

Universidad de Sevilla

Escuela Técnica Superior de Ingeniería Informática

Sprint 1

Progress Report



Diseño y Pruebas II

Curso 2021 – 2022

Grupo de prácticas	E3.03
Autores	Email
Toledo Vega, Jorge	jortolhur@alum.us.es
Márquez López, José Antonio	josmarlop16@alum.us.es
Rodríguez García, Luis	luirodgar3@alum.us.es
Mira Otero, Antonio	antmirote@alum.us.es
Cáceres Gómez, José	joscacgom@alum.us.es
Oñate Parra, Julián	julonapar1@alum.us.es

Repositorio:

<https://github.com/jvegax/Acme-Toolkits>

Índice

1. Resumen ejecutivo	2
2. Tabla de revisiones	2
3. Introducción	2
4. Contenido	3
5. Conclusiones	3
6. Bibliografía	3

1. Resumen ejecutivo

El documento va a consistir en:

- Tabla de revisiones: Se ha actualizado el informe 2 veces
- Introducción: Mostraremos en este documento el progreso a lo largo el entregable 1
- Contenido: Se realizó al principio una valoración sobre las dificultades de las tareas asignadas, se nombró a Jorge como manager y optamos por no establecerse el sistema de premios y castigos.
- Conclusión: Con la experiencia adquirida en DP1 hemos realizado una asignación consistente de las tareas.

2. Tabla de revisiones

Nº Revisión	Fecha	Descripción
1	24/02/2022	Reporte de progreso del Sprint 1
2	26/02/2022	Se ha cambiado la URL del repositorio

3. Introducción

En este documento se describe cómo ha ido el progreso del grupo durante el deliverable 1, contemplando la forma en la que hemos trabajado, la metodología utilizada para distribuir la carga de trabajo, así como el resultado de la propia planificación y si se han obtenido los resultados esperados.

4. Contenido

Al comienzo del sprint se ha llevado por parte de todos los integrantes del grupo una valoración lo más subjetiva posible de la dificultad que entraña cada requisito que nos pedían para este entregable, para luego poder repartirlo de forma más equitativa y así repartir mejor la carga de trabajo, ya que es algo que aprendimos en el anterior cuatrimestre en la asignatura de Diseño y Pruebas 1.

Luego de haber identificado bien las tareas a realizar y su dificultad, se nombró a Jorge como el manager del grupo y developer, y los demás integrantes como Developer del mismo, ya que la asignación de roles fué una tarea implícita que identificamos de la primera clase de teoría, ya que dependiendo de los roles, recae en uno u otro integrante determinadas tareas del entregable. El haber establecido a Jorge como manager y developer hizo que él realizara el reparto de las tareas identificadas al comienzo del sprint, así como la configuración del proyecto e inicialización del repositorio.

Luego de haber asignado las tareas, cada integrante ha ido completando de manera constante y rigurosa todas las tareas que se les han asignado, así como los informes individuales que también se solicitan para este entregable, remarcando que todo se ha completado de forma satisfactoria y a tiempo para la entrega.

Debido a nuestra forma de trabajar y el compromiso total que existe en el equipo, no se ha establecido que se otorguen “premios” ni “castigos” para los integrantes del grupo dependiendo de su desempeño en el mismo, ya que su labor siempre es destacable.

Con respecto a los inconvenientes que hemos encontrado en este sprint, uno de nuestros integrantes tiene un equipo de trabajo con un entorno MAC, lo cual al comienzo del sprint, su tarea de configurar su propio entorno de trabajo se volvió más laboriosa de lo esperado, ya que hasta que posteriormente se subiera una guía de configuración para MAC, las diapositivas solamente contemplaban una guía de instalación para un entorno Windows.

5. Conclusiones

Como conclusión hemos visto lo importante que es conocer a tu equipo, fortalezas y debilidades de cada integrante, cosas ya conocidas debido a nuestro trabajo como grupo en la asignatura de Diseño y Pruebas 1 que cursamos en el anterior cuatrimestre, para poder asignar de forma adecuada la carga de trabajo y poder así tener un mayor control del progreso del proyecto y obtener los resultados esperados.

6. Bibliografía

No aplica.