

# CUIDA +



**TechSolution**

**Pablo Enrique Vilaboa Arias**

**Grupo 2**

**26 de abril de 2022**

<b>ANTECEDENTE</b>	<b>3</b>
CULTURA LABORAL DE TECH SOLUTIONS	3
<b>REQUERIMIENTOS</b>	<b>4</b>
<b>ASIGNACIÓN DE ROLES Y RESPONSABILIDADES</b>	<b>5</b>
<b>PRIORIZACIÓN DE ACTIVIDADES</b>	<b>6</b>
<b>PLANEACIÓN DEL PRIMER SPRINT</b>	<b>7</b>
<b>RESULTADOS DEL BETA TESTING</b>	<b>8</b>
<b>RETROSPECTIVA DEL SPRINT</b>	<b>10</b>

# ANTECEDENTE

Nuestra propuesta de valor es que mientras los dueños se puedan ir de viaje sin preocuparse por sus mascotas y sin tener que pagar por un profesional, los cuidadores obtienen un lugar de alojamiento en diferentes partes del mundo.

-David Hernandez  
CEO de CUIDA+



El cliente busca que la App de Cuida+ pueda conectar a dueños de mascotas con posibles cuidadores que acudan a sus casas para cuidar a los animales mientras ellos están de vacaciones.

La propuesta de valor para ambas partes es que mientras los dueños se pueden ir de viaje sin preocuparse por sus mascotas y sin tener que pagar por un profesional, los cuidadores obtienen un lugar de alojamiento en diferentes partes del mundo.

## CULTURA LABORAL DE TECH SOLUTIONS

Tech Solutions ha logrado consolidarse como líder de la industria por sus buenas prácticas laborales, entre las cuales se encuentran:

Horario flexible para sus trabajadores que se encuentran tanto en América como en Europa.

Jornada laboral de 35 horas a la semana. Bono de rendimiento equivalente al 10% del proyecto para los miembros del equipo si este se termina 10% antes de la fecha de entrega.

Uno de los factores más importantes al que atribuyen tener una tasa muy alta de éxito de proyectos es su forma de trabajo que consiste en tener sprints de una semana

## REQUERIMIENTOS

- Poder publicar la vacante con descripción, responsabilidades, fechas de la estancia, fotos de la propiedad y las mascotas.
- Perfiles para el cuidador y los dueños del hogar
- Sistema de verificación a través de documentos oficiales
- Sistema de pago a través de tarjeta de crédito o plataformas de pago en línea
- Sistema de mensajería para dueños cuidadores que permitan envío de mensajes de texto, multimedia, entre otros.
- Sistema de reseñas para cuidadores y dueños de la casa.
- Sistema de ubicación geográfica a través de la app para monitorear paseos con las mascotas y ubicación del cuidador
- Alarmas con recordatorios para el cuidador respecto a horarios de comida o actividades específicas.

Esta será la primera versión de la App o lo que se conoce como Producto Mínimamente Viable.

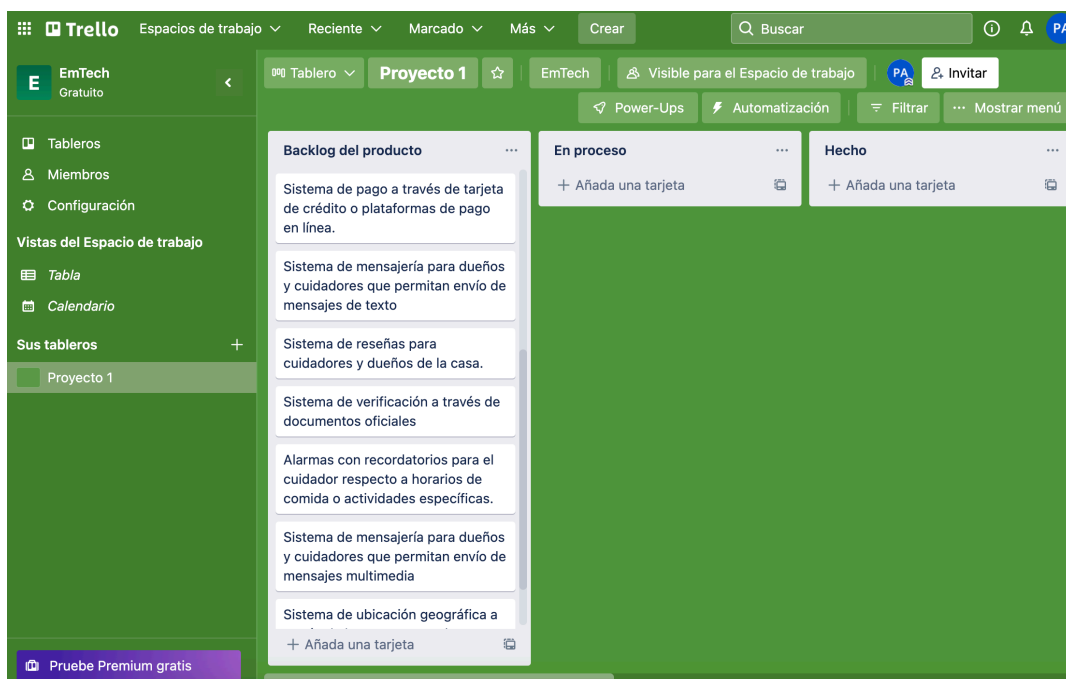
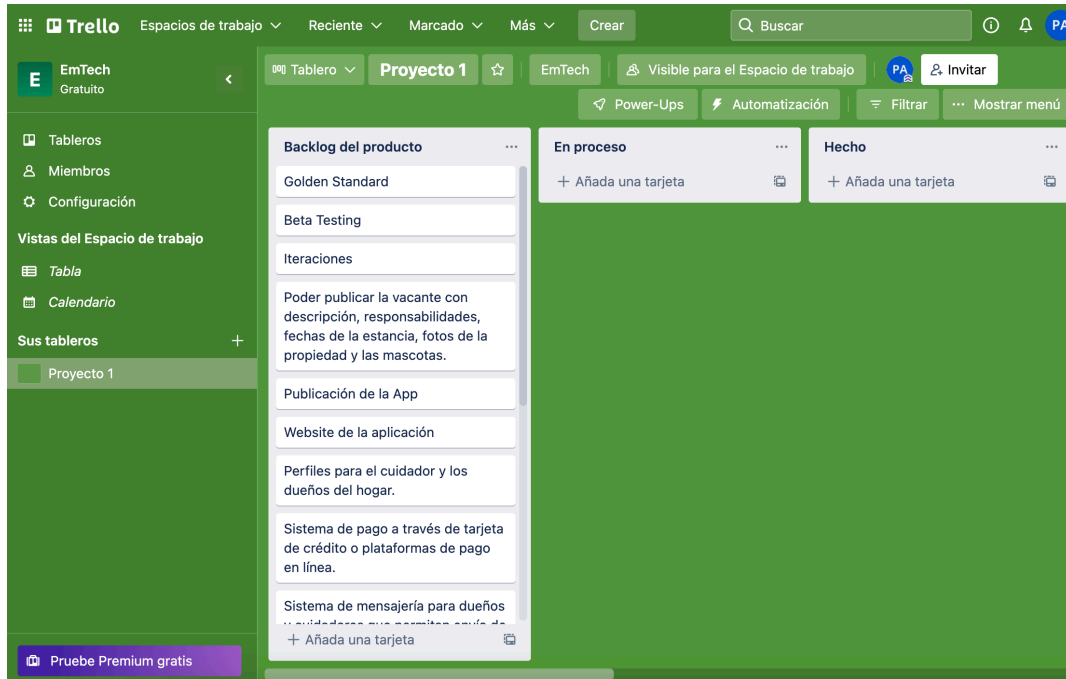
## ASIGNACIÓN DE ROLES Y RESPONSABILIDADES

SCRUM MASTER	PRODUCT OWNER:	CLIENTE:	EQUIPO DE DESARROLLO:
Pablo Vilaboa	Amelie Leblanc	David Hernandez	Camila Rodriguez, Jorge Ramirez, Natalia Morán
RESPONSABILIDADES			
Gestionar el SCRUM	Gestionar el product Backlog	Aprobar o negar los cambios	Cumplir con lo establecido en el Product Backlog y prepararse para los siguientes Sprint
Eliminar impedimentos que afecten el proyecto	Asegurarse que todos los integrantes del equipo tengan entendimiento sobre cada uno de los elementos del Product Backlog	Comunicar la visión, las metas y las expectativas al product owner	Conocer el rol de todos los involucrados
Apoya al equipo de desarrollo para entregar productos de alta calidad	Determinar los requisitos del proyecto	Otorgar los recursos necesarios para el cumplimiento del producto.	Realizar el Sprint
Genera un equipo interdisciplinario e independiente.	Definir cuándo es que uno de los objetivos está completado.		Inspeccionar y adaptarse al scrum diario.
Mejorar y facilitar las herramientas para el desarrollo del proyecto			Planear el siguiente Sprint.
Comunicación constante con todos los interesados			Inspeccionar y Adaptarse al termino del Sprint (Beta Testing e interacciones)

# PRIORIZACIÓN DE ACTIVIDADES

Dentro del proyecto, se busca entregar al cliente el mayor valor posible con las restricciones de tiempo y presupuesto con las que se cuentan.

El proyecto estará conformado por 4 sprints y no será posible agregar todas las características, ya que para ahorrar tiempo (y puesto que no son prioritarios) , el servicio de mensajería y el servicio de ubicación no será posible de integrarlo.



# PLANEACIÓN DEL PRIMER SPRINT

Backlog del Sprint

Golden Standard

🕒 1 de mar. - 4 de mar.

CRJRNM

Website de la aplicación

🕒 7 de mar. - 1 de abr.

CRJRNM

Publicación de la App

🕒 7 de mar. - 1 de abr.

CRJRNM

Iteraciones

🕒 7 de mar. - 1 de abr. JR

Backlog del Sprint

Perfiles para el cuidador y los dueños del hogar.

🕒 7 de mar. - 1 de abr. CRJRNM

Poder publicar la vacante con descripción, responsabilidades, fechas de la estancia, fotos de la propiedad y las mascotas.

🕒 7 de mar. - 1 de abr. CRJRNM

Sistema de pago a través de tarjeta de crédito o plataformas de pago en línea.

🕒 7 de mar. - 1 de abr. CRJRNM

Backlog del Sprint

Beta Testing

🕒 4 de abr. - 7 de abr. CR

Sistema de mensajería para dueños y cuidadores que permitan envío de mensajes de texto

🕒 7 de mar. - 1 de abr. CRJRNM

Sistema de reseñas para cuidadores y dueños de la casa.

🕒 7 de mar. - 1 de abr. CRJRNM

## RESULTADOS DEL BETA TESTING

En el beta testing se convocó a un panel de usuarios para probar la "BETA" del producto, estos hicieron algunos comentarios los cuales debemos marcar:

*"No entendía muy bien al principio como usar los botones"*

*"No alcancé a leer bien algunos textos y tuve que ir por mis lentes para poder leer"*

*"Me gustaría conocer más de los cuidadores, tal vez ver sus redes sociales"*

*"Cuando escribí mi descripción, creo que me sobrepase del texto porque después no podía hacer click en enviar"*

*"Algunos botones se empalmaban si agregabas mucho contenido en tu perfil"*

*"En la parte de evaluar, seleccioné 5 estrellas pero se pusieron 4 y no la podía cambiar"*

*"Algunos colores siento que me impedían ver bien la información"*

*"No había claridad en el sistema de evaluación y las preguntas me parecieron muy subjetivas"*

*"Quisiera poder dejar comentarios además de solo agregar un valor numérico a la reseña"*

Algo que pudimos notar en este beta testing es que los puntos a modificar son:

- La interactividad de la app, en este caso botones y texto al igual que su adaptabilidad.
- El sistema de reseñas, esto ya que genera algo de problemas para el usuario.
- Perfiles tanto del cuidador y del dueño, esto ya que como mencionaron, genera problemas de interactividad del usuario y falta de conocimiento del cuidador.
- La Publicación de la vacante también generó problemas entre los usuarios.



Los tiempos serán modificados y quedarán de la siguiente manera

Tareas		Horas Programador	Horas Diseñador	Horas UI/UX
Website de la App	Hora Original	20	20	20
	Tras testing	6	6	6
Sistema de reseñas	Hora Original	28	32	25
	Tras testing	8.4	9.6	7.5
Perfiles	Hora Original	27	30	29
	Tras testing	8.1	9	8.7
Publicación de vacantes	Hora Original	29	29	27
	Tras testing	8.7	8.7	8.1

No sería posible entregar el proyecto con los requerimientos del cliente, debe ser modificado, nuestra propuesta es eliminar las alarmas con recordatorios para el cuidador. Además una sugerencia para el cliente es poder hacer el descarte de la última tarea mencionada, ya que buscamos entregar un producto de valor el cual en un futuro pueda seguir siendo modificando según las necesidades requeridas. Las características finales serían todas las anteriores pero ahora:

Sistema de comentarios dentro de las reseñas

Adaptabilidad de la app (Website)

Perfiles con interacción de redes sociales y más datos preferenciales

Actualización en la publicación de vacantes (UI/UX)

# RETROSPECTIVA DEL SPRINT

Después de concluir exitosamente el proyecto, el equipo se reúne una última vez para la retrospectiva del sprint. En esta sesión, los diferentes miembros del equipo dieron sus comentarios sobre lo que sucedió a lo largo del proyecto.

<b>Felicitaciones</b> <ul style="list-style-type: none"><li>1.- Manejo de tiempo individual del equipo.</li><li>2.- Equipo: Son pequeños y la <b>comunicación es efectiva</b>.</li><li>3.- <b>Reconocimiento</b> a Natalia: Motivación</li><li>4.- Hubo buena <b>organización</b>.</li><li>5.- <b>Apoyo entre personas</b>: Todos son abiertos a los cambios</li><li>6.- Camila: <b>Capacitaciones</b>, grabar las primeras para tener el material para las siguientes personas. <b>Avanzar</b> por niveles. Permitió <b>conocer al equipo</b>.</li><li>7.- <b>Aprendizaje</b>: Nueva metodología (Ágil), trabajar por sprints.</li></ul>	<b>Dudas</b> <ul style="list-style-type: none"><li>1.- <b>Definición de Roles</b>: A veces no eran tan claras las actividades que tenía que realizar cada quien.</li><li>2.- "No sé si <b>la forma</b> en la que estoy haciendo <b>mi trabajo</b> es la mejor".</li><li>3.- <b>¿Cómo se relacionan</b> las 3 áreas: ¿UX, Diseño, Programación?</li><li>4.- <b>Buscar la forma</b> de coordinación entre áreas para asegurarnos que los requerimientos de la app son posibles con las habilidades de todos.</li><li>5.- <b>Visibilidad</b> de cuanto tiempo se requiere de mi parte.</li><li>6.- <b>Saber la productividad</b> "promedio" de actividades.</li></ul>
<b>Riesgos</b> <ul style="list-style-type: none"><li>1.- <b>Era difícil</b> coordinar el Daily Scrum por las actividades de todos.</li><li>2.- <b>No saber el status</b> más actualizado de las cosas .</li><li>3.- <b>Se planeó</b> "asumiendo" tiempos.</li><li>4.- No asumir que las personas son <b>"maquinitas"</b></li><li>5.- <b>No normalizar</b> trabajar fines de semana.</li></ul>	<b>Deseos</b> <ul style="list-style-type: none"><li>1.- <b>Perfil de calidad</b>: Para validaciones.</li><li>2.- <b>Seguimiento en mejores prácticas</b>: Reglas.</li><li>3.- <b>Establecer reglas desde el inicio</b>: Manual de interacción (wireframes) y guías de estilo:</li><li>4.- Que seamos un <b>equipo 100% interdisciplinario</b>. Debemos de tener una base de todos los temas.</li><li>5.- <b>Visibilidad de tiempo</b> por proyectos (horas).</li><li>6.- <b>Semáforo visual</b> para todos del status de las cosas.</li></ul>

De acuerdo con dichos comentarios se puede concluir lo siguiente:

1. En lo que son definición de roles, debemos mantener claras las actividades de c/u de los miembros del equipo, además tomar en cuenta que las 3 áreas (tanto UX/UI al igual que diseño y programación) tienen un objetivo en común y que la interdisciplinariedad influye en el proyecto. Además estas áreas debemos coordinarlas para que sepan responder con las habilidades de todos.
2. Se tomó mucho en cuenta el "acelerar" el trabajo, pero igual debemos tomar en cuenta que los trabajadores son humanos, ya que esto influye debemos también recortar los fines de semana como días laborales pero se extenderían los tiempos de trabajo entre semana.
3. Llevar un control de calidad mayor al igual que un seguimiento de las actividades, revisión en cada uno de los tiempos necesarios para la compleción del proyecto en cuestión y visibilizar los tiempos de c/u de los pertenecientes al equipo de desarrollo.
4. Establecer una base de conocimiento para todos los miembros del equipo en cada proyecto próximo, estableciendo a su vez un plan de comunicación para todos los pertenecientes al equipo de desarrollo, además se deben de semaforizar cada una de las actividades pertinentes.
5. Establecer reglas de tiempo y horarios, como se mencionó anteriormente se deben de establecer horarios justos de trabajo, todos teniendo sus horas de trabajo para aumentar la productividad y siempre manteniendo el descanso sin olvidar nunca el Daily Scrum ni las retroalimentaciones finales.