

# INFORME POSTMORTEM DEL PROYECTO MasterMind

Fecha: 31 de mayo del 2022

TimeLine		
Nombre de la reunión	Fecha	Comentarios
1. Reunión Inicial	30/03/2022	Primera reunión en la cual se describe de lo que va a tratar el proyecto y lo que hay que hacer. Se investiga la metodología que a usar. Para la próxima reunión definir roles.
2. Designación de roles	06/04/2022	A cada uno se le asigno un rol en cual se destacará a lo largo del proyecto. Además, que se definió el nombre de la empresa. Para la próxima reunión se espera ya tener un contacto con el posible cliente
3. Presentación de la empresa	26/04/2022	Se designan tareas de lo que se necesita para la presentación como las diapositivas. También se toparon temas sobre cómo se va a presentar y la estrategia de como convencer al cliente. Se diseño la página web y unos volantes con el código QR. Finalmente se tuvo un pequeño repaso. Próxima Reunión toma de requerimientos con el cliente
4. Revisión con analistas	9/05/2022	Se revisa la estrategia para la toma de los requerimientos. Hay prototipos, paleta de colores y preguntar que se le va a hacer al cliente.
5. Toma de requerimientos	11/05/2022	El cliente escoge la paleta de colores, el diseño que más le gustó y responde a las preguntas que dan paso a hacer el análisis de los requerimientos.
6. Revisión del análisis de los requerimientos	14/05/2022	Aprobar el análisis de los requerimientos la cual se firmará por el cliente y la administradora del proyecto.
7. Revisión del primer sprint	19/05/2022	En este sprint se tiene todas las interfaces listas y con todos sus botones funcionando. Todas las interfaces se encuentran interconectadas. Para la siguiente reunión se espera revisar el segundo Sprint.
8. Revisión del segundo sprint	24/05/2022	Se tiene ya una versión funcional en la cual ya se ha cumplido con los con los requerimientos. Con esta versión se le mostrará al cliente y se tendrá una retroalimentación.
9. Realización de Pruebas	26/05/2022	
10. Revisión del Software con el ingeniero de calidad	26/05/2022	Se implementó lo que quería el cliente y se corrigieron las fallas del nivel difícil. El programa ya es 100% funcional y pasó las pruebas de calidad
11. Corrección de últimos detalles	27/05/2022	
12. Reunión final para la entrega del software	30/05/2022	Organizar detalles finales como presentación final y toda la documentación como manual de usuario.
13. Reunión Postmortem	31/05/2022	En esta reunión se reunió todo el equipo y se habló sobre mejoras, fallos, como se sintieron en el proyecto y retro alimentaciones de cada uno
14.		
15.		

## TÍTULO DEL PROYECTO

MasterMind

## VISIÓN GENERAL DEL PROYECTO

¿Cuáles eran las metas y objetivos originales del proyecto?

Desarrollar el juego de MasterMind para que los usuarios puedan jugar contra la computadora. Además, verificar los requerimientos para que el cliente este satisfecho con el producto de software entregado.

¿Cuáles fueron los criterios originales para el éxito del proyecto?

- Organización
- Planificación
- Buena comunicación
- Buen manejo de recursos

¿Se completó el proyecto de acuerdo con las expectativas originales?

El proyecto fue completado con las expectativas originales ya que se realizó la toma de requerimientos al cliente y un buen análisis de requerimientos

Comentarios adicionales

ASPECTOS DESTACADOS DEL PROYECTO

¿Cuáles fueron los principales logros?

Como logro principal se obtuvo el cumplimiento de los tiempos planificados y lograr una buena documentación.

¿Qué métodos funcionaron bien?

El mantener reuniones de revisión y llevar una buena comunicación con el equipo. Además de llevar un buen ambiente en el cuál todos los integrantes del equipo se sientan cómodos para dar su opinión o ideas.

¿Qué se encontró particularmente útil para llevar a cabo el proyecto?

El uso de aplicaciones como Notion ya que con esta todos los integrantes del grupo pudieron ver las reuniones programadas y tener una planificación en cada grupo. Por otro lado, Discord sirvió para tener un canal de reuniones donde se podían comunicar cada equipo de trabajo

Comentarios adicionales

## DESAFÍOS DEL PROYECTO

¿Qué elementos del proyecto salieron mal?

Tener más comunicación con el cliente para que este se sienta más a gusto con la realización de su proyecto.

¿Qué procesos específicos necesitan mejoras?

La realización de los casos de uso. Se realizó de manera correcta, pero estos pueden ser mejorados mucho más

¿Cómo se pueden mejorar estos procesos en el futuro?

Seguir una metodología para hacer los casos de uso y que estos sean evaluados y revisados acorde los requerimientos y junto con los programadores

¿Cuáles fueron las áreas de problemas clave (es decir, presupuesto, programación, etc.)?

El área clave fue el de diseñador ya que se necesita mas experiencia y al nuestra empresa estar en sus primeros años se están corrigiendo los errores cometidos para mejorar en los futuros proyectos. En cuanto al presupuesto se cumplió muy ajustado por lo que es un área la cual debe mejorarse.

Enumere los desafíos técnicos.

Comentarios adicionales

TAREAS POSTERIORES AL PROYECTO / CONSIDERACIONES FUTURAS

Enumere cualquier objetivo de desarrollo y mantenimiento continuo.
<p>Al cliente requerir de una actualización para implantar nuevas funciones se debe de realizar una actualización del manual de usuario. Además, si en el caso se encuentra algún defecto el cliente podría contactar a la empresa para dar soporte.</p>
¿Qué acciones aún deben completarse y quién es responsable de completarlas?
<p>Hacer la entrega final del producto de software junto con su documentación, enseñar al cliente el uso y hacer entrega del manual de usuario. Estas actividades son responsabilidad del administrador del proyecto.</p>
Enumere los elementos adicionales pendientes del proyecto.
Comentarios adicionales

FASE DE PLANIFICACIÓN

LECCIÓN APRENDIDA	¿LOGRADO?	COMENTARIOS
Los planes y la programación del proyecto estaban bien documentados, con una estructura y detalles adecuados.	logrado	
El cronograma del proyecto contenía todos los elementos del proyecto.	logrado	
Las tareas estaban claramente definidas.	logrado	
Las partes interesadas hicieron aportaciones adecuadas al proceso de planificación.	Logrado	En las distintas reuniones con el equipo de trabajo todos son libres de expresar opiniones u ideas.
Los requisitos fueron reunidos y claramente documentados.	Logrado	Se realizó la reunión con el cliente y posteriormente se realizó el debido análisis de requerimientos
Los criterios eran claros para todas las fases del proyecto.	parcialmente	Los criterios pueden ser mejormente establecidos
Comentarios adicionales		

EJECUCIÓN

LECCIÓN APRENDIDA	¿LOGRADO?	COMENTARIOS
El proyecto alcanzó sus objetivos originales.	logrado	
Los cambios inesperados que ocurrieron fueron de frecuencia e intensidad manejables.	logrado	Los últimos cambios inesperados fueron manejados correctamente y estos cambios surgieron luego de la reunión con el cliente.
Las líneas de base del proyecto (es decir, el tiempo, el alcance y el costo) se gestionaron cuidadosamente.	logrado	Haciendo uso de herramientas que ayudaron a la planificación y organización
Los procesos fundamentales de gestión de proyectos (es decir, la gestión de riesgos y problemas) fueron eficientes.		
El progreso del proyecto fue rastreado e informado de una manera precisa y organizada.	parcialmente	Fue rastreada de forma interna con el equipo de desarrollo pero con el cliente faltó interactividad
Comentarios adicionales		

FACTORES HUMANOS

LECCIÓN APRENDIDA	¿LOGRADO?	COMENTARIOS
El director del proyecto informó a las partes apropiadas.	logrado	
La gestión del proyecto fue eficaz.	logrado	
El equipo del proyecto estaba organizado y dotado de personal suficiente.	logrado	
El gerente del proyecto y el equipo recibieron la capacitación adecuada.	logrado	Los conocimientos aplicados fueron los vistos en clase de Ingeniería de software
Hubo una comunicación eficiente entre los miembros del equipo del proyecto.	logrado	
Las áreas funcionales colaboraron de manera efectiva.		
Comentarios adicionales		



EN GENERAL

LECCIÓN APRENDIDA	¿LOGRADO?	COMENTARIOS
Las proyecciones originales de costos y cronogramas eran precisas.	parcialmente	Se debe manejar un poco mejor el presupuesto para lograr tener un poco mas de beneficio
Los entregables se presentaron a tiempo dentro del calendario enmendado.	logrado	
El proyecto se completó dentro del presupuesto modificado.		No se modificó el presupuesto
El control del cambio fue constructivo.		No se modificó el presupuesto
Se cumplieron las necesidades del cliente.	Logrado	
Se cumplieron los objetivos del proyecto.	Logrado	
Se cumplieron los objetivos del negocio.	logrado	
Comentarios adicionales		

## Conclusiones

Despues de la reunion para hablar sobre el Postmortem del proyecto se puede concluir que el proceso de desarrollo llevado por el equipo de young development fue bueno. Hay que mejorar en la comunicación con el cliente para los futuros proyectos de esta forma se podria tener un mejor uso del presupuesto.

Con esta experiencia adquirada en la realización del juego de MasterMind se puede dar paso a dar capacitacoines al grupo de trabajo para que aparte de los conocimientos que ya tienen, el grupo pueda aplicar los conocimientos de mejor manera en los siguiente proyectos.

Es importante mencionar que en todo moemnto se mantuvo un buen ambiente de trabajo asi como una buena comuhiucacion que fue de gran ayuda para que el juego de MasterMind sea de calidad y logre satisfaz al cliente.

## ACEPTACIÓN CERCANA DEL PROYECTO

**NOMBRE DEL GERENTE DE PROYECTO**

**FECHA**

**FIRMA DEL GERENTE DE PROYECTO**

Sofía Villacís Miranda

31/05/2022

