



Control de documento

Nombre del proyecto	RP COACHING
Cierre de iteración I2	16-23/09/2022
Generador por	Magnolia Hernández Aguilera
Aprobado por	Jesus Adrian Lopez Luevanos
Alcance de la distribución del documento	Control interno para todo el proyecto.

Índice

Sobre este documento	3
Resumen de la Iteración.....	4
Identificación	4
Hitos especiales	5
Artefactos y evaluación	6
Riesgos y problemas	6
Notas y observaciones.....	7
Asignación de recursos.....	8
Anexos.....	9
Glosario de términos	11
Significado de los elementos de la notación gráfica	12
Estereotipado UML utilizado.....	12
Significado de los elementos No UML.....	12

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 I5-16/10/2022, 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
I5	Inicio	16/10/2022	21/10/2022	Los días para trabajar en el sprint se redujeron debido a que además de las actividades que se tenían planeadas en el sprint, se desarrollaron más tareas que tenían que ver con la materia para entregar.

Hitos especiales

En esta etapa del desarrollo del proyecto final, los sprint's cada vez están siendo más enfocados a la programación y detalles de la aplicación móvil.

La supervisión se esta basando en la codificación y avances en la programación que se están teniendo.

Factor	Métrica	Puntuación	Comentario
Corrección	Complejidad	2	La métrica de complejidad nos indica que tan completo está nuestro proyecto y nos facilita medir el grado en que satisfacen sus especificaciones y ver si realmente se alcanzan los objetivos del usuario.
Fidelidad	Exactitud	2	Ejemplos la exactitud como métrica es que nos puede ayudar a medir de manera precisa que tan bien funcionan 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 optimas condiciones la aplicación y así reducir el esfuerzo cuando se necesita probar el programa.
Flexibilidad	Modularidad	1	Tener una aplicación con modularidad nos ayudará a que sea más flexible y reducir el esfuerzo que se necesita 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 así 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 operatividad		1	
		18	

Artefactos y evaluación

Artefacto	Meta (%)	Comentarios
(D03) Diagrama de descripción	100%	Se encontró la información necesaria y se resumió de manera óptima.
() Generar funcionalidades de los disparadores de la aplicación		
() Generar animaciones de los ejercicios		

Artefacto	Aspecto a evaluar	Evaluación	Comentarios
D03	Descripción sobre que son los códigos QR	<ul style="list-style-type: none"> • Explicación sobre el concepto de "QR" • Explicación sobre el uso de códigos QR en la aplicación 	Se investigo el tema y se recabo la información necesaria para saber con exactitud sobre lo que son los códigos QR, saber porque se usaran en el desarrollo de la aplicación y el impacto que tiene en la sociedad hoy en día.
GD	Generar las funcionalidades de los disparadores		
GA	Generar las animaciones de los ejercicios para implementar en la aplicación.		

Riesgos y problemas

Riesgo: falta de reuniones para verificar el avance del proyecto conforme a la entrega de cada sprint, debido a que los miembros del equipo estaban confiados en que el desarrollo iba avanzando de manera óptima.



Solución: se realizó una reunión en la cual se hablaron de los temas que aún no se habían tocado durante el desarrollo y agregar al cronograma para posteriormente incorporarlas los siguientes sprints.

Notas y observaciones

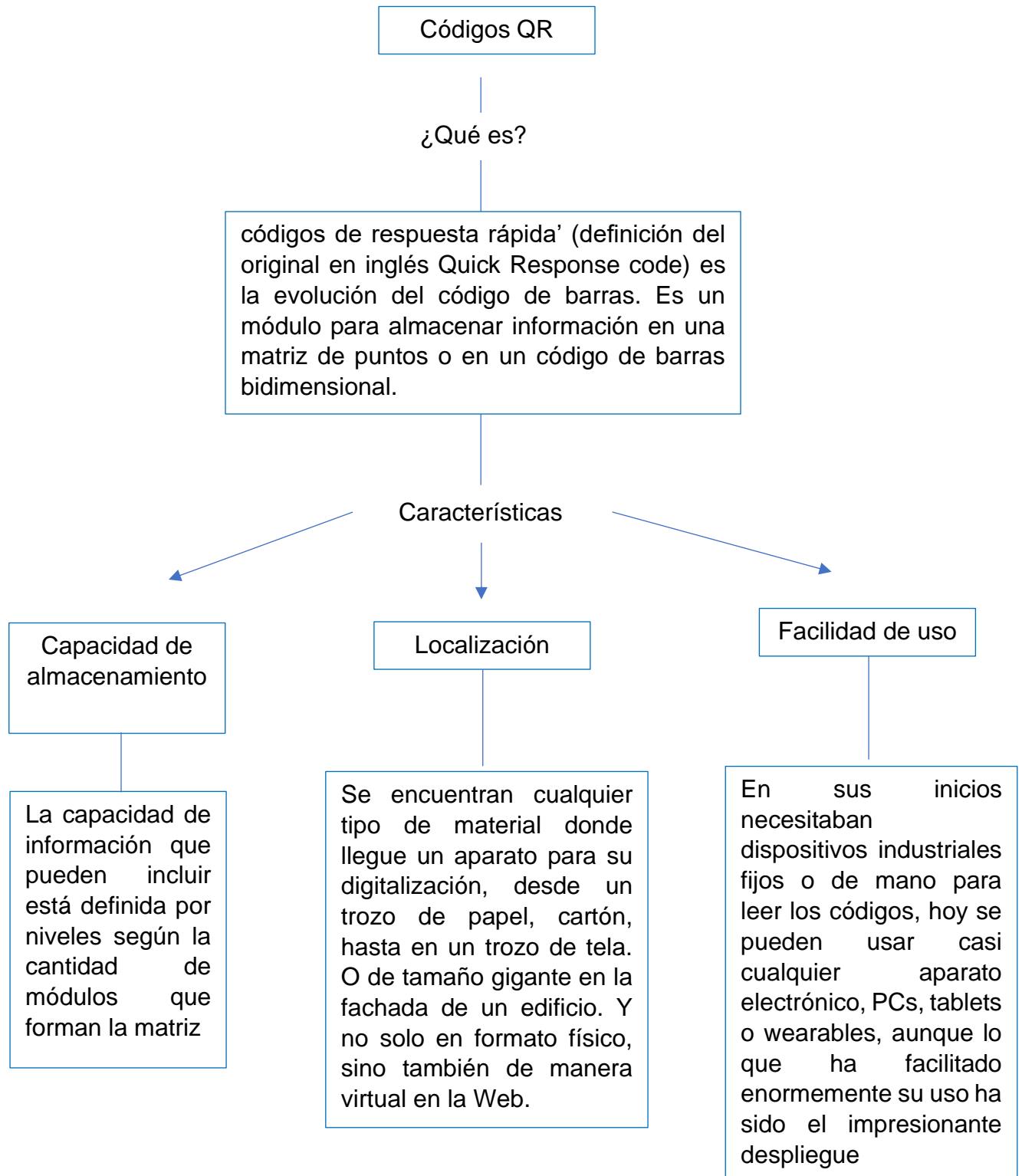
El desarrollo del sprint no se vio tan afectado por la suspensión de actividades escolares por el foro académico que se llevo a cabo este jueves y viernes.

Asignación de recursos

Rol	Horas-Hombre	Desempeñado por	Observaciones
Analista	56	Magnolia Hernández Aguilera	
Verificador	56	Jesus Rodolfo Terán Cuellar	
Documentador	56	Jesus Adrian Lopez Luevanos	

Anexos

(D03)



Retroalimentación (D03)

Con la creación de los códigos Qr se facilitaron demasiado las cosas en cuestión de almacenar información, ya que se pueden utilizar en casi cualquier industria que se aventure a usarlos.

Con la reciente pandemia tuvieron un auge que los posiciono en el lugar que están hoy en día, debido a esto los encontramos casi en todos lados.

Por esta razón decidimos generar los propios para el desarrollo móvil que se está realizando, sumado a que la mayoría de las personas ya está familiarizada con ellos.

GD

Los disparadores están basados en el logo de la aplicación (O el logo del gym a opción del cliente) con un pequeño diferenciador para que el lector identifique que animación disparar según la maquina o el ejercicio a guardar.

Ejemplo de disparadores QR:



En este caso si se escanea el código nos llevara al enlace de la animación del ejercicio, pero se planea que la animación se muestre sobre el disparador sin necesidad de enlaces aplicando la realidad aumentada, esto solo es un ejemplo del funcionamiento de los QR.

GA

En el diseño de las animaciones queremos que sean dinámicas, entretenidas y fáciles de comprender por parte del usuario esto con la finalidad de mejorar la técnica del entrenamiento. Como ya sabemos los ejercicios estarán separados por:

Ejercicios con maquina



Ejercicios sin maquinas (rutinas)





Glosario de términos

Significado de los elementos de la notación gráfica

Estereotipado UML utilizado

0Significado de los elementos No UML