**+-**

**Examen Transversal**

**Ingeniería de software**

**“PokeGuía”**

***[PG]***

***Fecha:[23/06/2023]***

**Tabla de contenido**

Contenido

[Datos del documento 4](#_Toc60002079)

[Introducción 5](#_Toc60002080)

[Descripción del Proyecto 5](#_Toc60002081)

[Visión del Proyecto Scrum “nombre del proyecto” 5](#_Toc60002082)

[Definición de Roles 6](#_Toc60002083)

[Épicas para el proyecto “ nombre del proyecto” 6](#_Toc60002084)

[Priorización de Épicas 6](#_Toc60002085)

[Definición de Historias de Usuario 7](#_Toc60002086)

[Product Backlog del Proyecto “ nombre del proyecto” 7](#_Toc60002087)

[Estimación de puntos de historia. 7](#_Toc60002088)

[Patrón de comparación 8](#_Toc60002089)

[Comprometer historias de Usuario 8](#_Toc60002090)

[Definición y estimación de tareas 8](#_Toc60002091)

[Planilla product backlog con registro de avances día a día y validación del product owner para el primer Sprint. 9](#_Toc60002092)

[Gráfico de avance del sprint 1. 9](#_Toc60002093)

[Pila del producto actualizada del primer Sprint. 10](#_Toc60002094)

[Retrospectiva del primer Sprint. 10](#_Toc60002095)

[Planilla product backlog con registro de avances día a día y validación del product owner del segundo Sprint. 11](#_Toc60002096)

[Gráfico de avance del sprint 2. 11](#_Toc60002097)

[Pila del producto actualizada. 11](#_Toc60002098)

[Retrospectiva del segundo Sprint. 12](#_Toc60002099)

[Planilla product backlog con registro de avances día a día y validación del product owner del tercer sprint. 12](#_Toc60002100)

[Gráfico de avance del sprint 3. 12](#_Toc60002101)

[Pila del producto actualizada. 13](#_Toc60002102)

[Retrospectiva del tercer Sprint. 13](#_Toc60002103)

[Retrospectiva del proyecto. 14](#_Toc60002104)

[Puntos de mejoras. 14](#_Toc60002105)

[Lecciones aprendidas. 14](#_Toc60002106)

[Cierre del proyecto. 14](#_Toc60002107)

[Lista de funcionalidades. 14](#_Toc60002108)

[Lista de verificación. 14](#_Toc60002109)

[Lista de no conformidades. 14](#_Toc60002110)

[Implementación del producto. 15](#_Toc60002111)

[Evidencias del desarrollo del producto. 15](#_Toc60002112)

[Sprint 1 15](#_Toc60002113)

[Sprint 2 15](#_Toc60002114)

[Sprint 3 15](#_Toc60002115)

# Datos del documento

Histórico de Revisiones

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Versión | Fecha | Descripción/cambio | autor |
| 1.01 | 12/07/23 | Ajuste de interfaz | Pepe Masías |
| 1.23 | 15/08/23 | Optimización sistema | María Gonzales |
| 2.0 | 20/09/23 | Adaptabilidad plataformas | Marcelo Espinoza |

Información del Proyecto

|  |  |
| --- | --- |
| Organización | Duoc UC. Escuela de Informática y Telecomunicaciones |
| Sección | 007D |
| Proyecto (Nombre) | Poke-Guia |
| Fecha de Inicio | 19/05/23 |
| Fecha de Término | 05/11/23 |
| Patrocinador principal | Nintendo |
| Docente | Luis Bravo |

Integrantes

| Rut | Nombre | Correo |
| --- | --- | --- |
| **19778227-7** | **Felipe Torres** | **fel.torresg@duocuc.cl** |
| **19503382-K** | **Emerson Rojas** | **Eme.rojas@duocuc.cl** |
| **21168586-7** | **Gustavo Muñoz** | **Gus.munoz@duocuc.cl** |
|  |  |  |
|  |  |  |

# Introducción

# Este informe proporciona una visión general del proyecto y establece las expectativas relacionadas con él. Servirá como referencia para los stakeholders, brindando información sobre el alcance, los objetivos y la estrategia para lograr el producto final.

# Descripción del Proyecto

# El proyecto es una aplicación para jugadores de Pokémon que deseen obtener información sobre estrategias competitivas. Proporcionará datos detallados sobre Pokémon, como estadísticas, tipos, movimientos y consejos de equipo. La aplicación ayudará a los jugadores a tomar decisiones estratégicas informadas durante las batallas competitivas y mejorar su rendimiento.

# Para desarrollar el producto, se utilizará una metodología ágil, lo que permitirá entregar funcionalidades básicas de manera rápida y adaptarse a los cambios. La aplicación estará basada en tecnologías web como HTML, CSS y JavaScript, accesible desde diferentes dispositivos. También se utilizarán bases de datos para almacenar la información de los Pokémon.

# En resumen, la aplicación será una herramienta completa y actualizada para jugadores de Pokémon que deseen mejorar su juego competitivo. Proporcionará información útil sobre Pokémon, estrategias y consejos para ayudar a los jugadores a tener éxito en sus batallas.

# Visión del Proyecto Scrum “PokeGuía”

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Declaración de la Visión** | | | |
| Nuestra visión es crear una aplicación que simplifique y facilite la comprensión de los tipos y naturalezas en la franquicia Pokémon. Queremos proporcionar a los jugadores nuevos una herramienta accesible y amigable que les ayude a comprender los aspectos básicos del combate de manera rápida y sencilla. Nuestra aplicación estará disponible en plataformas móviles y de escritorio, brindando a los usuarios la capacidad de acceder a la información en cualquier momento y lugar. Con esta aplicación, buscamos empoderar a los jugadores para que tomen decisiones estratégicas informadas y mejoren su experiencia en los juegos de Pokémon. | | | |
| **Grupo Objetivo** | **Necesidades**  **Resultado de imagen para necesidades software** | **Producto / Servicio**  **Resultado de imagen para software** | **Valor** |
| Jugadores novatos o casuales de Pokémon | Comprender la tabla de tipos y otros aspectos tanto básicos como avanzados del combate en Pokémon | Una app tanto para móviles como para escritorio que permita entender el combate Pokémon | La comprensión rápida de nuestros usuarios en cuanto al combate Pokémon |

# Definición de Roles

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Rol** | **Nombre de los integrantes** | **Responsabilidades** |
| Programador | Emerson Rojas | Programación, mantención y optimización de la app. |
| CEO | Felipe Torres | Persona encargada de que todas las partes del proyecto funcionen |
| Programador | Gustavo Muñoz | Programación, mantención y optimización de la app. |
| Product Manager | Aníbal Inostroza | Crear estrategias y supervisar la ejecución del producto. |

# Épicas para el proyecto “PokeGuía”

|  |  |
| --- | --- |
| **ID** | **Épica** |
| 01 | Desarrollar una experiencia intuitiva y atractiva para el usuario. |
| 02 | Integración de APIs o servicios externos necesarios. |
| 03 | Integración de los tipos y naturalezas de los Pokémon |
| 04 | Entrega final del proyecto a usuarios y stakeholders |

# Priorización de Épicas

|  |
| --- |
| 1.- Diseño y creación de la base de datos para almacenar la información necesaria, Integración de los datos de los tipos y naturalezas de los Pokémon y Desarrollo de la lógica de consulta y gestión de datos.  2.- Implementación de la arquitectura de software, Desarrollo de las funcionalidades principales de la aplicación, Integración de APIs o servicios externos necesarios e Implementación de la lógica de negocio y las reglas del juego Pokémon.  3.- Implementación de la arquitectura de software, Desarrollo de las funcionalidades principales de la aplicación, Integración de APIs o servicios externos necesarios e Implementación de la lógica de negocio y las reglas del juego Pokémon.  4.- Planificación y ejecución de pruebas funcionales y de usabilidad, Corrección de errores y mejoras basadas en los resultados de las pruebas, Preparación de la documentación de usuario y guías de uso, Empaquetado y distribución de la aplicación para plataformas móviles y de escritorio y la entrega final del proyecto a los usuarios o stakeholders. |

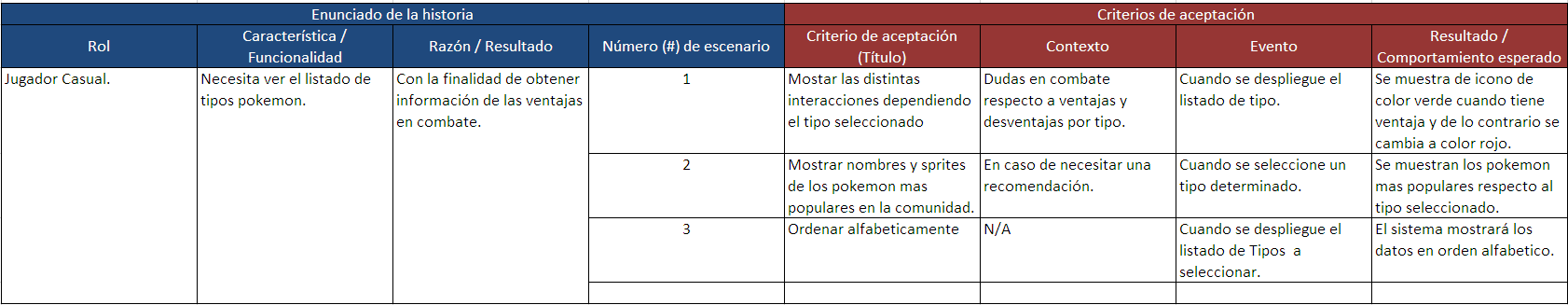
|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **ID** | **Épica** | **Priorización** |
| 03 | Integración de los tipos y naturalezas de los Pokémon | 100 |
| 02 | Integración de APIs o servicios externos necesarios. | 40 |
| 01 | Desarrollar una experiencia intuitiva y atractiva para el usuario. | 20 |
| 04 | Entrega final del proyecto a usuarios y stakeholders | 8 |

# Definición de Historias de Usuario

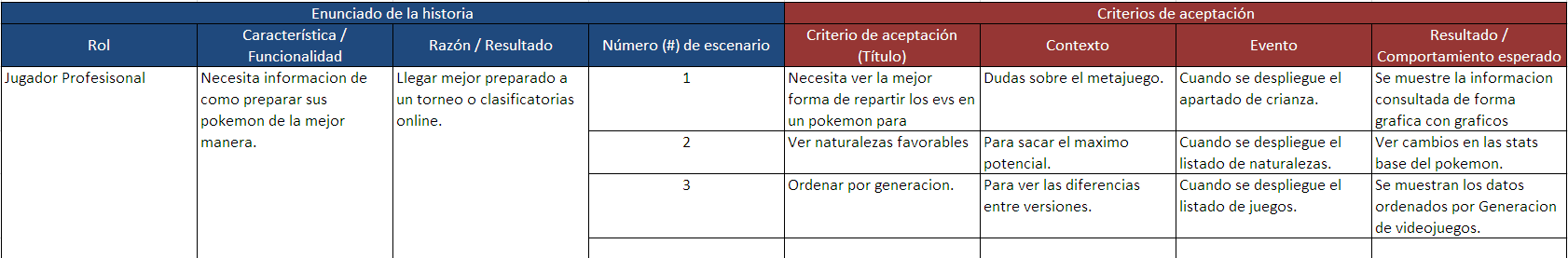
Utilice el ejemplo y la plantilla en Excel proporcionada por el docente, copie la información e insértela como imagen de acuerdo al siguiente ejemplo:



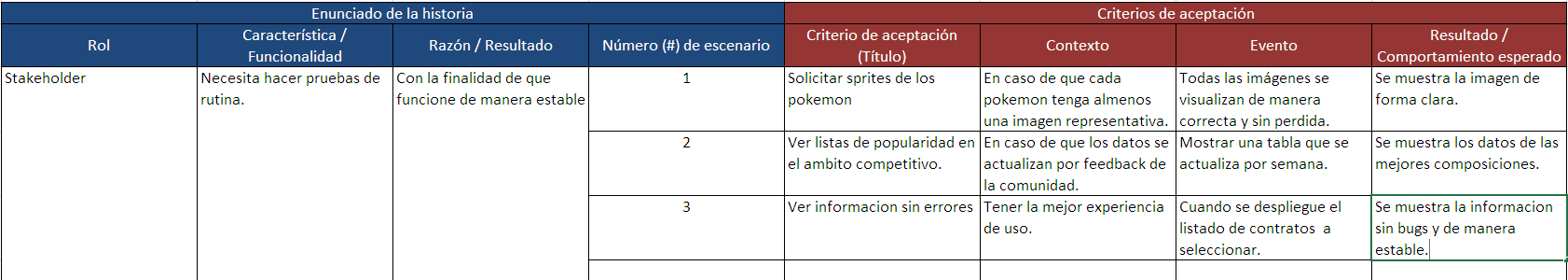
Historia 1



Historia 2



Historia 3



# Product Backlog del Proyecto “PokeGuía”

## Estimación de puntos de historia.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **ID** | **Historia de Usuario** | **Estimación** |
| 01 | Jugador Casual Necesita saber la interacción de tipos en Pokémon ya que son muchas y es difícil acordarse de ellas | 100 |
| 02 | Jugador Profesional Necesita saber cuál es el meta actual de los Pokémon más usados | 40 |
| 03 | Stakeholder le gustaría saber si la información es la más actual cuando busca cosas en la aplicación. | 10 |

## Patrón de comparación

|  |
| --- |
| Según el patrón que hemos usado, jerarquía, nuestra prioridad en las historias es la 01, seguido de la 02 y terminando con la 03.  Esto fue definido por los objetivos a los que estamos priorizando, como nuestra app está destinada más que nada a jugadores casuales, les daremos una mayor importancia a sus necesidades, seguidos por los jugadores profesionales, si bien, tenemos una guía bastante completa, hay una mayor cantidad de información relevante para los jugadores casuales, por último, la de nuestro stakeholder, ya que, es algo que está previo al lanzamiento final de nuestro producto. |

# Comprometer historias de Usuario

El Equipo define que en primer Sprint desarrollará las siguientes Historias de Usuario:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **ID** | **Historia de Usuario** | **Sprint** |
| 01 | Jugador Casual | 1 |
| 02 | Jugador Profesional | 2 |
| 03 | Stakeholder | 3 |

# Definición y estimación de tareas

El Equipo define que en primer Sprint desarrollará las tareas necesarias para implementar las historias de usuario:

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **ID Historia** | **Id Tarea** | **Tarea o Actividad** | **Estimación en Horas** |
| H1 | T1 | Reunir la información necesaria e implementarla en la base de datos. | 20 |
| H1 | T2 | Programar funcionalidades principales (Filtros, Búsqueda, Tablas, etc). | 40 |
| H1 | T3 | Diseñar una interfaz acorde a la visión de los fans de Pokémon | 30 |
| H2 | T1 | Diseñar una vista con parámetros específicos e información adicional. | 20 |
| H2 | T2 | Programar una base de datos actualizable en base a una herramienta proporcionada por Pokémon Company. | 40 |
| H2 | T3 | Programar un historial de datos y parches según generación. | 30 |
| H3 | T1 | Recopilar los sprites de los Pokémon y proporcionarlos a los stakeholders para su revisión constante | 3 |
| H3 | T2 | Crear un apartado que recopile información acerca del meta actual en el ámbito competitivo | 20 |
| H3 | T3 | Recopilar información sin errores acerca de los parches, metajuego, e información del juego. | 15 |

# Planilla product backlog con registro de avances día a día y validación del product owner para el primer Sprint.

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Historia** | **Tarea** | **Horas estimadas** |  | **Horas realizadas por día** | | | | |  | **Estado** |
| **Responsable** | **1** | **2** | **3** | **4** | **5** | **Total** | **(A/R)** |
| H1 | T1 | 20 | Programador |  |  | 3 |  |  | 20 | A |
| H1 | T2 | 40 | Programador |  |  |  |  | 5 | 40 | A |
| H1 | T3 | 30 | Programador, Consultor |  |  |  | 4 |  | 30 | A |

# Gráfico de avance del sprint 1.

|  |
| --- |
|  |

# Pila del producto actualizada del primer Sprint.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **ID** | **Historia de Usuario** | **Estimación** | **Prioridad** |
| T1 | Reunir la información necesaria e implementarla en la base de datos. | 20 horas | Alta |
| T2 | Programar funcionalidades principales (Filtros, Búsqueda, Tablas, etc). | 40 horas | Alta |
| T3 | Diseñar una interfaz acorde a la visión de los fans de Pokémon | 30 horas | Media |

# Retrospectiva del primer Sprint.

|  |  |
| --- | --- |
| ¿Qué salió bien en la iteración? (aciertos) | - Reunir información necesaria, Programar funcionalidades y diseñar la interfaz.  - Programar una base de datos actualizable, recopilar información sin errores y los sprites de Pokémon |
| ¿Qué no salió bien en la iteración? (errores) | Error en la función de Incorporar datos actualizables por los usuarios. |
| ¿Qué mejoras vamos a implementar en la próxima iteración? (recomendaciones de mejora continua) | Mejoras a la base de datos y al diseño de interfaz del usuario. |

# Planilla product backlog con registro de avances día a día y validación del product owner del segundo Sprint.

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Historia** | **Tarea** | **Horas estimadas** |  | **Horas realizadas por día** | | | | |  | **Estado** |
| **Responsable** | **1** | **2** | **3** | **4** | **5** | **Total** | **(A/R)** |
| H2 | T1 | 20 | Programador |  |  | 3 |  |  | 20 | A |
| H2 | T2 | 40 | Programador |  |  |  |  | 5 | 40 | A |
| H2 | T3 | 30 | Programador |  |  |  |  | 4 | 30 | A |

# Gráfico de avance del sprint 2.

|  |
| --- |
|  |

# Pila del producto actualizada.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **ID** | **Historia de Usuario** | **Estimación** | **Prioridad** |
| H2 | T1 Diseñar una vista con parámetros específicos e información adicional. | 20 | Alta |
| H2 | T2 Programar una base de datos actualizable en base a una herramienta proporcionada por Pokémon Company. | 40 | Media |
| H2 | T3 Programar un historial de datos y parches según generación. | 30 | Alta |

# Retrospectiva del segundo Sprint.

|  |  |
| --- | --- |
| ¿Qué salió bien en la iteración? (aciertos) | La priorización de la información relevante que se muestra a los usuarios. |
| ¿Qué no salió bien en la iteración? (errores) | Indecisión de que información poner antes y después según el interés de los usuarios casuales. |
| ¿Qué mejoras vamos a implementar en la próxima iteración? (recomendaciones de mejora continua) | Una calculadora de stats. |

# Planilla product backlog con registro de avances día a día y validación del product owner del tercer sprint.

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Historia** | **Tarea** | **Horas estimadas** |  | **Horas realizadas por día** | | | | |  | **Estado** |
| **Responsable** | **1** | **2** | **3** | **4** | **5** | **Total** | **(A/R)** |
| H3 | T1 | 3 | Diseñador |  |  | 3 |  |  | 3 | R |
| H3 | T2 | 20 | Programador |  |  | 3 |  |  | 20 | A |
| H3 | T3 | 15 | Programador |  | 2 |  |  |  | 15 | A |

# Gráfico de avance del sprint 3.

|  |
| --- |
|  |

# Pila del producto actualizada.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **ID** | **Historia de Usuario** | **Estimación** | **Prioridad** |
| H3 | Recopilar los sprites de los Pokémon y proporcionarlos a los stakeholders para su revisión constante | 3 | Baja |
| H3 | T2 Crear un apartado que recopile información | 20 | Alta |
| H3 | T3 Recopilar información sin errores acerca de los parches, metajuego, e información del juego. | 15 | 15 |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

# Retrospectiva del tercer Sprint.

|  |  |
| --- | --- |
| ¿Qué salió bien en la iteración? (aciertos) | La recopilación de sprites. |
| ¿Qué no salió bien en la iteración? (errores) | El apartado de recopilación de información |
| ¿Qué mejoras vamos a implementar en la próxima iteración? (recomendaciones de mejora continua) | Mejorar y estar al tanto de posibles errores a futuro con una funcionalidad que permita a los usuarios notificar que tipo de errores y problemas presenta el funcionamiento de la aplicación. |

# Retrospectiva del proyecto.

Indique los principales problemas detectados en los sprint y la solución adoptada

|  |
| --- |
| Sprint 1​  Problema: Falta de organización en cuanto al diseño de la página principal de la app y una pequeña indecisión con los sprites y colores de la misma.​  Solución: Establecer una serie de votaciones para estar todos de acuerdo y tener un feedback de los que no lo estén.​  Sprint 2​  Problema: Indecisión en cuanto a qué información poner primero y cuál es más relevante para un jugador casual. También sobre qué datos es relevante mantener actualizados.​  Solución: Consultar a testers cuál sería la información que más les interesa ver al inicio para un jugador casual, y de esta manera mediante porcentaje de preferencia, ponernos de acuerdo.​  Sprint 3​  Problema: El único problema fue colores de diseño y toques finales.​  Solución: Una votación y consultas a testers. |

# Puntos de mejoras.

Indique los puntos de mejora relacionados con el proceso de desarrollo del producto

|  |
| --- |
| Indique los puntos de mejora relacionados con el proceso de desarrollo del producto​  Mejoras en lo que respecta a diseño y priorización de la información en las páginas principales.​  Implementación de distintos sprites para cada Pokémon y mejora en la información relacionada a cada uno.​  Información actualizada.​  Mejora en cuanto a la información relevante para jugadores más experimentados en el combate.​  Un dato curioso de cada Pokémon en su apartado.​  Información sobre los Pokémon de cada región.​  Optimización de la base de datos.​  Mejoras en la optimización y velocidad de respuesta de la app. |

# Lecciones aprendidas.

Indique las lecciones aprendidas y/o buenas/malas práctica que aporten como experiencia a otros proyectos.

|  |
| --- |
|  |

# Cierre del proyecto.

Indique el resultado obtenido en el desarrollo del proyecto y las condiciones de entrega.

## Lista de funcionalidades.

Las funcionalidades que ofrece nuestra aplicación son las siguientes:

Revisar todos los pokemon a la fecha sus stats y evoluciones.

Revisar Habilidades, Naturalezas y Tipos

Mostrar Gráficos comparativos entre pokemon seleccionados por el usuario para ver ventajas y desventajas en combate.

Apartado de la comunidad donde se suben las builds mas populares respecto al rendimiento.

## Lista de verificación.

Manual de Usuario

Documento de Diseño Técnico

Código Fuente del Sistema

## Lista de no conformidades.

Informe de Pruebas de Integración

Funcionalidad de Exportar Datos a PDF

# Implementación del producto.

Implementación del producto:

Indique las acciones necesarias para la puesta en marcha del producto:

Configurar el entorno de servidor

Importar la base de datos

Desplegar los archivos del sistema en el servidor

Recursos requeridos para implantar el Sistema:

Servidor con los requisitos mínimos de hardware y software

Base de datos compatible con el sistema

Pruebas por realizar para la implantación:

Prueba de integración del sistema con los sistemas existentes

Prueba de rendimiento para verificar la capacidad de respuesta del sistema bajo carga

Definición de controles para las operaciones de implantación:

Establecer un proceso de control de cambios para gestionar las actualizaciones del sistema

Establecer un mecanismo de copias de seguridad regulares para proteger los datos del sistema

Capacitación para los usuarios:

Guías de usuario y videos en redes sociales explicando las funcionalidades.

Manuales de Usuarios o de uso del Sistema:

Documento en pdf en la web de la aplicación.

# Evidencias del desarrollo del producto.

Inserte las imágenes del producto de software desarrollado en los diferentes sprints

## Sprint 1

## Sprint 2

## Sprint 3 Mapa Descripción generada automáticamente