Reporte gerencial   
Teletubbies.  
Primera entrega del proyecto.

**Reporte de primera entrega “Rocket”**

1. Contexto

A continuación, encontrará un reporte sobre el trabajo inicial de diseño del proyecto Rocket. En este se definieron las metodologías, herramientas, repartición de roles, estimación de duración de las tareas, etc. De esta manera se plantea un orden inicial de tareas para comenzar con el desarrollo del software para poder conseguir un óptimo desarrollo y trabajo en equipo.

1. Objetivos

* Definir el modelo de ciclo de vida a utilizar en el desarrollo del software.
* Definir con qué herramientas vamos a trabajar durante el desarrollo del proyecto.
* Documentar todas las historias de usuario y simular sus respectivas pantallas con el uso de Balsamiq.
* Definir nuestros requisitos no funcionales.
* Definir el plan de trabajo a seguir para el desarrollo del proyecto.

1. Resumen

Se eligió la metodología SCRUM al ser el más conocido por el equipo y el que mejor se adapta al proyecto. Utilizaremos herramientas como StarUML, visual Studio Code, javascript, css, html. A través de TRELLO se propuso un plan de trabajo a seguir que nos permitirá llevar un control de las tareas que componen al proyecto y una estimación de duración de actividades dada por un Planning Poker.

1. Resultados

Por el momento lo que se hizo fue un plan de trabajo en el que cada integrante del equipo aportó y opinó. De esta manera todos dimos una ruta a seguir con la que estamos de acuerdo y sabemos que resultará en un trabajo fluido, ágil y continuo.

La comunicación entre el equipo fue y será necesaria para el desarrollo de este software. El equipo tiene una química alta para trabajar, cosa que facilitará el desarrollo de tareas y la implementación de las partes en una sola.

1. Conclusión

Basados en lo investigado la planeación para el desarrollo de las 2 iteraciones correspondientes al proyecto de Rocket lo presentado en el documento es correcto y óptimo. Esto sumado a los aportes y acuerdos en las reuniones de trabajo lleva a un prototipo que se adapte a las necesidades del usuario y cumpla con todo lo que este pide y necesita.