

ACTA DE SEGUIMIENTO

Reunión: N° 1

Cochabamba 04 de Septiembre del 2019

Siendo hoy miércoles a horas 14:15 pm se dio inicio a la reunión del grupo de desarrollo de *Control Z*

Lista de las personas reunidas

Nro.	Nombres	Retraso	Falta	Falta Justificada	Asistencia
1	Ayma Marza Savina	-	-	-	si
2	Chura Valdivia Dagner	-	-	-	si
3	Gomez Ferrufino Melina	-	-	-	si
4	Mamani Choque Ivan	-	-	-	si
5	Quinteros Villarroel Erwin	-	-	-	si

Objetivos de la Reunión:

1. Realizar el Sprint Planning.
2. Asignación de Roles:
Los roles que existen, son los siguientes:
 - 2.1. Desarrollador.
 - 2.2. Modelador y administrador de la base de datos.
 - 2.3. Documentador.
 - 2.4. Otros (se define a criterio del grupo)
3. Asignación de tareas
4. Definir reglas internas del grupo

Definición de reglas internas

Retrasos: El integrante que llegue retrasado, se cobrara una multa de Bs. 5 (dinero que será almacenado en la alcancía).

Además, pasado los 4 retrasos, se le considerará una falta automáticamente, que de igual manera deberá cumplir con su sanción.

Faltas: Las faltas son consideradas graves, puesto que afectan tanto el desempeño del desarrollo del proyecto, además la disconformidad que puede generarse, posteriormente sobre las decisiones que se tomaron.

ü Las faltas justificadas para cada integrante, tienen un total de 3 en todo el semestre.

ü Las faltas justificadas, pueden ser usadas en cualquier momento y como comodines, para poder evitar faltas y la cancelación de sanciones.

Emergencias: En el caso de que un integrante tuviera una emergencia, esta debe ser demostrada de alguna manera, posteriormente a la realización de la reunión.

Sanciones: Las sanciones serán canceladas ese momento, o se dará una fecha y hora en la cual se deberán cancelar.

Tareas: El incumplimiento de las tareas asignadas, serán sancionadas acorde a decisión de los presentes, esto puede ser tanto: incremento de tareas, realización de documentación extra, u otro.

Además, si el incumplimiento es reiterado, el Scrum Master (Grover Moscoso Apaza), tomara medidas drásticas, las cuales influirán en cuanto al desempeño y evaluación del mismo.

Sobre la conducta: Se hará una llamada de atención verbal, teniendo como testigos al resto del team, si la conducta inapropiada continua, se procederá hasta una segunda vez la llamada de atención verbal, la tercera vez, el scrum master tomara riendas para encaminar de alguna manera, esa conducta, que, de alguna manera, es perjudicial para el team.

Sobre el caso de enfermedad, si algún integrante, llega a estar mal, debe de comunicarse lo más antes posible con el scrum master, para poder informar sobre su situación, así de igual manera el scrum master tomará a cargo las tareas que debía cumplir el afectado, si el afectado asiste a un hospital, deberá tener su constancia, para así, mitigar su falta. En otro caso, la decisión será tomada por todo el team, si se lo considerara falta o no.

Observaciones/recomendaciones

La reunión se realizó satisfactoriamente ya que asistieron todos los integrantes.

FIRMAS			
Control Z			
Firma:		Firma:	
Nombre:	Mamani Choque Ivan	Nombre:	Quinteros Villarroel Erwin
Cargo:	Representante legal	Cargo:	Scrum master

Fecha:	04/09/2019	Fecha:	04/09/2019
Firma:		Firma:	
Nombre:	Ayma Marza Savina	Nombre:	Chura Valdivia Dagner
Cargo:	Team	Cargo:	Team
Fecha:	04/09/2019	Fecha:	04/09/2019
Firma:			
Nombre:	Gomez Ferrufino Melina		
Cargo:	Team		
Fecha:	04/09/2019		

AUTOEVALUACIÓN

NOMBRE GRUPO-EMPRESA: **Control Z**

NOMBRE REPRESENTANTE: Iván Mamani Choque

RESPONDA Y/O DESARROLLE SEGÚN SE LE SOLICITE:

1.- INDIQUE EL NÚMERO DE INTEGRANTES Y DETALLE NOMBRES COMPLETOS

- 1- Ayma Marza Savina
- 2- Chura Valdivia Dagner
- 3- Gomez Ferrufino Melina
- 4- Mamani Choque Ivan
- 5- Quinteros Villarroel Erwin

2. DETALLE EL SIGUIENTE CUADRO DE ACTIVIDADES

ACTIVIDAD	HERRAMIENTAS	PRODUCTO	ROL	RESPONSABLE	%CUMPLIMIENTO	OBSERVACIONES
Visualizar Página Principal.	PHP JavaScript Postgres Apache visual Studio code HTML CSS	Mostrar la página principal	Product Owner/ Equipo de desarrollo	Mamani Choque Ivan	95%	No se pudo llegar a crear el color de fondo que el cliente especificó.
Añadir información a las Plantillas de cartas.	PHP JavaScript Postgres Apache visual Studio code HTML	Plantillas con el contenido de la carta	Scrum Master/ Equipo de desarrollo	Quinteros Villarroel Erwin	56%	No se puede visualizar las plantillas con el contenido de la carta al momento de guardarlas

	CSS					
Ingresar con cuenta de usuario.	PHP JavaScript Postgres Apache visual Studio code HTML CSS	Inicio sesion (con contraseña y usuario)	Equipo de desarrollo	Ayma Marza Savina	100%	
Registrar nuevos usuarios.	PHP JavaScript Postgres Apache visual Studio code HTML CSS	Registro de usuarios a la página	Equipo de desarrollo	Chura Valdivia Ruben Dagner	80%	No se llegó a hacer la interfaz de usuario
Visualizar cuentas de usuario.	PHP JavaScript Postgres Apache visual Studio code HTML CSS	Iniciar sesión muestra la pantalla de la cuenta de un usuario x.	Equipo de desarrollo	Gómez Ferrufino Melina	100%	

3. REALICE UNA COMPARACIÓN ENTRE EL COSTO ESTIMADO Y COSTO REAL OBTENIDOS Y JUSTIFIQUE

El costo es aceptable ya que se usó todos los recursos en una mayor parte, no se necesito algun costo extra.

los resultados son satisfactorios el sistema cumple con lo planificado al menos en un 90% de lo acordado.

4. REALICE UNA DESCRIPCIÓN DE LA MODALIDAD DE TRABAJO EN GRUPO, PRO, CONTRAS, RECOMENDACIONES

PRO: La organización de las reuniones, el avance en el transcurso

CONTRAS: La desinformación de la herramientas que se utiliza para el desarrollo

RECOMENDACIONES: El uso correcto de las herramientas como ser para la base de datos y el servidor local, la dedicación a la hora de documentar

5. TOMANDO EN CUENTA LAS HERRAMIENTAS UTILIZADAS PARA EL DESARROLLO REALICE UN ANÁLISIS SOBRE LA PERTINENCIA Y/O UTILIDAD DE LOS MISMOS

Lenguajes de programación:

- > **PHP**
- > **JAVASCRIPT**

Frameworks:

- > **BOOTSTRAP**

Editor de Código:

- > **Visual Studio Code**

Lenguajes de Marcado:

- > **HTML**

Lenguajes de Estilos:

- > **CSS**

Servidor Web:

- > **APACHE**

Bases de Datos:

- > **Postgresql**

6. REALICE UN INFORME DE LAS REUNIONES DE GRUPO LLEVADAS A CABO Y CUÁLES LOS RESULTADOS Y PROYECCIONES EN CADA UNA DE ELLAS

Asistencia Grupal

Fecha	Melina Gomes Ferrufino	Savina Ayma Marza	Erwin Quinteros Villarroel	Ruben Dagner Chura Valdivia	Ivan Mamani Choque	Informe Resultados Proyeccione
18/09/2019	14:00-16:41	14:00-16:40	14:17-16:39	14:21-15:43	14:11-16:40	
19/09/2019	14:08-16:27	14:12-16:30	14:07-16:45	Justificado	14:20-16:45	
20/09/2019	10:00-12:30	10:05-12:00	9:45-11:27	11:35-12:30	09:45-12:30	
25/09/2019	14:15-17:12	14:15-17:12	14:15-17:12	14:18-17:04	14:32-17:12	
26/09/2019	13:36-17:42	13:36-17:42	13:36-17:42	14:00-17:15	13:36-17:42	
27/08/2019	14:15-18:40	14:15-18:40	14:15-18:40	14:15-18:40	14:15-18:40	

4,5,6 planificación de parte A y B

7. REALICE UN COMENTARIO RESPECTO DEL PROYECTO EN GENERAL Y DEL TRABAJO DE EQUIPO EN ESPECIAL.

El proyecto tiene algunas redundancias en los temas de los usuarios y sus roles específicos, sus actividades, el trabajo en equipo es óptimo y genera resultados satisfactorios

AUTOEVALUACIÓN

NOMBRE GRUPO EMPRESA: **Control Z**

NOMBRE INTEGRANTE: Ayma Marza Savina

ROL (ES) : Desarrollador

RESPONDA Y/O DESARROLLE SEGÚN SE LE SOLICITE:

1.- DETALLE EL SIGUIENTE CUADRO DE ACTIVIDADES ASIGNADAS

ACTIVIDAD	HERRAMIENTAS	PRODUCTO	%CUMPLIMIENTO	TIEMPO	OBSERVACIONES
Ingresar con cuenta de usuario.	PHP JavaScript Postgres Apache visual Studio code HTML CSS	Inicio sesion (con contraseña y usuario)	100%	4	

2. REALICE UNA DESCRIPCIÓN DE LA MODALIDAD DE TRABAJO EN GRUPO, PRO, CONTRAS, RECOMENDACIONES

Los equipos en Scrum se conforman con profesionales de las distintas disciplinas necesarias para terminar el proyecto.

Decimos que los equipos transforman el Product Backlog en la funcionalidad del producto.

Los equipos en Scrum:

- ❖ auto-suficientes.
- ❖ auto-organizados.
- ❖ Funcionales.

PRO.- Fue que nos conocemos la mayoría del grupo y nos pudimos comunicar fácilmente.

CONTRAS.- Fue el tiempo, y los retrasos de la documentación.

RECOMENDACIONES.- Dedicar e informarse más en el proyecto.

3. TOMANDO EN CUENTA LAS HERRAMIENTAS UTILIZADAS PARA EL DESARROLLO REALICE UN ANÁLISIS SOBRE LA PERTINENCIA Y/O UTILIDAD DE LOS MISMOS

Mysql nos permite crear una base de datos dinámica ya que se puede exportar e importar y reutilizarlas en otros equipos

AUTOEVALUACIÓN

NOMBRE GRUPO EMPRESA: **Control Z**

NOMBRE INTEGRANTE: Chura Valdivia Rubén Dagner

ROL (ES) : Desarrollador

RESPONDA Y/O DESARROLLE SEGÚN SE LE SOLICITE:

1.- DETALLE EL SIGUIENTE CUADRO DE ACTIVIDADES ASIGNADAS

ACTIVIDAD	HERRAMIENTAS	PRODUCTO	%CUMPLIMIENTO	TIEMPO	OBSERVACIONES
Registrar nuevos usuarios.	PHP JavaScript Postgres Apache visual Studio code HTML CSS	Registro de usuarios a la página	100%		No se llegó a hacer el diseño de la interfaz de usuario

2. REALICE UNA DESCRIPCIÓN DE LA MODALIDAD DE TRABAJO EN GRUPO, PRO, CONTRAS, RECOMENDACIONES

Los equipos en Scrum se conforman con profesionales de las distintas disciplinas necesarias para terminar el proyecto.

Decimos que los equipos transforman el Product Backlog en la funcionalidad del producto.

Los equipos en Scrum:

- ❖ auto-suficientes.
- ❖ auto-organizados.
- ❖ Funcionales.

PRO: La organización de las reuniones y el trabajo realizado en ellas

CONTRAS: El avance del proyecto con retrasos menores pero aceptables

RECOMENDACIONES: Más dedicación para el trabajo del sistema y su respectiva documentación

3. TOMANDO EN CUENTA LAS HERRAMIENTAS UTILIZADAS PARA EL DESARROLLO REALICE UN ANÁLISIS SOBRE LA PERTINENCIA Y/O UTILIDAD DE LOS MISMOS

Manejo de la herramienta phpmyadmin nos facilita de gran manera a la hora de hacer consultas

Visual studio code nos permite trabajar desde consola para guardar cambios directamente

La herramienta del framework bootstrap nos genera mala organización en el tema de los estilos a la hora de hacer los respectivos cambios

S:La herramienta xampp tiene que ser la misma versión para usar el servidor local y la base de datos sino se generará problemas de errores como los caracteres inválidos o fallos en la conexión a la base de datos

AUTOEVALUACIÓN

NOMBRE GRUPO EMPRESA: **Control Z**

NOMBRE INTEGRANTE: Gomez Ferrufino Melina

ROL (ES) : Desarrollador

RESPONDA Y/O DESARROLLE SEGÚN SE LE SOLICITE:

1.- DETALLE EL SIGUIENTE CUADRO DE ACTIVIDADES ASIGNADAS

ACTIVIDAD	HERRAMIENTAS	PRODUCTO	%CUMPLIMIENTO	TIEMPO	OBSERVACIONES
Visualizar cuentas de usuario.	PHP JavaScript Postgres Apache visual Studio code HTML CSS	Iniciar sesión muestra la pantalla de la cuenta de un usuario x.	100%	3 días	

2. REALICE UNA DESCRIPCIÓN DE LA MODALIDAD DE TRABAJO EN GRUPO, PRO, CONTRAS, RECOMENDACIONES

Los equipos en Scrum se conforman con profesionales de las distintas disciplinas necesarias para terminar el proyecto.

Decimos que los equipos transforman el Product Backlog en la funcionalidad del producto.

Los equipos en Scrum:

- ❖ auto-suficientes.
- ❖ auto-organizados.
- ❖ Funcionales.

PRO- Cada persona sabe que es lo que tiene que hacer y no es necesario estar reorganizando una y otra vez las actividades de cada persona.

CONTRA- Uno de los puntos que más resaltó es que hay demasiadas reuniones para poco avance, a veces es muy cansador y estresante reunirse demasiadas veces por el mismo tema, algunos van perdiendo el interés en el proyecto.

3. TOMANDO EN CUENTA LAS HERRAMIENTAS UTILIZADAS PARA EL DESARROLLO REALICE UN ANÁLISIS SOBRE LA PERTINENCIA Y/O UTILIDAD DE LOS MISMOS

Visual studio code es una herramienta muy útil y completa que facilita el trabajo en equipo

AUTOEVALUACIÓN

NOMBRE GRUPO EMPRESA: **Control Z**

NOMBRE INTEGRANTE: Mamani Choque Ivan

ROL (ES) : Representante Legal

RESPONDA Y/O DESARROLLE SEGÚN SE LE SOLICITE:

1.- DETALLE EL SIGUIENTE CUADRO DE ACTIVIDADES ASIGNADAS

ACTIVIDAD	HERRAMIENTAS	PRODUCTO	%CUMPLIMIENTO	TIEMPO	OBSERVACIONES
Visualizar Página Principal.	PHP Java Script Postgres Apache visual Studio code HTML CSS	Mostrar la página principal	95%	2 días	No se pudo llegar a crear el color de fondo que el cliente especificó.

2. REALICE UNA DESCRIPCIÓN DE LA MODALIDAD DE TRABAJO EN GRUPO, PRO, CONTRAS, RECOMENDACIONES

Los equipos en Scrum se conforman con profesionales de las distintas disciplinas necesarias para terminar el proyecto.

Decimos que los equipos transforman el Product Backlog en la funcionalidad del producto.

Los equipos en Scrum:

- ❖ auto-suficientes.
- ❖ auto-organizados.
- ❖ Funcionales.

PROS: Gran disposición por parte del grupo de trabajo y participación con sus preguntas, además de una gran comunicación respecto a dudas sobre el proyecto para así poder solucionar dificultades.

CONTRAS: por la cantidad de miembros se vio que existía diferencias de horarios para lo cual tuvimos que implementar una forma de control de horario entre todos, cosa que ocasionó un poco de aburrimiento y retraso en el trabajo.

RECOMENDACIONES: Descansar en pequeños tiempos para así poder hacer el trabajo más productivo además de hacer seguimiento a los horarios para así poder mejorar en lo que es la metodología.

3. TOMANDO EN CUENTA LAS HERRAMIENTAS UTILIZADAS PARA EL DESARROLLO REALICE UN ANÁLISIS SOBRE LA PERTINENCIA Y/O UTILIDAD DE LOS MISMOS

Resp.- Visual studio code es una herramienta muy práctica para trabajar con otras herramientas como ser git por la terminal que posees directamente, lo cual facilita el versionamiento.

AUTOEVALUACIÓN

NOMBRE GRUPO EMPRESA: **Control Z**

NOMBRE INTEGRANTE: Quinteros Villarroel Erwin

ROL (ES) : Scrum Master

RESPONDA Y/O DESARROLLE SEGÚN SE LE SOLICITE:

1.- DETALLE EL SIGUIENTE CUADRO DE ACTIVIDADES ASIGNADAS

ACTIVIDAD	HERRAMIENTAS	PRODUCTO	%CUMPLIMIENTO	TIEMPO	OBSERVACIONES
Añadir información a las Plantillas de cartas.	PHP JavaScript Postgres Apache visual Studio code HTML CSS	Plantillas con el contenido de la carta	56%	2 Días.	No se puede visualizar las plantillas con el contenido de la carta al momento de guardarlas

2. REALICE UNA DESCRIPCIÓN DE LA MODALIDAD DE TRABAJO EN GRUPO, PRO, CONTRAS, RECOMENDACIONES

Los equipos en Scrum se conforman con profesionales de las distintas disciplinas necesarias para terminar el proyecto.

Decimos que los equipos transforman el Product Backlog en la funcionalidad del producto.

Los equipos en Scrum:

- ❖ auto-suficientes.
- ❖ auto-organizados.
- ❖ Funcionales.

PRO: El grupo se mantuvo informado de todo lo que había que hacer para la siguiente presentación, no hubo discusiones por algunos trabajos dados para casa para completar la información a presentar y se trabajó constantemente cumpliendo las reglas del contrato.

CONTRA: Falta de tiempo en las reuniones para concluir la documentacion al principio luego para el desarrollo del producto se tuvo que hacer horas extras para poder cumplir las tareas al momento de desarrollar o hacer la documentación, retraso de los integrantes de grupo también no se pudo encontrar ambiente para algunas reuniones.

RECOMENDACIONES: La única recomendación que haría al grupo es cumplir la hora de encuentro en las reuniones y tener más tiempo para realizar nuestro trabajo así aprovechar al máximo cada reunión.

3. TOMANDO EN CUENTA LAS HERRAMIENTAS UTILIZADAS PARA EL DESARROLLO REALICE UN ANÁLISIS SOBRE LA PERTINENCIA Y/O UTILIDAD DE LOS MISMOS

Una de las herramientas a usar fue Visual studio Code como editor de código muy fácil de entender y usarlo, también usamos Github fue bueno aprender ya que nos facilitó mucho al momento de hacer la implementación.