

Obligatorio Ingeniería de Software Ágil

Iteración 4

Informe Académico

Grupo: MP-M6A-04

Alumnos:

Santiago Díaz 240926

Agustina Disiot 221025

Joaquín Meerhoff 247096

Índice

Índice	2
Reflexión DAKI sobre el proyecto	3
Drop	3
Add	3
Keep	3
Improve	3
Lecciones aprendidas	4
Herramientas	4
Metodologías ágiles y formas de trabajo	4
Información demo prototipo	6
Conclusiones	7
Comparación entre objetivos y lo realizado	7

Reflexión DAKI sobre el proyecto

Drop

- No usar Balsamiq para hacer el prototipo.
- No restringirse a un solo tipo de tablero, sino experimentar entre sustentable y ágil.
- No usar Trello para documentar el tablero.
- No tener los días de trabajo tan separados.

Add

- Realizar spikes antes de utilizar nuevas herramientas.
- Documentación de reuniones en días que se trabaje.
- Más instancias de control en la evolución de una historia de usuario de TODO a DONE.
- Carpeta o documento con templates para elementos similares entre sí.
- Herramienta que consolide la documentación y el tablero.
- Definir nuestra variación de Scrum con sus características en el principio del proyecto.

Keep

- Se trabajó siempre al mismo tiempo y en una misma llamada por Discord.
- Buena organización entre integrantes con respecto a horarios.
- Respeto entre los integrantes.
- Se realizó un buen trabajo en equipo.
- Las ceremonias marcadas por Scrum.
- Forma de trabajo en github.
- Se usó Discord para hacer las llamadas entre los integrantes del equipo y mantener la comunicación.

Improve

- Convertir los prototipos existentes a unos más similares a un programa real, eliminando los selectores de escenarios.
- Investigar de mejor manera cómo hacer correctamente las ceremonias de sprint review y sprint retrospective antes de empezar con el proyecto.
- Informarse de artefactos, ceremonias y elementos que afectan la entrega desde un principio.
- Capacidad de distinguir "Épicas" de historias de usuario normales.
- Capacidad de estimar el esfuerzo necesario para una historia de usuario.

Lecciones aprendidas

Herramientas

- Habiendo ya usado otras herramientas para prototipado como Figma, concluimos que Balsamiq no es de las mejores o por lo menos opinamos que Figma es mejor. Además independiente de la herramienta se debería aprovechar las herramientas de prototipado con más profundidad para hacer prototipos más similares a un programa real para que se pueda hacer pruebas de usabilidad más cercanas al producto final
- De la misma forma, nosotros ya habíamos utilizado Notion para crear los tableros y opinamos que este es una mejor opción antes que Trello, porque no solamente permite crear tableros de la misma forma que Trello, sino que estos son más ajustables a lo que el que esté documentando quiera. Esto permitiría tener en una misma herramienta la documentación y el tablero, dejando la posibilidad de hacer referencia desde uno al otro.
- Hubiera sido mejor hacer un spike de las herramientas como Balsamiq antes de empezar a hacer el prototipo, ya que aprender sobre la marcha no fue conveniente a la hora de separar las historias de usuario entre los developers.
- Se utilizó Discord lo cual es una aplicación para realizar llamadas, videollamadas y enviar mensajes, para la interacción entre los integrantes del equipo. Opinamos que es una buena aplicación en la cual se puede crear grupos con gente, compartir pantalla y obviamente comunicarse entre sí.

Metodologías ágiles y formas de trabajo

- Cuando trabajamos en este obligatorio a veces dejábamos muchos días intermedios entre estos días de trabajo lo cual ralentiza el trabajo ya que había que tomarse un tiempo antes de empezar a trabajar de nuevo para ver por dónde íbamos y retomar el curso de trabajo
- Aunque si bien al final de cada día de trabajo se hablaba de que se hizo en ese mismo día, nunca lo documentamos formalmente en papel.
- Cuando se hicieron las user stories teníamos una etapa para crear los escenarios, otra para implementarlas en el prototipo y por último un control de lo hecho con el product owner. En muchos casos recién en el control nos dábamos cuenta que nos faltaba un escenario para una HU por lo cual teníamos que volver a la primera etapa. Pensamos que una forma de evitar esto es poniendo una etapa de control antes de empezar con el prototipado.
- Después de la iteración 1 nos restringimos a tableros sustentables por opinar a primera vista que estos permitían una vista rápida del estado de una historia de usuario, pero podríamos haber aprovechado estas iteraciones como instancias de experimentación con los tableros para distinguir por experiencia ventajas y

desventajas, como que sustentable puede causar problemas si se tienen historias de usuario que pasen por diferentes etapas.

- A medida que avanzamos con los sprints fuimos estimando de mejor manera, pero aun así creemos que todavía no estimamos tan acertadamente.
- Siempre nos pudimos coordinar entre los integrantes del equipo, respetando siempre los horarios de estos, para juntarnos a trabajar todos a la misma hora y en una llamada de Discord. Esto facilitaba la comunicación y hacía más rápida la respuesta si alguno necesitaba ayuda con algo.
- Además de lo dicho en el punto anterior también se mantuvo siempre un ambiente amigable y de respeto entre los integrantes del proyecto lo cual hacía que el trabajo se sintiera más ligero y disfrutable.
- Una de las cosas que se podría haber mejorado al principio del proyecto, es definir en qué aspectos ya sabíamos que nos diferenciaríamos del Scrum normal, como los que si mencionamos: no habría código ejecutable a diferencia de lo esperado en scrum. Una de estas variaciones que no se mencionaron lo suficiente es que el trabajar más de una persona en una tarea lo consideramos como adecuado.
- Aunque en toda iteración (excepto la iteración 1) se realizaron las ceremonias marcadas por Scrum (sprint review y sprint retrospective) es verdad que en un principio no sabíamos bien cómo realizarlas correctamente y hubiese sido mejor investigar de mejor manera el cómo hacerlas antes de empezar con la iteración.

Información demo prototipo

Esta sección del documento sirve para resumir lo mencionado en el video:

El problema a resolver:

- El objetivo era diseñar un programa “app” orientado principalmente a dispositivos móviles del estilo de iOS y Android que tome un lugar entre la competencia de aplicaciones asociadas al Coronavirus. Se planteaba que pudiera no solamente exponer información y noticias, además de poder hacer alertas de contagios, sino también proveer un flujo de comunicación sencillo desde los miembros del ministerio de salud y/o del gobierno a todos los ciudadanos Uruguayos, y al ser para todos los ciudadanos implicaba que el producto resultante fuera accesible para miembros de cualquier edad.

El valor entregado por el producto ideado

- El valor que brindaría el producto ideado sería una opción alternativa en específico al pueblo Uruguayo para informarse y cuidarse durante el tiempo en el que el Coronavirus afecta el comportamiento y la forma de vida de las personas en el país.
- Creemos además que brindar una forma sencilla de comunicar a las personas siendo uno un miembro del gobierno de la salud con la autoridad para informar sobre nuevas normas y desarrollos con respecto al virus, fomentaría el informe más frecuente y por lo tanto mantendría a las personas conscientes de la situación del país y más atentas a su cuidado personal y al de los demás con respecto a los contagios.
- El diseño de la app se hizo con la idea de futuras extensiones de funcionalidades en mente, como una interfaz visual capaz de fácilmente adaptarse a dispositivos de escritorio y de agregar nuevos paneles de información sin causar una modificación costosa o difícil a lo existente, además de utilizar iconos comunes a otras aplicaciones para ser más rápida de aprender a usar.

El flujo del prototipo como si fuera una demo o tutorial.

- Los prototipos en un principio se hicieron como tarjetas y no interactivos de forma que el movimiento entre escenarios se ve afectado en la solución, dando en el prototipo la elección entre distintos escenarios antes de entrar a una sección o “página” de la aplicación. Quizás si se extendiera a más iteraciones el proyecto podría en una tarea mejorar el prototipo para acercarse aún más a un programa corriendo de verdad, pero esto implicaría un spike para aprender mejor la tecnología y herramientas de balsamiq en un sprint como se mencionó en el sprint retrospectivo de la iteración 3.
- Además hace falta el login, y por lo tanto el cambio entre algunos tipos de escenarios sería simulando una funcionalidad aún no implementada si no se hiciera de esta manera.

Conclusiones

Comparación entre objetivos y lo realizado

Al principio de la iteración planteamos las historias de usuario como si fueran el objetivo a cumplir de esta entrega, pero notamos ahora que estuvimos mal en considerarlo de esta forma, ya que las historias de usuario pueden cambiar, pueden agregarse nuevas, y pueden ser modificadas si se consideran incorrectas, lo que llevaría a un objetivo de proyecto inconcreto.

Por lo tanto, nuestro objetivo al principio del proyecto sería realizar un prototipo capaz de ser considerado un prototipo MVP (Minimum Viable Product) que presente una posible app competidora a Coronavirus UY, Covid Visualizar y World O' Meters orientada principalmente para dispositivos móviles como iOS y Android, y esto implicaba implementar las funcionalidades presentes en las apps y páginas con las que se competía además de innovaciones presentes solamente en nuestro objetivo.

Aunque se pudo crear el prototipo para las user stories que consideramos más importantes o principales es verdad que nos hubiese gustado haber hecho por lo menos el login el cual era referenciado en muchas user stories y consideramos que era realmente importante ya que con este hubiésemos podido acercarnos más a un prototipo aún más similar al producto final que nos imaginamos al realizar este proyecto.

Las funcionalidades que logramos incluir en el prototipo son mencionadas en el video demo de esta iteración.

Las más importantes entre estas son la funcionalidad de que un ciudadano uruguayo sea capaz de informarse sobre la situación del país con respecto a diferentes métricas, como casos activos, contagios por zona, su propia agenda de vacunación, y una de las historias de usuario que no logramos hacer, las alertas de contagio.

Para los usuarios de tipo "personal de la salud" logramos incluir las mencionadas en la entrevista a un enfermero en la primera iteración, siendo esta el mostrar la cantidad de agendados contra la cantidad de vacunados para que el personal de la salud se capaz de anticipar posibles aumentos de personas a vacunarse.

El aspecto innovador o que distinguiría nuestra app era el enfoque en incorporar el informar, como miembro del gobierno o ministerio de salud, sobre las noticias, normas y decisiones del gobierno en general a los ciudadanos uruguayos.

Este aspecto lo logramos detallar en el prototipo como se puede notar en el video incluido en esta iteración.