



BENEMÉRITA UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE PUEBLA

**Facultad de Ciencias de la Computación
Ingeniería en Tecnologías de la Información**



PROYECTO VDALTON

**Asignatura: Control de calidad
Docente: Dr. Juan Manuel González Calleros.**

Integrantes:

- **Luis Alberto amador flores.**
- **Luis Adrián Pérez san Martín.**



índice

1. Introducción	2
1.1 Propósito del documento.	2
2. Descripción general de la metodología	2
3. Roles	3
3.1 Roles de equipo	3
3.1.1 Scrum máster	3
3.1.2 Product Owner	3
3.1.3 Equipo de desarrollo	3
3.2 Roles de usuario	3
3.2.1 Usuario	3
4. Especificación de requisitos	4
4.1 Product Roadmap	4
4.2 Historias de usuario	6
4.3 Estimación	6
4.3.1 Ponderación: Planning Poker	6
4.4 Product Backlog	7
4.5 Plan de entregas	7
5. Diagrama de clases	8
6. Maquetado de interfaces	9
7. Maquetado de Interfaces Final	11
8. Interfaces Finales	14



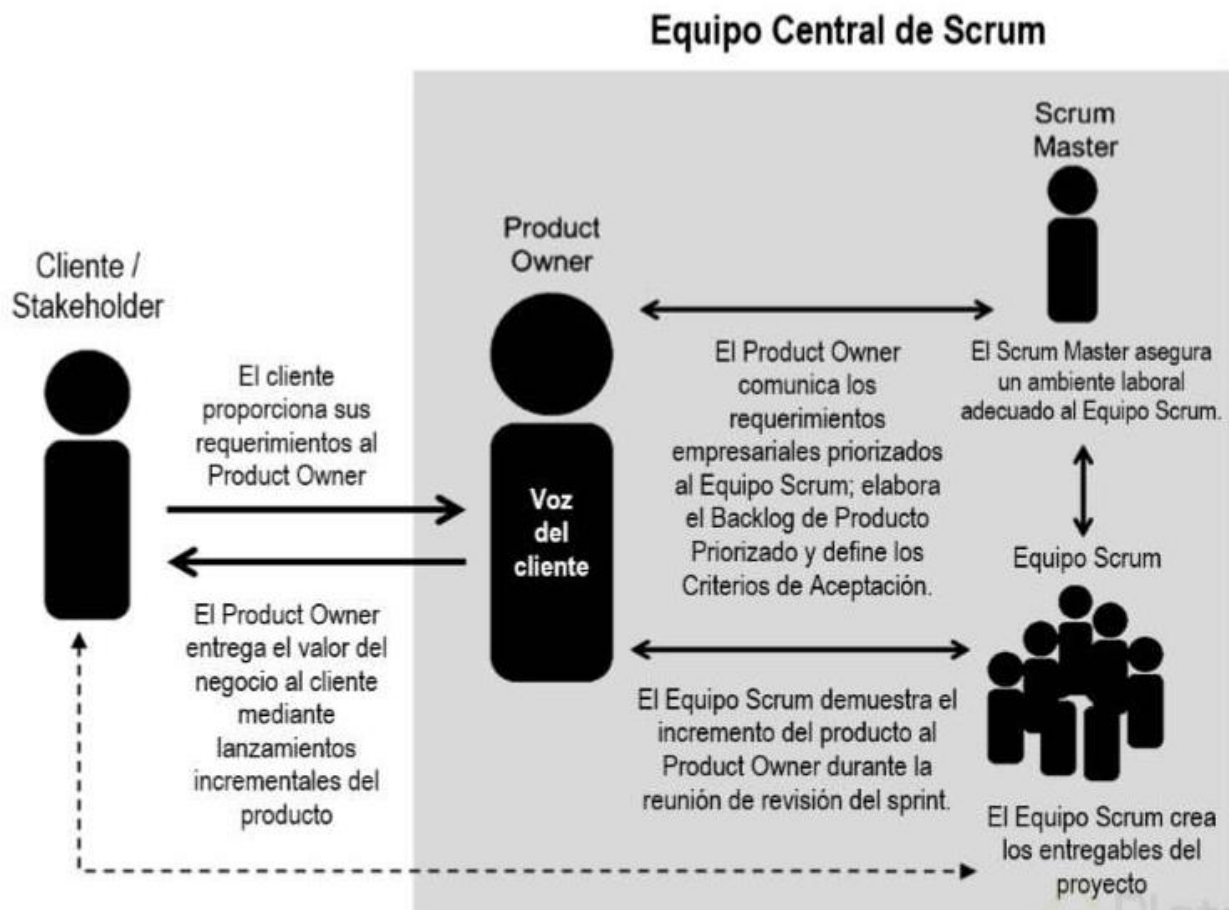
1. Introducción

1.1. Propósito del documento

Este documento tiene la finalidad de llevar un control de forma de guía de usuario para que en un futuro sea reutilizable y fácil de entender el propósito, así como la implementación.

2. Descripción general de la metodología

Scrum es una metodología ágil y flexible para gestionar el desarrollo de software. Con esta metodología el cliente se compromete con el proyecto puesto que se va a desarrollar iteración a iteración. Así mismo se permite en cualquier momento modificar el software, ya que puede introducir cambios funcionales o de prioridad en el inicio de cada nueva iteración sin ningún problema. Este método de trabajo promueve la innovación, motivación y compromiso del equipo que forma parte del proyecto.



Beneficios:

- Predicción de tiempos.
- Reducción de riesgos.
- Flexibilidad a cambios.
- Mayor calidad de software.



3. Roles

3.1. Roles de equipo

3.1.1. Scrum master

Aquella persona que se encarga de liderar al equipo, guiándolo para que cumpla las reglas y los procesos de la metodología.

Responsabilidades:

- Gestionar y asegurar que el proceso Scrum se lleve a cabo correctamente.
- Facilitar la ejecución del proceso.
- Resolver dudas acerca de la metodología.
- Eliminar impedimentos.

3.1.2. Product Owner

Aquella persona responsable del éxito del producto desde el punto de vista del cliente.

Responsabilidades:

- Recolectar requerimientos.
- Comunicación frecuente con el cliente.
- Determinar las prioridades de cada una de las funcionalidades del producto.
- Determinar la visión del producto.

3.1.3. Equipo de desarrollo

Todas y cada una de las personas requeridas para la construcción del producto en cuestión.

Responsabilidades:

- Desarrollar el producto.
- Auto - organizarse.
- Auto - gestionarse.

3.2. Roles de usuario

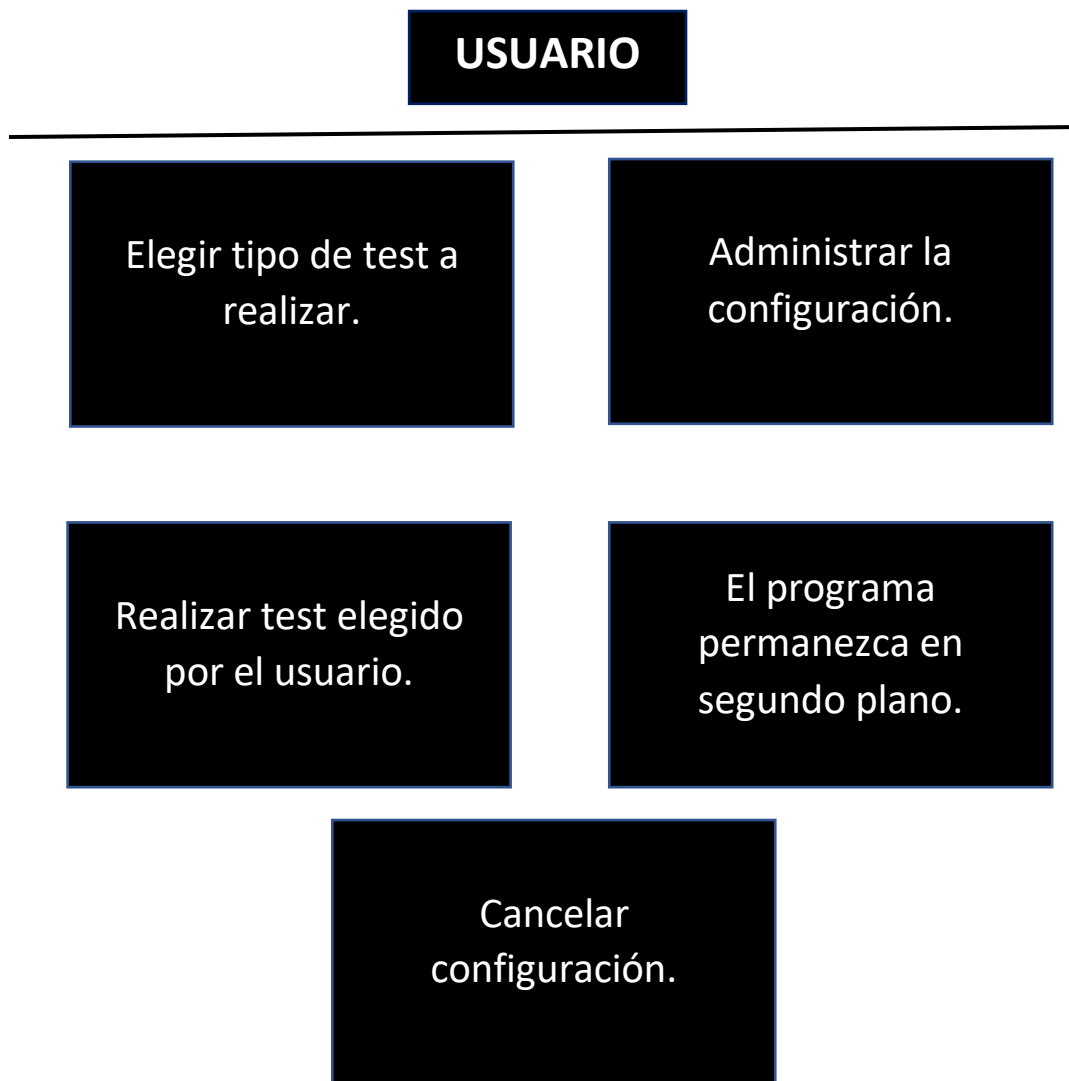
3.3. Usuario





4. Especificación de requisitos

4.1. Product Roadmap



4.2. Historias de usuario

Especificaciones funcionales que invitan a la conversación para que el detalle de los requisitos del sistema sea más eficaz.

Redactadas bajo el formato "Yo como (rol) necesito (funcionalidad) para (beneficio)".

- Con las características INVEST:



- Independent (Independientes).
- Negotiable (Negociable).
- Valorable (Valorable).
- Estimable (Estimable).
- Small, scalable, sized (Pequeña).
- Testable (Verificable).

ID # U-1

Título: Inicio de sistema – usuario

yo como: Usuario

Necesito: iniciar sistema

Para: poder elegir test.

ID # U-2

Título: Elegir test – usuario

yo como: Usuario

Necesito: elegir un test

Para: obtener una configuración personalizada

ID # U-3

Título: Realizar test – usuario

yo como: Usuario

Necesito: realizar un test

Para: poder obtener la configuración personalizada obtenida mediante mis respuestas.

ID # U-4

Título: Administrar configuración – usuario

yo como: Usuario

Necesito: administrar la configuración

Para: poder realizar cambios y cancelación a la configuración.



4.3. Estimación

Es necesario realizar la estimación de nuestras historias de usuario como una manera de dimensionar y relacionar la complejidad de las historias de usuario con respecto a otras.

4.3.1. Ponderación: Planning Poker

Como equipo se decidió realizar esta dinámica ágil con el fin de estimar las historias de usuario. La técnica consiste en que cada integrante del equipo tiene una baraja de cartas en donde los números se acomodan (con el previo acuerdo del equipo) para que así correspondan a la sucesión de Fibonacci, entonces se siguen los siguientes pasos:

- El product owner presenta una historia de usuario para ser estimada.
- Todos los participantes realizan su estimación, sin influenciar al resto de sus compañeros ponen su carta elegida boca abajo.
- Una vez que todos hayan colocado sus cartas, se da la vuelta de ellas y se observa la ponderación que cada uno de ellos otorgó, poniendo especial atención y discutiendo los extremos.
- Después de la discusión se vuelve a estimar, esta vez con mayor información a la que se tenía anteriormente.
- El proceso termina hasta que se logra el consenso del equipo y luego se continúa con una nueva historia de usuario.

Historias de usuario	
Item	Valor (Fibonacci)
Inicio de sistema (usuario)	5
Elegir test (usuario)	2
Realizar test (usuario)	5
Administrar configuración (usuario)	8



4.4. Product Backlog

El Backlog es una lista ordenada de todo el trabajo pendiente, contiene descripciones genéricas de todos los requerimientos, funcionalidades deseables, etc. priorizadas según su valor para el negocio.

ID	Item	Tipo	Estado	Estimación
#U1	Inicio de sistema (usuario)	Historia de usuario	Iniciada	5
#U2	Elegir test (usuario)	Historia de usuario	No iniciada	2
#U3	Realizar test (usuario)	Historia de usuario	No iniciada	5
#U4	Administrar configuración (usuario)	Historia de usuario	No iniciada	8
Total				20

4.5. Plan de entregas

Una vez creado el product backlog es necesario definir y planificar los sprints o iteraciones. Se debe de tomar en cuenta que cada iteración debe de proporcionar un resultado, un incremento que pueda mostrarse cuando el cliente así lo solicite.

Para planificar los sprints es necesario hablar con el equipo de desarrollo para indicar según su experiencia y trabajo que y cuantas historias de usuario es recomendable realizar en cada iteración.

Un método de apoyo para realizar la actividad anterior es conocer la velocidad de trabajo, esto es sencillo si las personas que conforman el equipo han trabajado juntas antes o simplemente se llevan bien, sin embargo, se vuelve difícil para los demás ya que no tienen ninguna experiencia juntos y por lo tanto planear la velocidad es más complicado.

Considerando 6 semanas de trabajo para 2 sprints se pondera un promedio de 10 puntos de historia por sprint.

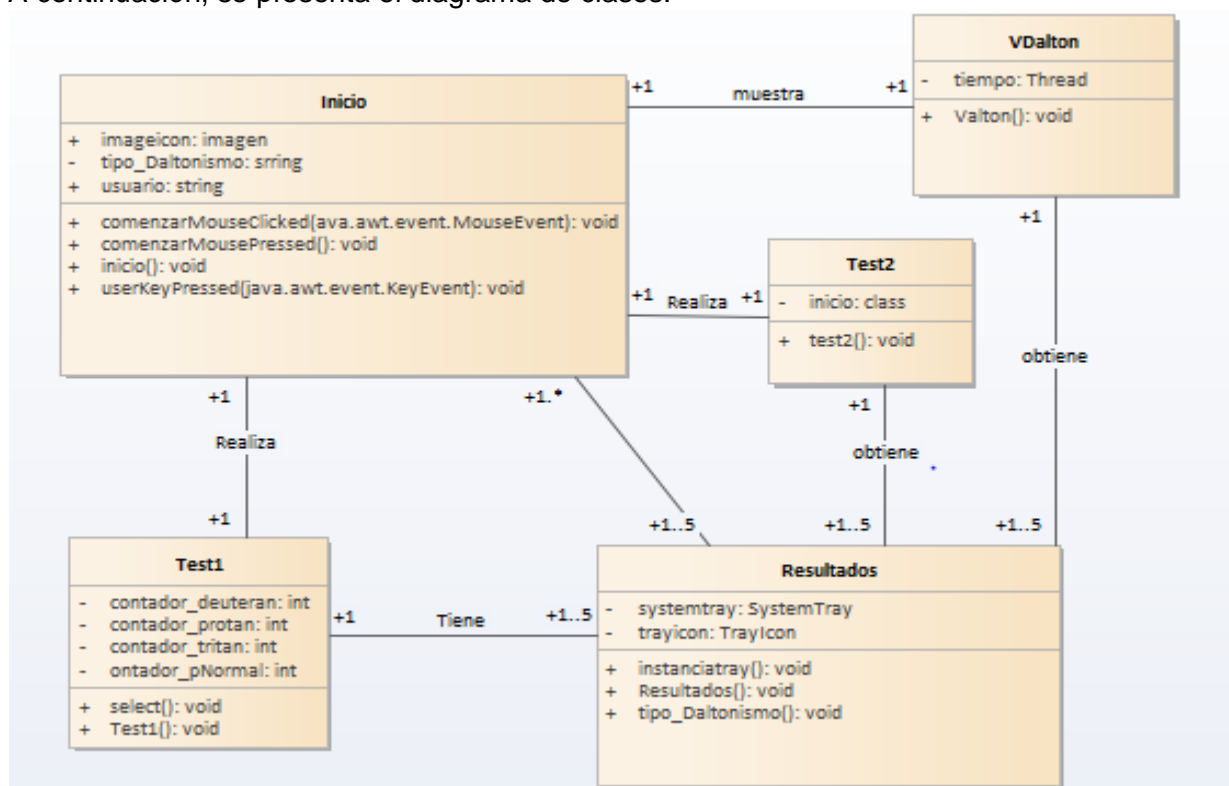


Sprint 1		
ID	Item	Estimación
#U1	Inicio de sistema (usuario)	5
#U3	Realizar test (usuario)	5
Total de puntos		10

Sprint 2		
ID	Item	Estimación
#U2	Elegir test (usuario)	2
#U4	Administrar configuración (usuario)	8
Total de puntos		10

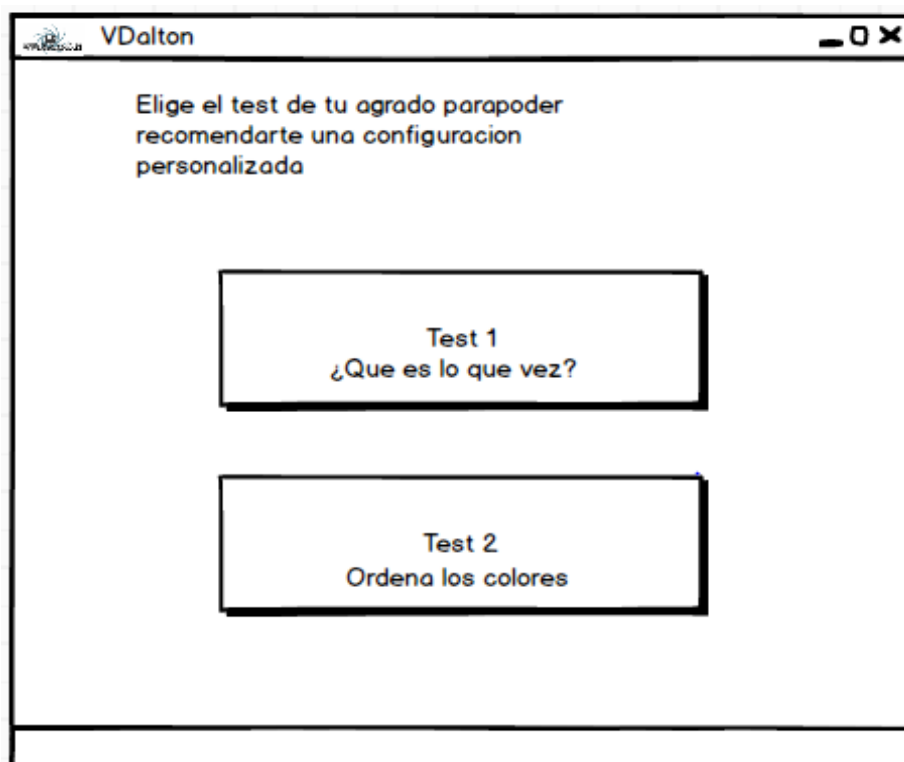
5. Diagrama de clases

A continuación, se presenta el diagrama de clases.






6. Maquetado de interfaces



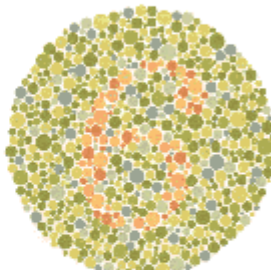
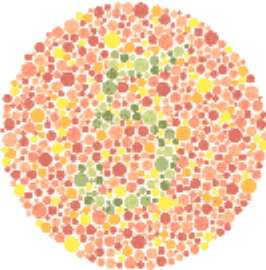
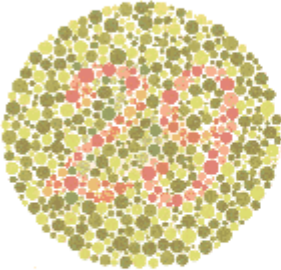


 VDalton

TEST

¿Que es lo que vez?

¿Qué número ves?




☐ 70
☐ 29
☐ NADA

☐ NADA
☐ 5
☐ 2

☐ NADA
☐ 9
☐ 6

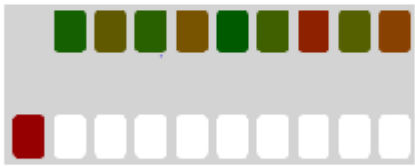
ENVIAR

 VDalton

TEST

Ordena los colores

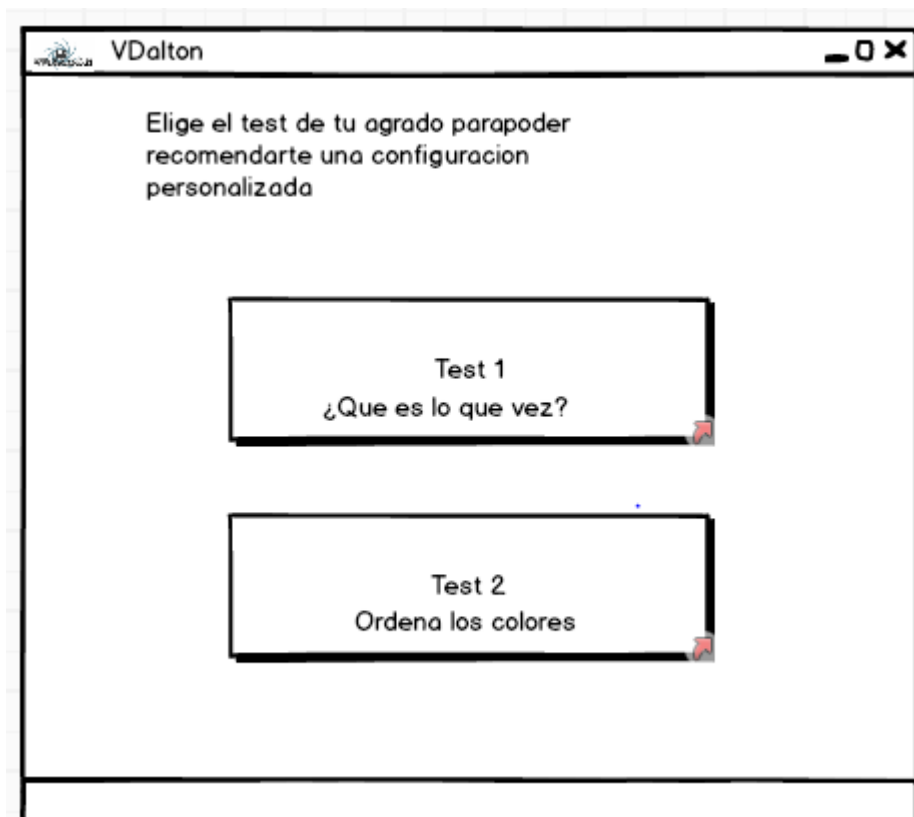
1. Clasifique los colores en orden.
2. Escoja un color de la escala de colores arriba haciendo clic encima.
3. Luego haga clic en un espacio vacío en la escala de colores abajo. Así el color escogido se coloca ahí.
4. El orden podrá ser modificado en cualquier momento colocando los colores en espacios vacíos ('blancos').



ENVIAR



7. Maquetado de Interfaces Final



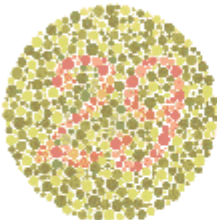


VDalton

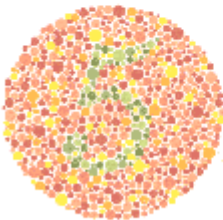
TEST

¿Que es lo que vez?

¿Qué número ves?



☐ 70
☐ 29
☐ NADA*



☐ NADA
☐ 5
☐ 2


ENVIAR

VDalton

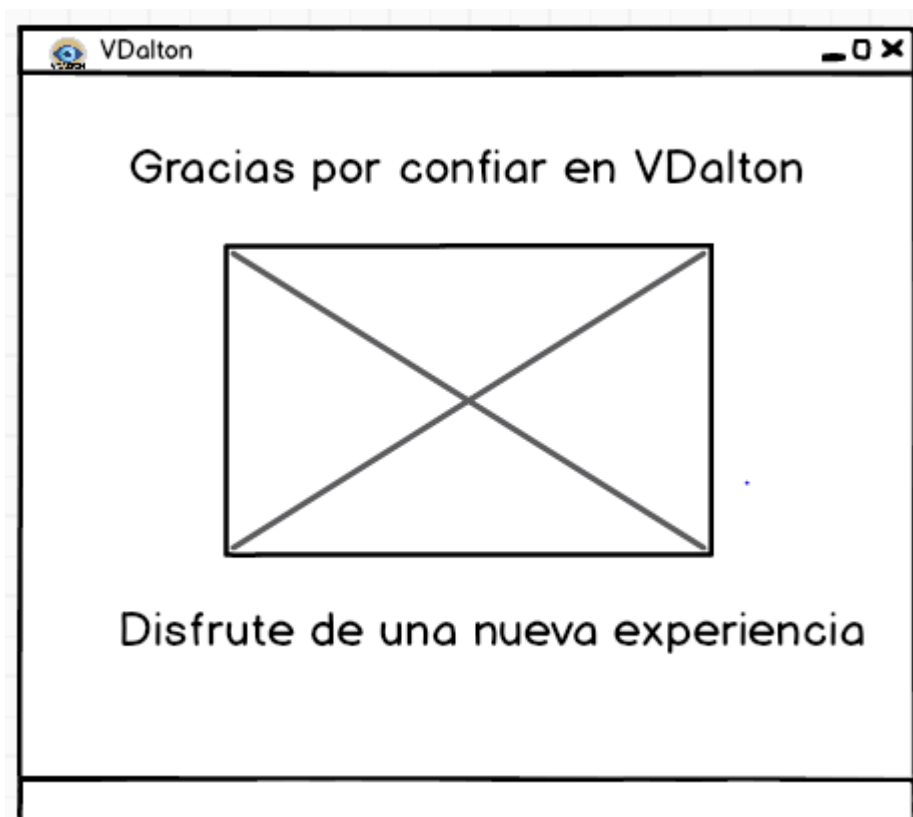
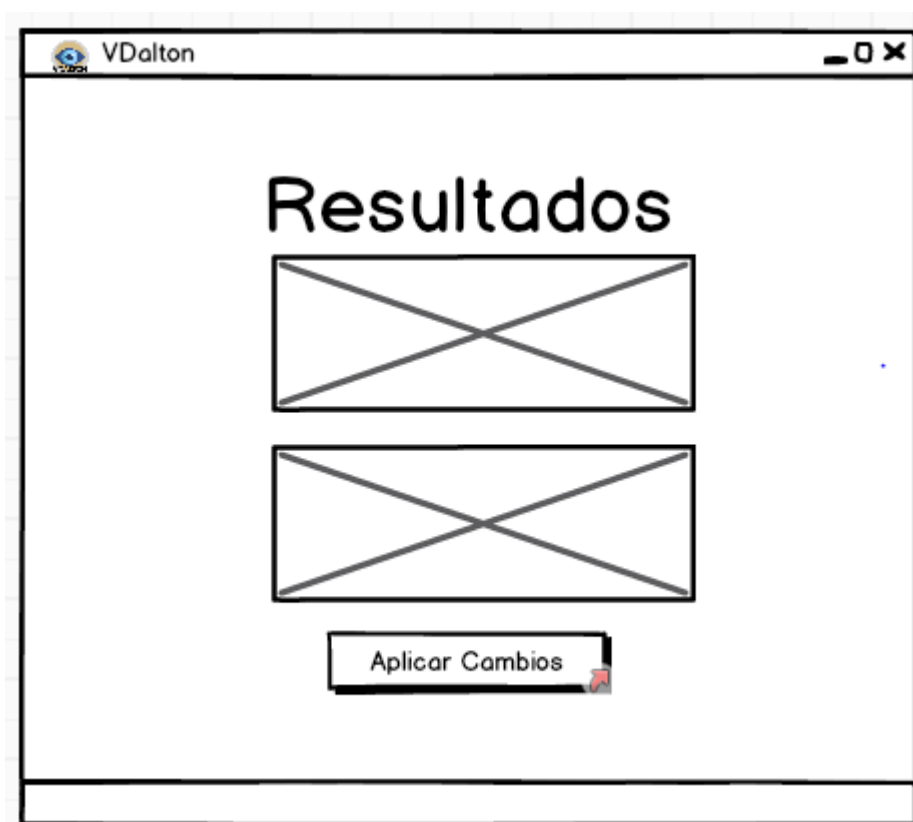
TEST

Ordena los colores

1. Clasifique los colores en orden.
2. Escoja un color de la escala de colores arriba haciendo clic encima.
3. Luego haga clic en un espacio vacío en la escala de colores abajo. Así el color escogido se coloca ahí.
4. El orden podrá ser modificado en cualquier momento colocando los colores en espacios vacíos ('blancos').

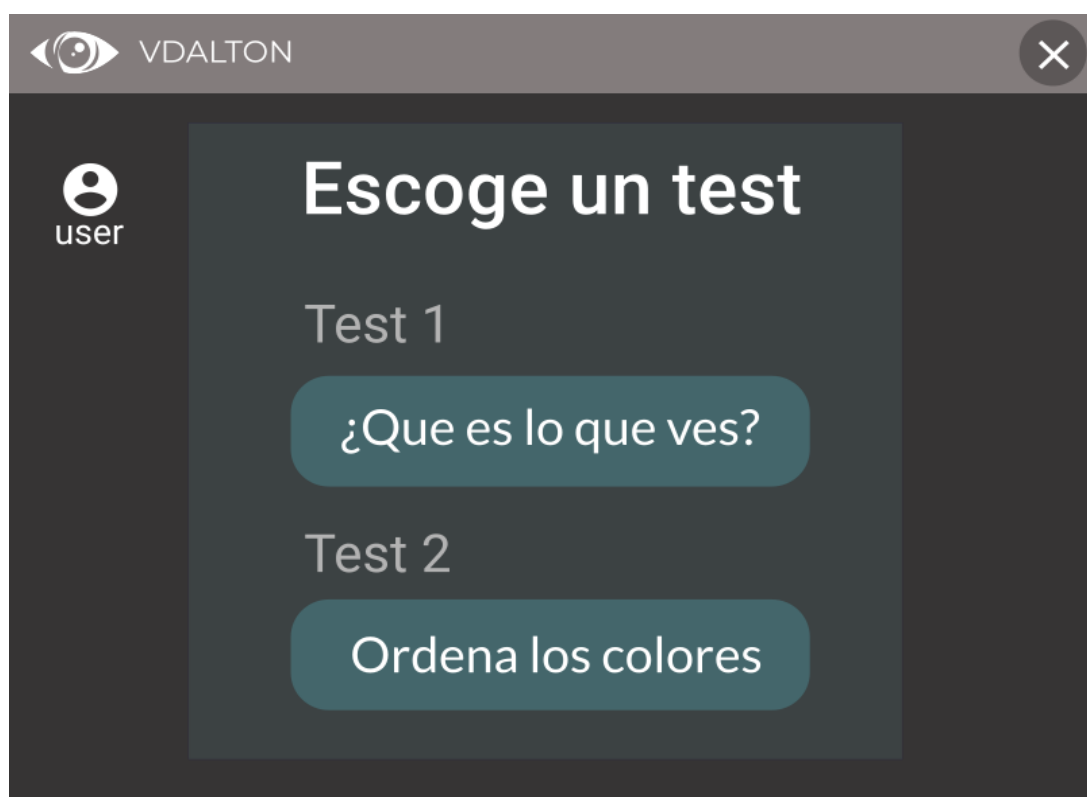


ENVIAR






8. Interfaces Finales



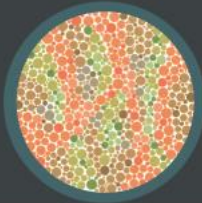


 VDALTON ✕


<

¿Que es lo que ves?

Selecciona un opcion de acuerdo a lo que vez



☐ Numero 5
☒ No veo nada



☐ Lineas Rosas y Rojas
☐ Lineas Rosas
☒ Lineas Rosas

 VDALTON ✕

<

Ordena los colores

1. Escoja un color, haciendo click encima
2. Arrastrelo a un espacio debajo y ordenelos
3. Al terminar de ordenar, haga click en el boton de abajo para continuar





LISTO

