

SISTEMAS DE INFORMACIÓN

Grupo: 2

Integrantes: Aguilar Wilson, Báez Henry, Cacuango Gabriel, Chango Carolina y Laverde Pablo

Fecha: 13 de junio de 2019

Avance del Proyecto

1. Procesos de Iniciación

1.1. Visión del proyecto

Proporcionar un sistema de información para consultas de un repositorio de datos fundamentado en análisis, investigación y resultados sobre los índices de las Defunciones Fetales en el Ecuador durante los años 2015 y 2016.

Fase First Sprint

2. Ambiente de desarrollo

Consiste en la vinculación de procedimientos adecuados para administrar los ambientes de desarrollo de software, considerando las demandas con tiempos de puesta en producción exigentes. Por lo que, conlleva el trabajo de todas las personas comprometidas con el proyecto y el proceso de Scrum, compartiendo los mismos ambientes de desarrollo.

2.1. Características

- Disponer de herramientas de:
 - **Desarrollo** (Eclipse, Java, Python, Oracle SQL Developer, PostgreSQL), instalado.
 - **Logging** (bitácoras), monitoreo de desempeño y debugging.
 - **Control de versiones automatizado.**
- Ser lo más similar posible a los ambientes de pruebas y producción, a efectos de prevenir situaciones en las cuales el software desarrollado presente comportamientos distintos y errores en esos ambientes.
- Tener un ambiente de desarrollo o pruebas configurado en clusters en el cual los desarrolladores puedan validar sus programas.

- Poseer réplicas de todos los componentes con los cuales el software tendrá interoperación en producción incluyendo: otras aplicaciones cliente servidor, bases de datos relacionales, etc.
- Utilizar nombres de dominio diferentes para los ambientes de producción, pruebas y desarrollo, a efectos de evitar confusión durante la ejecución de las pruebas.
- Tener instalado el mismo manejador de base de datos, versión y calidad de los ambientes de prueba y producción.

2.2. Organización y Planeación

- Determinar que ambientes se necesitan y asegurar que estén operativos cuando se necesiten.
- Tiempos de antelación preestablecidos en acuerdos de nivel de servicio.
- Documentación de los requerimientos de ambiente de desarrollo.
- Contener sólo datos de prueba que no sean críticos para el proyecto, por lo que deben disponerse de procedimientos para eliminar datos sensibles, cuando se traen de ambiente de pruebas o producción.

2.3. Paradas de mantenimiento

- Las paradas de mantenimiento o instalaciones de versiones, homologaciones, o correcciones deben en la medida de lo posible:
 - Ser planificadas en el mediano plazo.
 - Comunicadas a los equipos de desarrollo para considerarlas en su planificación.
 - Ejecutarse fuera de horario laboral, para no interrumpir las operaciones diarias.
 - Comunicadas al momento de inicio y finalización.

2.4. Procedimientos de Cambio y Homologación

- Asignar un administrador encargado de organizar los cambios al ambiente por múltiples equipos, el momento en que serán instalados y los procedimientos de revisión y aprobación de cambios.
- Implementar procedimientos de control de código fuente, versiones y compilación.
- Notificar a todos los usuarios los cambios a instalar en un ambiente, para que tengan la oportunidad de revisar la afectación sobre sus componentes.

2.5. Administración de Accesos al Ambiente

- Controles de privilegios en el acceso al sistema, para permitir a los programadores hacer cambios de registro, base de datos, red o cualquier otro componente con mayor facilidad.

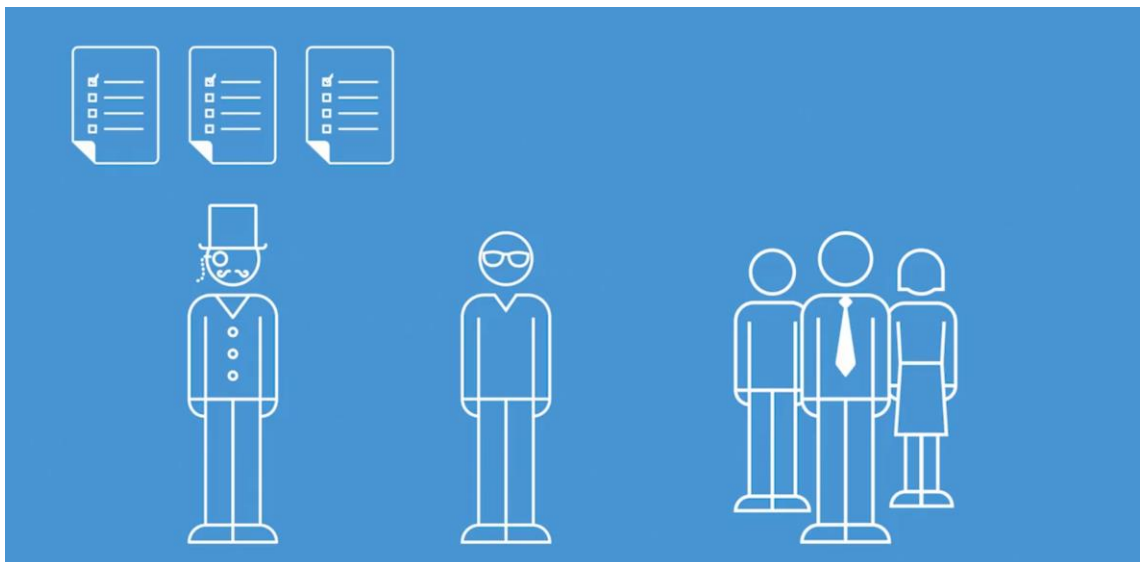
- La actividad de cada usuario debe registrarse en el log (bitácora), en caso de necesitar realizar alguna investigación.

3. Recursos Humanos

Comienza con la definición de la bitácora. Dentro de la bitácora o backlog, se va a tener todas las diferentes capacidades que se espera que va a tener el proyecto. En conjunto con el ScrumMaster, el equipo va a encargarse de seleccionar los diferentes elementos en los que va a trabajar dentro del ciclo de trabajo o sprint. Y una vez que ya los tienen definidos, van a asignárselos entre sí.



Una vez que el equipo ya tiene definido el trabajo que va a realizar durante el sprint, van a ponerse a trabajar sobre él. Luego, que acaba el sprint, se va a presentar el trabajo en conjunto con el ScrumMaster y el dueño del producto. Una vez que acaba el ciclo y que todos los elementos han sido cumplidos satisfactoriamente, el dueño del producto va a revisar el backlog, guiándose también en la bitácora se pueden agregar o modificar funcionalidades.





De estos nuevos requerimientos, en conjunto con el ScrumMaster, se va a iniciar una vez más el ciclo y el equipo va a volver a trabajar sobre el producto que acaban de desarrollar. Es importante mencionar que dentro de Scrum siempre se va a trabajar en ciclos cortos. De esta manera, se presenta esta nueva versión frente al dueño del proyecto. A partir de ahí, se vuelven a generar las nuevas especificaciones y se vuelve a arrancar, en plan de mejora continua. Lo más importante es que siempre al final de cada ciclo debe quedar un producto funcional.


4. Asignación de roles a los miembros del grupo de trabajo

Los roles se dividen en dos grupos, basados en una historia referente al cerdo y la gallina:



En la cual se puede evidenciar el compromiso del cerdo frente a la situación. Basados en esta analogía, se evidencia a tres tipos de personas que están comprometidos con el proyecto.

Persona	Rol	Descripción
 Pablo Laverde*	Product Owner	<p>Tiene como rol fundamental aportar ideas al producto final. De todos los miembros del equipo, este es el que se encuentra más en contacto con lo que va a ser nuestro proyecto. De esta forma, se encarga de ir generando lo que van a ser los requisitos que se desea. Para cada idea, va a ir llenando una hoja o un apartado diferente. Cada uno de estos elementos va a generar lo que va a ser la bitácora general de nuestro proyecto. Siempre se va a enfocar en las necesidades del producto y del usuario.</p>
 Carolina Chango	ScrumMaster	<p>Ella es el miembro que se encarga de que todas las cosas sucedan. En general, tiene cuatro tareas principales.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mantener el flujo de trabajo, ayudar a que todos los miembros del equipo se mantengan comunicados entre sí y que todos puedan realizar sus tareas adecuadamente. 2. Apoyar al equipo. Si, en algún punto, alguno de los miembros del equipo tiene algún problema para realizar su trabajo, se encarga de solucionar estos problemas y que pueda continuar con su trabajo efectivamente.

		<p>3. También si de alguna forma hay alguna duda o hay algún incumplimiento dentro de las metodologías o dentro de los requisitos que tiene el dueño del producto, es la que se encarga de solucionarlo o clarificarlo.</p> <p>4. Mantener los procesos. Se debe encargar de que los miembros del equipo mantengan sus roles al pie de la letra.</p> <p>No tiene una jerarquía superior a la del equipo, simplemente tiene un rol específico que es facilitar y asegurar que se sigan los procesos y que todos los miembros puedan realizar adecuadamente su trabajo.</p>
 <p>Gabriel Cacuago, Wilson Aguilar y Henry Báez</p>	<p>Development team – Equipo de desarrollo</p>	<p>Es el grupo de personas relacionadas con la producción del proyecto. En general, ellos van a ser los encargados de implementar y desarrollar el proyecto.</p> <p>Los roles no son fijos; de hecho, pueden intercambiarse. Cualquiera de los miembros que desee generar el trabajo específico de un rol durante un sprint, lo puede realizar sin ningún problema.</p> <p>Todos son parte del proceso creativo. Al tener la misma jerarquía, la idea es que todos nos concentremos en generar un producto.</p> <p>El equipo va a recibir de la ScrumMaster las instrucciones que se deben cumplir dentro del sprint. Estas instrucciones van a estar definidas dentro de lo que se llama el backlog. Cada uno de los miembros va a comenzar a elegir las diferentes tareas, van a comenzar a asignarlas y, a partir de eso, se va a comenzar a trabajar dentro de un sprint.</p>
<p>Todos los miembros son parte del mismo rango, todos los miembros son parte del mismo equipo y su único objetivo final debe ser siempre producir resultados.</p>		

El Product Owner, la ScrumMaster y el equipo, todos, están comprometidos, porque el resultado final del proyecto va a derivar directamente dentro de su reputación, en la elaboración del proyecto. Por otro lado, aquellos que esperan resultados solamente están envueltos. Ellos desean que el producto se realice y posiblemente colaboren con él, pero directamente el resultado no tiene que ver con sus vidas.

5. Alcance y prioridades de los requerimientos del Product Backlog

El Product Owner, se encarga de vislumbrar lo que va a ser el producto, comprender sus necesidades, también ponerse en contacto de qué es lo que puede necesitar el proyecto. Todos estos requerimientos van a irse asignando en listas, para este caso se utilizará una hoja de cálculo en Excel para ir registrando los requerimientos.

5.1. Product Backlog en Excel

Product Backlog

Fecha de creación: 13 de junio de 2019

ID	Tema	Como un...	se necesita...	así se podrá...	Notas	Prioridad	Status
GBD-001	Datos	Analista	Tener acceso a los datos	Hacer los respectivos análisis de la Información	Los datos están en el INEC	Alta	Terminado
GBD-002	Datos	DBA	Realizar las bases de datos relacionales	Trabajar con los procesos en la Base de Datos	Modelar lógica y físicamente las bases de datos	Alta	Terminado
GBD-003	Datos	DBA	Realizar el Almacén de datos	Trabajar con las dimensiones y tablas de hecho		Alta	Terminado
GBD-004	Datos	DBA	Que todos los datos estén en el almacén de datos	Trabajar con los datos en el Datawarehouse		Alta	En proceso
GBD-005	Datos	DBA	Presentar el diseño lógico y físico de la BDM	Implementar la Base de datos Multidimensional		Alta	En proceso
SL-001	Software	Analista	Determinar las licencias, modelos de negocio y reportes analizados	Obtener una documentación sobre estas implementaciones	Basado en Software Libre	Alta	En proceso
SI-001	Sistema	Usuario	Consultas y gráficas con estadísticas	Tener acceso a la información		Alta	No comenzado
SI-002	Sistema	Usuario	Acceso a los análisis realizados	Tener acceso a la información		Alta	No comenzado
SI-003	Sistema	Deveploment team	Accesso a la información	Realizar toda la programación		Alta	En proceso
SL-002	Software	Administrador - Usuario	Sistema de login	Seguridad de la Información		Alta	No comenzado

SI-004	Sistema	Product Owner	Tener acceso a toda la información de los registros e implementación del sistema	Darle el visto bueno al software		Media	No comenzado
SI-005	Sistema	Administrador	Administración de usuarios	Realizar la gestión de usuarios		Alta	No comenzado
SI-006	Sistema	Product Owner	Implementar la bitácora general del proyecto	Tener un registro histórico de lo que se ha ido realizando	Se enfoca en las necesidades del producto y el usuario	Alta	En proceso
SI-007	Sistema	ScrumMaster	Tener acceso a la bitácora general	Seguir implementando el proyecto junto con el equipo de trabajo		Alta	Terminado
SI-008	Sistema	Development team	Recibir las instrucciones de la ScrumMaster	Seguir implementando en proceso creativo del proyecto	Al culminar la bitácora general se hará una planificación de los sprints para asignar tareas a cada uno de los miembros	Media	En proceso
SI-009	Sistema	Product Owner - ScrumMaster	Presentar de forma parcial las pantallas por las que se manejará el sistema	Tener las bases de la programación gráfica de la página web		Alta	En proceso
GBD-006	Datos	DBA	Crear la BDM	Facilitar el análisis		Alta	En proceso
SL-003	Software	Development team	Crear un repositorio en GitHub	Tener acceso a todos los códigos fuente, scripts y recursos del proyecto		Media	En proceso
SI-010	Sistema	Product Owner - ScrumMaster	Extraer del backlog un subconjunto de requerimientos	Implementarlos en el sprint		Alta	No comenzado

SI-011	Sistema	Product Owner - ScrumMaster	Implementar las historias de usuarios	Describir las funcionalidades que va a tener el software	Alta	No comenzado
SI-012	Sistema	Development team	Implementar el diseño y programación de la página web	Avanzar con los requerimientos	Alta	No comenzado
GBD-007	Datos	DBA	Realizar la ETL	Para implementar la información de la BDR a la BDM Usando Pentaho	Alta	No comenzado
SI-013	Sistema	ScrumMaster	Crear entregables	Programación por pares	Alta	No comenzado
SI-014	Sistema	Development team - ScrumMaster	Demostrar y validar el sprint	Hacer pruebas sobre el código desarrollado	Alta	No comenzado
SI-015	Sistema	Product Owner	Realizar un Sprint review	Aprobar las funcionalidades incorporadas	Alta	No comenzado
GBD-008	Datos	DBA	Crear y publicar los reportes avanzados	Tener conocimiento sobre la implementación del Datawarehouse y el sistema	Alta	No comenzado
SI-016	Sistema	Development team	Implementar JSF a la página web con todos los recursos	Tener una página web amigable a usuario	Media	No comenzado
SL-004	Software	Development team	Crear una página web con Flask	Tener una página web creada	Alta	No comenzado
GBD-009	Datos	DBA	Crear y publicar los cubos OLAP	Construir tableros de mando	Alta	No comenzado

5.2. Product backlog en Trello

Trello es posiblemente una de las mejores herramientas para organizar los proyectos Scrum en línea. Con un "board" se va a crear proyectos. Dentro de Trello, cada uno de estos "boards" nos permite a nosotros crear diferentes tareas.

