



MINTIC



PLAN DE CONSTRUCCIÓN DETALLADO YO CUIDO LO PÚBLICO - MÓVIL

Dirección de Gobierno Digital

Bogotá, D.C, 09 de octubre de 2017

TABLA DE CONTENIDO

1. INTRODUCCIÓN	5
1.1 METODOLOGÍA.....	5
1.2 PRIORIZACIÓN.....	5
1.3 COMPLEJIDAD	5
1.4 PLANNING	5
2. PLAN DE CONSTRUCCIÓN DETALLADO	7
3. GLOSARIO	12



LISTA DE TABLAS

<i>Tabla 1. Listado de Historias de Usuario Priorizadas</i>	<i>7</i>
<i>Tabla 2. Planeación en semanas por Sprint</i>	<i>11</i>

DERECHOS DE AUTOR

A menos que se indique de forma contraria, el derecho de copia del texto incluido en este documento es del Gobierno de la República de Colombia. Se puede reproducir gratuitamente en cualquier formato o medio sin requerir un permiso expreso para ello, bajo las siguientes condiciones:

1. El texto particular no se ha indicado como excluido y por lo tanto no puede ser copiado o distribuido.
2. La copia no se hace con el fin de distribuirla comercialmente.
3. Los materiales se deben reproducir exactamente y no se deben utilizar en un contexto engañoso.
4. Las copias serán acompañadas por las palabras "copiado/distribuido con permiso de la República de Colombia. Todos los derechos reservados."
5. El título del documento debe ser incluido al ser reproducido como parte de otra publicación o servicio.

Si se desea copiar o distribuir el documento con otros propósitos, se debe solicitar el permiso entrando en contacto con la Dirección de Gobierno Digital -del Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones de la República de Colombia.



1. INTRODUCCIÓN

El presente documento tiene como objetivo entender las actividades requeridas para la construcción de la solución Yo Cuido Lo Público, mediante la presentación de la planeación propuesta basada en la metodología Sprint para el desarrollo del proyecto Yo Cuido Lo Público, indicando los elementos de la metodología utilizada.

1.1 METODOLOGÍA

Para definir el plan de construcción detallado del proyecto Yo Cuido Lo Público, se aplicaron prácticas de la metodología para el desarrollo de proyectos de software “Scrum”. Las prácticas aplicadas son una guía para la priorización, establecimiento de complejidad y planeación del trabajo.

1.2 PRIORIZACIÓN

Conforme a la metodología “Scrum”, se asoció una prioridad de negocio a cada historia de usuario, representada por un número entero, en donde a mayor prioridad, menor el número.

1.3 COMPLEJIDAD

Conforme a la metodología “Scrum”, se asoció una complejidad por actores y por caso de uso por transacción a cada historia de usuario, representada por el término “Alta” para el caso de ocho (8) o más transacciones, “Media” para el caso entre cuatro (4) y siete (7) transacciones o “Baja” para el caso de historias de usuario con tres (3) o menos transacciones.

1.4 PLANNING

Antes de iniciar el desarrollo de la solución Yo Cuido Lo Público, se validará el “product backlog” o lista general de historias de usuario que se plantea, con el “product owner” o Propietario del producto del proyecto, y se definirán las historias



de usuario que harán parte de cada sprint. En este documento se hace un planteamiento inicial.

Antes de iniciar un “sprint”, el equipo de trabajo realizará el “sprint planning”, en donde se decidirá qué historias de usuario se desarrollarán de acuerdo a la prioridad y complejidad asociada.

La dinámica que se aplicará en la reunión de planeación (sprint planning) es la que se detalla a continuación:

1. Del “product backlog”, se tomará la historia de usuario de mayor prioridad de negocio.
2. Se discutirá, con el “product owner”, los detalles funcionales y de implementación de la historia de usuario.
3. El equipo de desarrollo validará si la complejidad dada inicialmente a la historia de usuario es la correcta. Si es así se continúa al paso 5. En caso contrario continúa al paso 4.
4. Se modifica la calificación dada de complejidad a la historia de usuario. Continúa al paso 5.
5. Un desarrollador elige voluntariamente implementar la historia de usuario.
6. Si el equipo de desarrollo, según la complejidad de las historias de usuario, y la velocidad de desarrollo del equipo, considera que puede comprometerse con más historias de usuario, se repite el proceso.

El equipo de desarrollo ubica en su tablero las historias de usuario del “sprint backlog”.

2. PLAN DE CONSTRUCCIÓN DETALLADO

A continuación se relaciona el listado de Historias de Usuario (HU) priorizadas para ser desarrolladas en el proyecto, indicando el sprint dentro del cual se implementarán, acorde con las necesidades y la disponibilidad de los servicios de información

Tabla 1. Listado de Historias de Usuario Priorizadas

Id.	NHU	Historia de Usuario	Descripción	Requerimiento Asociado	Prioridad	Complejidad	SPRINT
1	YCLP-1.1	VER HOME DE LA APLICACIÓN MÓVIL Yo Cuido Lo Público	<ul style="list-style-type: none">• Ver home• Consultar reportes en Colombia• Consultar top 5• Consultar Mis reportes• Ver detalle reporte• Apoyar los reportes• Modificar los reportes• Ver ayuda	RFYCLP07	1	Baja	Sprint 1_EB
2	YCLP-1.2	VER REPORTES EN COLOMBIA	<ul style="list-style-type: none">• Presentación del mapa de Colombia dividido por regiones geográficas (caribe, andina, pacífica, amazónica, Orinoquía, insular), con el número de reporte por región.• En caso de que una región no posea los reportes aprobados, en el mapa de Colombia esta región aparecerá deshabilitada para consulta.• Al seleccionar una región se selecciona departamento y municipio de la lista de los que	RFYCLP02	3	Alta	Sprint 1_EB

DIRECCIÓN DE GOBIERNO DIGITAL

Id.	NHU	Historia de Usuario	Descripción	Requerimiento Asociado	Prioridad	Complejidad	SPRINT
			tengan los reportes. Despliegue del mapa del municipio seleccionado <ul style="list-style-type: none"> Ubicar en el mapa del municipio los reportes¹ Al seleccionar reportes se permite ver información resumida y opción para consultar el detalle de los reportes 				
3	YCLP-1.3	VER TOP 5 DE REPORTE	<ul style="list-style-type: none"> Consultar Top 5 los reportes en Colombia Ver detalle los reportes del top 5 	RFYCLP02	4	Baja	Sprint 1_EB
4	YCLP -1.4	CONSULTAR MIS REPORTES	<ul style="list-style-type: none"> Consultar mis reportes 	RFYCLP01	6	Baja	Sprint 1_EB
5	YCLP -1.5	VER DETALLE DE REPORTE	<ul style="list-style-type: none"> Ver detalle de los reportes 	RFYCLP02	7	Media	Sprint 1_EB
6	YCLP -1.6	REALIZAR NUEVO REPORTE	<ul style="list-style-type: none"> Presentar el mapa de la zona de mi ubicación actual y en él, reporte Los reportes y cuyo estado sea aprobado, esto con el fin de visualizar si el reporte que desea realizar haya sido registrado. Habilitar cámara fotográfica y 	RFYCLP02	8	Alta	Sprint 1_EB

DIRECCIÓN DE GOBIERNO DIGITAL

Id.	NHU	Historia de Usuario	Descripción	Requerimiento Asociado	Prioridad	Complejidad	SPRINT
			capturar la imagen Verificar estado del GPS y capturar ubicación Registro de datos básicos del reporte. Opción para cargar imagen <ul style="list-style-type: none"> Datos geográficos enlazados a divipola 				
8	YCLP -1.7	"VOTAR" REPORTE	<ul style="list-style-type: none"> Opción de realizar un "voto" apoyando el reporte, dando a conocer así, que está de acuerdo con dicho reporte desde diferentes consultas detallada reporte. 	RFYCLP04	9	Baja	Sprint 1_EB
9	YCLP -1.8	MODIFICAR REPORTE	<ul style="list-style-type: none"> Habilitar el modo edición de reporte se encuentre en estado "pendiente". (precargar los datos en modo editable, Tiempo, Costo y Contratista) Botón de actualizar y retorno de confirmación 	RFYCLP05	11	Baja	Sprint 1_EB
10	YCLP -1.9	VER AYUDA – APLICACIÓN YO CUIDO LO PÚBLICO	<ul style="list-style-type: none"> Desplegar ayuda ¿Cómo Usar? Desplegar Aviso Legal Desplegar información Sobre esta aplicación 	RFYCLP06	2	Media	Sprint 1_EB
11	YCLP -2.0	SOLUCIÓN YO CUIDO LO PÚBLICO	<ul style="list-style-type: none"> Ver home Consultar reporte en Colombia Consultar top 5 Consultar mis reportes Ver detalle reporte Realizar Nuevo Reporte Apoyar reporte Modificar reporte 	RFYCLP07	2	Alta	Sprint 1_EB

DIRECCIÓN DE GOBIERNO DIGITAL

Id.	NHU	Historia de Usuario	Descripción	Requerimiento Asociado	Prioridad	Complejidad	SPRINT
			<ul style="list-style-type: none">• Ver ayuda reporte				

En resumen, se tiene la siguiente planeación en semanas por sprint, para la implementación:

Tabla 2. Planeación en semanas por Sprint

Sprint 0	Sprint 1	Rev. Final QA	Preproducción	Producción	Estabilización
1	4	1	1	1	4

Durante el sprint 0 se realizan las actividades de creación de líneas base, revisión de diseño y detalle de historias de usuario que lo requieran.

El Sprint 1 se realizó la construcción del software.

Durante el sprint de pre-producción se deben realizar pruebas por parte de la entidad, GD e Interventoría, las cuales certifican que se puede dar paso a producción.

El sprint de producción sirve para realizar la publicación de la aplicación en la tienda de Google Play Store, apuntando a los servicios web productivos. En este caso se requiere coordinación de Yo Cuido Lo Público Administrador, a través de la cual se proveerá todo el “back-end” requerido para el correcto funcionamiento de la aplicación móvil. Además en el sprint de producción se realizan las pruebas No funcionales a la aplicación Yo Cuido Lo Público.

El sprint de estabilización y cierre corresponde a un mes durante el cual se brinda acompañamiento a la entidad en el inicio de su operación.

3. GLOSARIO

Back-end: Parte del software que procesa la información generada desde un front-end, en este caso el back-end corresponde a la aplicación Yo Cuido Lo Público Administrador..

Front-end: Es la parte de un sistema de software que interactúa directamente con el usuario. En este caso el front-end corresponde a la aplicación Yo Cuido Lo Público **Product Backlog:** Lista de tareas, funcionalidades, requerimientos, historias de usuario a desarrollar.

Product Owner: Propietario del producto, responsable de la definición de su alcance, su revisión, y la retroalimentación al equipo de trabajo.

Product Owner Proxy: En “Scrum”, es el representante del product owner ante el equipo de trabajo cuando este no está presente.

Scrum: Es un marco de trabajo para la gestión y desarrollo de software basada en un proceso iterativo e incremental utilizados comúnmente en entornos basados en el desarrollo ágil de proyectos de software. En esta metodología se realizan los siguientes eventos:

- Sprint.
- Reunión de Planeación de Sprint (Sprint Planning Meeting).
- Reunión diaria (Daily Scrum).
- Revisión de Sprint (Sprint Review).
- Retrospectiva de Sprint (Sprint Retrospective).

Sprint: Es el corazón de la metodología Scrum. Bloque de tiempo (time-box) de un mes o menos durante el cual se crea un incremento de producto “Hecho” (Done), utilizable y potencialmente entregable.

Sprint Backlog: Es el conjunto de elementos del product backlog seleccionados para el Sprint, más un plan para entregar el incremento de producto y conseguir el objetivo del sprint.



Sprint Planning: Evento de “Scrum” que se realiza al inicio de un sprint, en donde el equipo de trabajo dimensiona historias de usuario del product backlog, y decide cuáles desarrollará durante el sprint.

Hecho (Done): Es el criterio definido por el equipo mediante el cual se puede establecer que el trabajo correspondiente a un sprint está completo.