



**UNIVERSIDAD
MODELO**

Licenciatura: Ingeniería en desarrollo de tecnologías y software.

Asignatura: Fundamentos de la nube.

Semestre: Cuarto semestre.

Trabajo: Documento Scrum.

Nombre del Estudiante: Heyner Fernando Cruz Guzmán.

Fecha: 20 de enero del 2020.

Índice

Introducción	2
Scrum daily	2
Scrum biweekly	3
Sprints	3
Roles de trabajo	4
Herramienta de soporte y seguimiento con generación de tickets.....	5
Versionamiento y flujo de trabajo	5

Tabla de ilustraciones

Ilustración 1	3
Ilustración 2	4
Ilustración 3	5
Ilustración 4	6

Documento Scrum

Introducción

Dev-ops es la metodología de trabajo que utilizaremos en este proyecto para mejorar la comunicación, colaboración e integración entre los desarrolladores que estarán trabajando en el mismo. Nos ayudará a tener un mejor control de los avances del producto, podremos saber todos los días cómo va su progreso y resolver los problemas que se vayan generando. Así también, podremos saber qué desarrolladores están atrasando a otros o simplemente no están trabajando en el proyecto.

Se tendrán ciclos de trabajo, de cierto intervalo de tiempo, de los que se obtendrá un entregable cada que finalicen. Estos *sprints* permiten un mejor desarrollo y evitan tener grandes errores en el proyecto.

Scrum daily

Se realizarán juntas diarias (Scrum daily) en la oficina en el horario de 10:00 am y durarán de 10 a 15 minutos. Se utilizará la herramienta Trello, la cual se basa en tableros virtuales que ayudan a ir organizando y creando tus actividades. En estas juntas se contestarán las preguntas:

- ¿Qué hiciste ayer?
 - Se comentarán los avances que debieron tener el día anterior y se verificará en herramientas como *GitHub*.
- ¿Qué harás mañana?
 - Se tendrá que mencionar cuales son los avances que tendrá para el día siguiente, deberá coincidir con sus tareas asignadas.
- ¿Qué problemas tuviste?
 - En dado caso de haber tenido un contratiempo en el avance del día anterior, se tendrá que comentar y buscar la solución más viable.

De esta forma se tendrá un mejor conocimiento del avance del proyecto y un control total en el manejo de errores, al mismo tiempo que se logra ser más eficientes a la hora de hacer los sprints.

Scrum biweekly

Se realizarán juntas cada quincena. Estas serán más elaboradas y en ellas se verán más a fondo los avances que se llevan hechos, así como los problemas que aún no se han solucionado. Nos servirá más como un punto de control donde todos nos enteraremos de cómo está el proyecto.

Sprints

Estos son ciclos de tiempo donde se plantean objetivos a realizar para poder tener un prototipo, con el fin de hacer pruebas. Se recomienda que no duren más de 3 semanas.

Cada desarrollador tiene un rol, todos los desarrolladores deben de trabajar en conjunto para poder tener el entregable en tiempo y forma, según el avance que vaya teniendo el prototipo podremos determinar los tiempos que se manejan en cada sprint, ya que esto nos permite saber cómo trabajan nuestros desarrolladores y así poder asignarles sus respectivas tareas.

A continuación, se va a presentar la manera en la que se acomodaron los sprints, mediante sub-objetivos, acomodando los backlogs de manera que se puedan completar en cada sprint.

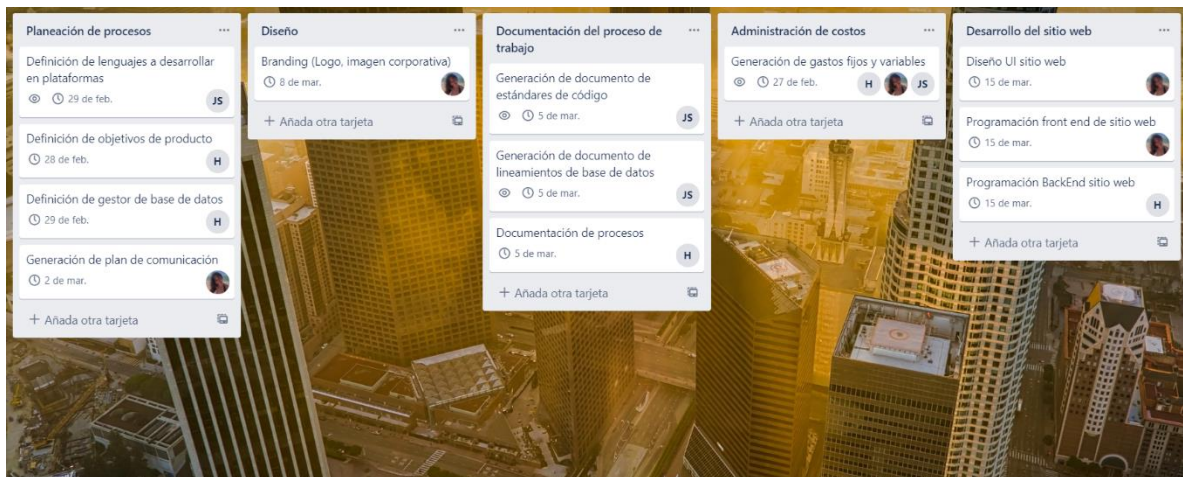


Ilustración 1

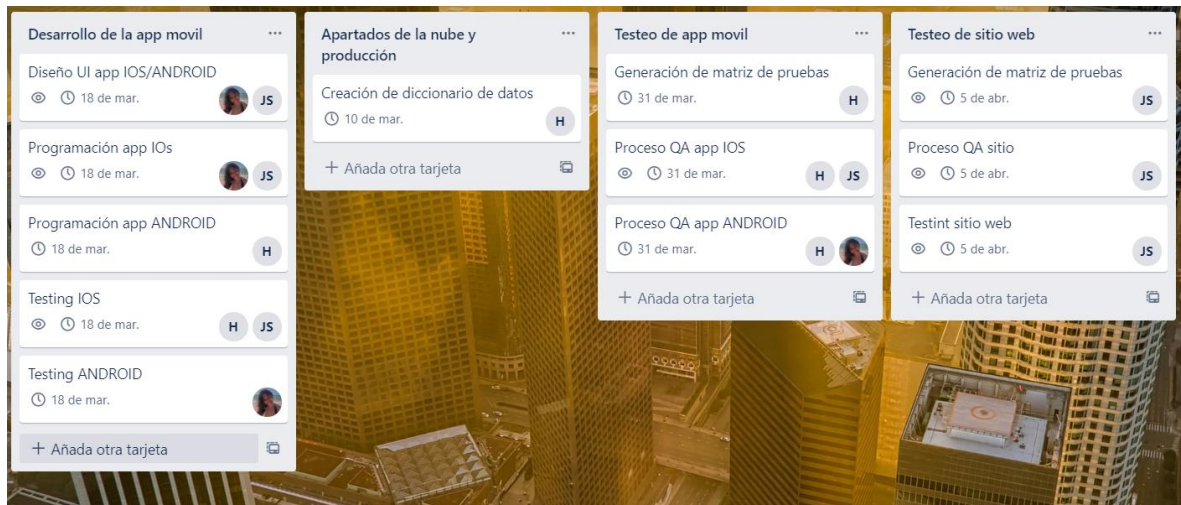


Ilustración 2

Roles de trabajo

- Programador lógico para aplicaciones móviles y sitio web.:
 - Jorge Serrano
 - Heyner Cruz
 - Jade Bañuelos
- Diseñador de interfaz de usuario para aplicación móvil y página web:
 - Jade Bañuelos
 - Jorge Serrano
- Diseñador de la base de datos:
 - Jorge Serrano
 - Heyner Cruz
- Documentador:
 - Jorge Serrano
 - Heyner Cruz
 - Jade Bañuelos
- Project Manager and Quality Standards Manager:
 - Alfredo Bolio

Herramienta de soporte y seguimiento con generación de tickets

Nosotros utilizaremos Fresh Desk como herramienta de soporte y seguimiento con generación de tickets, ya que proporciona una experiencia de soporte multicanal perfecta, por medio de correos electrónicos, teléfonos, web, chat, foros, redes sociales y aplicaciones móviles. Incluyendo un robusto sistema de tickets, gestión de SLA, automatizaciones inteligentes, informes inteligentes y mecánicas de juegos. Gracias a esto podremos dar seguimiento a nuestro proyecto con una integración continua, esto se refiere a que podremos estar mejorando y corrigiendo errores de forma continua y eficiente.

Versionamiento y flujo de trabajo

En este proyecto se utilizará GitHub para el versionamiento y Fork para verificar el flujo de trabajo del equipo de desarrollo.

GitHub es un sistema de gestión de proyectos y control de versiones de código, así como una plataforma de red social diseñada para desarrolladores, siendo así una herramienta SAAS. Por otro lado, Fork es una herramienta de trabajo colaborativo, al igual que un sistema de verificación de avances, que, junto con GitHub, nos ayuda a tener un muy buen seguimiento del proyecto y desarrollo.

Gracias a estos dos sistemas de trabajo colaborativo podremos hacer commits y verificarlos en Fork, viendo qué usuario lo realizó y cuándo.

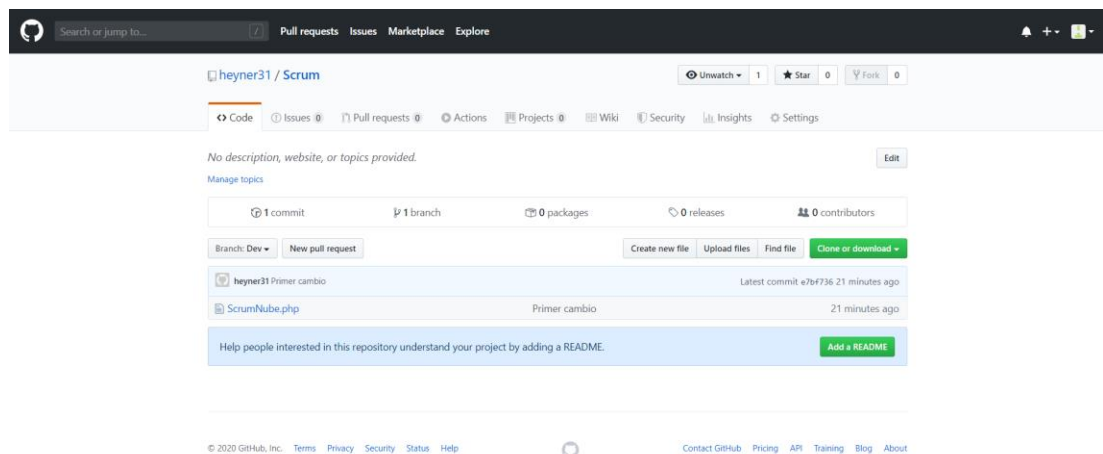


Ilustración 3

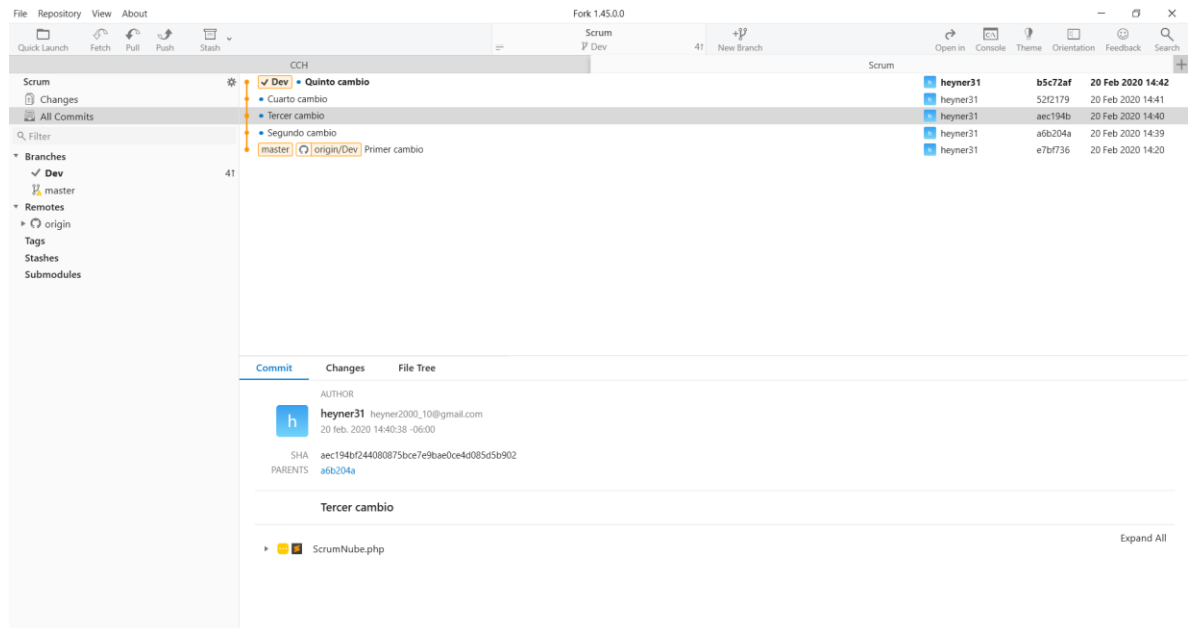


Ilustración 4