

# Desarrollo de proyecto en grupo

## Ingeniería de Software II – 2015

### Resumen

El proyecto planteado desde la cátedra consta de un trabajo grupal que consiste en el desarrollo de un sistema desde la etapa de Elicitación de Requerimientos hasta la implementación del mismo. El lenguaje utilizado para la implementación será una elección del grupo.

Durante el proyecto cada grupo debe crear una serie de documentos, historias de usuario y código fuente necesario para cubrir los requerimientos solicitados.

Para establecer una mejor organización en la gestión del proyecto se utilizará [Pivotal Tracker](#) para la gestión de las historias de usuario y [Github](#) para el versionado de los documentos y código fuente.

Cada grupo tendrá un máximo de 3 miembros y se gestionará siguiendo la metodología ágil Scrum. Cada grupo tiene que elegir un nombre de grupo y los roles de sus miembros irán rotando a lo largo del proyecto. Toda la actividad diaria del grupo debe quedar reflejada en Pivotal Tracker y en la página Wiki del proyecto en Github.

Si bien hay fechas de entrega definidas, la evaluación será continua. Se evaluará la actividad del grupo en función de los commits en Github, de la información publicada en la Wiki del proyecto en Github, de la información mostrada en Pivotal Tracker y del trabajo grupal. Por esto es de suma importancia que cada miembro se mantenga actualizado en la Wiki del proyecto en Github y que actualice continuamente en Pivotal Tracker su actividad.

La actividad que lleve a cabo cada integrante del grupo puede variar. No es necesario que todos los miembros programen o que todos realicen la documentación solicitada, es decir que las tareas a realizar pueden repartirse.

### Normas de entrega

Las entregas se harán a través de Github y el miembro del equipo que sea scrum master el día de la entrega será el encargado de enviar un mensaje a través de WebUNLP a los ayudantes que tengan asignados informando el detalle de la entrega con la url a la versión correspondiente en el repositorio Github.

### Documentos a entregar

Los documentos a entregar planificados son los siguientes

1. Entrevistas + Cuestionario + SRS
2. Pila de Producto + DER
3. Planificación
4. Riesgos

## **Reuniones presenciales con el cliente**

Cada grupo tendrá asignado un bloque horario de 30 minutos para llevar a cabo las reuniones presenciales con los clientes. El horario se definirá al comienzo de la cursada y se mantendrá a lo largo de la misma.

## **Consultas virtuales al cliente**

Los clientes (ayudantes) contestarán consultas sobre las historias de usuario a través de Pivotal Tracker. Para ello se debe hacer una mención (utilizando el @) en los comentarios para que los mismos sean notificados. Cualquier otra consulta que no sea con respecto a las historias de usuario debe ser enviada a través de WebUNLP.

## **Infraestructura para la gestión del proyecto**

- Cada grupo debe crear un repositorio en Github y se deberá crear una página en la Wiki informando el nombre del grupo y los miembros del mismo. Cuando se cree esta página un integrante del grupo debe enviar un mensaje a través de WebUNLP a los ayudantes asignados con la url a la Wiki del proyecto en Github y las direcciones de correo de los miembros del grupo.
- Una vez que se tenga el nombre del grupo y las direcciones de correo electrónico de los miembros, desde la cátedra se creará un proyecto en Pivotal Tracker para cada grupo y se agregará a los integrantes del mismo.
- Cada grupo deberá mantener actualizadas las páginas de la Wiki del proyecto en Github. Como mínimo deberán mantenerse las siguientes páginas:
  - Una página descriptiva del proyecto que incluya la descripción del mismo, miembros (nombres y roles) y cualquier otra información relevante. Es importante que en todo momento aparezca claramente el rol de cada miembro, debiéndose actualizar el rol de scrum master en la página cada vez que cambie.
  - Una página del proyecto en la que se recoja toda la documentación que se vaya generando (bocetos, decisiones de diseño que vayan tomando, etc)
  - Una página en la que se vayan recogiendo las minutas de las reuniones presenciales o virtuales que mantengan.

## **Software solicitado**

Una subasta o remate es una venta organizada de un producto basado en la competencia directa, es decir, aquel comprador (postor) que pague la mayor cantidad de dinero o de bienes es quien se quedará con el producto en cuestión.

**Bestnid** es considerado un remate, pero un tanto particular. En Bestnid el bien subastado no se adjudica al postor que más dinero haya ofrecido por él, sino que cada postor comunica por qué necesita dicho producto, y el subastador elegirá un ganador.