



**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 este mismo. Nos ayudara a tener un mejor control de los avances del proyecto, podremos saber todos los días como va de avanzado el proyecto y resolver los problemas que se vayan generando, así también, podremos saber que desarrolladores están atrasando a otros o simplemente no están trabajando en el proyecto.

Se tendrán ciclos de trabajo los cuales consisten en tener un intervalo de tiempo, esto permite que cada ciclo de tiempo (también llamados *sprint*) se tenga un entregable, permitiendo un mejor desarrollo y evita tener errores grandes 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 el cual se basa en tableros virtuales que te ayuda a ir organizando y creando tus actividades. En estas juntas se contestarán:

- ¿Qué hiciste ayer?
 - Se comentará los avances que debieron tener el día anterior y se verificara en herramientas como *GitHub*.
- ¿Qué harás mañana?
 - Se tendrá de 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 ver la solución más viable.

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

Scrum biweekly

Se realizarán juntas cada quincena, estas serán más elaboradas en las cuales se verá a más fondo los avances que se llevan hechos y los problemas que aún no se han solucionado, nos servirá más como un punto de control donde todos nos enteramos de cómo está el proyecto.

Sprints

Estos son ciclos de tiempos donde se plantean objetivos a realizar para poder tener un prototipo a fines 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 valla 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 más o menos 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.

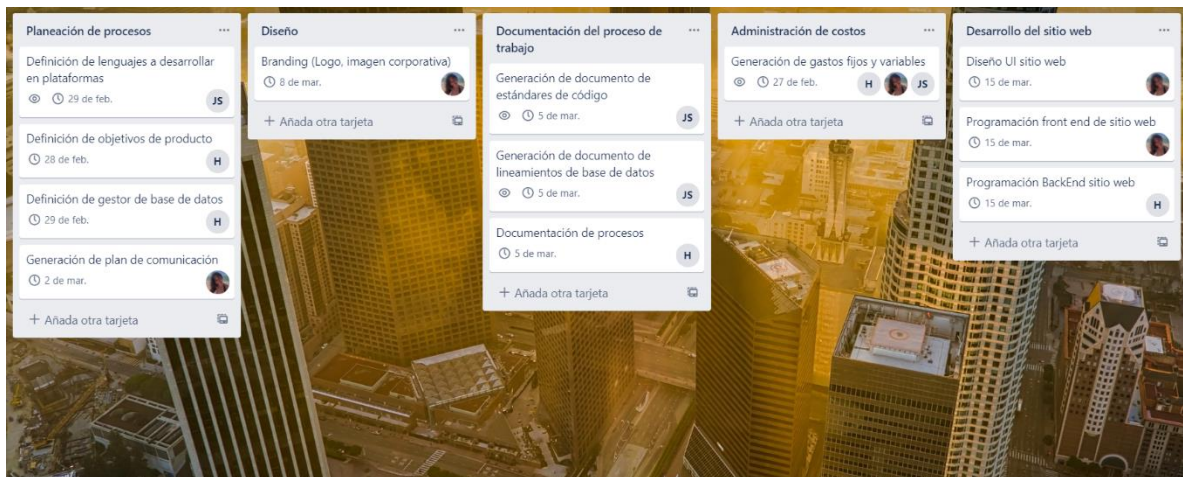


Ilustración 1

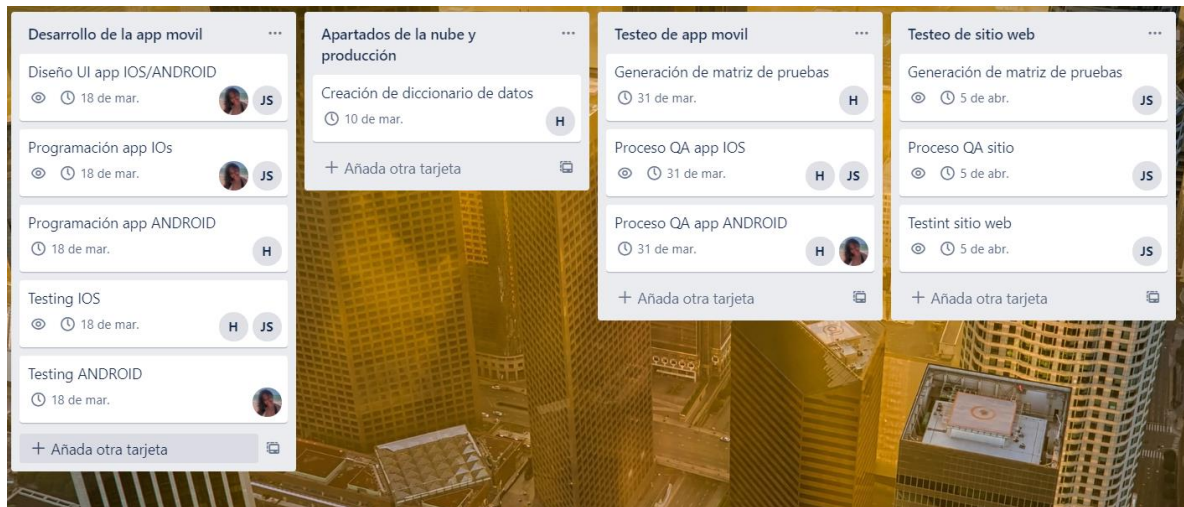


Ilustración 2

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

Para 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 que usuario lo realizó y cuando.

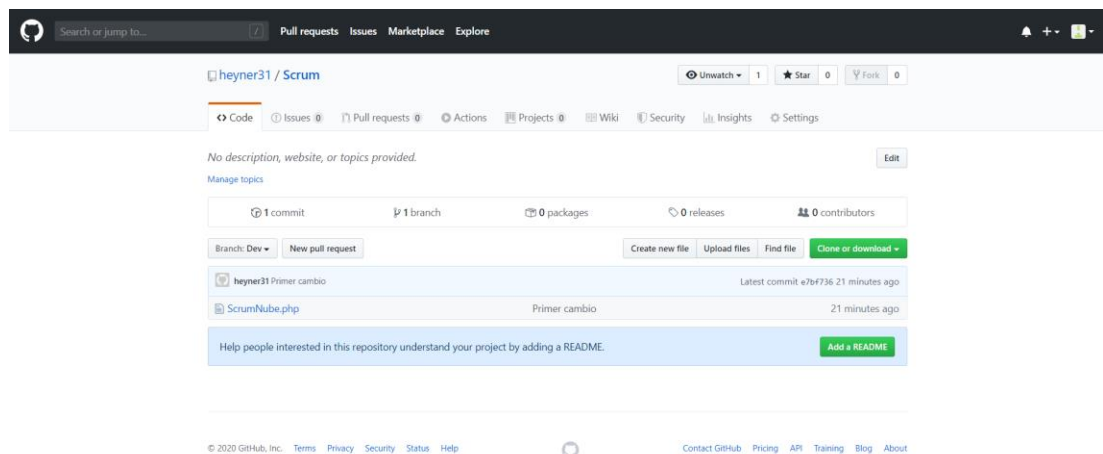


Ilustración 3

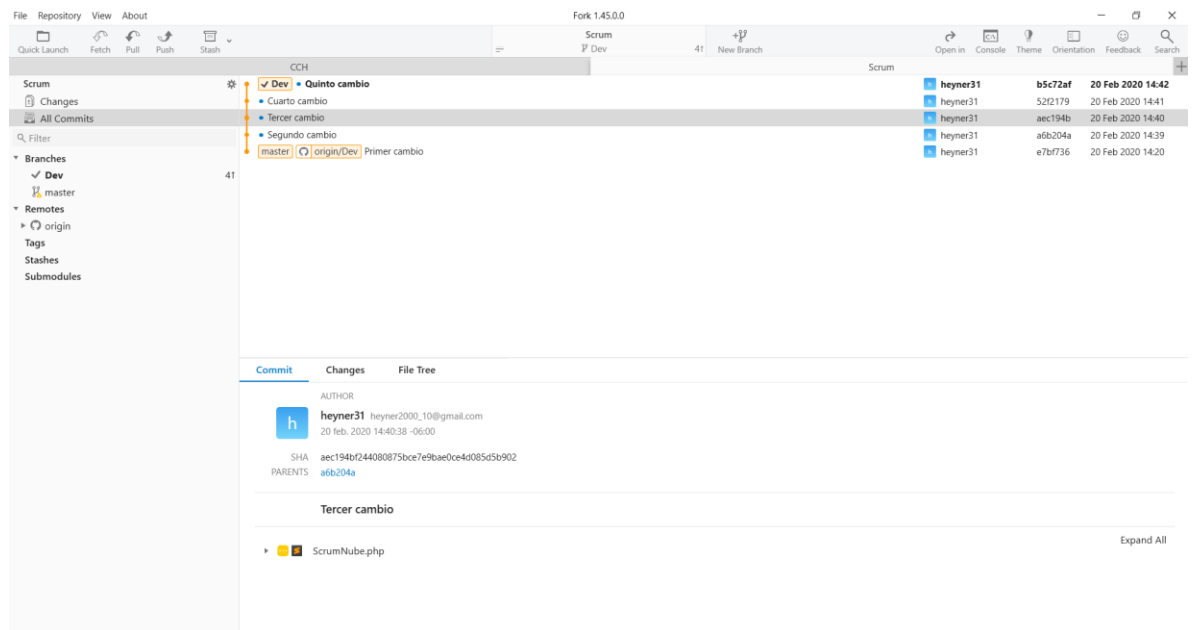


Ilustración 4