar por</i>
Programadores	0,1213120739	Castillo Vázquez Haziel Josué Arreola Cuin Carlos Eduardo Martínez Aguilar Diego Ulises
Diseñador	0,1213120739	Valdez Solana Humberto Arturo
Analista	0,1213120739	Cortes Gomez Jose Angel

### Contratistas (Servicios)

<i>Para la Actividad</i>	<i>Se requiere de</i>	<i>Para la fecha</i>	<i>Debido a</i>

## Procura de Recursos

---

<i>Para la Actividad</i>	<i>Se requiere de</i>	<i>Para la fecha</i>	<i>Debido a</i>
Programadores	Git – Hub, Visual Studio Code, Postman, Adobe XD, Node Js	5 / Nov / 2018	Construcción de la plataforma
Analista	Enterprise Architect, Microsoft Word	5 / Nov / 2018	Redacción y diseño de Diagramas
Diseñador	Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, Adobe XD	5 / Nov / 2018	Diseño de Interfaces
Líder	Trello, Microsoft Word	5 / Nov / 2018	Planificación y Documentación

## Otros Recursos

---

## Pautas de Evaluación

La evaluación es una actividad necesariamente subjetiva. Sin embargo, si se dan parámetros ciertos y se limitan los rangos de puntuación a valores pequeños, es factible obtener estimaciones semi cuantitativas, que a la larga sirvan para obtener una visión estadística de la situación y avance del proyecto.

Estas pautas de evaluación se organizan por artefacto y actividad, presentando para cada una de ellas la siguiente información:

Nombre del aspecto a evaluar.

Rango número en que se determinara la nota.

Peso que se le da al aspecto. Este número puede cambiar de iteración en iteración.

Comentarios u observaciones que aclaran la forma de aplicar el aspecto.

En cualquier caso, hay que considerar a las pautas de evaluación como una ayuda a quien realiza la actividad. Saber que es lo importante para la evaluación es una gran ayuda para sacar mejor nota.

### 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

Aspecto a Evaluar	Rango	Peso	Comentarios
La plataforma web el usuario final se podrá registrar solo si cumple con la mayoría de edad establecida en México	Facil	90	Concluido
El usuario final podrá inscribirse a cualquier evento	Medio	90	Aun en desarrollo
El usuario final visualizara los eventos próximos	Medio	90	Aun en desarrollo



La plataforma web tendrá una vista principal mostrando los eventos próximos	Medio	90	Aun en desarrollo
El usuario tendrá acceso a la información de cada evento sin que sea necesario estar registrado	Medio	90	Aun en desarrollo
Para la confirmar de su asistencia al evento el Usuario Final debe de haber iniciado sesión en la plataforma	Medio	90	Aun en desarrollo
El sistema debe implementar el logo de la empresa	Fácil	90	Concluido en cada Iteración
Se realizará el pago al evento con paypal	Difícil	90	Aun en desarrollo
La aplicación web usará los colores predefinidos por el cliente en todas las interfaces gráficas	Medio	90	Aun en desarrollo

---

## **Anexos**

### **Referencias a otros documentos**

---

#### **Insumos**

Plan de Desarrollo de Software versión 1.0.5 al 5 de noviembre de 2018

#### **Documentos derivados**

Cierre de la iteración 26 al 30 de noviembre de 2018

### **Glosario de términos**

---

Plataforma: Sistema desarrollado en entorno Web  
Toast: Mensajes de confinación en panel superior derecho.  
Crud: Panel principal para la visualización de eventos  
Home: Panel principal de la plataforma web  
API: Modulo independiente para una función específica que ya existe en un entorno de aplicación web

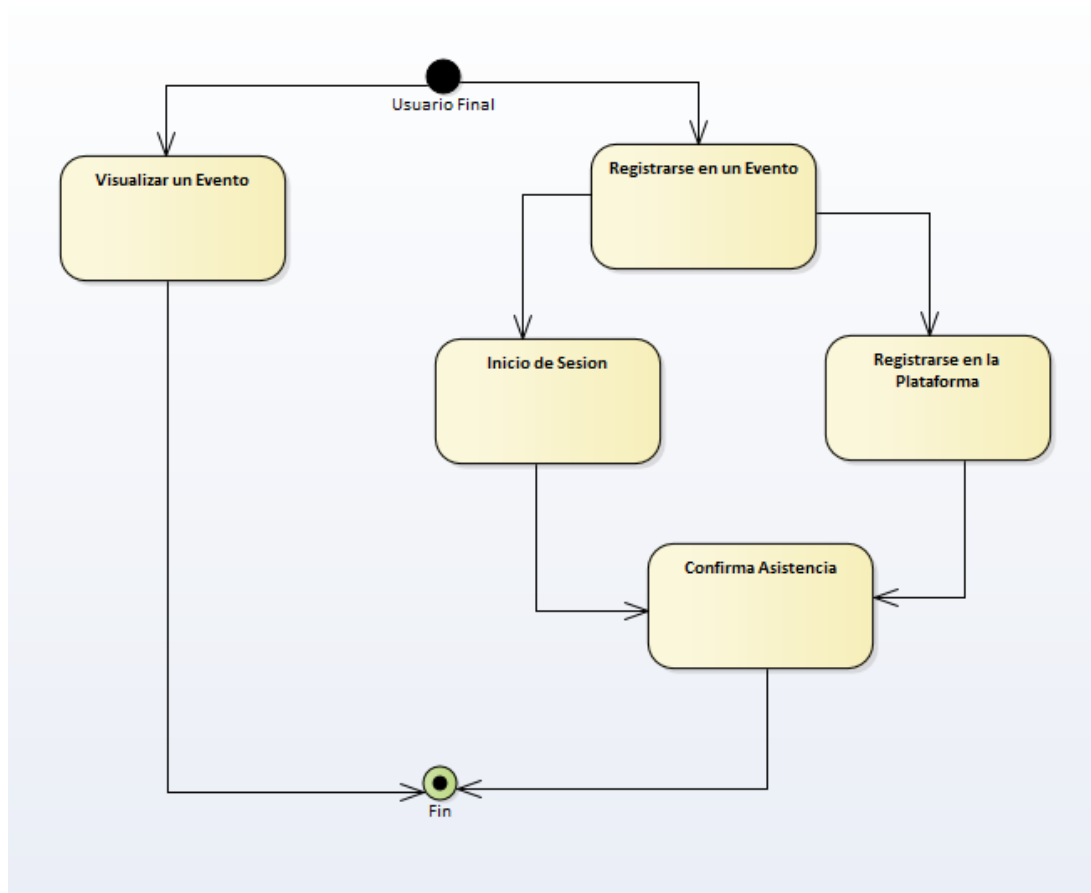
### **Significado de los elementos de la notación gráfica**

---

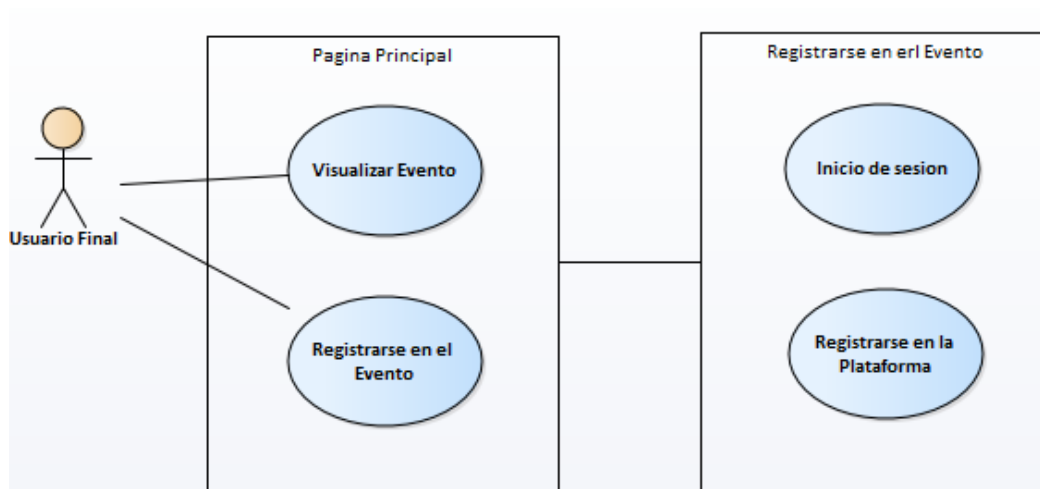
#### **Estereotipado UML utilizado**

#### **Significado de los elementos No UML**

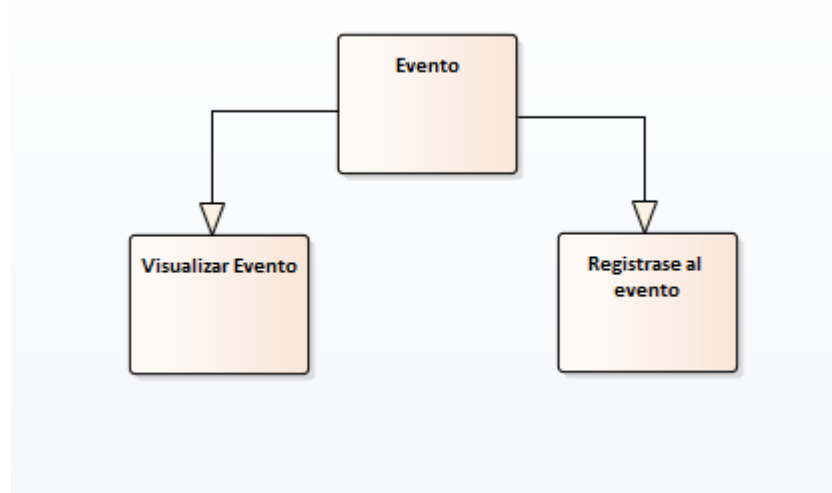
## Actividades



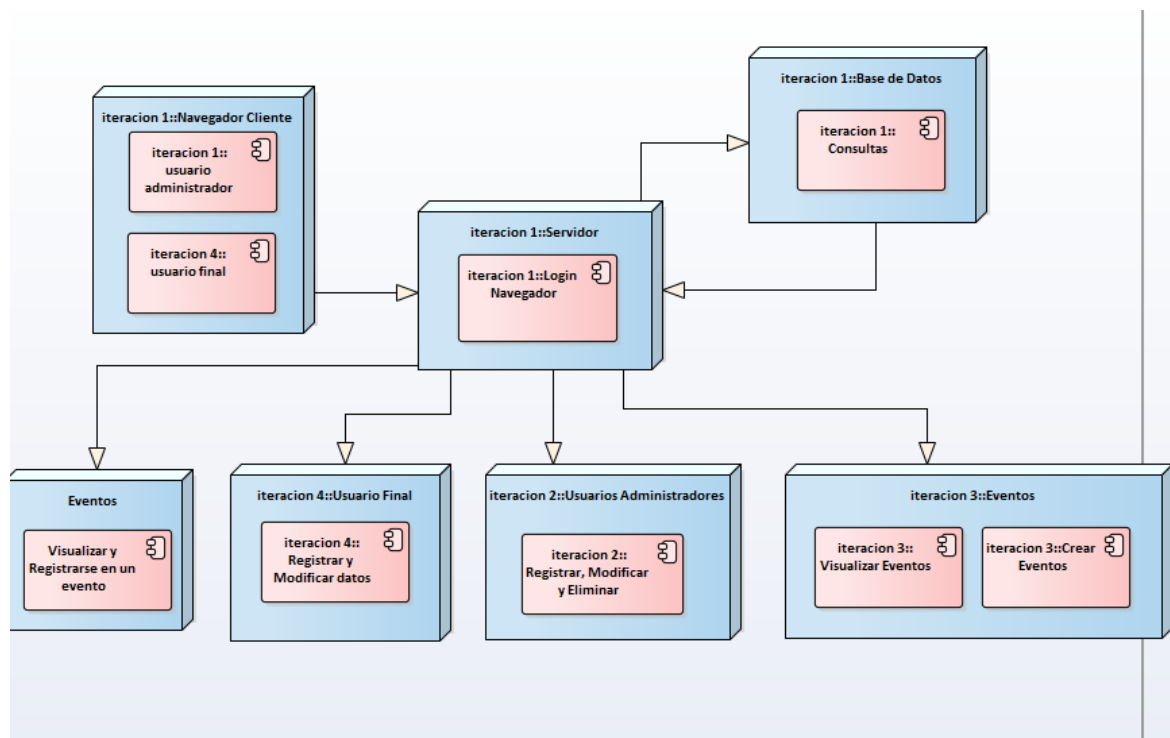
## Caso de Uso



## Clases



## Despliegue



## Secuencia

