Universidad de Sevilla  
Escuela Técnica Superior de Ingeniería Informática

**Documentación de la práctica 1**

**Inception**



Grado en Ingeniería Informática – Ingeniería del Software  
Proceso de Software y Gestión 1

Curso 2018 – 2019

|  |  |
| --- | --- |
| **Fecha** | **Versión** |
| <dd/mm/aaaa> | v<nn>r<nn> |

|  |  |
| --- | --- |
| **Grupo de prácticas** | **<nn>** |
| **Autores** | **Rol** |
| Cabello López, Tomás | <nombre de rol> |
| Murillo Jaenes, Alberto | <nombre de rol> |
| Sosa Cifuentes, José Antonio | <nombre de rol> |
| Martínez Barcia, Augusto | <nombre de rol> |
| Roldán Rojo Adrián | <nombre de rol> |

:

**Control de Versiones**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Fecha** | **Versión** | **Descripción** |
| 19/10/2018 | v1r0 | Se añaden los objetivos. |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

**Índice de contenido**

[**1.** **Introducción** 4](#_Toc527825453)

[**2.** **Objetivo** 4](#_Toc527825454)

[**3.** **Contenido** 4](#_Toc527825455)

[**3.1.** **¿Por qué estamos aquí?** 4](#_Toc527825456)

[**3.2.** **Sección 1** 5](#_Toc527825457)

[**3.3.** **Sección 2** 5](#_Toc527825458)

[**4.** **Conclusiones** 5](#_Toc527825459)

[**5.** **Referencias** 5](#_Toc527825460)

[**Glosario de términos** 6](#_Toc527825461)

[**Anexos** 6](#_Toc527825462)

[**I.** **Anexo** 6](#_Toc527825463)

[**II.** **Anexo** 6](#_Toc527825464)

[**III.** **Anexo** 6](#_Toc527825465)

**Índice de figuras**

[Figura 1. Título de la figura 1 3](#_Toc441437168)

**Índice de tablas**

[Tabla 1. Título de la tabla 1 3](#_Toc441437180)

# **Introducción**

En este documento pasaremos a describir los conocimientos adquiridos y los resultados que ha tenido la primera practica de la asignatura Proceso Software Y Gestión en nuestro grupo de trabajo. Esta primera práctica se titulaba Inception, que son un conjunto de dinámicas orientadas a enfocar a todas las personas involucradas en un proyecto hacia un mismo objetivo, reduciendo muchas de las incertidumbres, ayudando a explicitar los riesgos más evidentes y poniendo en común las expectativas de todos.

¿Por qué es importante llevar a cabo técnicas como Inception?

Porque normalmente a la hora de llevar a cabo proyectos software nos encontramos con algunos problemas que hacen que estos se cancelen o se pasen de presupuesto, debido a que no se define bien el proyecto al inicio, no queda muy claro para todos cuales son los requisitos y como llevarlos a cabo o porque se dejan temas importantes sin resolver hasta que ya es demasiado tarde.

Además, el uso de Inception también es bueno para que los desarrolladores y el equipo que s encarga de un proyecto pueda conocerse, poner ideas en común y crear un buen ambiente de trabajo. Consta de varias etapas, para más información acerca de esta técnica se puede consultar el libro ***The Agile Samurai [1].***

# **Objetivo**

El objetivo de la práctica es familiarizarnos con el desarrollo de una reunión técnica mediante la técnica de Inception. Más concretamente, nuestro equipo debe elaborar una documentación donde se incluirá la constitución del equipo, la descripción de los roles desempeñados por cada miembro del equipo, la descripción del producto o servicio a desarrollar, la descripción y resultados de las actividades de Inception realizadas y las conclusiones de la práctica.

# **Contenido**

Para la Realización de esta práctica, inventamos un proyecto, el cual consiste en una aplicación que ayude a encontrar personas con los mismos intereses que la persona que usa la aplicación, buscando o creando eventos de cualquier tipo, que pueden estar orientados a, por ejemplo, ir a un concierto. Entonces, la persona que busca acuerda ir con la persona que propone el plan, y, si el plan resulta satisfactorio, se puede puntuar la satisfacción que se ha tenido con esa persona.

Tras tener claro la temática de nuestro proyecto, usamos la técnica de Inception para crear una presentación que nos ayude a concretar los puntos de nuestro proyecto.

Inception se puede subdividir en diez partes para concretar las características de nuestro producto. Estas son:

# **¿Por qué estamos aquí?**

En este apartado, lo que buscamos es realizar un breve resumen de la idea que tenemos en mente a la hora de realizar el subsiguiente producto, el cual podemos ver n la siguiente diapositiva:



*Figura 1. Título de la figura 1*

# **Sección 1**

<Descripción de la sección 1>

*Tabla 1. Título de la tabla 1*

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |

# **Sección 2**

<Descripción de la sección 2>

# **Conclusiones**

<Descripción de las conclusiones de la práctica>

# **Referencias**

1. Jonathan Rasmusson, The Agile Samurai, 2010.

# **Glosario de términos**

|  |  |
| --- | --- |
| *Blablacar* | *App para dispositivos móviles diseñada para encontrar personas que salgan desde donde tu sales y vayan a donde tu vas para así compartir los gastos del viaje.* |
| *Sistema de valoración* | *Sistema mediante el cual los usuarios de la aplicación pueden puntuar a una persona con las que hayan realizado una actividad para así tener un registro de cuan fiable es un usuario.* |
| *Filtros de búsqueda* | *Sirven para filtrar las actividades según la necesidad del usuario ya sea categoría de la actividad, lugar, genero del usuario, edad del usuario…* |
| Actividad | Acción que el usuario que cuelga en la aplicación con el objetivo de encontrar a alguien. Ya sea quedar con alguien, ir al cine, jugar a un juego online, encontrar gente para un partido de futbol… |
| Sistema de comentarios | Sistema mediante el cual un usuario puede publicar un comentario o nota sobre otro usuario con el que ha realizado una actividad, para que así los demás usuarios puedan saber si esa persona es buena o mala. |