

Control de documento

Nombre del proyecto	RP CHACHING
Cierre de iteración	13/10/2022-I5
Generador por	Magnolia Hernández Aguilera
Aprobado por	Jesús Adrián López Luevanos
Alcance de la distribución del documento	Control interno para todo el proyecto.

Índice

Sobre este documento	3
Rsumen de la Iteración.....	4
<i>Identificación</i>	<i>4</i>
<i>Hitos especiales.....</i>	<i>4</i>
<i>Riesgos y problemas.....</i>	<i>6</i>
<i>Notas y observaciones.....</i>	<i>6</i>
Asignación de recursos	7
Anexos	8
Glosario de términos	11
Significado de los elementos de la notación gráfica	12
<i>Estereotipado UML utilizado</i>	<i>12</i>
<i>Significado de los elementos No UML</i>	<i>12</i>

Sobre este documento

La calidad se logra por medio de la revisión constante de las actividades que conducen desde la idea al producto. Al momento del cierre de una iteración es buen momento para hacer un alto, y evaluar lo logrado, los problemas encontrados y los retos a enfrentar.

El presente documento marca el final de la iteración 13/10/2022-5I, y contiene una evaluación de los artefactos y actividades realizadas durante la misma.

Se recogen también las impresiones y observaciones hechas durante el desarrollo de la iteración, así como el esfuerzo invertido en cada una de las disciplinas involucradas.

Resumen de la Iteración

Identificación

Código de iteración: I2, E1, C1, T2...

Se suele usar la siguiente convención: I, E, C, T por la inicial de la fase a la que pertenece la iteración: Inicio, Elaboración, Construcción o Transición.

Se sigue con un número o correlativo que cuenta desde uno.

Fecha de inicio y cierre es auto explicativo. Lo mismo con los comentarios, de haberlos.]

Código de la iteración	Fase a la que pertenece	Fecha de inicio	Fecha de cierre	Comentarios
13/10/2022-I5	Transición		14/10/2022	

Hitos especiales

Factor	Métrica	Calificación	Comentario
Corrección	Complejidad	2	La métrica de complejidad nos indica que tan completo está nuestro proyecto y nos facilita medir el grado en que satisface sus especificaciones y ver si realmente se alcanzaron los objetivos del usuario.
Fiabilidad	Exactitud	2	Elejimos la exactitud como métrica ya que nos puede ayudar a medir de manera precisa que tan bien lleva a cabo sus funciones esperadas.
Eficiencia	Eficiencia en la ejecución	1	En este caso se elijo medir la eficiencia en la ejecución para poder determinar la cantidad de recursos que gasta la computadora y el código del programa.
Integridad	Seguridad	1	En integridad es correcto medir la seguridad para controlar el acceso al software o a los datos al personal no autorizado.
Facilidad de uso	Facilidad de operación	2	Enfocados en la facilidad de operación podemos encontrar el esfuerzo requerido para aprender a usar e interpretar la información de entrada y salida que nuestra aplicación ofrece.
Facilidad de mantenimiento	Tolerancia de errores	2	Dependiendo de la tolerancia de errores de nuestra aplicación se verá reflejado el esfuerzo requerido para localizar y arreglar nuestro programa.
Facilidad de pruebas	Facilidad de auditorías	2	En este factor la métrica de facilidad de auditorías nos ayudará a tener en óptimas condiciones la aplicación y así reducir el esfuerzo cuando se necesite probar el programa.
Flexibilidad	Modularidad	1	Tener una aplicación con modularidad nos ayudará a que sea más flexible y reducirá el esfuerzo que se necesite para modificar el sistema operativo.
Portabilidad	Facilidad de expansión	1	En la portabilidad se busca transferir tanto software como hardware de un sistema a otro por eso mismo usaremos la facilidad de expansión como métrica ayudándonos a ver que tan portable puede ser nuestra aplicación y que cantidad de esfuerzo requiere.
Reusabilidad	Consistencia	3	Usando la consistencia como métrica podremos darnos cuenta que tan consistente es nuestra aplicación y así saber que partes de nuestro programa puede ser reutilizada en nuevos proyectos.
Facilidad de operabilidad		1	
		18	

Artefactos y evaluación

Artefacto	Meta (%)	Comentarios
(T08): Tabla de contenido descriptiva	80%	<ul style="list-style-type: none"> Se pudo abarcar más información sobre las características para cada uno de los softwares que se seleccionaron en la investigación. No se comenta de donde se obtuvieron o en base en que rasgos se obtuvieron las calificaciones de los softwares investigados.
(T09): Tabla de contenido descriptiva	100%	<ul style="list-style-type: none"> Se mencionaron los elementos principales de manera clara y concisa.

Artefacto	Aspecto a evaluar	Evaluación	Comentarios
(T08)	Herramientas para boceto de proyectos	<ul style="list-style-type: none"> Investigar la herramienta de software para realizar el diseño de bocetos de vistas para el sistema que se está desarrollando. Dar retroalimentación de las causas por las que se seleccionó la herramienta una en específico. 	
(T09)	Colores principales el software móvil.	<ul style="list-style-type: none"> Selección de los colores para el desarrollo móvil. Significado y enfoque que se busca transmitir con la combinación de colores en los usuarios. 	<ul style="list-style-type: none"> La selección principal se complicó, debido a la amplia variedad de colores y tonalidades que se encontraron. Se busca que la colorimetría tenga

			armonía entre si y guarde un significado.
--	--	--	--

Riesgos y problemas

Riesgo: preocupación por no poder dar fin a las actividades planeadas para el sprint en tiempo y forma, debido a un retraso en el tiempo.

Solución: trabajar horas extras fuera del horario que se tenía establecido y así lograr el objetivo de tener las actividades correspondientes de cada uno de los miembros del equipo listas para la hora que se tenían que entregar.

Implementamos una nueva manera de trabajo dentro del equipo para este tipo de casos, debido a que anteriormente no se tenía una planeación para cuando se presentaran este tipo de situaciones.

Riesgo: choque de ideas a la hora de estar haciendo el diseño de las vistas de las pantallas para la aplicación.

Solución: el equipo completo participo en el diseño teniendo en cuenta la visión para la estética del diseño de las vistas de las pantallas aportando lo que cada uno creía conveniente agregar para hacerlo más atractivo para el usuario.

Se realizo una lluvia de ideas y se seleccionaron las que se consideraron mejores de acuerdo al funcionamiento que se busca que tenga.

Notas y observaciones

A lo largo del sprint se tomó en cuenta la importancia del trabajo en equipo y como este puede llegar a complicar las cosas debido a las distintas opiniones de los integrantes, pero de la misma forma llegar a ser un buen apoyo a la hora de tener el producto que se solicita a tiempo.

Asignación de recursos

Rol	Horas-Hombre	Desempeñado por	Observaciones
Documentador	56	Jesús Adrián López Lueanos	
Analista	56	Magnolia Hernández Aguilera	
Verificador	56	Jesús Rodolfo Terán Cuellar	

Anexos

(T08)

Nombre	Calificación	Descripción
Adobe XD	4.8/5	Adobe XD es una herramienta de diseño basada en vectores para crear interfaces de usuario intuitivas y bocetos de páginas interactivos.
Figma	4.6/5	Figma es una herramienta de diseño basada en la nube con una interfaz de arrastrar y soltar para diseñar y crear prototipos de aplicaciones rápidamente
Wireframe.CC	4/5	Wireframe.CC es una de las mejores opciones se necesitas una herramienta simple y eficiente para crear un boceto de página web o aplicación móvil. Esta herramienta basada en la web tiene una interfaz ordenada y fácil de usar.
Cacoo	4/5	Cacoo es una herramienta de diagramación virtual que admite varios proyectos colaborativos. Aunque no se creó específicamente como una herramienta para crear bocetos de páginas web, esta ofrece una amplia galería de plantillas e integraciones para hacer que el proceso sea más eficiente.
Balsamiq	4.3/5	Balsamiq es una herramienta que permite a los usuarios crear fácilmente prototipos. En lugar de enfatizar detalles complejos, este simplifica el proceso de diseño al producir bocetos que se enfocan más en el contenido y la estructura.

Retroalimentación (T08)

- A la hora de seleccionar el software para crear el diseño visual de las vistas para el desarrollo móvil que se está haciendo, se consultó el top de mejores herramientas del 2022.
- Se selecciono Balsamiq, debido a que se busca un software que sea simple de usar para que todos los miembros involucrados en el diseño no tengan dificultades con entender su funcionamiento.
- Tiene función de adición rápida, permite agrega elementos de la interfaz de usuario fácilmente.
- Cuenta con distintas opciones de exportación, como PNG, PDF y JSON.

(T09)

Color	Psicología del color
Violeta	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizado generalmente para representar símbolos creativos y originales. • Espiritualismo. • Autenticidad.
Verde	<ul style="list-style-type: none"> • Asociado con la naturaleza, la tranquilidad y la salud. • En colorimetría tiene un efecto armonizador o de balance, es muy estable. • Se utiliza en el medio digital para serenar a los usuarios.
Negro	<ul style="list-style-type: none"> • Usado frecuentemente en diseños vanguardistas. • Usado para las tipografías y otras partes funcionales debido a su neutralidad. • Sensación de sofisticación
Blanco	<ul style="list-style-type: none"> • Funcionar bien con cualquier otro color. • Es considerado un fondo neutral que permite a los otros colores tener mayor participación. • Ayudar al diseño a mantener limpieza y simplicidad.
Gris	<ul style="list-style-type: none"> • Color neutro. • Grises ligeros se pueden utilizar en lugar de blanco en algunos diseños, y grises oscuros pueden ser utilizados en lugar de negro. • Conservador y formal.

Retroalimentación (T09)

El acertar en los colores no es una mera cuestión de estética o de seguir la moda en cuestión de diseñar aplicaciones. Debemos recordar que el color también es una forma de comunicar, por eso cada uno de ellos significa algo diferente. Con la historia de colores que se seleccionaron se busca que el desarrollo móvil sea atractivo a los usuarios y ayude a ser considerado éxito.

Glosario de términos

Balsamiq Mockups: programa de escritorio para realizar prototipos de proyectos

Significado de los elementos de la notación gráfica

Estereotipado UML utilizado

Significado de los elementos No UML