



Actividad [#3] - [Proyecto Final: Marco de Trabajos Scrum] [Análisis y Diseño de Sistemas] Ingeniería en Desarrollo de Software

Tutor: Eduardo Israel Castillo García

Alumno: Ricardo Rivas Rocha

Fecha: 2-Marzo-2023

Índice

Portada Pagina 1
Índice Página 2
Introducción Página 3
Justificación Página 4
Actividad 1 Y Actividad 2 Página 5 a 8
Marco de Trabajo Scrum: Paginas 9 a 18
 Incidencias eventos Incidencias tareas Incidencias Mejoras Incidencias Secundarias
 Asignación de Actividades y ponderación
Inicio Spring
Actividades Finalizadas
Conclusión Página 19
Referencias Página 20

Introducción

En esta actividad veremos o esperamos que con ayuda de un equipo de trabajo trabajemos estos diagramas o estructuras que nos van a ayudar a entregarle un mejor trabajo al cliente o la empresa a la que vamos a trabajar y revisar factores como incidencias cambios o mejoras en este trabajo a través del método Scrum podremos observar los tiempos y las actividades realizadas al momento.

Justificación

En esta parte 3 de lo que es el proyecto final de la materia ya hemos visto los diagramas de contexto que estos nos ayudan a mejorar en la creación de sistemas factibles así como también desarrollamos algunas clases y diagramas de casos de uso esto nos ayudara a tener un enfoque a nuestro proyecto y llevándolo al éxito ya que tiene que ser entendible para que nuestro cliente no pierda confianza de realizarle un sistema con fallos y así actualizándolo para mayor seguridad.

Diagrama de contexto

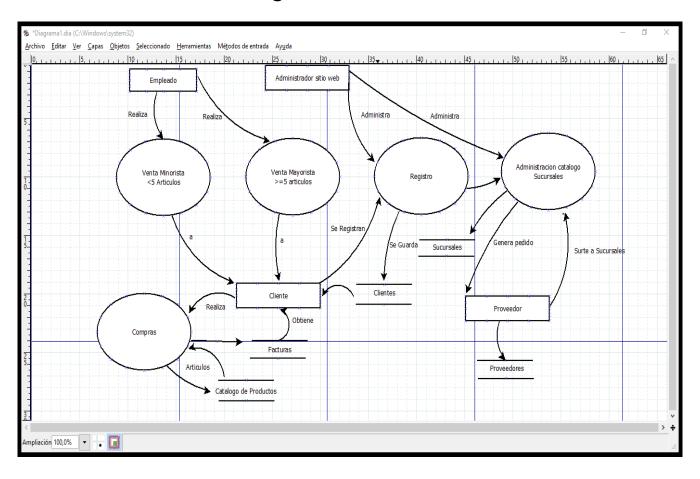


Diagrama Flujo de Datos

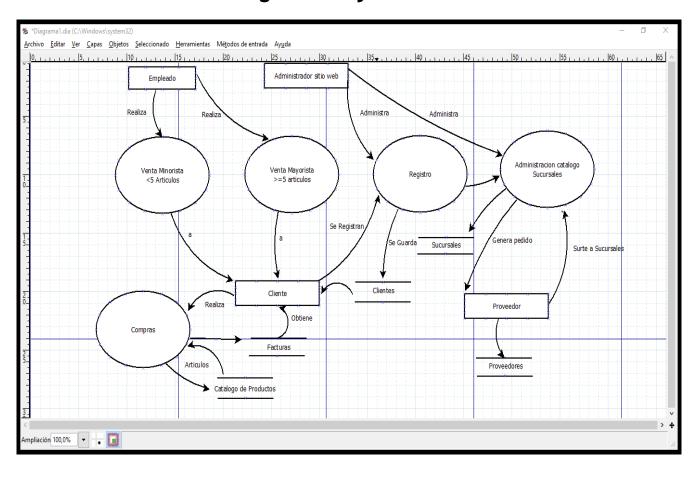


Diagrama de clases

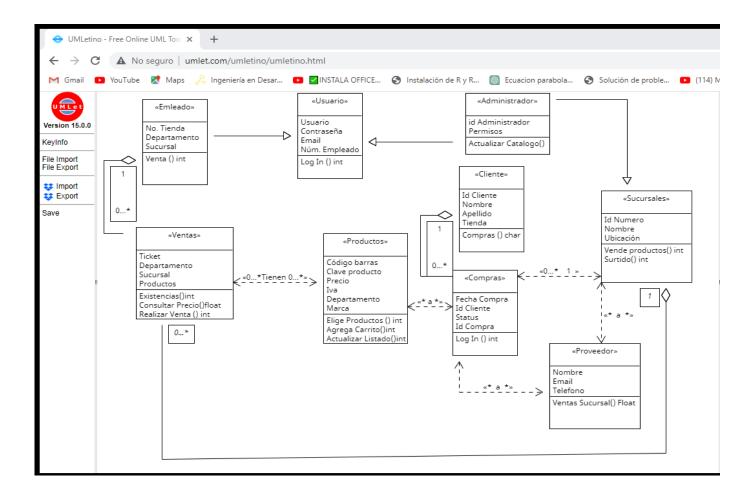
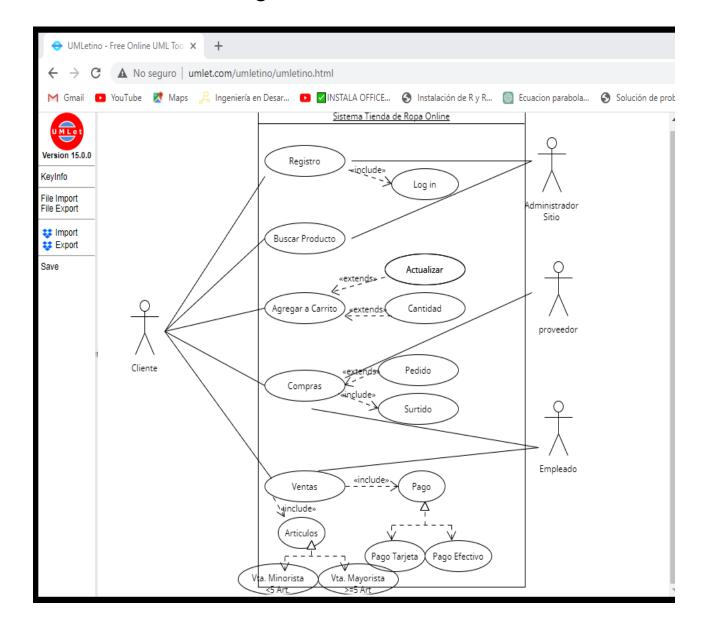
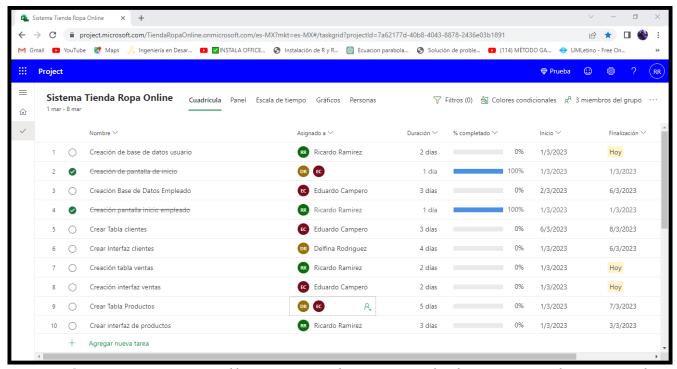


Diagrama de Casos De Uso

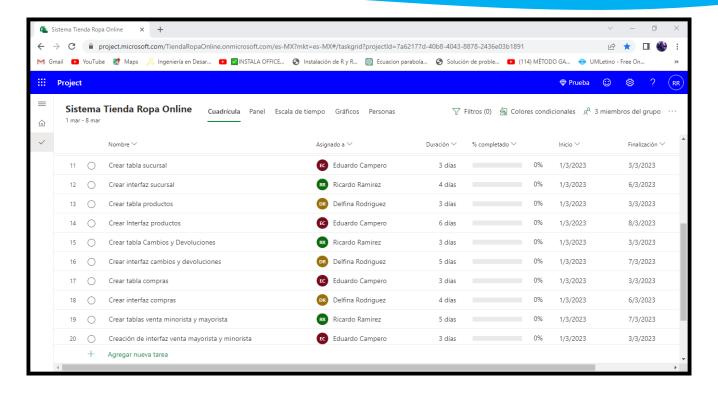


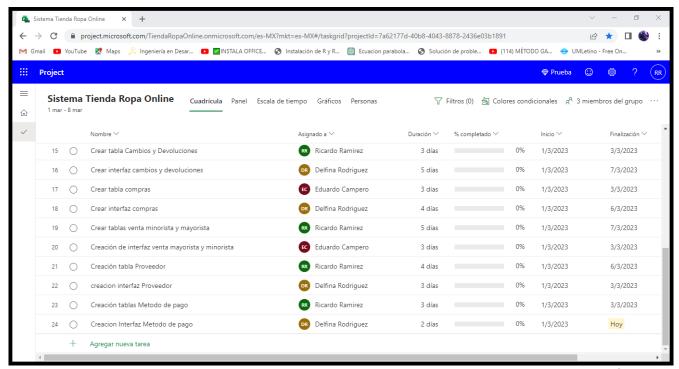
Marco de Trabajo Scrum:

Aquí en las siguientes capturas de pantalla iremos anexando el avance del proyecto con el equipo analizando de momento todo lo que hemos hecho para poder tener un proyecto mas organizado y limpio anexare las 15(incidencias, eventos, tareas y mejoras) aparte de eso crearemos 5 incidencias secundarias y para finalizar el scrum iremos terminando las actividades en el tiempo requerido por el equipo de trabajo.



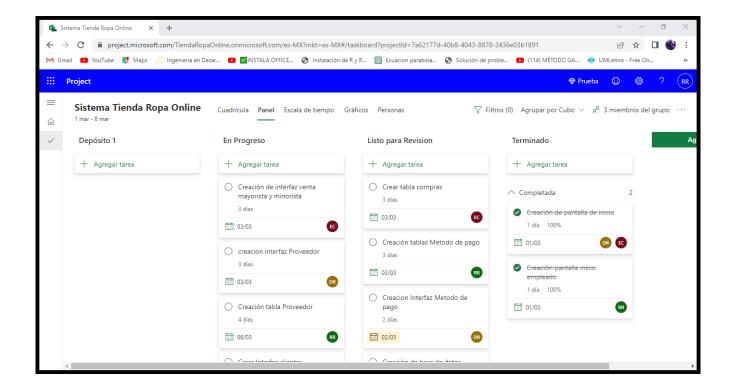
Aquí en estas pantallas vemos las actividades asignadas por el líder del proyecto que son las 15 incidencias y 5 eventos secundarios.

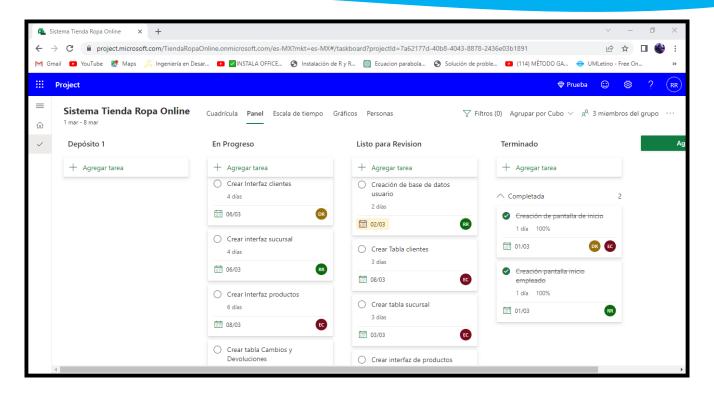


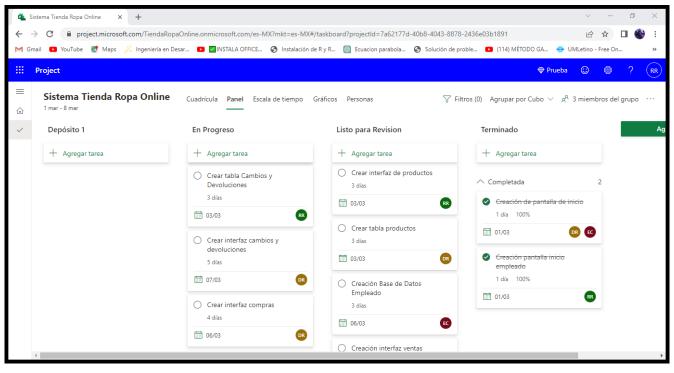


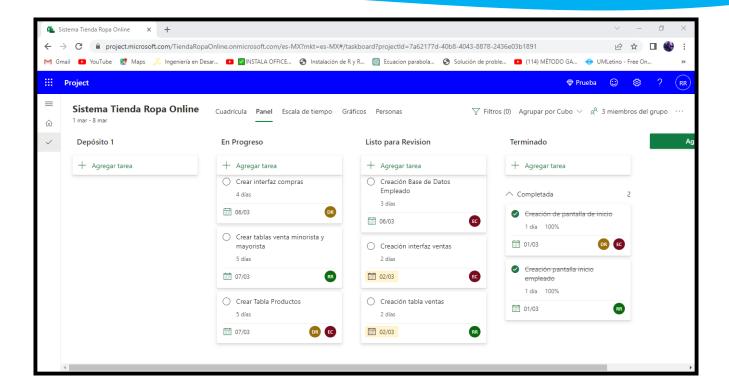
Hemos visto que algunas finalizaron hoy y otras actividades están en proceso de desarrollo a continuación les muestro la línea del tiempo de estos avances.

Como podemos observar en el panel nos muestra que actividades van en progreso, listas para revisión y terminadas en este caso tengo 2 actividades realizadas del día de ayer para hoy en este caso estoy jugando con este proyecto a administrar ya que es un trabajo final a continuación las capturas de este panel de progreso.









Así es como vemos la asignación de tareas y los procesos que estás llevan a través del método Scrum que es una metodología muy ágil.

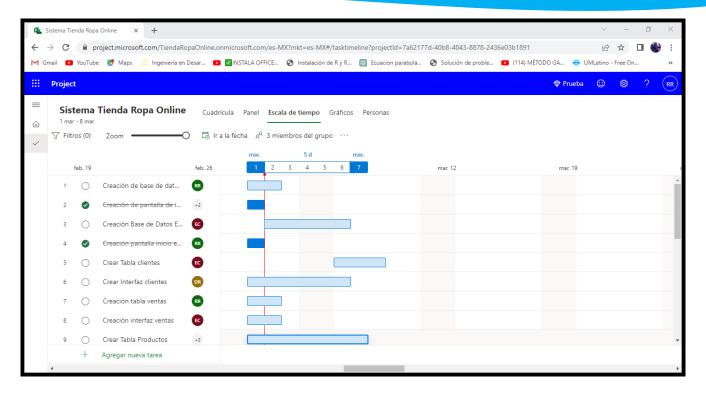
Enseguida les mostré de igual manera las 15 incidencias y 5 incidencias secundarias de parte de mi trabajo vamos a ver otras capturas donde muestre el avance en una time line en este caso este equipo está conformado solamente por 3 personas.

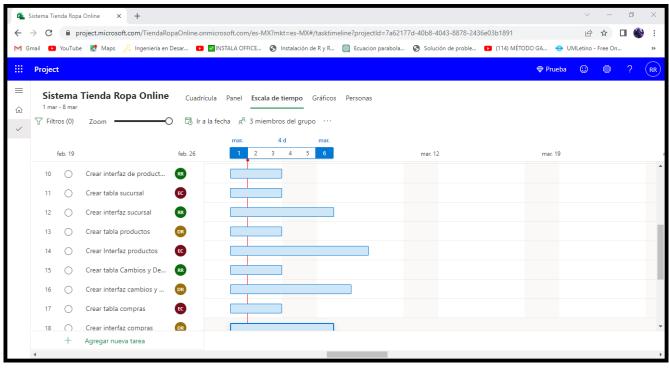
Incidencias: Eventos Incidencias: Tareas Incidencias: Mejoras Incidencias Secundarias

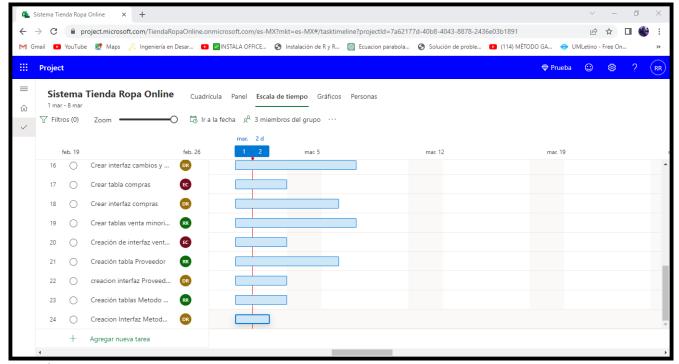
Asignación de Actividades y Ponderación

Inicio Spring

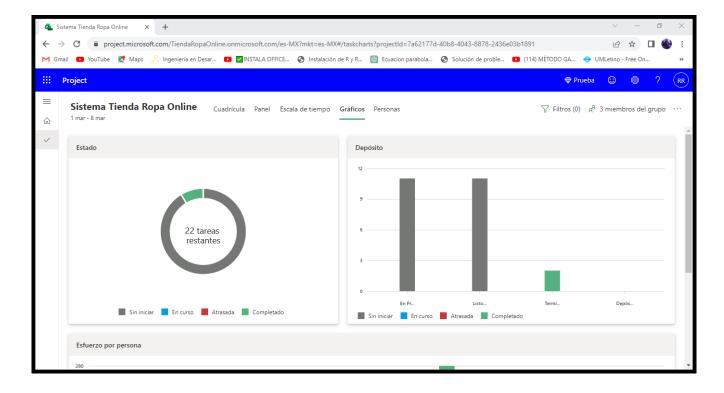
Actividades Finalizadas.

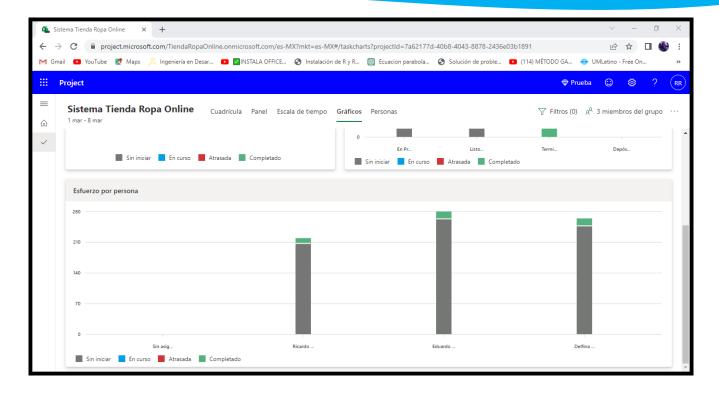






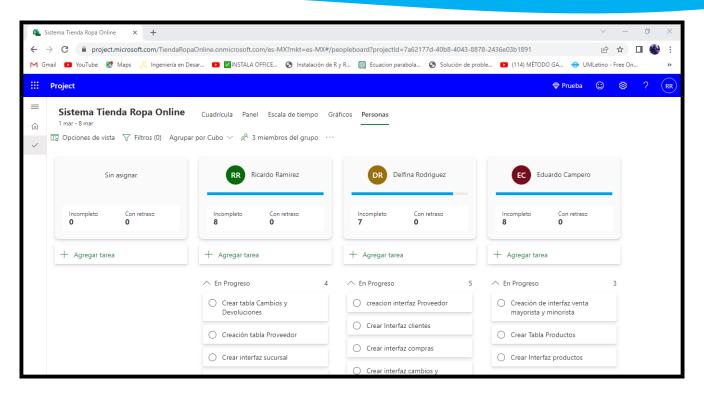
Aquí en estas capturas podremos ver el avance y el porcentaje del tiempo esperado para realización de actividades y actividades finalizadas con forma de línea de tiempo a continuación les mostrare los gráficos de este proyecto.

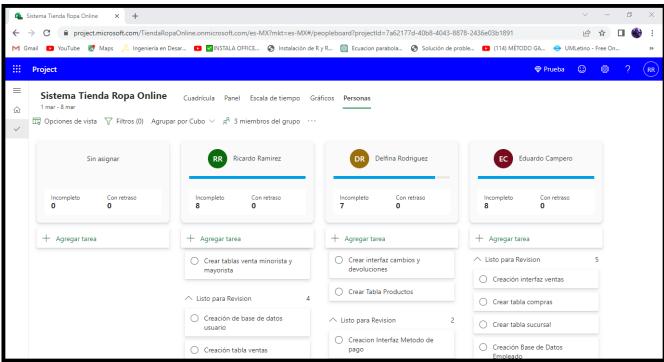


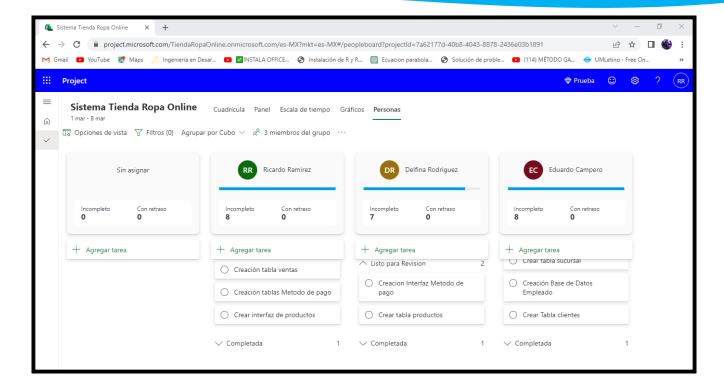


Aquí básicamente nos muestra gráficamente el esfuerzo de cada persona y el avance del proyecto de forma grafica para que nuestro trabajo se vea muy profesional y nos muestra de igual manera las tareas pendientes por hacer de nuestro equipo.

En estas otras imágenes como podemos ver se pueden ver de manera separada las actividades que tiene que hacer nuestro equipo y ya al finalizar estas entregarlas al cliente o empresa iniciar el sprint.







Así como podemos ver se hace un trabajo fácil con esta herramienta y nos ayuda intuitivamente a mover y hacer lo que queramos con el proyecto para poder así un control un flujo de comunicación asertiva en base al análisis y vemos algunas tareas finalizadas por cada quien en esta imagen el término de este proyecto acaba el día 8 de marzo por lo que solo es demostrativo los avances y personas para esta tarea.

Conclusión

En esta conclusión hemos podido hacer lo que son los diagramas de contexto flujo de datos diagramas clases y diagrama caso de uso para poder analizar un proyecto y ver como se comporta el sistema en si para poder llevar el proyecto que en este caso se usa el método Scrum como una metodología que nos ayuda a plasmar el trabajo en un equipo ya definiendo lo que ya hemos realizado y a así entregar un proyecto profesionalmente con la aplicación de Microsoft Project que la verdad me encanto cómo funciona y te deja cambiar algunos aspectos si esta requiere un cambio ya con esto nos enfocamos en el análisis y diseño de cualquier sistema que vayamos a hacer en un futuro y así como también sacarnos de una duda de cómo funciona algún sistema.