**Universidad del Quindío**

**Programa de Ingeniería de Sistemas y Computación**

**Ingeniería de Software 3- Entrega Seguimiento REQM-PPQA**

**Presentado a: FABER DANILO GIRALDO Presentado por JOHAN LEONARDO GARCÍA**

**CARLOS DANIEL LONDOÑO**

**Practicas del REQM**

* **Entendiendo requerimientos**

Con la metodología XP se realizara el levantamiento de las historias de usuario para identificar los requisitos del proyecto y el alcance del mismo, con el fin de determinar la forma.

Se realizaran 2 reuniones con el cliente donde expondrá el requerimiento en un lenguaje forma, se utilizara una grabadora para evidenciar.

* **Compromisos de requisitos**

Se desarrollaran los requisitos según el análisis generado en el levantamiento de las historias de usuario y se desarrollaran según la complejidad indicada y el tiempo estimado para cada una de ellas.

Se utilizara la plataforma Trello donde se evidenciara las tareas realizadas y las que quedan por alcanzar en cada etapa del proyecto.

* **Gestionar los cambios de requisitos**

Se utilizara herramientas GitHub para llevar las diferentes versiones del proyecto y trabajar sobre las versiones modificadas en cada una de las entregas desarrolladas, por los programadores.

* **Mantener bidireccional la trazabilidad**

Se revisaran los cambios constantes y cumplimientos de metas en establecidas en la plataforma Trello que se podrán evidenciar en graficas BurdDown.

* **Asegurar la alineación entre el trabajo del proyecto y requisitos**

Se mantendrá una revisión constante sobre las tarjetas implementadas en Trello, que se evidenciara el desarrollo de las historias de usuario.

**Practicas del PPQA**

**SG 1 Evaluar objetivamente los procesos y los productos de trabajo**

**SP 1.1 Evaluar objetivamente los procesos**

Se realizará seguimiento por medio de aplicaciones como Trello, para determinar el avance del proyecto, con el fin de realizar las respectivas acciones correctivas, se revisaran periódicamente el avance de las historias de usuario y si objetivamente se está cumpliendo con los detalles mínimos programados para el desarrollo de estas.

Se utilizara Github para evidenciar el avance del proyecto y la constate reuniones diarias del equipo para mantener la comunicación y compartir problemas y soluciones.

**SP 1.2 Evaluar objetivamente los productos de trabajo**

Se Implementaran pequeños programas de prueba si es necesario para evaluar problemas técnicos o de implementación en el desarrollo de las historias de usuario para explorar diferentes soluciones.

Las historias de usuario sustituirán a los documentos de especificaciones funcionales y a los casos de uso, se desarrollaran con el detalle mínimo para que en el momento de la implementación se realice una estimación poco riesgosa del tiempo.

Se desarrollaran “juego de planeamiento” (“Planning game”) donde se realizara el cronograma con todos los actores del proyecto (Cliente, desarrolladores, entre otros)

**SG 2 Proporcionar una visión objetiva**

**SP 2.1 Comunicar y resolver las no conformidades**

Dadas las reuniones acordadas en el cronograma se evaluaran las entregas programadas con el cliente, si en alguna de estas se encuentran no conformidades se realizaran los mecanismos de corrección, sin embargo con la implementación de la metodología Ágil XP, se podrán identificar las inconformidades a tiempo, ya que el cliente al estar involucrado continuamente en el desarrollo podrá intervenir en proceso oportunamente.

**SP 2.2 Establecer los registros**

Se realizarán pruebas de caja negra, donde el cliente deberá especificar escenarios para comprobar las historias de usuario, estos deberán de ser responsables de verificar que los resultados de estas pruebas sean correctos,