DOCUMENTACION ASOCIADA AL PROYECTO

Para desarrollar cada punto de esta guía, usar los formatos vistos en clase, o en las agendas entregadas, o prácticas. También pueden acudir a formatos de libros relacionados.

* 1. Modelo de Requerimentos

Pila de Producto con los valores de Prioridad y Estimación de cada Historia. Ideal si además incluyen la columna de Criterio de Validación.

* 1. Administración del proyecto
     1. Planificacion del proyecto

Plan basado en los Sprints del Proyecto, considerando su velocidad y el valor de un PH.

El plan de Sprints del proyecto tiene que tener mínimamente :

a) El objetivo de cada sprint,

b) el Timebox o caja de tiempo,

c) Las fechas calendario de duración del sprint.

* + 1. Análisis y Gestión de Riesgos del Proyecto
* Identificación de Riesgos
* Evaluación de Riesgos
* Priorización de Riesgos
* Control de Riesgos
* Matriz de Riesgos antes y después de establecer Control.
* Tabla de resultados de la gestión de riesgos
  1. Modelo de Análisis

Diagramas de Clases Esencial

* 1. Modelo de Diseño :
* Diagrama de Clases Detallado : considera clases adicionales de implementación.
* Usar Patrones de Diseño de ser necesario
* Diagramas de Secuencia de algunas historias (mas prioritarias o complejas)
* Diagramas de Actividades de algunas historias (mas prioritarias o complejas)
* Diagrama de Paquetes, para identificar módulos o subsistemas.
* Mapeamiento Objeto Relacional de la Base de Datos
  1. Modelo de Implementación
     1. Construcción
* Reporte de cada SPRINT desarrollado, osea : Pila de cada de Sprint ejecutado(solo contiene las historias desarrolladas en ese sprint), Gráficos de Quemado de Horas y Tareas del Sprint, Revisión de Sprint (observaciones)
* Diagrama de Gantt, de secuencia de Tareas. Determinando Ruta Crítica, Asignación de Recurso Humano sin sobreasignación de ninguno.
* El tablero KAN BAN actualizado en la app de gestión MeuScrum u otra.
  + 1. Aseguramiento de la Calidad
* Pruebas de Unidad, pruebas de caja blanca y negra que hace el desarrollador a la unidad de código elegida, puede ser una clase, una historia. (en lo posible a través del uso de herramientas automatizadas)
* Pruebas de Diseño, pruebas de caja negra que hace el desarrollador a varias clases que trabajan en conjunto o varias historias que se integran (pueden ser manuales o automatizadas)
  + 1. Administración de la Configuración del Software
       - Dirección del Repositorio, actividades de creación del mismo
       - Ejemplo de operaciones más utilizadas sobre el repositorio
       - Composición de la última versión subida (mapa del código)
  1. Despliegue o Entrega
     1. Adjuntar en CD :
        + Código Fuente en Digital.
        + Instalador de la aplicación e instrucciones de Instalación