

Proyecto Procesos de Software UserTags

Helen L. Bernal, Joe F. Velez, Renán O. Pérez y Jonatán J. Guillén

Facultad de Ciencias Matemáticas y Física, Universidad de Guayaquil

SOF-S-MA-3-1: Procesos de Software

Ing. Miguel A. Botto

18 de agosto del 2020

Índice

1. Introducción	3
1.1. Propósito de este documento	3
1.2. Alcance	3
2. Descripción General De La Metodología	4
2.1. Fundamentación	4
2.2. Valores de trabajo	5
3. Personas y Roles Del Proyecto	5
4. Artefactos	5
4.1. Pila De Producto	5
4.2. Pila del Sprint	7
4.3. Sprint	9
4.4. Incremento	10
4.5. Gráfico De Producto (Burn Up)	10
4.6. Gráfica De Avance (Burn Down)	11
4.7. Reunión De Inicio De Sprint	12
4.8. Reunión Técnica Diaria	13
4.9. Reunión de cierre de sprint y entrega del incremento.	14

1. Introducción

Este documento describe la implementación de la metodología de trabajo SCRUM en la Universidad de Guayaquil para la gestión del desarrollo el proyecto Usertags.

En este proyecto se detallará cómo mediante el uso del web scraping se recolectan datos de un usuario, en este caso se recogerá etiquetas de un usuario que se quiera buscar y se imprimirá en una nube de palabras. El tamaño de las palabras varía según la cantidad de votos por etiqueta.

La metodología está diseñada para adaptarse a los cambios de requerimientos que conllevan los proyectos complejos.

El objetivo de este proyecto es poder sacar la información con un algoritmo eficiente.

1.1. Propósito de este documento

Facilitar la comprensión del lector y orientarlo a una correcta búsqueda en una página web mediante el uso de scraping.

1.2. Alcance

El equipo está conformado por 4 integrantes las cuales se han distribuido las tareas para una correcta recolección de información, para eso se realizaron búsquedas en sitios webs como StackOverFlow principalmente.

Al momento del desarrollo del programa se ha dividido el proyecto en diferentes áreas: búsqueda de datos en la web, validación de datos, creación de listas e implementación de una nube de palabras.

A la culminación del proyecto se espera que se pueda mostrar a través de las nubes de palabras los tags con sus debidos caracteres.

2. Descripción General De La Metodología

2.1. Fundamentación

Una vez analizada la metodología de desarrollo iterativo e incremental SCRUM, se exponen las razones por las que fue establecida para la ejecución de esta solución:

- Sistema modular.- Aspecto relevante, ya que las páginas Web exigen constante dinamismo, crecimiento y evolución, haciendo posible el incrementar funcionalidades y modificar el comportamiento de cada módulo ya sea en desarrollo o en producción.
- Desarrollo de entregables terminados y/o funcionales, entregas frecuentes y continuas al cliente, convirtiéndose en el punto de partida para el incremento y perfeccionamiento continuo del sistema.
- Posible inestabilidad de requisitos.- probablemente la solución incorpore más funcionalidades que las previstas inicialmente; posible alteración en el orden de recepción de módulos; dificultades para el cliente en cuanto al alcance de cada módulo, y su crecimiento puede seguir su curso o suspenderse o detenerse.

2.2. Valores de trabajo

Los valores que se trabajaron en el equipo desde el momento de su creación, y los que se recomienda que se practiquen en todo tipo de proyecto para culminarlo con éxito son:

- Respeto por los integrantes.
- Responsabilidad y autodisciplina.
- Compromiso con la tarea.
- Colaborar con el equipo.

3. Personas y Roles Del Proyecto

Persona	Contacto	Rol
Renán O. Pérez	rehan.perez@ug.edu.ec	Scrum Manager
Joe F. Vélez	joe.velez@ug.edu.ec	Product Owner
Helen L. Bernal	helen.bernal@ug.edu.ec	Equipo de desarrollo
Jonatan J. Guillen	jonatan.guillens@ug.edu.ec	Stakeholders
Miguel A. Botto	miguel.bottot@ug.edu.ec	Product Owner

4. Artefactos

4.1. Pila De Producto

Id	Prioridad	Descripción	Est.	Por
1	Alta	Mostrar los caracteres especiales	60	AR
2	Muy Alta	Extracción de datos de la página web	40	LM
3	Alta	Validación de datos	50	LM
4	Alta	Entorno en Python	50	AR
5	Alta	Búsqueda de ID	50	AR

Responsabilidades del gestor de producto:

- Desarrollar y presentar tests previos al lanzamiento del producto para su estudio por parte de dirección.
- Preparar especificaciones detalladas tanto de usuario como técnicas.
- Planificar y ejecutar el programa de desarrollo de producto como jefe de proyecto.
- Mantenimiento actualizado de la pila del producto en todo momento durante la ejecución del proyecto.
 - Orden en el que desea quiere recibir terminada cada historia de usuario.
 - Incorporación / eliminación /modificaciones de las historias o de su orden de prioridad.
 - El tipo de reunión del equipo o con el scrum manager serán vía intranet.

Responsabilidades del Scrum Manager:

- Ayuda a que el método Scrum sea adoptado tanto en el equipo como en la organización.
- Lidera al equipo Scrum, buscando la mejora en la productividad y calidad de los entregables del proyecto.
- Ayuda a la autogestión del equipo del proyecto.
- Gestiona e intenta resolver los impedimentos con los que el equipo se encuentra para cumplir con las tareas del proyecto.

Responsabilidades del equipo técnico:

- Conocimiento y comprensión actualizado de la pila del producto.
- Resolución de dudas o comunicación de sugerencias con el cliente.
- El equipo tiene autonomía y responsabilidad para cumplir con los objetivos del producto.

Responsabilidades del resto de implicados:

- Conocimiento y comprensión actualizado de la pila del producto.

4.2. Pila del Sprint

Es el documento de registro de los requisitos detallados o tareas que va a desarrollar el equipo técnico en la iteración (actual o que está preparándose para comenzar). Responsabilidades del gestor de producto:

- Registró en la lista de pila del producto de las historias de usuario que definen el sistema.
- Orden en el que desea quiere recibir terminada cada historia de usuario.
- Incorporación / eliminación / modificaciones de las historias o de su orden de prioridad.

Responsabilidades del Scrum Manager:

- Supervisión y asesoría en la elaboración de la pila de la pila del sprint.
- Comunicación con el gestor del producto para pedirle aclaración de las dudas que pueda tener, o asesorarle para la subsanación de las deficiencias que observe.

Responsabilidades del equipo técnico:

- Elaboración de la pila del sprint.
- Conocimiento y comprensión actualizada de la pila de sprint.
- Resolución de dudas o comunicación de sugerencias con el cliente.

Proyecto			
UserTags			

Nº de sprint	Inicio	Días	Jornada
1	4-ago.-20	15	8

TIPOS	TAREAS	EQUIPO	FESTIVOS
	ESTADOS		
Análisis	Pendiente	Jonatan	10-ago.
Codificación	Terminada	Helen	
Prototipado	Terminada	Joe	
Pruebas	En curso	Renan	
Reunión	Pendiente		

4.3. Sprint

<div>SPRINT</div>				<div>INICIO</div>		<div>DURACIÓN</div>																		
<div>43983</div>				<div>5-ago.-20</div>		<div>14</div>																		
								X	J	V	S	D	L	M	X	J	V	S	D	L	M	X		
								5-8	6-8	7-8	8-8	9-8	10-8	11-8	12-8	13-8	14-8	15-8	16-8	17-8	18-8	19-8		
Tareas pendientes								6	6	7	6	7	5	7	6	6	4							
Horas de trabajadas en conjunto								36	37	27	39	35	30	30	28	28	24							
PILA DEL SPRINT																								
Backlog				Tarea		Tipo		Estado		Responsab		Tiempo												
				Realizar los metodos que se usarán		Análisis		Terminada		Helen		7	4	6	7	4		3	2		3			
				Ralizar prototipos funcionales		Prototipado		Terminada		Joe		7	8	4	6	9	7	5	4	5				
				Hacer pruebas de los prototipos		Pruebas		En curso		Jonatan		4		4		2		3		2	8			
				Búsqueda de ID		Pruebas		Terminada		Renan		8	4	3	5	6	2	3	8	7	9			
				Validación de datos		Codificación		Terminada		Joe			8	5	8	3	9	5	3	5				
				Realización de la nube de palabras		Codificación		Terminada		Renan		6	6	2	6	3	8	2	4	6				
				Realización de listas para tags y vot		Codificación		Terminada		Helen		4	7	3	7	8	4	9	7	3	4			

Gráfico de esfuerzo

Tiempo de

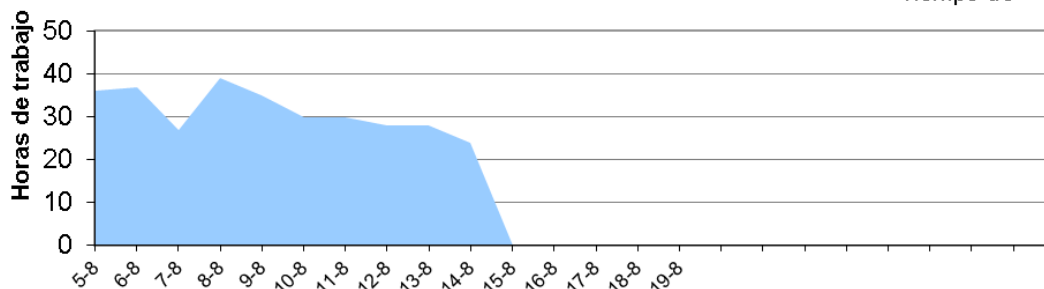


Gráfico de tareas

Tareas

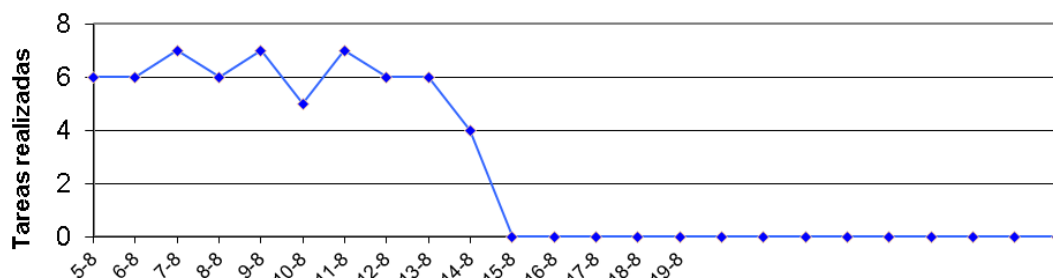
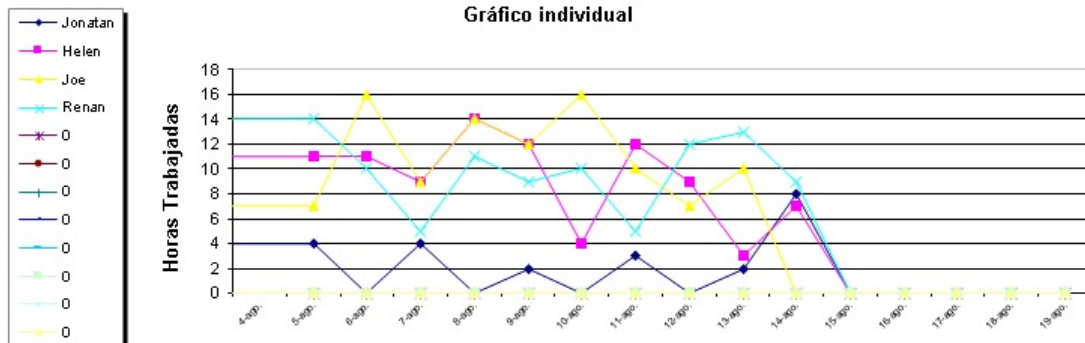


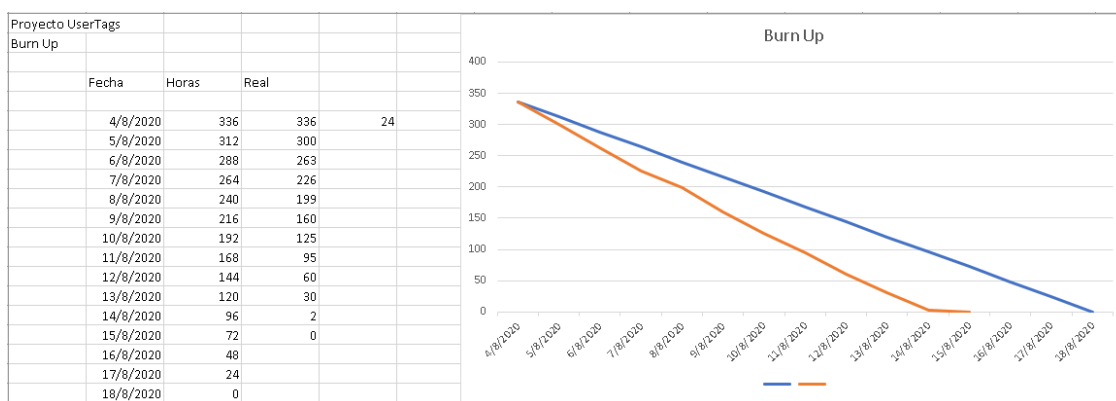
Gráfico individual



4.4. Incremento

- Extraer listas o tablas de una la página web.
- Scraping usando Google colab.
- Mostrar tamaño de etiquetas de acuerdo a la cantidad de votos.

4.5. Gráfico De Producto (Burn Up)



Responsabilidades del gestor de producto:

- Confección
 - Orden en el que desea disponer de los temas o “epics” del sistema, e hitos del producto (versiones).
 - Incorporación / eliminación / modificaciones de los temas, de su orden de prioridad, estimaciones o hitos.
 - Disponibilidad a través de intranet.
- Mantenimiento actualizado en todo momento durante la ejecución del proyecto.

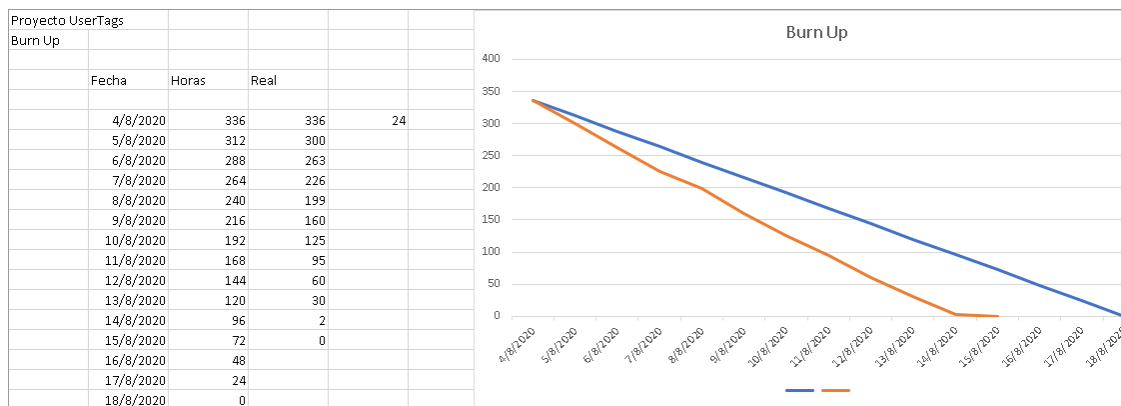
Responsabilidades del Scrum Manager:

- Supervisión del gráfico de producto.
- Asesorar para la subsanación de las deficiencias que observe.
- Comunicación con el gestor del producto para pedirle aclaración de las dudas que pueda tener.

Responsabilidades del equipo técnico:

- Conocimiento y comprensión actualizado del plan del producto.
- Resolución de dudas o comunicación de sugerencias.

4.6. Gráfica De Avance (Burn Down)



Responsabilidades del gestor de producto:

- Sin responsabilidades específicas, más allá de mantenerse regularmente informado del avance del sprint y disponible para atender decisiones para la resolución de opciones en sprints sobrevalorados o infravalorados (la gráfica de avance predice una entrega anterior o posterior a la fecha prevista)

Responsabilidades del Scrum Manager:

- Supervisión de la actualización diaria por parte del equipo.

Responsabilidades del equipo técnico:

- Actualización diaria del gráfico de avance.

4.7. Reunión De Inicio De Sprint

SPRINT

INICIO

DURACIÓN

1

5-ago.-20

14

Tareas pendientes

Horas de trabajadas en conjunto

PILA DEL SPRINT

Backlog

Tarea

Tipo

Estado

Responsab

Realizar los metodos que se usarán

Realizar prototipos funcionales

Funcionalidad de scraping

Usar google colab

Extraer datos de una página web

Realización de listas

Almacenamiento de los datos

Análisis

Análisis

Análisis

Análisis

Análisis

Análisis

Análisis

Helen

Joe

Jonatan

Renan

Joe

Renan

Helen

Instrucciones

Config

Datos

Gráficos

- Exposición y explicación de las historias que necesita para la próxima iteración y posibles restricciones de fechas que pudiera tener.

Responsabilidades del Scrum Manager:

- Moderación de la reunión.

Responsabilidades del equipo técnico:

- Confección de la pila del sprint.
- Auto-asignación del trabajo.

4.8. Reunión Tecnica Diaria

Nuestro equipo tiene el deber de tener reuniones diarias un aproximado de 15 minutos o más, para resolver problemas o aportar en nuestro proyecto, para bien de este y claro de nuestro cliente.

Responsabilidades del Scrum Manager:

- Supervisión de la reunión y anotación de las necesidades o impedimentos que pueda detectar el equipo.
- Gestión para la solución de las necesidades o impedimentos detectados por el equipo.

Responsabilidades del equipo técnico:

- Comunicación individual del trabajo realizado el día anterior y el previsto para día actual.
- Actualización individual del trabajo pendiente.

- Actualización del gráfico de avance para reflejar el estado de avance.
- Notificación de necesidades o impedimentos previstos u ocurridos para realizar las tareas asignadas.

4.9. Reunión de cierre de sprint y entrega del incremento.

Se entrega el incremento.

Características:

- Funcional.
- Sencillo.
- De fácil implementación.

Responsabilidades del gestor de producto:

- Asistencia a la reunión.
- Recepción del producto.

Responsabilidades del Scrum Manager:

- Moderación de la reunión.

Responsabilidades del equipo técnico:

- Presentación del incremento.

Link de acceso al repositorio cargado en GitHub:

<https://github.com/JoeTech-Studio/UserTags>