* **Descripción General del Proceso, describiendo sus ventajas, y tipo de metodología de desarrollo considerada.**

Ser opto por el “Ciclo de vida en ingeniería de usabilidad” el cual es un modelo centrado en usabilidad y del usuario permitiendo como principal característica el poder unirlo con otro ciclo de vida más tradicional de la ingeniería de software, otra gran ventaja es que es muy útil para nosotros que no tenemos grandes experiencias en usabilidad para realizar junto el desarrollo de software.

Esté modelo consiste en grandes rasgos a tres tareas:

1. Análisis de requisitos y diseño.
2. Pruebas
3. Desarrollo e instalación.

* **Roles definidos y responsabilidades.**

Se considero no designar a una sola persona para las tareas de documentación dado que le tomaría mucho tiempo especializarse en cara área para poder trabajar. Las fases las definimos basándonos en el modelo propuesto por Microsoft (Cusumano and Selby, 1997), donde se ubican: Planeación, Desarrollo y Estabilización, sin embargo consideramos que la etapa de Planeación se puede dividir en dos módulos (Requisitos y diseño).

* **Seguimiento/Monitoreo del Avance del proyecto.**

Los cuatro puntos que designamos como importantes a tratar son:

* Monitoreo del proyecto: Revisiones de cumplimiento de metas y tiempos.
* Evaluación del proyecto: Evaluar si los beneficios esperados serán entregados y siguen siendo válidos mediante la política de cambios.
* Gestión de los riesgos del proyecto: Identificar y gestionar activamente los riesgos del proyecto que pueden mermar su capacidad de alcanzar los resultados esperados.
* Gestión integrada de cambios: Confirmar que todos los cambios propuestos para el proyecto sean evaluados y registrados, para así realizar las acciones apropiadas.
* **Artefactos básicos para la administración del proyecto (Calendarios, bitácoras, reportes, repositorios, etc.)**

Se puede empezar con la introducción de UML al proyecto para el modelado de los componentes del sistema. Como repositorio hemos comenzado usando la herramienta *Github* como repositorio remoto pues es conocido por todo el equipo. Para la gestión del proyecto se utilizará IceScrum.

* **Medición individual de contribución medido de forma objetiva (métrica).**

Se trabajará con el modelo Cusumano and Selby 1997, donde en la parte de planeación se divide en 2 módulos. Las cuatro entidades del proyecto tienen un valor del 25% sobre el proyecto total los cuales se dividen en hitos que tendrán un valor mayor o menor de acuerdo a su complejidad calculada previamente.

* **Posibles desventajas del proceso propuesto.**

El proceso no es necesariamente riguroso, pero como primer paso el modelo de ciclo de vida y la metodología ágil es firme, pero superficial. También otra desventaja a tomar en cuenta es tiempo que se tomará adaptar ya que es nuevo para el equipo de desarrollo.