



Nombre del grupo:	Wise Wallet
Titulación:	Ingeniería del software
Grupo de la titulación (A/B/C/D/...):	A
Número de grupo, dentro del grupo reducido:	GR1-03
Repositorio Github (url):	https://github.com/franra18/WiseWallet.git
Espacio Trello (url):	https://trello.com/b/KsjOFd44
Memoria del proyecto (Google Docs url):	https://docs.google.com/document/d/1yeXdGqyciWbo2FDvcBGJKMdxkrRT2QkFJecdUtmZAVA/edit?usp=sharing

MIEMBROS:

Número de miembro	Nombre	Apellidos	Correo electrónico UMA
1	Francisco	Ramírez Cañadas	franramirez@uma.es
2	Marcos	Luque Montiel	maarcoos_8@uma.es
3	Soraya	Bennai Sadqi	sorayasadqi@uma.es
4	Manuel	Espinosa Llabrés	manuespinosallabres@uma.es
5	Víctor	Gómez Díaz	vgodiaz@uma.es
6	Alberto	Banderas Sánchez	albertobs@uma.es

TABLA DE CONTENIDOS:

SECCIÓN 1: Introducción. Hay que explicar el problema que se intenta solucionar con el sistema software a desarrollar.

Administrar el dinero es un aspecto importante de nuestra vida diaria. En el día a día, es muy fácil perder de vista nuestros hábitos de gasto, lo que genera problemas financieros. Una forma de evitarlo es haciendo un seguimiento de los mismos. Al mantener un registro de lo que gastamos, podemos identificar áreas en las que podemos recortar y ahorrar dinero.

Beneficios de realizar un seguimiento de sus hábitos de gasto

El seguimiento de los hábitos de gasto tiene varias ventajas que pueden ayudarle a lograr la estabilidad financiera. Aquí hay algunos beneficios:

1. Identificar gastos innecesarios

El seguimiento de sus finanzas le ayudará a identificar áreas en las que está derrochando el dinero. Le permite identificar aquellos gastos que pueden reducirse, como salir a cenar con demasiada frecuencia o comprar ropa cara.

2. Una mejor planificación de presupuesto

Esta herramienta le ayuda a crear un presupuesto y planificar mejor sus finanzas. Cuando tenga una idea clara de cuánto dinero entra y sale, podrá asignar mejor sus fondos, pagar deudas y ahorrar para gastos futuros.

3. Detectar y prevenir el fraude

Al revisar periódicamente sus extractos bancarios y facturas de tarjetas de crédito, puede detectar cualquier actividad fraudulenta en sus cuentas, y cualquier transacción no autorizada e informarla de inmediato.

SECCIÓN 2: Roles. Indicar los roles que tiene cada integrante del equipo. Cada uno debe tener dos roles, y cada rol debe estar cubierto, al menos, por dos compañeros. [Recordad que tener un rol significa ser responsable de esa tarea, pero todos los integrantes del equipo deben saber de todas las tareas.]

Los diferentes roles serán: diseñador, scrum master, desarrollador, product owner, tester, analista.

Estos serán los roles que tendremos cada uno de nosotros:

- Marcos: tester y analista.
- Soraya: diseñador y scrum master.
- Fran: scrum master y tester.
- Alberto: analista y product owner.
- Manu: diseñador y desarrollador.
- Víctor: product owner y desarrollador.

SECCIÓN 3: Gestión del Riesgo. Hay que identificar los riesgos del proyecto y, para cada uno, indicar: tipo de riesgo, descripción del riesgo, probabilidad (muy baja, baja, moderada, alta o muy alta), efectos del riesgo (catastrófico, serio, tolerable o insignificante) y estrategia para mitigarlo.

RIESGO	PROBABILIDAD	EFFECTOS	TIPO	ESTRATEGIA PARA MITIGARLO
Es imposible reclutar personal con las habilidades necesarias	Muy baja	Tolerable	Personal	Formar a los integrantes actuales
Personal clave está enfermo o no está disponible en momentos críticos.	Baja	Serio	Personal	Repartir sus tareas temporalmente entre el resto de personal
Los componentes software que se iban a reutilizar tienen defectos que limitan su funcionalidad	Baja	Insignificante	Tecnología	Crear dichos componentes desde cero
Se proponen unos cambios de requisitos que necesitan un importante rediseño.	Moderada	Serio	Tecnología	Reunir a la mayoría de integrantes para trabajar en dichos cambios
Una reestructuración de la organización provoca un cambio de los gestores responsables del proyecto.	Baja	Tolerable	Organización	Informar al nuevo responsable de sus tareas
La base de datos usada en el sistema no es capaz de procesar tantas transiciones por segundo como se esperaba.	Muy baja	Serio	Tecnología	Conectar de nuevo la base de datos
Se subestima el tiempo necesario para el desarrollo del software.	Moderada	Catastrófico	Estimación	Planificar las tareas con antelación y pedir ayuda si es necesario

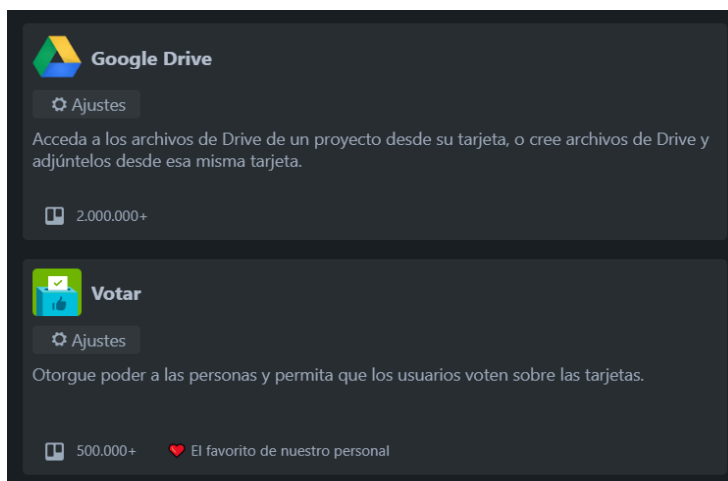
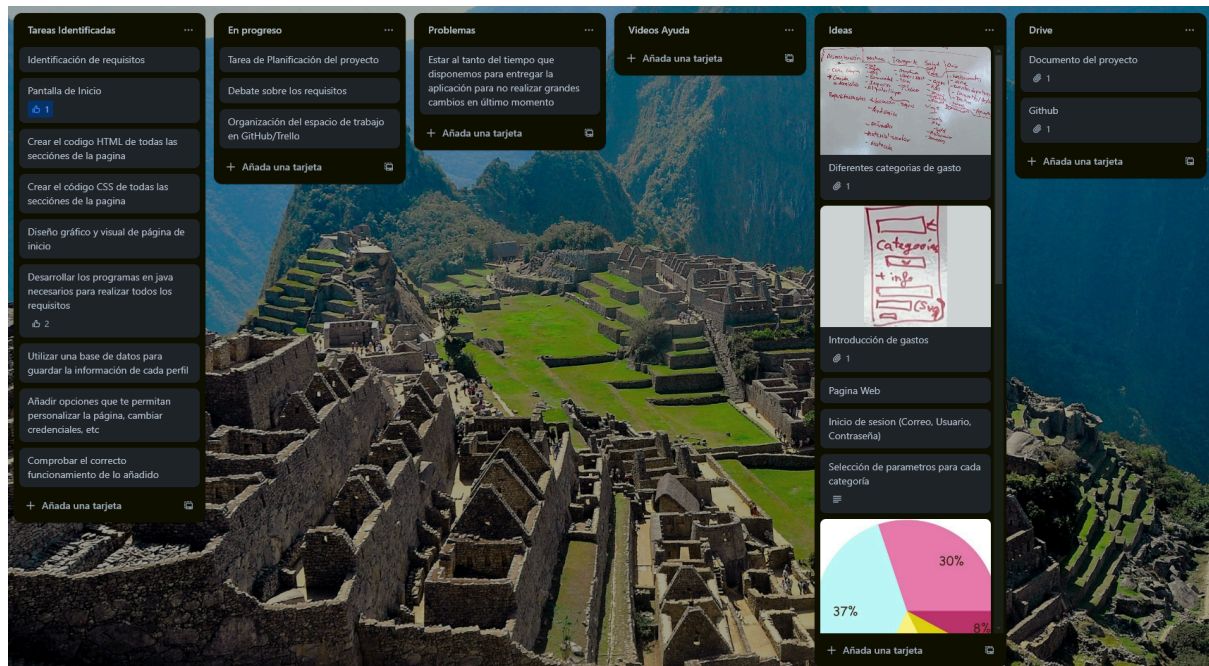
Los clientes no aprecian la magnitud de los cambios de requisitos que proponen.	Moderada	Serio	Requisitos	Proponer otras alternativas
Formación necesaria para el personal no está disponible	Muy baja	Serio	Herramientas	Asignarle otro rol
El índice de reparación de errores está subestimado	Muy baja	Catastrófico	Estimación	Reestructuración de los roles y modificación de los requisitos
El tamaño del software está subestimado.	Alta	Catastrófico	Tecnología	Intentar detectar información o código sobrante y optimizarlo
Falta de entendimiento entre los integrantes de una misma tarea.	Moderada	Tolerable	Organización	Que el scrum master haga de moderador entre ambas partes
Hay algún fallo en el sistema de guardado.	Moderada	Tolerable	Tecnología	Realizar guardados cada cierto tiempo y volver a reconstruir lo que se haya perdido
Sobrecarga de trabajo	Baja	Tolerable	Organización	Repartir las tareas de forma más dividida
Requisitos mal definidos	Moderada	Tolerable	Tecnología	Reunirse y replantear dichos requisitos
Miembros del equipo con actitudes negativas hacia el proyecto sabotean cualquier esfuerzo.	Muy baja	Tolerable	Personal	Intentar que todos los miembros del equipo estén igual de implicados en el proyecto y solucionar cualquier disputa que pueda surgir.
Rendimiento del software no deseado	Baja	Catastrófico	Tecnología	Analizar la parte ineficiente y encontrar un mejor enfoque.
Los componentes técnicos tienen vulnerabilidades de seguridad	Baja	Serio	Tecnología	Intentar no acceder a páginas extrañas o utilizar herramientas que puedan dañar nuestro proyecto.

	Insignificante	Tolerable	Serio	Catastrófico
Muy baja		- Imposible reclutar personal - Actitudes negativas	- Formación no disponible - Base de datos saturada	- Índice de reparación de errores subestimado
Baja	- Componentes reutilizados defectuosos	- Cambio de gestores - Sobrecarga de trabajo	- Personal clave no disponible - Vulnerabilidades de seguridad	- Rendimiento de software no deseado
Moderada		- Falta de entendimiento - Fallo al guardar - Requisitos mal definidos	- Cambios de requisitos - Clientes no aprecian la magnitud de los cambios	- Se subestima el tiempo necesario
Alta		- Tamaño de software subestimado		
Muy alta				

SECCIÓN 4: Planificación. Se debe indicar el modelo de proceso software elegido (y por qué se ha elegido) y pegar capturas de pantalla de los tableros Trello con las tareas identificadas y su organización. Si se han usado módulos (Power-Ups), pegar también capturas de pantalla con lo que muestran. Explicad brevemente las tareas.

El modelo en cascada es el que usaremos, ya que conocemos los diferentes requisitos que son necesarios para este proyecto. Favorable en nuestro caso, ya que nos encontramos en la fase inicial del proyecto. Se procurará en todo momento seguir el flujo secuencial establecido, dando a conocer al cliente todos los requisitos desde el comienzo y contar con una organización en las tareas asignadas, informando al resto del grupo de los avances realizados.

En cuanto a las tareas, vamos a repartir de forma equivalente el desarrollo de código tanto en HTML, CSS y Javascript. Participaremos de forma activa en la aportación de ideas para el diseño de la página, la creación de una base de datos que recoja toda la información que se utilizará y la de un perfil de usuario o casos de uso que describan acciones específicas en la página web, realización de pruebas de calidad, etc.



Estos son los Power-Ups que utilizaremos en principio.

SECCIÓN 5: Herramientas software usadas durante la realización del proyecto. Indicar las herramientas software que se han usado para desarrollar el proyecto hasta la fecha. Cualquier tipo de herramienta: de comunicación, trabajo colaborativo, elaboración de documentos, etc.

Las herramientas que hemos utilizado hasta el momento son: Whatsapp, Trello, Drive, Gmail y GitHub.

