



Jóvenes a
Programar



ETAPA 1

PLANIFICACIÓN DEL PROYECTO

Beatriz Burguez
Sabrina Calero
Gabriela Gutiérrez
Michelle Monzón
Ana Saavedra

13 de octubre del 2024

Grupo 286

ÍNDICE

| | |
|--------------------------|----------|
| INTRODUCCIÓN | 3 |
| OBJETIVOS Y METAS | 3 |
| Objetivos | 3 |
| Metas | 3 |
| SPRINTS | 4 |
| ETAPAS | 4 |
| Primera etapa | 4 |
| Segunda etapa | 5 |
| Tercera etapa | 5 |
| Cuarta etapa | 6 |
| ROLES | 6 |
| PLANIFICACIÓN | 7 |
| CONCLUSIÓN | 7 |

INTRODUCCIÓN

El siguiente informe busca detallar la planificación del proyecto de Testing de Jóvenes a Programar, edición 2024. Dicho proyecto tiene como objetivo realizar el testeo de la página web de Veterinaria Guau Guau, incluyendo en este todas las tareas pertinentes para el mismo: la inspección del software mediante sesiones exploratorias, creación de casos de prueba a partir de la documentación de especificaciones de requerimientos (ESRE), ejecución de casos de prueba, reporte de incidencias, entre otras.

Para una mejor organización, cada estudiante tendrá un rol específico dentro del proyecto, llevando a cabo tareas particulares, además de aquellas tareas de testing que todas las integrantes realizarán por igual, afín de aplicar los conocimientos aprendidos durante el curso.

OBJETIVOS Y METAS

Objetivos:

- Realizar un proyecto de testing en su totalidad, desde la etapa de planificación hasta la finalización de la misma, realizando informes para documentar este proceso, al igual que realizar una presentación final, compartiendo los resultados obtenidos.
- Aplicar las tres áreas trabajadas durante la primera y segunda fase de Jóvenes a Programar: área técnica, competencias transversales e inglés.

Metas:

- Cumplir con los sprints, entregando los documentos necesarios.
- Llevar a cabo un trabajo en equipo satisfactorio, logrando una buena sinergia, participando y colaborando activamente, comunicándonos de forma efectiva y apoyándonos mutuamente.
- Poner en práctica los conceptos aprendidos durante el curso, mostrando conocimientos en tareas que son típicas para testers: pruebas exploratorias, casos de prueba, ejecución de casos de prueba, reporte de incidencias.
- Aplicar técnicas de prueba, como particiones de equivalencia, valores límites, etc.
- Mostrar un amplio conocimiento de las herramientas que suelen utilizarse en empresas de software, como Jira.

SPRINTS

El proyecto tiene una duración de ocho semanas, divididas en Sprints de dos semanas cada uno. Para completar exitosamente cada sprint, se deberán realizar las tareas y entregas pertinentes.

A continuación se indican cada uno, incluyendo sus etapas y las fechas correspondientes.

| Sprint | Etapas | Fechas |
|----------|---------------|--|
| Sprint 1 | PLANIFICACIÓN | del 30 de septiembre al 13 de octubre |
| Sprint 2 | EJECUCIÓN | del 14 de octubre al 27 de octubre |
| Sprint 3 | RETESTING | del 28 octubre al 10 de noviembre |
| Sprint 4 | EVALUACIÓN | del 11 de noviembre al 24 de noviembre |

ETAPAS

Primera etapa: Planificación (entrega 13 de octubre, 2024)

Tiempo de dedicación: 2 semanas, con aproximadamente un total de 20 horas trabajadas por todas las integrantes del equipo.

Durante la primera etapa, se llevarán a cabo las siguientes tareas y actividades:

- Revisión del proyecto, incluyendo su documentación, encargo del cliente y maquetación del software.
- Definición de roles para cada integrante del equipo, determinando las tareas para cada una.
- Creación del documento sobre la planificación del proyecto, incluyendo el diagrama de Gantt, visualizando plazos y tareas.
- Entrega de los documentos correspondientes (individual y grupal) para dar por finalizada esta etapa.

Segunda etapa: Ejecución (entrega 27 de octubre, 2024)

Tiempo de dedicación: 2 semanas, con aproximadamente un total de 25 horas trabajadas por todas las integrantes del equipo.

Durante la segunda etapa, se llevarán a cabo las siguientes tareas y actividades:

- Creación y ejecución de los casos de prueba para confirmar que las especificaciones de requerimientos se cumplen, definiendo la información necesaria para los mismos (particiones de equivalencias, valores límites, etc.).
- Realización, en caso de ser necesario, de la gestión de incidencias de aquellos casos de prueba que hayan fallado mediante la herramienta de gestión seleccionada (Jira).
- Actualización de la documentación del proyecto para que incluya los avances y cambios realizados.
- Realización de cambios necesarios respecto a la retroalimentación recibida, afín de mejorar el proyecto.
- Entrega de los documentos correspondientes (individual y grupal) para dar por finalizada esta etapa.

Tercera etapa: Retesting (entrega 10 de noviembre, 2024)

Tiempo de dedicación: 2 semanas, con aproximadamente un total de 20 horas trabajadas por todas las integrantes del equipo.

Durante la tercera etapa, se llevarán a cabo las siguientes tareas y actividades:

- Confirmación de que los errores de la etapa anterior han sido solucionados.
- Realización de pruebas de confirmación, confirmando que las funcionalidades corregidas no han generado nuevos errores.
- Realización de pruebas de regresión en aquellas áreas críticas del software.
- Documentación de las correcciones y cambios realizados en el software.
- Escritura de un informe de pruebas, incluyendo las pruebas realizadas, los resultados y las recomendaciones.

Cuarta etapa: Evaluación (entrega 24 de noviembre, 2024)

Tiempo de dedicación: 2 semanas, con aproximadamente un total de 20 horas trabajadas por todas las integrantes del equipo.

Durante la cuarta etapa, se llevarán a cabo las siguientes tareas y actividades:

- Evaluación y análisis de los resultados de las pruebas.
- Identificación de puntos fuertes y débiles del software.
- Redacción de un informe ejecutivo, con la información clave del proyecto.
- Preparación y realización de una presentación, con aspectos destacados del informe, dirigido al equipo académico.

ROLES

A continuación, se especifican los roles con sus asignaciones.

Para roles que se considera que podrían requerir una demanda mayor de tiempo y teniendo en cuenta posibles imprevistos que puedan surgir (ejemplo: complicaciones por motivos personales), se asignan suplentes, en donde la persona tomará dicho rol y sus tareas correspondientes por el tiempo determinado.

| Rol | Persona a cargo | Suplente |
|---|------------------------|--------------------|
| Team Manager (Gerente de Equipo) | Beatriz Burguez | |
| Quality Assurance Specialist (Especialista en Control de Calidad) | Ana Saavedra | Gabriela Gutiérrez |
| Documentation Lead (Líder de Documentación) | Sabrina Calero | Michelle Monzón |
| Communication Coordinator (Coordinadora de Comunicación) | Gabriela Gutiérrez | |
| Technical Advisor (Asesor Técnico) | Gabriela Gutiérrez | Todas |
| Co-Language Specialist | Beatriz Burguez y Ana | |

| | | |
|---|-----------------|--|
| (Co-especialista en Idiomas) | Saavedra | |
| Feedback Coordinator (Coordinadora de Retroalimentación) | Michelle Monzón | |

PLANIFICACIÓN

Considerando que se trata de una herramienta gráfica cuyo objetivo es la optimización de la gestión de proyectos, exponemos nuestra planificación a través de un Diagrama de Gantt, que presenta los tiempos de dedicación y los roles previstos para las distintas tareas a realizar.

Para la selección del sistema de gestión a ser utilizado, indagamos sobre distintas opciones, experimentando puntos a favor y en contra. En base a esto, decidimos utilizar Miro para la planificación y Jira para la gestión de incidentes y reportes.

Cabe destacar que la planificación realizada es tentativa y, en caso de ser necesario, será modificada a lo largo de las semanas. Si al finalizar la primera semana de cada etapa, hay tareas que no pudieron concluirse, se reorganizará el diagrama para la segunda semana, a fin de que todo pueda completarse dentro del sprint.

A continuación, se adjunta el link de acceso al Diagrama de Gantt:

https://miro.com/welcomeonboard/Z2ZYRmhTdFcyTWNHVXp1YTJLeXZHS1FINKhwYUFOd1RLZWhVdlBEclKzVEJvc2dNOXVCN2NsUnJObl1lOd0NYS3wzNDU4NzY0NjAyODg3NjQ2NTc5fDI=?share_link_id=639362788321

CONCLUSIÓN

A modo de conclusión, en esta primera etapa del proyecto se desarrolla una planificación que define los roles y responsabilidades de cada integrante del equipo, apuntando a que cada una pueda desempeñarse en función de sus habilidades, disponibilidad e intereses. Además, se establecen los plazos y tiempos para la ejecución y revisión de cada entrega, permitiendo un seguimiento ordenado y eficiente del proceso.