



# Capstone

## Gestión y control SSDD

Profesor: Fabián alvarez Montenegro  
Integrantes: Ignacio Guerra, Mauricio Pizarro  
Sección: 002D



# ¿En qué consiste nuestro proyecto?

Consiste en un sistema de inventario que ayude a tener un manejo y control de los dispositivos tecnológicos que posee la sede plaza oeste a lo largo de todo el edificio, siendo específicamente el área de servicios digitales a quienes les vamos a dar una solución informática.

Todo esto nace a raíz de las diferentes problemáticas que se tiene a la hora de no saber el lugar, las especificaciones y quienes están a cargos de algunos equipos en la sede, por lo que se ha decidido hacer una aplicación de fácil acceso y manejo.

## Competencias a desarrollar

Además de ayudar a solucionar ciertas problemáticas, el sistema antes mencionado nos dará un montón de competencias que están relacionadas en su mayoría con el proyecto que vamos a realizar como equipo de trabajo.

# Competencias a desarrollar

Además de ayudar a solucionar ciertas problemáticas, el sistema antes mencionado nos dará un montón de competencias que están relacionadas en su mayoría con el proyecto que vamos a realizar como equipo de trabajo.

- Configuración, modelamiento de base de datos.
- Soluciones informaticas.
- Gestión de proyectos.
- Calidad de software
- Transformación de grandes volúmenes de datos.




# Objetivos que debemos cumplir con la realización de este proyecto.

¿Cuales son los objetivos a cumplir en base a los requerimientos?

- Normalizar los datos repartidos en diferentes excel y documentos en una sola base de datos
- Automatización de procesos
- Manejo de datos
- Cumplimientos de normativas internas dentro de la empresa.
- Facilitar los procesos de auditoría interna dentro de la sede.






# ¿Porque es factible realizar el proyecto en base al marco del proyecto?

**Factibilidad en base al marco del proyecto:** Scrum es ideal para proyectos con tiempo definido y con posibilidad de cambios continuos. Ofrece flexibilidad, mejora continua y entregas frecuentes, lo que nos hace viable para un proyecto de 18 semanas.

En base al proyecto y teniendo en cuenta que los materiales y el conocimiento respondemos a la siguiente pregunta:

- ¿Es factible realizarlo en base al tiempo otorgado para la creación del proyecto?

**Factibilidad en base al tiempo otorgado:** En un marco temporal de 18 semanas es suficiente para realizar el proyecto utilizando Scrum, especialmente con sprints de 2 semanas. Esto permite la entrega de incrementos funcionales regulares, ajustes rápidos, y la priorización de tareas clave. Si se planificamos adecuadamente y se ajustamos las expectativas a lo largo del proceso, es factible completar el proyecto dentro del tiempo asignado.



# Metodología que vamos a trabajar y como esta nos ayudará a cumplir nuestros objetivos.

¿Cual va a ser la metodología que vamos a utilizar para la creación del proyecto

Debido a que el alcance no está definido en cuanto a si se puede lograr terminar el proyecto en el tiempo determinado, es decir, las semanas antes mencionadas, tomaremos esta metodología para poder ir haciendo los cambios e ir adaptándonos al alcance del proyecto, con el objetivo de mostrar una parte funcional del proyecto



# Nuestro Plan de trabajo para el proyecto APT

Estructurado en 3 Principales fases las que se componen.



Fase 1: Inicio y Preparación

Actividades Claves

- Formación del equipo Scrum

Fase 2: Planificación y Primer Sprint

Actividades Claves

- Sprint Planning

Fase 3: Ciclo de Iteración Continua

Actividades Claves

- Ejecución de sprints continuos

Fase 4: Ajustes Estratégicos y Refinamiento Final

Actividades Claves

- Revisión del roadmap del producto

Fase 5: Cierre del Proyecto y Entrega Final

Actividades Claves

- Finalización de sprints y entrega del producto



# Facilitadores y obstaculizadores

## Facilitadores

- Datos previamente obtenidos.
- Lugar de trabajo.
- Facilitación de hardware para la instalación de la base de datos en un ambiente seguro.
- Reuniones periódicas con el cliente.

## Obstaculizadores

- Datos incompletos o inexistentes en algunos casos.
- Alcance del proyecto.





# Evidencias y entregables del proyecto.

## Ágil

- Análisis del caso
- Squad y responsables
- Mapa Mental
- Mapa de actores
- Visión del proyecto
- Epicas
- Historias de usuario(con criterios de aceptación y estimación)
- Impact Mapping
- Product backlog Priorizado
- User story Mapping
- Retrospectiva del proyecto

## Para los Sprint

- Definir el obj. del sprint el sprint goal
- Desglose de tareas priorizadas el sprint backlog
- Scrumboard
- Burndown Chart
- Daily Meeting
- Registro de impedimentos
- Release
- Review