

S.I.G.D.

Gestión de Proyectos

Panthercode

Rol	Apellido	Nombre	C.I	Email	Tel/Cel.
Coordinador	Irigoin	Juan Pedro	5.423.370-8	pedroirigoin@gmail.com	092292101
Sub-Coordinador	Pacheco	Nicolás	5.387.574-3	nicolaspacheco1a@gmail.com	095258122
Integrante 1	Cardozo	Santiago	5.476.192-5	santicar041@gmail.com	094650373
Integrante 2	Ramos	Rainer	6.351.063-4	rainerizasiga@gmail.com	097133432

Docente: Romero, Carlos

Fecha de culminación:

19/07/2022

PRIMERA ENTREGA

I.S.B.O.

3°BC



ÍNDICE:

ÍNDICE:	1
1- INTRODUCCIÓN:	2
1.2- FINALIDAD DE LA INTEGRACIÓN DEL GRUPO:	3
1.3- DOCUMENTACIÓN DE INICIO Y PLANIFICACIÓN:	4
1.4- CARTA DE PRESENTACIÓN:	5
1.5- DEFINICIÓN DE ROLES:	7
1.6- REGLAS DE PANTHERCODE:	8
1.7- PARADIGMAS DE ORGANIZACIÓN DE LA EMPRESA:	9
2- CICLO DE VIDA:	10
2.1- FORMULACIÓN:	10
2.2- IMPLEMENTACIÓN:	12
2.3- STAKEHOLDERS:	13
2.4- ARTEFACTOS:	14
2.5- SCRUMBAN:	15
3- ACTAS DE REUNIONES:	16
4- ANEXOS:	21



1- INTRODUCCIÓN:

El objetivo de Panthercode en este proyecto es el desarrollo de un sistema que permita la gestión de todo a lo que refiere la realización de actividades deportivas con énfasis en Fútbol, Basquetbol y Handball, pero permitiendo su uso en otros deportes desde un punto de vista administrativo. El nombre de este sistema es Sistema Informático de Gestión Deportiva o S.I.G.D por sus siglas.

El enfoque de este desarrollo sería la creación de múltiples herramientas contenidas en una sola aplicación para su uso en la educación media, como ayuda a la organización en los cursos de deporte de UTU, tanto como en su potencial uso en clubes deportivos. Estas herramientas proporcionarán la capacidad para:

- Visualizar y registrar partidos con sus estadísticas.
- Crear y administrar equipos de forma exhaustiva, con la capacidad de controlar cada detalle que hace al equipo deportivo, incluyendo:
 - o Manejo de jugadores y sus estadísticas.
 - o Estadísticas generales del equipo (partidos ganados, perdidos, jugados, etc.)



1.2- FINALIDAD DE LA INTEGRACIÓN DEL GRUPO:

El grupo de proyecto ha sido integrado por estudiantes de la clase 3°BC del Instituto Superior Brazo Oriental. Dicho grupo fue formado debido a la solicitud de la letra del proyecto de formar un equipo de desarrollo capaz de realizar el previamente descrito S.I.G.D.

El grupo fue formado por estos estudiantes (presentados en la carta de presentación adjunta) debido a la facilidad que tienen a la hora de trabajar juntos por un mismo objetivo. Esto es resultado de que todos posean habilidades y experiencia en distintos temas que mejoran la afinidad entre los miembros, que a su vez logra que el trabajo en equipo sea mutuamente beneficioso.

Este grupo en su totalidad posee habilidades y características que llevan al mejor resultado posible en la realización de las actividades. Características como la responsabilidad, la disciplina, las habilidades comunicativas en los ámbitos internos y externos, así como el buen trabajo en equipo.



1.3- DOCUMENTACIÓN DE INICIO Y PLANIFICACIÓN:

Entre los integrantes del proyecto se llegó a la decisión de utilizar el nombre de la empresa “Panthercode” tras varias iteraciones. Decidimos optar por un animal como nombre ya que hacía al nombre sencillo y reconocible, de ahí “Panther” por la pantera, que también representa elegancia, nobleza y poder. La terminación “code” por su parte, hace referencia a “código”, al desarrollo de software, el mercado al que nuestra empresa se va a dedicar.

El grupo está conformado por cuatro estudiantes del grupo 3°BC (por el momento) por sus similitudes en habilidad, experiencia y pasión por el desarrollo de software. Cada uno de los integrantes aporta sus conocimientos, complementando con los del resto.



1.4- CARTA DE PRESENTACIÓN:

Panthercode

Montevideo, 08 de mayo de 2022

Docente de la asignatura: Carlos Romero

Asignatura: Gestión de proyecto

Instituto Superior Brazo Oriental

Presente.

A continuación los alumnos de 3°BC del turno vespertino del Instituto Superior Brazo Oriental nos presentamos ante usted, con el fin de informar la creación del grupo Panthercode. Los correspondientes integrantes con sus roles son los siguientes:

A continuación, se detalla dicha integración y roles del grupo:

ROL	C.I	APELLIDO	NOMBRE	E-MAIL	TEL/CEL
Coordinador	5.423.370-8	Irigoin	Juan Pedro	pedroirigoin@gmail.com	092292101
Subcoordinador	5.387.574-3	Pacheco	Nicolás	nicolaspacheco1a@gmail.com	095258122
Integrante 1	5.476.192-5	Cardozo	Santiago	santicar041@gmail.com	094650373
Integrante 2	6.351.063-4	Ramos	Rainer	rainerizasiga@gmail.com	097133432

Por contacto al correo: panthercode.contacto@gmail.com

Firmas:

COORDINADOR

SUBCOORDINADOR

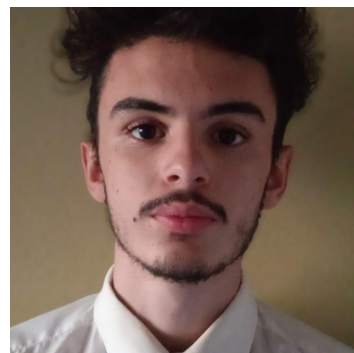
INTEGRANTE 1

INTEGRANTE 2



IRIGOIN, JUAN PEDRO

COORDINADOR



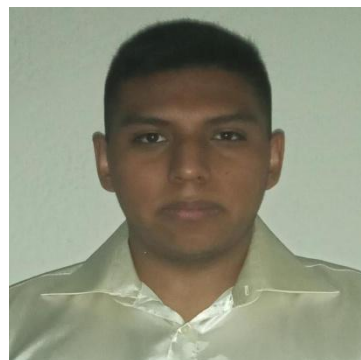
PACHECO, NICOLÁS

SUBCOORDINADOR



CARDOZO, SANTIAGO

INTEGRANTE 1



RAMOS, RAINER

INTEGRANTE 2



1.5- DEFINICIÓN DE ROLES:

Panthercode está compuesta por cuatro miembros que actúan tanto como dueños como fuerza de trabajo. Estos miembros son:

- Santiago Cardozo.
- Rainer Ramos.
- Nicolás Pacheco.
- Juan Pedro Irigoin.

A su vez cada integrante presenta un rol funcional de organización en la empresa pero que no representa superioridad o responsabilidad sobre otros. Estos roles son:

- Coordinador: Juan Pedro Irigoin.
- Subcoordinador: Nicolás Pacheco.
- Integrante 1: Santiago Cardozo.
- Integrante 2: Rainer Ramos.

Para la elección de coordinador y suplente, el equipo llegó a la conclusión de que el coordinador del proyecto fuera Juan Pedro Irigoin y el subcoordinador Nicolás Pacheco. El voto del coordinador tendrá un valor de un voto y medio en cada decisión de la empresa mientras que el de los demás integrantes valdrá uno.



1.6- REGLAS DE PANTHERCODE:

1. Salud mental y física por encima del trabajo. Sin embargo, las ausencias o faltas por causas médicas deben estar debidamente justificadas.
2. Las tareas, sean grupales o individuales, serán coordinadas dependiendo de las virtudes de los miembros del grupo.
3. Los miembros del grupo deberán tener seguimiento de las tareas pendientes en una herramienta compartida para la gestión del trabajo, de modo que todos vean quién hace qué y para cuándo. Con esto en mente, se realizará un plan de trabajo enfocado en la optimización de recursos, así como en la disponibilidad de los integrantes.
4. Los miembros del grupo deberán registrar el avance y los riesgos, siempre teniendo en cuenta el presupuesto, los recursos disponibles y el calendario.
5. La finalización de cada tarea será revisada por el encargado de la tarea, se corregirán errores en caso de que existan y se harán sugerencias para próximas entregas en caso de que se necesiten.
6. Los desacuerdos entre los integrantes del grupo se someterán a votación o consenso, en caso de existir empate en el proceso democrático el voto del coordinador vale doble.
7. Los integrantes del grupo buscarán siempre maximizar la cooperación entre los miembros.
8. Luego de cada entrega, los integrantes del grupo realizan una reunión recopilando aprendizajes y resaltando cosas a mejorar, incluyendo lo que se debe seguir haciendo para mejorar a futuro.



1.7- PARADIGMAS DE ORGANIZACIÓN DE LA EMPRESA:

La empresa tiene como organización de equipos, según Mantei, el paradigma Descentralizado democrático (DD), “Descentralizado Democrático”, ya que concuerda con las políticas propias de la empresa, que cree que en un sistema donde todos tienen el estatus de dueño, todos deberían tener voz y voto. Por esta razón, no hay jefes en términos jerárquicos y cada decisión es tomada por unanimidad. Cada tarea es tomada por un responsable que adquiere el rol de jefe de esa tarea con la que responde acordemente.

Según Constantine, el paradigma de organización de nuestro equipo es el “Paradigma Abierto” por la necesidad que presenta el proyecto de tener una línea de comunicación constante entre los miembros, incluyendo toma de decisiones grupales.



2- CICLO DE VIDA:

2.1- FORMULACIÓN:

El ciclo de vida de un proyecto, más específicamente el modelo de ciclo de vida, se refiere a la forma en que se estructuran las distintas fases de un proyecto en el tiempo. Cada fase con su propósito y resultado, con el objetivo de llegar al mejor resultado posible de la manera que mejor complementa al proyecto, en este caso un desarrollo de software.

Dentro de los distintos ciclos de vida que son usados hoy en día, el grupo decidió utilizar una mezcla entre el Modelo Incremental y Scrum.

El Modelo de Ciclo de Vida Incremental se estructura de forma que el desarrollo crea, como su nombre indica "Incrementos". Estos incrementos son fases de desarrollo donde cada una actúa como su propio ciclo de vida, trabajando sobre distintas subdivisiones del sistema, a veces sobre los resultados de incrementos anteriores. Esto culmina juntando todas las funcionalidades del software para llegar a un producto terminado en mayor velocidad que lo que podrían conseguir otros modelos.

Scrum, por su parte, se estructura en forma de "Sprints", cortos incrementos en donde se trabaja sobre lo que hay que hacer, obteniendo conocimientos para utilizar en el siguiente incremento. Estos Sprints comienzan en el Product Backlog que engloba todo lo que debe realizarse para completar el proyecto, luego se planifica un Sprint Backlog, es decir, todo lo que se planea hacer durante el periodo de tiempo del Sprint. Al final del Sprint se llega a la Revisión y a la Retrospectiva del Sprint, la revisión siendo el análisis mencionado previamente que permite ver a que se llegó y la retrospectiva siendo las formas en que se puede mejorar el desarrollo.

El plan es utilizar el Modelo Incremental para planificar la estructura macro del proyecto y utilizar Scrum para el trabajo diario en cada incremento. El optar por esto en este proyecto viene de las cualidades de tanto el software como de los desarrolladores. El sistema a desarrollar es uno relativamente complejo, pero que



está formado por un gran número de pequeñas funcionalidades que individualmente son a la vez fáciles de planificar y fáciles de desarrollar. Por esto, el grupo encontró esta forma más efectiva y cómoda porque, en términos de tiempo y responsabilidades externas al proyecto, resulta más sencillo trabajar en periodos cortos de trabajo intenso, con resultados visibles, que al combinarse resultan en avances grandes para el conjunto.



2.2- IMPLEMENTACIÓN:

La forma en la que implementamos la estructura mencionada fue dividir el proyecto en fragmentos de funcionalidades generales como “conexión a base de datos”, “ingreso de usuarios”, etc. Dentro de esos fragmentos, se aplicaría Scrum para el trabajo en las funcionalidades, con reuniones semanales donde se discuten los resultados y la planificación para el siguiente Sprint.

Dentro de Scrum los roles de los miembros son:

- **Product Owner:** Profesores del área específica del Bachillerato Informático de EMT junto a los Profesores de Sociología, Inglés y Formación Empresarial.
- **Scrum Master:** Profesores de A.D.A, Gestión de Proyecto y el Coordinador de Proyecto.
- **Development Team:**
 - Santiago Cardozo.
 - Rainer Ramos.
 - Nicolás Pacheco.
 - Juan Pedro Irigoin.



2.3- STAKEHOLDERS:

Se llama Stakeholder a todas las personas que intervienen en un proyecto de alguna forma u otra, pero que no forman parte del equipo de Scrum. Esto no significa que carezcan de un rol importante en este, ya que son los que brindan información, financiación y proporcionan ideas o requisitos para el equipo de Scrum. En el caso de este proyecto, los stakeholders son:

- **Profesores del curso de EMT de Informática:** Son stakeholders directos por su involucración diaria en el proyecto, brindando dirección y guía en la puesta a punto del mismo.
- **UTU:** El ente actúa como stakeholder indirecto porque no se involucra con el proyecto, pero es un interesado en el resultado final del mismo.
- **ISBO:** El instituto actúa como un stakeholder directo al proporcionar al equipo, no solo las pautas para la creación del proyecto, sino que además proporciona la mayoría de los recursos.
- **Dirección de ISBO:** Su influencia como stakeholder es indirecta, están interesados en el resultado final, sin colaborar en el proceso, pero influenciando al ser la figura central de decisiones en el marco del proyecto como herramienta educativa.
- **Coordinador de informática:** Es un stakeholder con influencia continua y directa sobre el proyecto. Esto se ve en sus aportes, estableciendo las pautas del proyecto e involucrándose de manera cercana, aportando información sobre la institución, así como consejos a la hora de realizar el proyecto.
- **Clubes deportivos:** Es un posible cliente a futuro, el cual está interesado en el resultado final por lo tanto es un stakeholder indirecto.



2.4- ARTEFACTOS:

Cuando se trabaja con Scrum, se llama artefacto a todos los elementos tangibles o que tienen valor que se producen como resultado del Scrum. En este proyecto los artefactos son:

Product Backlog: Es un inventario que contiene todos los tipos de trabajos que haya que hacer en el producto como los requerimientos, historias de usuarios, tareas, etc. Esta lista es el resultado del trabajo junto al cliente y al resto de los stakeholders. Para este proyecto el Product Backlog será: los requerimientos del sistema y las historias de usuarios en base a los casos de uso.

Sprint Backlog: Este artefacto refiere a los elementos pendientes a trabajar durante la etapa de Sprint. Se compone de tareas técnicas más pequeñas que permiten un incremento hacia el software terminado y permite ver, durante cada Sprint, los elementos que aún no comenzaron a desarrollarse, los que están terminados y quienes están trabajando en los mismos, permitiendo visualizar cuál es la evolución del trabajo a tiempo real.

Definiciones de terminado: La definición de terminado es un documento que define qué se considera “terminado” en un equipo Scrum. En este documento se establecen una serie de criterios comunes para especificar cuando una tarea está completamente terminada, criterios que deberán ser aplicados a todas las tareas que forman parte del incremento.



2.5- SCRUMBAN:

Scrumban, como su nombre indica, es la combinación de dos metodologías de organización distintas, Kanban y Scrum.

Kanban es una metodología que divide un trabajo en pequeñas partes que pasan por varios estados: historias de usuario (Stories), por hacer (To Do), en progreso (In Progress), en proceso de análisis y prueba (Testing) y listo (Done).

El modelo Kanban aplicado al Scrum permite visualizar el progreso dentro de cada Sprint de manera accesible y dinámica utilizando aplicaciones como Miro, Trello o usando un pizarrón real.

https://miro.com/app/board/uXjVOvU9cB4=/?share_link_id=47959320007



3- ACTAS DE REUNIONES:

Acta de reunión n°

FECHA:

HORA:

LUGAR:

Asistentes:

Justificados:

Orden del día:

Puntos tratados:

Tareas pendientes:

Agenda tentativa:

Firmas:

Observaciones:



Acta de reunión n°1



FECHA: 8/05/2022

HORA: 18:00 - 21:00

LUGAR: Virtual

Asistentes:

-Juan Pedro Irigoin
-Rainer Ramos
-Nicolás Pacheco
-Santiago Cardozo

Justificados:

Orden del día:

- Carta de presentación para todas las materias

Puntos tratados:

Tareas pendientes:

- Todo

Agenda tentativa:

Firmas:

Observaciones:



Acta de reunión n°2

FECHA: 26/05/2022

HORA: 14:08 - 16:30

LUGAR: Regimiento 9 1983, 11700 Montevideo, Departamento de Montevideo.



Asistentes:

-Juan Pedro Irigoin
-Rainer Ramos
-Nicolás Pacheco
-Santiago Cardozo

Justificados:

Orden del día:

- Estructuración de las carpetas de:
Sistemas Operativos, Base de Datos, ADA, Gestión de Proyecto.

Puntos tratados:

Tareas pendientes:

- Estructuración de las carpetas de:
Sociología, Formación empresarial, Programación.

Agenda tentativa:

Firmas:

Observaciones:



Acta de reunión n°3

FECHA: 2/06/2022

HORA: 16:10 - 18:10

LUGAR: Regimiento 9 1983, 11700 Montevideo, Departamento de Montevideo



Asistentes:

-Juan Pedro Irigoin
-Nicolás Pacheco
-Santiago Cardozo

Justificados:

-Rainer Ramos: Ausencia medica por COVID-19

Orden del día:

- Lectura y analisis de entregas de Proyectos de estudiantes de otros años.
- Asignación de preferencias a la hora de trabajar en cada materia.

Puntos tratados:

- Elección de sistema operativo para el servidor: Fedora server con actualización a Red Hat.
- División de tareas de la semana.

Tareas pendientes:

- Santiago: Avance en la primera entrega de la carpeta de Base de Datos II
- Juan Pedro: Avance en la primera entrega de la carpeta de A.D.A.
- Nicolás: Avance en la primera entrega de la carpeta de Gestión de Proyecto.
- Rainer: Avance en la primera entrega de la carpeta de Sociología.

Agenda tentativa:

Firmas:

Observaciones:



Acta de reunión n°4



FECHA: 11/06/2022

HORA: 17:00 - 19:40

LUGAR: Virtual

Asistentes:

-Juan Pedro Irigoin
-Rainer Ramos
-Nicolás Pacheco
-Santiago Cardozo

Justificados:

Orden del día:

-Avance en las carpetas de la primera entrega con énfasis en las de mayor prioridad(aquellas necesarias para la planificación del proyecto): Formación, sociología y gestión de proyecto.

Puntos tratados:

Tareas pendientes:

-Avance en el relevamiento de ADA

Agenda tentativa:

Firmas:

Observaciones:



ANEXOS:

<https://www2.deloitte.com/es/es/pages/technology/articles/artefactos-scrum.html>

<https://github.com/PantherCodeSRL/SIGD-Panthercode/tree/main/Primera%20Entrega%20-%20Final>

https://miro.com/app/board/uXjVOvU9cB4=