

Proyecto Desarrollo de Software

Integrantes:

Jhonathan Baudilio Gómez Montenegro

Omar Hernán Osorio Porras

Diego Geovanny Medina.

Jhonatan Chica Patiño

Presentado a:

Cristian Giovanni Castrillón Arias

Universidad Autónoma de Manizales

Departamento de Ciencias Computacionales

2019

Ingeniería de sistemas

Contenido

1. Introducción	3
2. Metodología de Desarrollo.....	4
a. Fases de la metodología Scrum	4
b. Roles de Scrum.....	5
4. Alcance del proyecto.....	7
5. Product Backlog.....	8
a. Análisis de Requerimientos.....	8
i. Requerimientos Funcionales.....	8
ii. Requerimientos no Funcionales.....	8

1. Introducción

En el presente documento quedará evidenciada toda la información necesaria para desarrollar un sistema que servirá para administrar la revista electrónica para el departamento de ingeniería de la Universidad Autónoma requerido por un cliente en específico. Además de todos los componentes necesarios en el modelo de desarrollo de software.

2. Metodología de Desarrollo

Scrum es un método para trabajar en equipo a partir de iteraciones o Sprints. Así pues, Scrum es una metodología ágil, por lo que su objetivo será controlar y planificar proyectos con un gran volumen de cambios de última hora, en donde la incertidumbre sea elevada.

Se suele planificar por semanas. Al final de cada Sprint o iteración, se va revisando el trabajo validado de la anterior semana. En función de esto, se priorizan y planifican las actividades en las que invertimos nuestros recursos en el siguiente Sprint.

La metodología Scrum se centra en ajustar sus resultados y responder a las exigencias reales y exactas del cliente. De ahí, que se vaya revisando cada entregable, ya que los requerimientos van variando a corto plazo. El tiempo mínimo para un Sprint es de una semana y el máximo es de cuatro semanas.

Entre las principales características de la metodología Scrum , destaca que es un desarrollo incremental en lugar de la clásica planificación del desarrollo completo de un producto o servicio. Los equipos Scrum se caracterizan por ser auto-organizados. Y se centra en el producto final, en la calidad del mismo.

Además, en la metodología Scrum se solapan diferentes fases de desarrollo, en lugar de llevar a cabo una planificación secuencial o de cascada.

Fases de la metodología Scrum

El desarrollo de producto tiene un ciclo de vida en la metodología Scrum. Estas son fases en las que se divide un proceso Scrum:

- ¿Qué y quién? El producto que queremos conseguir una vez terminemos el Sprint, y los roles de equipo con sus tareas asignadas.
- ¿Dónde y cuándo? El plazo y el contenido del Sprint.

- ¿Por qué y cómo? Las distintas herramientas para aplicar esta metodología ágil.

Cada Sprint puede tener una serie de eventos o etapas. Los más comunes son:

1. Reunión para la planificación del Sprint. En ella, se divide el tiempo de duración del Sprint, así como el objetivo y entregable del mismo. Además, el equipo de desarrollo deberá saber cómo realizarlo. Muy parecido a lo que llamamos reunión de Kick off y que puedes descubrir en este curso gratis y online de gestión de proyectos.
2. Scrum diario. Se basa en poner en común y sincronizar actividades para elaborar el plan del día.
3. Trabajo de desarrollo durante el Sprint. Nos aseguramos que los objetivos se están cumpliendo, que no se producen cambios que alteran el objetivo del Sprint y se mantiene un feedback constante con el cliente o dueño del proyecto.
4. Revisión del Sprint. Reunión con el cliente o dueño del proyecto, en la que se estudia y revisa el Product Backlog del Sprint. Se definen los aspectos a cambiar, en caso necesario, de mayor valor o probables para planificarlo en el siguiente Sprint.
5. Retrospectiva del proyecto. Oportunidad del equipo de desarrollo para mejorar su proceso de trabajo y aplicar los cambios en los siguientes Sprints.

Roles de Scrum

La metodología Scrum tiene unos roles y responsabilidades principales, asignados a sus procesos de desarrollo. Estos son:

- Project Owner. Se asegura de que el proyecto se esté desarrollando acorde con la estrategia del negocio. Escribe historias de usuario, las prioriza, y las coloca en el Product Backlog.
- Master Scrum o Facilitador. Elimina los obstáculos que impiden que el equipo cumpla con su objetivo.

- Development team Member. Los encargados de crear el producto para que pueda estar listo con los requerimientos necesarios. Se recomienda que sea un equipo multidisciplinar, de no más de 10 personas. Sin embargo, empresas como Google disponen de unos 15.000 desarrolladores trabajando en una rama del código. Y con una metodología Scrum. La automatización en el testeo explica sobre por qué este gran volumen en el equipo.

3. Alcance

Se realizará una aplicación que ayude a maximizar la productividad en la revista electrónica para el departamento de Ingeniería de Sistemas de la Universidad Autónoma utilizando la metodología SCRUM con la cual después de cada entrega se irán satisfaciendo los requerimientos planteados por el stakeholder

4.Product Backlog

A continuación definiremos el conjunto de tareas que se pretenden hacer durante el desarrollo del proyecto

a. Análisis de Requerimientos

Código	Requisitos
RF01	Los autores de cada artículo podrán enviar sus artículos mediante un enlace que activará la aplicación.
RF02	El archivo enviado por el autor será revisado por un administrador de la revista que una vez hecho dictará si fue aprobado o rechazado.
RF03	El administrador de la revista puede ver el listado de pares y autores de la revista.
RF04	Los pares evaluadores reciben los artículos publicados por los autores.
RF05	El editor de la revista debe poder revisar el estado de los artículos de la revista.
RF06	El editor debe poder publicar los artículos en la página principal de la revista.
RF07	se debe establecer el nivel de privilegios de los distintos tipos de usuarios de la plataforma

Requisitos no funcionales

código	requisitos
RNF01	la página principal debe tener la respectiva información referente a la universidad autónoma de manizales
RNF02	Se debe diseñar la aplicación teniendo en cuenta el modelo vista controlador.
RNF03	El diseño de la aplicación debe ser agradable (amigable), utilizar colores, tipos de letra, tamaño de letra, etc.
RNF04	El software deberá implementar una base de datos.