

OBJETIVOS DE EQUIPO Y OBJETIVOS POR ROL EQUIPO ROTONDA 2

A continuación, se plasman los objetivos tanto generales del equipo, como los objetivo por integrante según su rol en el equipo que se encarga del desarrollo del producto de software de un MDA que simule al programa Scratch. El equipo implementará la metodología SCRUM la cual se considera una de las más eficientes al momento de desarrollar productos de software. Aclarado lo anterior, se plasman a continuación los miembros del equipo con sus respectivos roles.

ROLES:

Rol	Nombre del integrante
Product Owner	SIMAR ENRIQUE HERRERA JIMÉNEZ.
SCRUM Master	Brayan Elian Peña
Equipo de desarrollo	Juan Sebastián Romero Sánchez Cristian Guzmán Fernando Carreto Guillermo Cuesta

Los objetivos definidos para este proceso son los siguientes:

Objetivos Generales del Equipo:

1. Mantener una comunicación firme y eficiente tanto con el cliente como al interior del equipo con el fin de establecer un objetivo y plan de acción claros.

Meta: Cumplimiento del plan de comunicaciones [Fecha: 23/11/2023] – 100%

2. Garantizar la calidad del proceso y del producto aplicando diferentes herramientas como reuniones, auditorías y buenas prácticas de desarrollo de software tales como comentarios y pruebas de código.

Meta: Cumplir con los requisitos de calidad establecidos [Fecha: 23/11/2023] – 100%.

3. Cumplir con los tiempos de entrega y otras actividades previamente establecidas en el cronograma.

Meta: Concluir el proceso habiendo cumplido con las fechas establecidas en el cronograma [Fecha: 28/11/2023] – 90%

4. Completar satisfactoriamente las metas y alcanzables establecidos al inicio del proyecto con el aval del cliente.

Meta: Cumplir con los criterios de aceptación [Fecha: 30/11/2023] - 100%

Objetivos por Rol:

Product Owner (SIMAR ENRIQUE HERRERA JIMÉNEZ):

1. Mantener una comunicación clara y constante con el cliente.

Meta: Llevar a cabo las reuniones establecidas [Fecha: 30/11/2023] - 100%

2. Crear y comunicar las historias de usuario.

Meta: Generar actas claras y concisas por reunión [Fecha: 26/09/2023] - 100%

3. Definir y garantizar el cumplimiento de los criterios de aceptación de los requerimientos del software.

Meta: Cumplir con los criterios de calidad y de aceptación del producto final [Fecha: 30/11/2023] - 100%

4. Supervisar las etapas de desarrollo del producto.

Meta: Mantenerse sobre el avance del proyecto y generar estrategias de acción según el cumplimiento o incumplimiento de los objetivos iniciales [Fecha: 26/09/2023] - 90%

SCRUM Master (Brayan Elian Peña):

1. Gestionar el proceso de SCRUM.

Meta: Garantizar el cumplimiento de tiempos y etapas presentes en la metodología [Fecha: {}] - 100%

2. Facilitar las reuniones diarias y reuniones de retroalimentación del equipo de desarrollo.

Meta: Cumplir con el plan de comunicaciones [Fecha: {}] - 100%

3. Eliminar impedimentos y obstáculos que puedan afectar a la entrega del producto.

Meta: Cumplir con el plan de riesgos establecido [Fecha: {}] - 100%

4. Fomentar la colaboración y comunicación entre los miembros del equipo.

Meta: Servir como principal promotor de la comunicación interna del equipo [Fecha: {}] - 80%

Equipo de Desarrollo (Juan Sebastián Romero Sánchez, Cristian Guzmán, Fernando Carreto, Guillermo Cuesta):

1. Analizar y comprender las historias de usuario, y los criterios de aceptación

Meta: Presentación del documento contenedor de historias de usuario y criterios de aceptación claro y específico [Fecha: {}] – 100%

2. Desarrollar y probar las funcionalidades a implementar en el producto final de acuerdo con los estándares de calidad establecidos.

Meta: Cumplir con los criterios de aceptación solicitados [Fecha: {}] – 100%

3. Estimar y planificar el trabajo necesario para completar las tareas definidas.

Meta: Presentación y cumplimiento de documento de estimación [Fecha: {}] - 90%

4. Realizar las pruebas y modificaciones pertinentes con el fin de mejorar la coherencia y funcionamiento del producto a desarrollar.

Meta: Cumplir con los criterios de aceptación solicitados [Fecha: {}] – 100%

Objetivos del Proyecto

Desarrollar una aplicación similar a Scratch que permita a los usuarios crear representaciones visuales de sentencias de código mediante el uso de bloques.

Generar scripts en un lenguaje de programación específico a partir de estas representaciones y que estos scripts sean comparables.

Cumplir los objetivos anteriores pueden llegar a garantizar calidad y ser prueba de buena gestión del proceso, lo que en definitiva es indicador de un producto final completo y de calidad.

Beneficios Esperados del Proyecto:

1. Facilitar la programación para usuarios, especialmente aquellos con poca experiencia en codificación, al permitirles crear visualmente algoritmos y estructuras de código utilizando bloques.
2. Automatizar la generación de código a partir de las representaciones visuales, lo que ahorra tiempo y reduce la posibilidad de errores en la escritura del código.
3. Proporcionar una herramienta educativa que fomente el aprendizaje de la programación al hacerla más accesible y comprensible a un público más amplio.
4. Estimular la creatividad y la resolución de problemas al permitir a los usuarios diseñar algoritmos antes de traducirlos a código, lo que puede ayudar a visualizar mejor los conceptos de programación.

Métricas de Éxito del Proyecto:

Para medir el éxito del proyecto, se pueden establecer métricas como la eficiencia en la generación de scripts, la precisión en la traducción de las representaciones visuales a código, la satisfacción del usuario y la adopción de la aplicación por parte de la comunidad de programadores.

Sprint 1

Duración: 1 Semana (06/09/2023 al 13/09/2023)

Objetivos:

- Recopilar los requisitos del cliente para el proyecto.
- Priorizar los requisitos para el siguiente sprint.

Tareas:

Tarea 1: Definición del alcance del proyecto

- **Guillermo cuesta**

Tarea 2: Identificación de los interesados

- **Fernando Carreto**

Tarea 3: Recolección de requisitos

- **Todo el equipo**

Tarea 4: Documentación de los requisitos

- **Todo el equipo**

Tarea 5: Análisis de los requisitos

- **Todo el equipo**

Tarea 6: Validación de los requisitos

- **Todo el equipo**

Resultados esperados:

- Un documento de requisitos que defina las características y funciones del proyecto.
- Una lista de prioridades de los requisitos para el siguiente sprint.

Asignación de responsables y Fechas de Entrega:

Tarea 1: Definición del alcance del proyecto (Guillermo Cuesta) - Fecha de entrega: 13/09/2023

Tarea 2: Identificación de los interesados (Fernando Carreto) - Fecha de entrega: 13/09/2023

Tarea 3: Recolección de requisitos (Todo el equipo) - Fecha de entrega: 13/09/2023

Tarea 4: Documentación de los requisitos (Todo el equipo) - Fecha de entrega: 13/09/2023

Tarea 5: Análisis de los requisitos (Todo el equipo) - Fecha de entrega: 13/09/2023

Tarea 6: Validación de los requisitos (Todo el equipo) - Fecha de entrega: 13/09/2023

Modelo de Seguimiento:

Para asegurar un seguimiento efectivo del progreso del proyecto, se implementarán las siguientes prácticas:

Reunión de Revisión del Sprint:

Al final de cada semana del sprint (duración de una semana), se llevará a cabo una reunión de revisión del sprint. Durante esta reunión, el equipo de desarrollo se reunirá para discutir el progreso de las tareas y los entregables del sprint actual. Se revisarán los logros alcanzados, cualquier desafío o problema encontrado y se definirán los siguientes pasos para el sprint siguiente.

Registros de Avance Diarios:

Además de la reunión de revisión del sprint, se promoverá la comunicación diaria mediante registros de avance. Cada miembro del equipo mantendrá un registro diario de las tareas completadas, los obstáculos encontrados y cualquier información relevante relacionada con el progreso del proyecto. Estos registros se compartirán en una plataforma colaborativa para mantener a todos informados.

Herramientas de Seguimiento:

Para una gestión efectiva del proyecto, se utilizarán herramientas de seguimiento como tableros Kanban o software de gestión de proyectos. Estas herramientas permitirán una visualización clara de las tareas, su estado y quién es responsable de cada una. Además, facilitarán la identificación de posibles cuellos de botella y la asignación de recursos de manera eficiente.

Resolución de Problemas:

En caso de que surjan problemas o impedimentos que puedan afectar el progreso del proyecto, se asignará un equipo de resolución de problemas para abordarlos de manera inmediata. Esta práctica ayudará a evitar retrasos significativos y garantizará que el proyecto avance según lo planificado.

Ajustes y Adaptación:

El equipo estará abierto a realizar ajustes en la planificación si es necesario. Si se identifica que alguna tarea no avanza como se esperaba o si surgen nuevos requisitos, se tomarán medidas para adaptar el plan y asegurar que el proyecto siga en la dirección correcta

EPICAS

Épica 1: Desarrollo del Núcleo de la Aplicación MDA

Descripción: Esta épica se centra en el desarrollo del núcleo de la aplicación MDA, siguiendo los principios de la arquitectura Model-Driven Architecture (MDA). Incluye la creación de los modelos de representación visual, la generación de scripts en lenguaje de programación específico y la implementación de las funcionalidades esenciales.

Épica 2: Gestión de Comunicación y Reuniones para Validación MDA

Descripción: Esta épica tiene como objetivo asegurar una comunicación efectiva tanto con el cliente como dentro del equipo para validar los procesos MDA. Incluye la programación y realización de reuniones de validación, la comunicación de modelos y criterios de aceptación, y la supervisión de la validación de los procesos MDA.

Épica 3: Control de Calidad y Procesos MDA

Descripción: Esta épica se enfoca en garantizar la calidad de los procesos y productos MDA. Incluye la implementación de herramientas y prácticas de control de calidad, como revisiones de modelos, pruebas de generación de scripts y aseguramiento de la coherencia entre modelos y código generado.

Épica 4: Gestión de Proyectos y Metodología SCRUM en un Contexto MDA

Descripción: Esta épica se concentra en la gestión del proyecto bajo la metodología SCRUM adaptada a un contexto MDA. Incluye la planificación de sprints basados en modelos, la revisión de avances MDA en las reuniones diarias y la adaptación ágil de procesos según las necesidades de validación MDA.