

Control de documento

Nombre del proyecto	RP COACHING
Cierre de iteración I2	18-04/11/2022
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
<i>Identificación</i>	<i>4</i>
<i>Hitos especiales</i>	<i>5</i>
<i>Artefactos y evaluación.....</i>	<i>6</i>
<i>Riesgos y problemas</i>	<i>8</i>
<i>Notas y observaciones</i>	<i>8</i>
Asignación de recursos.....	9
Anexos	10
Glosario de términos	15
Significado de los elementos de la notación gráfica	15
<i>Estereotipado UML utilizado</i>	<i>15</i>
<i>Significado de los elementos No UML.....</i>	<i>15</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 I8-04/11/2022, 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
I8	Inicio	31/10/2022	04/11/2022	<ul style="list-style-type: none">• Los días para desarrollar el sprint se vieron reducidos debido al día inhábil por la celebración del día de muertos y tareas extras que se pidieron en la materia.• Se agregaron actividades en el cronograma que no se tenían planeadas.

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	Metrica	Calificacion	Comentario
Correccion	Compleitud	2	La metrica de completitud nos indica que tan completo esta 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	Elijimos la exactitud como metrica ya que nos puede ayudar a medir de manera precisa que tan bien lleva acabo sus funciones esperadas.
Eficiencia	Eficiencia en la ejecucion	2	En este caso se elijio medir la eficiencia en la ejecucion para poder determinar la cantidad de recursos que gasta la computadora y el codigo 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 informacion 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 vera reflejado el esfuerzo requerido para localizar y arreglar nuestro programa.
Facilidad de pruebas	Facilidad de auditorias	2	En este factor la metrica de facilidad de auditorias nos ayudara a tener en optimas condiciones la aplicación y asi reducir el esfuerzo cuando se necesite probar el programa.
Flexibilidad	Modularidad	2	Tener una aplicación con modularidad nos ayudara a que sea mas flexible y reduira el esfuerzo que se necesite para modificar el sistema operativo.
Portabilidad	Facilidad de expansion	1	En la portabilidad se busca transferir tanto software como hardware de un sistema a otro por eso mismo usaremos la facilidad de expansion como metrica ayudandonos a ver que tan portable puede ser nuestra aplicación y que cantidad de esfuerzo requiere.
Reusabilidad	Consistencia	3	Usando la consistencia como metrica podremos darnos cuenta que tan consistente es nuestra aplicación y asi saber que partes de nuestro programa puede ser reutilizada en nuevos proyectos.
Facilidad de operabilidad		1	
		20	

Artefactos y evaluación

Artefacto	Meta (%)	Comentarios
(T10) Requerimientos mínimos para la instalación de unreal engine	100%	
(INST02) Instalación de unreal engine	100%	
(T04) Generar pantalla principal para el desarrollo de la aplicación móvil.	100%	
(D04) Búsqueda y selección de ejercicios y rutinas que tendrá la aplicación móvil.	100%	Se encontró la información necesaria y se seleccionó la más importante

Artefacto	Aspecto a evaluar	Evaluación	Comentarios
(T10)	Requerimientos mínimos para la instalación de unreal engine	<ul style="list-style-type: none"> • Cuales son los requerimientos con los que debe contar un equipo para el correcto funcionamiento del motor de desarrollo. • Verificar si los equipos cuentan con las especificaciones. 	
(EJ02)	Instalación de unreal engine	<ul style="list-style-type: none"> • Verificar que la instalación se haya realizado correctamente. 	
(P02)	Generar pantalla principal para el desarrollo de la aplicación móvil.	<ul style="list-style-type: none"> • Realización de la pantalla de inicio. • Que el diseño previamente realizado sea parecido al diseño final. 	
(D04)	Búsqueda y selección de ejercicios y rutinas que tendrá la aplicación móvil.	<ul style="list-style-type: none"> • Que la selección de ejercicios y rutinas fueran los más utilizados. 	Se hizo una investigación sobre los ejercicios y rutinas que eran aplicados en los gimnasios y se seleccionaron los más utilizados.

Riesgos y problemas

Riesgo: el equipo de desarrollo estaba proponiendo cambiar por completo el entorno de desarrollo para la aplicación a uno nuevo, ya que veían que contaba con distintas herramientas que se pueden implementar en la aplicación móvil.

Solución: para no cambiar abruptamente de el motor grafico de desarrollo en el que ya se está trabajando, se decidió realizar la instalación de otro entorno de desarrollo para hacer una comparación mas afondo de esos dos entornos, realizar pruebas y de esta manera seleccionar uno de ellos para continuar con el desarrollo del proyecto.

Riesgo: no cumplir en su totalidad con las actividades planeadas en cronograma para el sprint, ya que se presentaron distintas ideas y se tuvieron que discutir con el equipo.

Solución: hacer ligeros cambios en el cronograma para no dejar actividades inconclusas.

Notas y observaciones

El desarrollo del sprint no se vio tan afectado por la suspensión de actividades escolares por el festejo de día de muertos.

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	

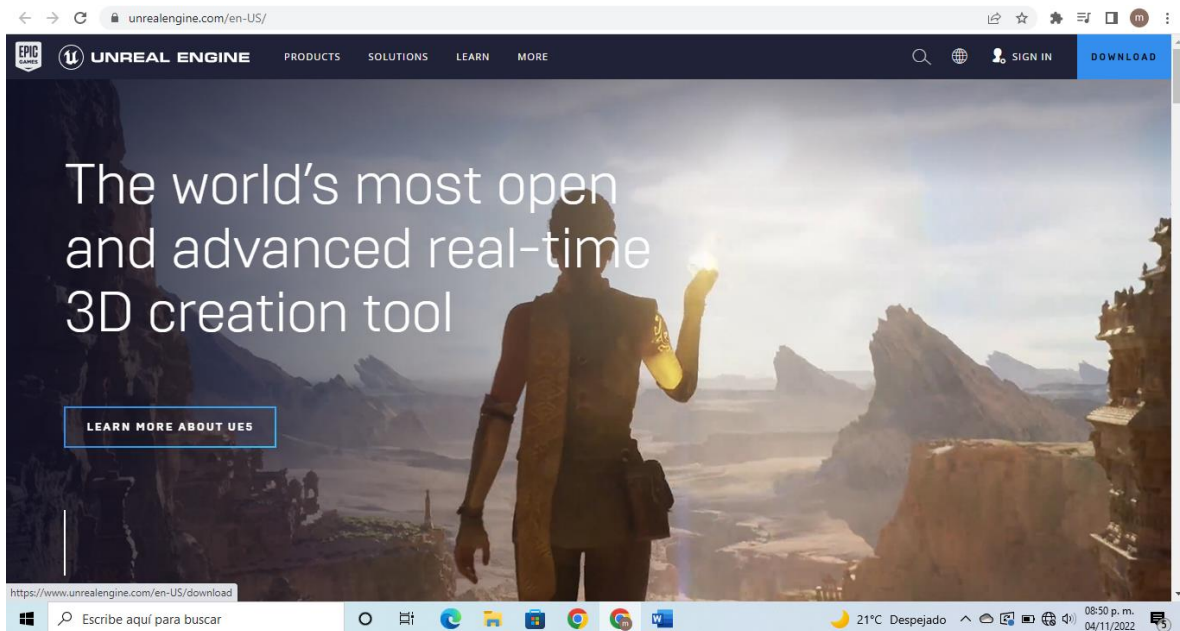
Anexos**T10**

Requisitos mínimos	Requisitos recomendados
GPU: Nvidia GTX 1080 o AMD RX Vega 64 o superior (8GB de VRAM)	GPU: Nvidia GTX 2080 o AMD Radeon 5700 XT (8GB de VRAM)
CPU: procesador de 12 núcleos a 3,4Ghz	CPU: procesador de 12 núcleos a 3,4Ghz
Memoria: 32 GB	Memoria: 64 GB
Espacio libre: 100 GB	Espacio libre: 100 GB

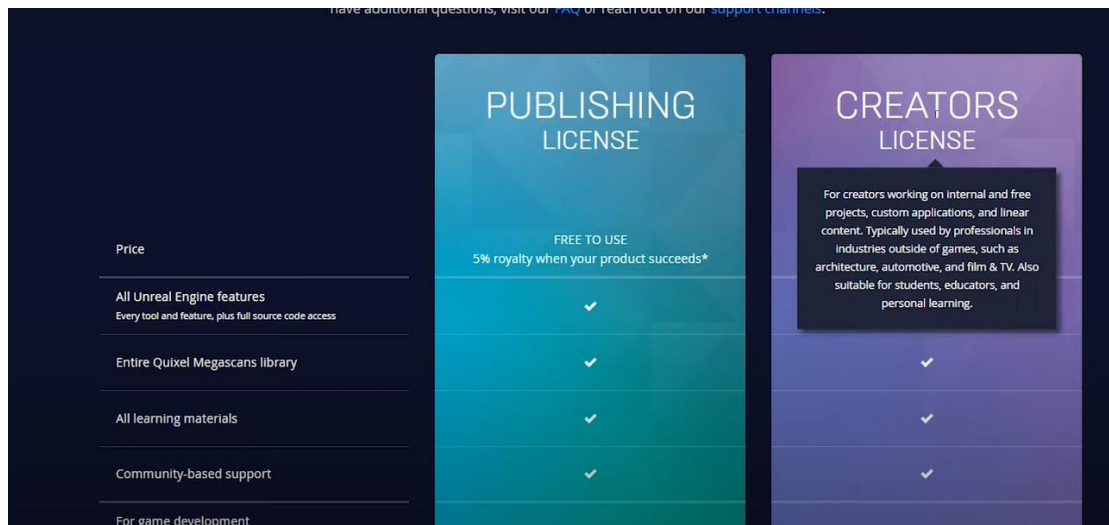
Retroalimentación: el revisar los requerimientos mínimos es para control interno y verificar si se cuenta con el equipo necesario para su instalación.

EJ02

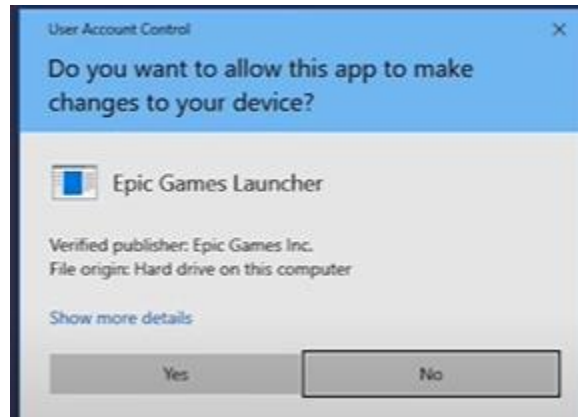
Ingresamos a la página oficial de Unreal Engine, y damos clic en la pestaña, DOWNLOAD.



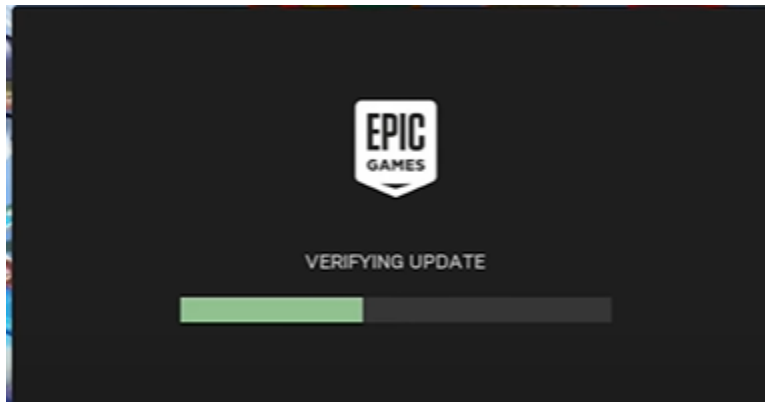
Una vez aquí descargamos la version para creadores.



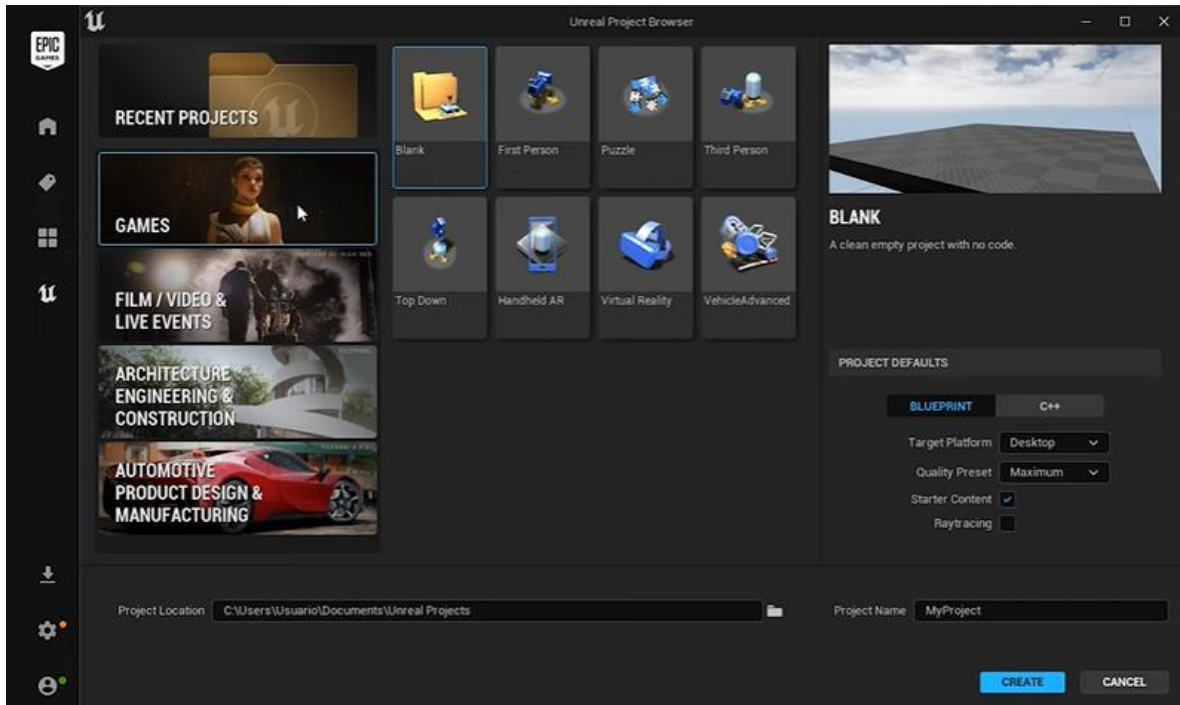
El sistema operativo nos pedirá si deseamos instalar el entorno y damos clic en YES

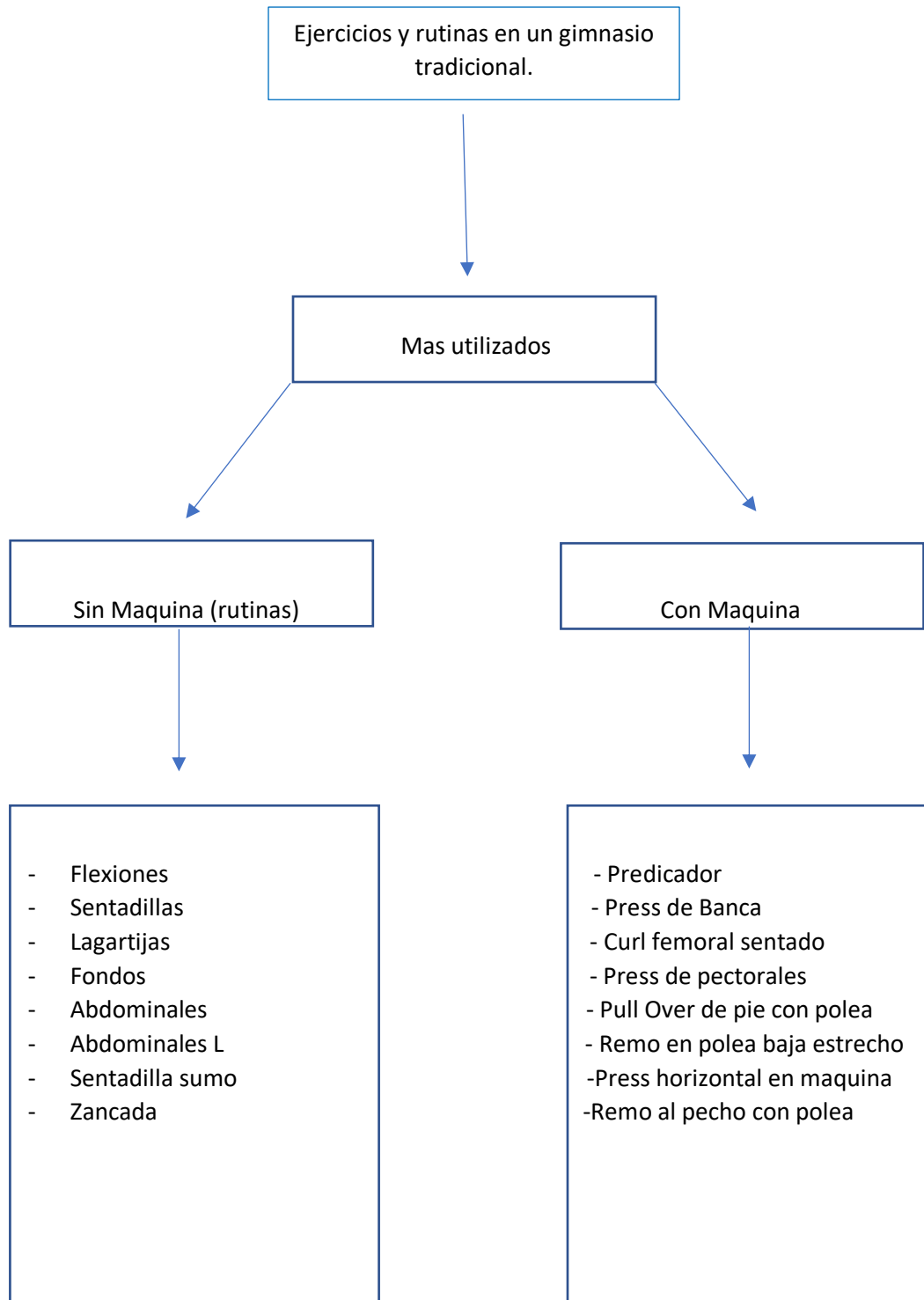


Una vez completado el proceso de instalación el entorno hará verificaciones necesarias.



Hecho las configuraciones necesarias para su uso podemos ver la pantalla de inicio donde se muestran las herramientas con las que cuenta el entorno.





Glosario de términos

Significado de los elementos de la notación gráfica

Estereotipado UML utilizado

0Significado de los elementos No UML