**Proyecto: College Notes**

**Descripción genera**l

Se desarrollará un proceso de software mediante el cual se dedicara a:

-Evaluación de los requerimientos

-Diseño de tareas y procesos

-Prototipado del producto

En el cual de acuerdo a lo definido, se realizarán pruebas en el entorno, de las cuales obtendremos los requerimientos faltantes y se dará a conocer los cambios realizados entre una versión a otra, con el fin de obtener una mejora basados en la aceptación y cumplimiento de los requerimientos y las necesidades de nuestro producto.

**Metodologia**: Desarrollo Ágil (SCRUM)

**Roles:**

Gerardo Hau: Administrador del Proyecto(Scrum Master)

Daniel Pantoja: Team member

Heriberto Loredo: Team member

Kevin Basto: Team member

**Responsabilidades:**

**Gerardo:** Administrador de tareas, registro de avances (bitácora,calendario y porcentaje de avance del proyecto) y gestión de cumplimiento de requisitos.

**Daniel:** Diseño/rediseño del prototipo y analista de requisitos.

**Heriberto:** Desarrollo de prototipos y verificación de cumplimiento de nuevas implementaciones entre prototipos

**Kevin:** Analista de requisitos y aseguramiento de calidad del producto.

Artefactos básicos para la administración del proyecto

**Calendarización del proyecto**: Uso de la herramienta Asana.

**Repositorio documentos**: GITHUB

**Seguimiento y monitoreo del proyecto (Inspecciones diarias y semanales)**

**Diarias:** Se verifica que los procesos fueron cumplidos en tiempo y forma, de la cual se registra en una bitácora el avance a la fecha terminada. En ASANA se realizarán comentarios de los avances y los puntos faltantes sobre la tarea, entre los cuales se refleja su prioridad.

**Semanal:** Se controla un registro del porcentaje general de avance del proyecto, de acuerdo a la cantidad de tareas designadas terminadas o en proceso por cada fase, y se contabilizará la aportación individual mediante el registro de las tareas cumplidas o retrasadas. Se visualizará el avance entre prototipos y su mejora en cuanto al cumplimiento de los requisitos.

Equipo:Asegurarse del rendimiento de los miembros del equipo del proyecto

Cliente:Evaluar la satisfacción del cliente.

Usuario:Evaluar la satisfacción del usuario.

Cambios:Realizar cambios en el plan del proyecto

**Medición individual de contribución medido de forma objetiva (métrica):**

La métrica definida es la siguiente:

Las tareas tendrán un valor de 1, de acuerdo a la falta de experiencia sobre el grado de dificultad de las tareas.

En cada iteración se calculará la suma de todos los puntos por cada fase:

Será la división de puntos totales de cada integrantes en la iteración entre el total de puntos de tareas de toda la iteración. Así se define el porcentaje que aportó cada uno en las iteraciones. Si alguno tuvo una aportación relativamente alta, en la siguiente iteración deberá recibir un número de tareas reducido, con el fin de no sobrecargar sus responsabilidades.

Ahora bien, si hablamos de la aportación al proyecto se debe tomar en cuenta lo siguiente:

-El proyecto es desarrollado en una metodología ágil, y no se puede obtener un porcentaje general del proyecto ya que se va aplicando cambios entre iteración, y en cada iteración se deben realizar ciertas modificaciones. Se ha decidido manejar de la siguiente forma:

Cada fase tiene un valor del 20% en cada iteración, pero tendrá lo siguiente:

De acuerdo a la iteración, de la primera a las siguientes se verifica:

-Si una fase está terminada, se obtiene un 20% del proyecto por esa fase

-Si una fase fue modificada, antes de empezar la nueva iteración se contará el número de tareas nuevas que se creó en esa iteración con el fin de sumarlas con la siguiente, y se sumará con la anterior, con el fin de administrar un porcentaje parcial de la fase de acuerdo a tareas.

Se espera que antes de la segunda entrega, ya este terminada o al menos a punto de finalizar la segunda iteración, con el fin de al menos tener en cuenta el número de tareas ya definidas.

La tercera iteración no se sabrá si estará definida o no de acuerdo a la retroalimentación de la segunda.

Nota:

Se debe de hacer una nivelación cercana entre los puntos entre cada fase con el fin de no sobrecargar

Si alguna tarea no fue terminada (ejemplo, la definicion total de requirimientos) sera tomada en la siguiente fase como una refinación y no como el volver a hacer la tarea, a menos que sea estrictamente necesario.

**Posibles desventajas del proceso propuesto.**

Atrasos entre tareas: Si una tarea está envuelta con el resultado de una (por ejemplo, los requisitos con el diseño), los avances en el prototipado pueden ser frustrados por un atraso, en el cual se desarrolla un prototipo incompleto que ocasionará no una mejora al siguiente sino una carga para el próximo.

Ritmo de trabajo: Debido a que se puntualiza desarrollar un prototipo que será mejorado por evaluación, implica que el equipo de trabajo desarrolle con más rapidez, provocando estrés o insuficiencia por tarea.

Falta de verificación de calidad: Debido al corto tiempo entre entregas, las pruebas podrían conllevar a fallos o a falta de cumplimiento de las necesidades, en las cuales el usuario no esté de acuerdo con el prototipo.

La importancia de una tarea: Al final de cuentas, terminar una tarea es prioridad en el equipo de trabajo pero una simple tarea por importancia, impide que las demás sean realizadas si no tienen tanta relevancia en el trabajo hasta terminar, provocando un retraso el cual se comentó anteriormente.

Fuentes de información:

<https://www.researchgate.net/publication/274379645_Aplicacion_de_Metodologias_Agiles_al_Diseno_de_la_UX>

<https://www.researchgate.net/publication/200085835_International_Standards_for_HCI>

<https://www.researchgate.net/figure/The-star-life-cycle-model-1_fig1_221051183>

<https://dzone.com/articles/5-success-stories-that-will-make-you-believe-in-sc>

<https://www.netxus.org/scrum/apple-y-otras-empresas-que-usan-scrum/>

<https://www.alexanderjsingleton.com/google-adwords-the-art-of-scrum-quintuple-constraint/>