

UNIVERSIDAD PERUANA DE CIENCIAS APLICADAS
CURSO ESPECIALIZADO EN METODOLOGÍAS AGILES SCRUM

GRUPO SCRUM LOVERS
PROYECTO CREDITFAST

Autores:

Fiorella Nieto Noceda

Melody Durand Silva

Julio Alonso Morales Salazar

Víctor Malásquez Porth

Profesor:

Alfredo Pérsico Gutiérrez

Abril, 2018

I. INTRODUCCIÓN

Nuestra experiencia se desarrolla en una Institución Financiera



Incluiremos una alternativa ágil para que nuestros clientes objetivo puedan acceder a un crédito para su desarrollo profesional, curso de especialización, diplomado, maestría y/o afines. Esta propuesta está alineada con el Plan Estratégico de la Institución toda vez que el objetivo es incrementar la colocación de créditos.

II. METODOLOGÍA

Optamos por el esquema de trabajo SCRUM ya que podemos implementar el producto en el menor tiempo posible y ganar la iniciativa de la competencia.

Cabe mencionar, que se requiere de capacitar a la alta dirección y mandos medios de este esquema de trabajo para el logro del objetivo deseado.

III. DESARROLLO DE LA EXPERIENCIA

La iniciativa se da luego que el Product Owner entrevistara a los gerentes de agencia del banco, quienes le manifestaron que clientes preferenciales entre 20 y 30 años requerían de préstamos para su desarrollo educativo.

Por el levantamiento de información del Product Owner, es que proponemos desarrollar una app donde el cliente pueda “Solicitar un Crédito Educativo Ágil” sin asistir a la Institución Financiera y recibir la aprobación del crédito “INMEDIATO”.

3.1 Artefactos

3.1.1 El **Sprint Goal** se define como

La aplicación permite registrar la solicitud de Crédito Educativo y otorgar un préstamo menor e igual a 5,000 nuevos soles.

3.1.2 Product Backlog (Creación de historias)

ID	HISTORIAS DE USUARIOS	PUNTOS
HU-1	El cliente quiere registrar la solicitud de crédito en una aplicación para agilizar el trámite.	3,200
HU-2	El cliente desea poder cotizar diferentes modelos (formas de pago, plazos) en la aplicación para evaluar su mejor opción.	3,200
HU-3	El cliente quiere que la aplicación sea segura por confidencialidad de datos.	2,800
HU-4	El cliente quiere que sea un factor importante la cuenta de haberes que tiene con el banco para la aprobación de su crédito.	2,800
HU-5	El cliente quiere gestionar los trámites documentarios del crédito educativo por el app para no llevar la documentación al banco y ahorrar tiempo.	2,800

3.1.2 Sprint Backlog

SPRINT GOAL
<i>La aplicación permite registrar la solicitud de Crédito Educativo y otorgar un préstamos menor e igual a 5,000 nuevo soles.</i>

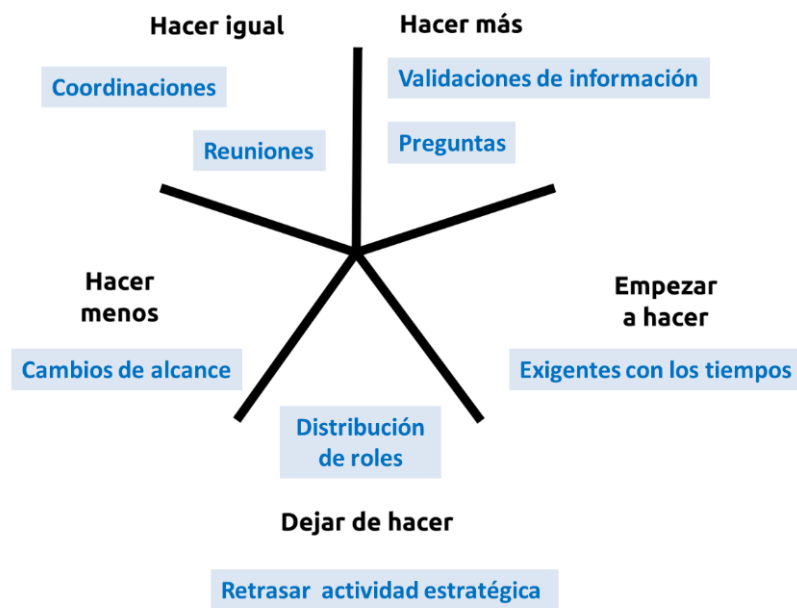
HU-1	CRITERIO DE ACEPTACIÓN	ESTIMACIÓN TOTAL (HORAS)	Alonso (8hx5d)	Fiorella (8hx5d)	Melody (Product Order)	Victor (Scrum Master)	SEM 1
CA1	El cliente registra sus datos personales en la aplicación, se muestra un mensaje de éxito una vez completado el registro						
	TA1-Diseñar el modelo de datos con los campos mínimos necesarios para registrar los datos personales del cliente a. Diseñar campos "Correo electrónico", "Contraseña" b. Diseñar botón "Recordar contraseña" c. Diseñar botón "Me olvidé mi contraseña"	12	12		No Aplica	No Aplica	
	TA2-Crear la base de datos, tablas y procedimientos almacenados	6	6		No Aplica	No Aplica	
	TA3-Crear la interface de usuario para el registro de los datos personales	8	8		No Aplica	No Aplica	
	TA4-Crear las reglas de validación para el registro de datos personales	7	4	3	No Aplica	No Aplica	
HU-3	CRITERIO DE ACEPTACIÓN	ESTIMACIÓN TOTAL (HORAS)	Alonso (8hx5d)	Fiorella (8hx5d)	Melody (Product Order)	Victor (Scrum Master)	
CA1	El cliente utiliza con éxito la prueba Captcha para el registro a la aplicación.						
	TA1- Diseñar captcha	4		4	No Aplica	No Aplica	
	TA2-Crear código interno que identifique la operación	4		4	No Aplica	No Aplica	
	TA3- Crear la interface del captcha con el código interno del servicio	8		8	No Aplica	No Aplica	
CA2	El cliente visualiza un mensaje de confirmación de registro enviado a su correo personal, selecciona el enlace enviado, confirma el registro con un click y visualiza la sección "Solicita tu préstamo"						
	TA1- Diseñar mensaje de confirmación de registro	6		6	No Aplica	No Aplica	
	TA2- Crear enlace desde el aplicativo al correo personal del cliente y viceversa	5		5	No Aplica	No Aplica	
	TA3- Diseñar modelo de registro de datos para la solicitud de préstamo a. Diseñar Campo "Nombres" b. Diseñar Campos "Apellido Paterno", "Apellido Materno" c. Diseñar Campo "Documento de Identidad" d. Diseñar Campo "Cuenta Bancaria", "Banco" e. Diseñar Campo "Ingreos mensual promedio neto" f. Diseñar Campo opcional "Adjuntar documentos"	20	10	10	No Aplica	No Aplica	
		80	40	40	0	0	

HU-2	CRITERIO DE ACEPTACIÓN	ESTIMACIÓN TOTAL (HORAS)	Alonso (8hx5d)	Fiorella (8hx5d)	Melody (Product Order)	Victor (Scrum Master)	SEM2
CA1	El cliente usa el simulador de créditos, cambia los valores "monto" y "plazo" y obtiene las opciones de pago						
	TA1- Diseñar e modelo de datos para los tipo de créditos que visualizará el cliente	9	9		No Aplica	No Aplica	
	TA2-Crear la base de datos, tablas y procedimientos almacenados	6	6		No Aplica	No Aplica	
	TA3-Crear la interface de usuario ára el simulador de créditos	7	7		No Aplica	No Aplica	
	TA4- Crear las reglas de validación para el simulador de créditos	7	7		No Aplica	No Aplica	
	TA5-Crear un mantenimiento de créditos para que el supervisor actualice las tasas y periodos	5	5		No Aplica	No Aplica	
	TA6- Crear un envío de informe del simulador de créditos del cliente vía email, en formato PDF	6	6		No Aplica	No Aplica	
		40	40				

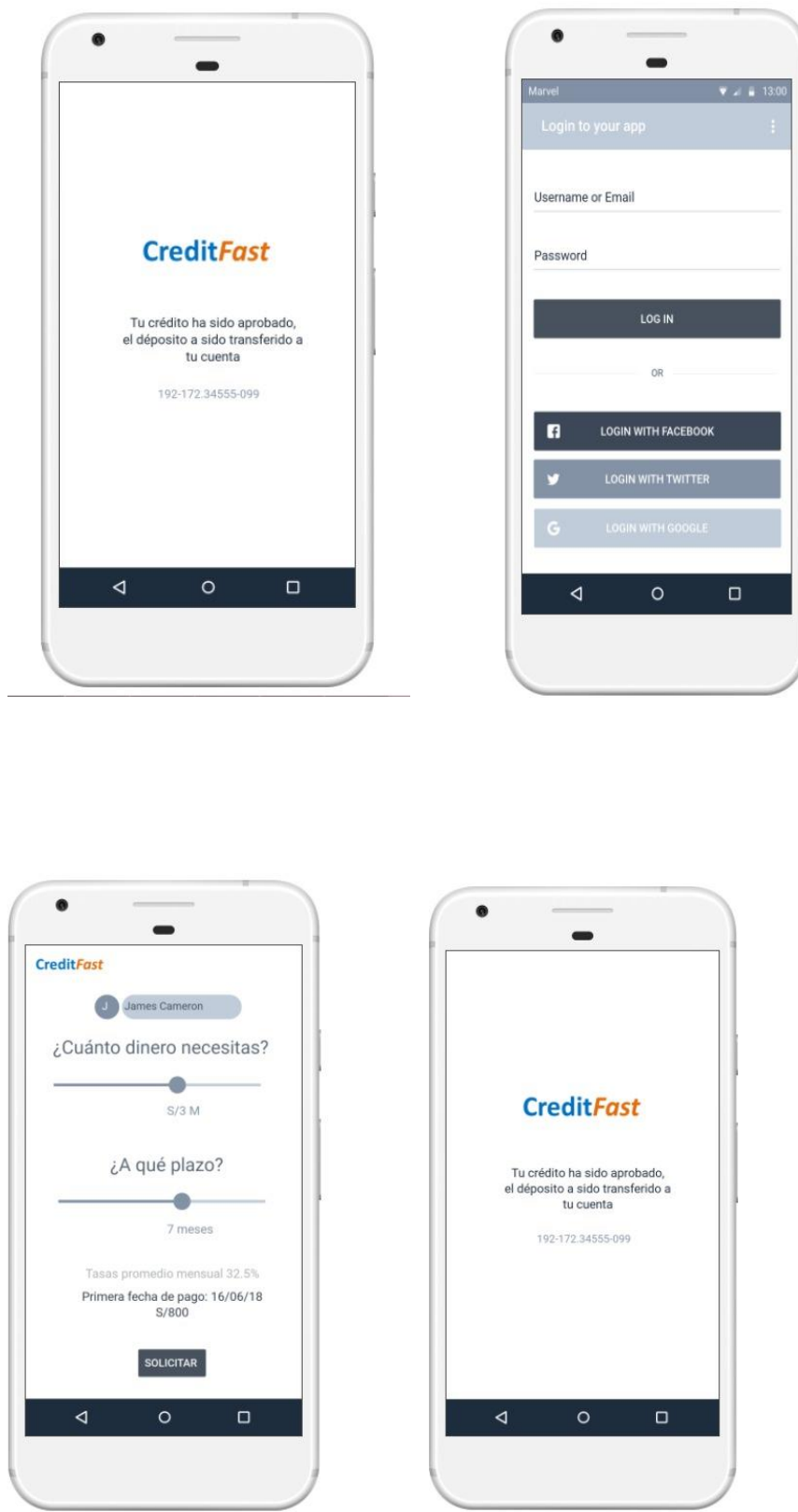
HU-4	CRITERIO DE ACEPTACIÓN	ESTIMACIÓN TOTAL (HORAS)	Alonso (8hx5d)	Fiorella (8hx5d)	Melody (Product Order)	Victor (Scrum Master)	SEM 3
CA1	El Cliente puede ingresar su cuenta de haberes durante la solicitud de su préstamo, obtiene un mensaje de confirmación del monto aprobado que se pueda debitar en su cuenta y puede aceptar el préstamos presionando un botón.						
	TA1- Programar consulta SQL para obtener informacion de la cuenta de haberes.	8	8		No Aplica	No Aplica	
	TA2- Crear regla de validación del campo "Cuenta Bancaria" de la sección "Solicitud de préstamo" con la Base de Clientes y mostrar monto aprobado	6	6		No Aplica	No Aplica	
	TA3- Diseñar mensaje de confirmación del monto aprobado y vincular monto	5	5		No Aplica	No Aplica	
	TA4- Diseñar botón de aceptación del crédito y automaticamente debitar en la cuenta del cliente.	6	6		No Aplica	No Aplica	
	TA5- Diseñar interface de la aplicación con la plataforma de débito bancario	6	6		No Aplica	No Aplica	
HU-5	CRITERIO DE ACEPTACIÓN	ESTIMACIÓN TOTAL (HORAS)	Alonso (8hx5d)	Fiorella (8hx5d)	Melody (Product Order)	Victor (Scrum Master)	
CA1	El cliente puede adjuntar las boletas de pago que hayan sido debitadas en otros bancos, recibos de servicios y documento de identidad. Visualiza un mensaje de éxito una vez completada la carga.						
	TA1- Diseñar el modelo de datos para registrar diferentes archivos	8		8	No Aplica	No Aplica	
	TA2- Crear la base de datos, tablas, procedimientos almacenados	7		7	No Aplica	No Aplica	
	TA3- Crear la interface para cargar archivos	10		10			
	TA4-Crear las reglas de validación para la carga de los archivos (Tipos de archivos, tamaños, resolución)	7		7			
	TA5- Comprobar la compatibilidad de la carga de archivos	8		8	No Aplica	No Aplica	
		71	31	40			

IV Sprint Restrospective

Hemos aprendido mucho en el proceso de este proyecto. Mediante un diagrama de Estrella de Mar mencionamos nuestras lecciones aprendidas.



PROTOTIPO DEL PRODUCTO



Luego de la tercera pantalla debe haber una interfase con la SBS e Infocorp si el cliente califica como “Cliente Normal” el banco recibe la respuesta y el motor de decisiones procede con la opción de “aprobación del crédito”

Finalmente, se narran las incidencias ocurridas durante el proceso y las pruebas de producto, los ajustes a la lista de pendientes (sprint backlog) que se suscitaron por los hallazgos del *product owner* generados en nuevas entrevistas con los usuarios o como resultantes de las reuniones de refinamiento que permitieron considerar ajustes en materia de funcionalidad y alcance. Así mismo, se comenta la decisión a favor de pasar a producción los PMV (producto mínimo viable) de cada sprint, también llamados productos potencialmente desplegados/liberables.

IV. APRENDIZAJE Y CONCLUSIONES

Aprendizaje

- 1- Como experiencia grupal fue excelente, las dinámicas de grupo en clase nos ayudaron al desarrollo del proyecto.
- 2- El conocernos como personas y nuestras características nos permitió realizar la distribución de las actividades dentro del grupo, conocimiento de tecnología, banca, innovación, liderazgo, etc.
- 3- De igual forma en el transcurso del curso nos percatamos de las posibilidades de aplicar el esquema de trabajo SCRUM en nuestros centros de labores.
- 4- Hemos aprendido a trabajar de forma transparente y descubriendo que los errores tienen grandes aprendizajes para el momento del prototipo y durante todo el proceso SCRUM.
- 5- Trabajar en un ambiente de confianza se vuelve vital si bien es cierto todos somos responsables cada uno ocupa de generar valor desde el rol que desempeña en el team SCRUM.
- 6- Es necesario ser transparente para que como equipo Scrum lleguemos a los objetivos del proyecto.

Conclusiones

- 1- El velocity alcanzado por el equipo para el desarrollo del producto se ha mantenido estable de los dos sprints, lo cual nos lleva a precisar que hemos sido retadores y realistas como equipo.
- 2- Los cambios han sido una parte importante para cohesionar al equipo en la flexibilidad orientando esfuerzos a brindar al cliente un producto con valor incremental.
- 3- Usar el marco Scrum permitió al equipo desarrollar diferentes habilidades colaborativas de desafío constante en tiempos generando equipos de alto desempeño