Proyecto

Fisioterapia 3D con kinect

Descripción de la metodología de trabajo (scrum)

Versión 1.0

Historial de Revisiones

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Fecha** | **Versión** | **Descripción** | **Autor** |
| 22/03/2019 | 1.0 | Primera versión con los apartados y contenidos básicos. | Carreño Mejía Rosa Fernanda  Prado González Carlos Andrés  Martínez Dueñas José Andrés |
| 25/04/2019 | 1.1 | Segunda versión con los apartados y contenidos básicos. | Carreño Mejía Rosa Fernanda  Prado González Carlos Andrés  Martínez Dueñas José Andrés |
| 26/05/2019 | 1.2 | Tercera versión con los apartados y contenidos básicos. | Carreño Mejía Rosa Fernanda  Prado González Carlos Andrés  Martínez Dueñas José Andrés |

Tabla de Contenidos

1. Introducción 5
   1. Propósito de este documento 5
   2. Alcance 5
2. Descripción General de la Metodología 5
   1. Fundamentación 5
   2. Valores de trabajo 5
3. Personas y roles del proyecto. 6
4. Artefactos . 6
   1. Pila de producto 6
   2. Pila del sprint 7
   3. Sprint 9
   4. Incremento 9
   5. Gráfica de producto (Burn Up) 9
   6. Reunión de incio de sprint 9
   7. Reunión de cierre de sprint y entrega del incremento. 9

Descripción de la metodología de trabajo

# Introducción

Este documento describe la implementación de la metodología de trabajo scrum en el proyecto del Instituto Tecnológico de Querétaro para la gestión del desarrollo el proyecto “Fisioterapia 3D con Kinect”.

Incluye junto con la descripción de este ciclo de vida iterativo e incremental para el proyecto, los artefactos o documentos con los que se gestionan las tareas de adquisición y suministro: requisitos, monitorización y seguimiento del avance, así como las responsabilidades y compromisos de los participantes en el proyecto.

## Propósito de este documento

Facilitar la información de referencia necesaria a las personas implicadas en el desarrollo del proyecto “Fisioterapia 3D con Kinect”.

## Alcance

Personas y procedimientos implicados en el desarrollo de “Fisioterapia 3D con Kinect”.

# Descripción General de la Metodología

## Fundamentación

Las principales razones del uso de un ciclo de desarrollo iterativo e incremental de tipo scrum para la ejecución de este proyecto son:

* Sistema modular. Las características de “Fisioterapia 3D con Kinect” permiten desarrollar una base funcional mínima y sobre ella ir incrementando las funcionalidades o modificando el comportamiento o apariencia de las ya implementadas.
* Entregas frecuentes y continuas al cliente de los módulos terminados, de forma que puede disponer de una funcionalidad básica en un tiempo mínimo y a partir de ahí un incremento y mejora continua del sistema.

## Valores de trabajo

Los valores que deben ser practicados por todos los miembros involucrados en el desarrollo y que hacen posible que la metodología Scrum tenga éxito son:

* Autonomía del equipo, honestidad.
* Respeto en el equipo, compromiso.
* Responsabilidad y auto-disciplina, equidad.
* Foco en la tarea, perseverancia.
* Información transparencia y visibilidad.

# Personas y roles del proyecto.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Persona** | **Contacto** | **Rol** |
| Carreño Mejía Rosa Fernanda  Prado González Carlos Andrés  Martínez Dueñas José Andrés | 4424795338/fercmejia@gmail.com  4421125439/ charly\_sb96@hotmail.com  4423645445/ andre.mtzd07@gmail.com | Gestor de Producto, Scrum Manager y Coordinador |

# Artefactos .

Documentos

* Pila de producto o Product Backlog
* Pila de sprint o Sprint Backlog

Sprint

Incremento

Gráficas para registro y seguimiento del avance.

* Gráfica de producto o Burn Up
* Gráfica de avance o Burn Down.

Comunicación y reporting directo.

* Reunión de inicio de sprint
* Reunión técnica diaria
* Reunión de cierre de sprint y entrega del incremento

## Pila de producto

Es el equivalente a los requisitos del sistema o del usuario (Con-Ops) en esta metodología.

El gestor de producto de su correcta gestión, durante todo el proyecto.

El gestor de producto puede recabar las consultas y asesoramiento que pueda necesitar para su redacción y gestión durante el proyecto al Scrum Manager de este proyecto.

Responsabilidades del gestor de producto

* Registro en la lista de pila del producto de las historias de usuario que definen el sistema.
* 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.
  + Disponibilidad: Correo electrónico y Trello

Responsabilidades del Scrum Manager

* Supervisión de la pila de producto, y 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.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| ID | PRIORIDAD | DESCRIPCIÓN | EST. | POR. |
| 1 |  | Instalación de software de desarrollo |  |  |
| 2 |  |  |  |  |
| 3 |  |  |  |  |
| 4 |  |  |  |  |
| 5 |  |  |  |  |

## 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

* Presencia en las reuniones en las que el equipo elabora la pila del sprint. Resolución de dudas sobre las historias de usuario que se descomponen en la pila del sprint.

Responsabilidades del Scrum Manager

* Supervisión y asesoría en la elaboración de la pila de la pila del sprint.

**Sprint 1**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Backclog ID** | **Tarea** | **Tipo** | **Estado** | **Responsable** |
| HT1 | Estudio de viabilidad | Planificación | Completo | Carreño Mejía Rosa Fernanda  Prado González Carlos Andrés  Martínez Dueñas José Andrés |

**Sprint 2**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Backclog ID** | **Tarea** | **Tipo** | **Estado** | **Responsable** |
| HT2 | Project Charter | Planificación | Completo | Carreño Mejía Rosa Fernanda  Prado González Carlos Andrés  Martínez Dueñas José Andrés |

**Sprint 3**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Backclog ID** | **Tarea** | **Tipo** | **Estado** | **Responsable** |
| HT3 | Ingeniería de Requerimientos | Análisis | Completo | Carreño Mejía Rosa Fernanda  Prado González Carlos Andrés  Martínez Dueñas José Andrés |

**Sprint 4**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Backclog ID** | **Tarea** | **Tipo** | **Estado** | **Responsable** |
| HT4 | Análisis de Riesgos | Planificación | Completo | Carreño Mejía Rosa Fernanda  Prado González Carlos Andrés  Martínez Dueñas José Andrés |

**Sprint 5**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| HT5 | Diseño | Análisis | Completo | Carreño Mejía Rosa Fernanda  Prado González Carlos Andrés  Martínez Dueñas José Andrés |

**Sprint 6**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| HT6 | Manual de usuario | Implementación | En proceso | Carreño Mejía Rosa Fernanda  Prado González Carlos Andrés  Martínez Dueñas José Andrés |
| HT7 | Manual Técnico | Implementación | En proceso | Carreño Mejía Rosa Fernanda  Prado González Carlos Andrés  Martínez Dueñas José Andrés |
| HT8 | Interfaz con Kinect | Implementación | En proceso | Carreño Mejía Rosa Fernanda  Prado González Carlos Andrés  Martínez Dueñas José Andrés |

## Sprint

Cada una de las iteraciones del ciclo de vida iterativo Scrum. La duración de cada sprint es aproximadamente de 3 a 4 semanas máximos.

## Incremento

Parte o subsistema que se produce en un sprint y se entrega al gestor del producto completamente terminada y operativa.

## Gráfica de producto (Burn Up)

Representación gráfica del plan de producto previsto por el gestor de producto. Es una gráfica que representa los temas o epics del sistema en el orden que se desean, y el tiempo en el que se prevé su ejecución.

Responsabilidades del gestor de producto

* Confección..
* Mantenimiento actualizado en todo momento durante la ejecución del proyecto.
  + 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: Total

Responsabilidades del Scrum Manager

* Supervisión del gráfico de producto, y 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.

## Reunión de incio de sprint

Reunión para determinar las funcionalidades o historias de usuario que se van a incluir en el próximo incremento.

Responsabilidades del gestor de producto

* Asistencia a la reunión.
* 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

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

Reunión para probar y entregar el incremento al gestor del producto.

Características.

* Prácticas: sobre el producto terminado, no sobre simulaciones o imágenes).
* De tiempo acotado máximo de 2 horas.

Responsabilidades del gestor de producto

* Asistencia a la reunión.
* Recepción del producto o presentación de reparos.

Responsabilidades del Scrum Manager

* Moderación de la reunión