



Control de documento

Nombre del proyecto	Sistema de Monitoreo y Asistencia
Cierre de iteración	E1 15-October-2021
Generador por	Juan Jesús Arellano Sánchez
Aprobado por	Jorge Gerardo Moreno Castillo
Alcance de la distribución del documento	Control interno para todo el proyecto.



Índice

Sobre este documento	3
<i>Identificación</i>	4
<i>Hitos especiales</i>	4
<i>Artefactos y evaluación</i>	5
<i>Riesgos y problemas</i>	5
<i>Notas y observaciones</i>	8
Asignación de recursos	9
Anexos	10
Glosario de términos	13
Significado de los elementos de la notación gráfica	14
<i>Estereotipado UML utilizado</i>	14
<i>Significado de los elementos No UML</i>	14



Sobre este documento

La calidad se logra por medio de la revisión constante de las actividades que conducen desde la idea al producto. Al momento del cierre de una iteración es buen momento para hacer un alto, y evaluar lo logrado, los problemas encontrados y los retos a enfrentar.

El presente documento marca el final de la iteración [E1], y contiene una evaluación de los artefactos y actividades realizadas durante la misma.

Se recogen también las impresiones y observaciones hechas durante el desarrollo de la iteración, así como el esfuerzo invertido en cada una de las disciplinas involucradas.



Resumen de la Iteración

Identificación

Código de iteración: E1

Se suele usar la siguiente convención: I, E, C, T por la inicial de la fase a la que pertenece la iteración: Inicio, Elaboración, Construcción o Transición.

Se sigue con un número o correlativo que cuenta desde uno.

Fecha de inicio y cierre es auto explicativo. Lo mismo con los comentarios, de haberlos.]

Código de la iteración	Fase a la que pertenece	Fecha de inicio	Fecha de cierre	Comentarios
E1	Elaboración	11-October-2021	15-October-2021	

Hitos especiales

Hito	Cumplido(Si o no)
Para el lunes 11 de Octubre todo el equipo se dará la tarea de buscar softwares para realizar el modelado del proyecto.	Si
Para el martes 12 de Octubre cada integrante del equipo expondrá los mejores softwares que encontraron y se seleccionara el mejor.	Si
Para el miércoles 13 de Octubre se dividió el trabajo entre todos los integrantes del equipo.	Si
Para el jueves 14 de Octubre se realizaron las tareas asignadas.	Si
Para el viernes 15 de Octubre se juntaron los trabajos realizados para realizar el cierre del sprint.	Si



Artefactos y evaluación

Artefacto	Meta (%)	Comentarios
AR01-Crear un diagrama o boceto	30%	La creación de este diagrama nos servirá para estructurar adecuadamente nuestro proyecto y darnos una visión amplia de este a la hora de elaborarlo.
AR02-Crear un modelo 3D	70%	La importancia de elaborar este modelo es que nos permitirá representar el producto de manera precisa para tener una visión global de cómo serán una vez llevados a la práctica.

Artefacto	Aspecto a evaluar	Evaluación	Comentarios
AR01-Crear un diagrama o boceto	Evaluamos las características generales de nuestro proyecto para realizar esta actividad.	100	Buscamos por internet el mejor software gratuito para la realización de este tipo de diagramas o bocetos.
AR02-Crear un modelo 3D	Evaluamos nuestras perspectivas finales sobre el producto y las representamos en este modelo.	100	Igual que en la primera actividad, buscamos el software que más nos gustó para crear el modelado 3D de nuestro prototipo.

Riesgos y problemas

Sprint4

Descripción

- Apoyo Ejecutivo
- Alcance
- Gestión de costos
- Partes interesadas

Fondo

Proporcione un contexto sobre el proyecto o la iniciativa para los que necesita evaluar los riesgos. Incluya enlaces a investigaciones, páginas, etc.

Gestión de riesgos

Identificar y priorizar los riesgos en función de su probabilidad y gravedad. Luego defina qué acciones adicionales necesita tomar para controlar los riesgos y quién debe llevar a cabo estas acciones.

Riesgos

ID	DESCRIPCION	EJEMPLO
RIE-RO-02	Los cambios no son controlados y el alcance está en continuo crecimiento.	El cliente pide ciertos cambios fundamentales, el equipo no trabaja en ellos y el proyecto sigue avanzando
RIE-RO-03	El equipo del proyecto añade sus propias características al producto y estas características no son requerimientos o solicitudes de cambio.	Querer hacer el proyecto al gusto sin tomar en cuenta lo que pide el cliente
RIE-RO-06	Un gran número de solicitudes de cambio dramáticamente aumenta la complejidad del proyecto y distrae las características clave.	El cliente pide cambios de ultimo momento de manera constante y de forma urgente
RIE-RO-07	La falta de identificación de cualquier cambio puede convertirse en un riesgo crítico.	No darle importancia o atención a un cambio requerido
RIE-RO-14	Cuando los requisitos son mal interpretados por el equipo del proyecto se producirá un desfase entre las expectativas, demandas y el trabajo en su conjunto.	Los miembros del equipo no ponen atención a los requisitos del cliente, lo cual provoca que haya errores en el progreso del proyecto

Clasificación de riesgos

Elija su clasificación en función de la probabilidad de que ocurra un evento (desde el más improbable al más probable) y la gravedad de los problemas que podrían surgir cuando se produzca la dosis del evento (desde problemas de viaje hasta problemas importantes)

BAJO	MEDIO	ALTO
<ul style="list-style-type: none">• RIE-RO-03	<ul style="list-style-type: none">• RIE-RO-02• RIE-RO-07• RIE-RO-14	<ul style="list-style-type: none">• RIE-RO-06

Describe varios riesgos (que se pueden codificar por colores según el tipo de riesgo) y luego colóquelos sobre la mesa para promover debates sólidos y facilitar talleres.

PROBABILIDAD	GRAVEDAD			
	BAJO <i>Poco o ningún efecto sobre el evento</i>	MEDIO <i>Los efectos se sienten, pero no son críticos para el resultado.</i>	ALTO <i>Impacto grave en el curso de acción y el resultado</i>	EXTREMO <i>Podría resultar en un desastre</i>

BAJA <i>Es poco probable que ocurra riesgo</i>	RIE-RO-03	RIE-RO-14		
MEDIA Es probable que ocurra un riesgo			RIE-RO-07	RIE-RO-02
ALTA El riesgo ocurrirá				RIE-RO-06

✓ ESTRATEGIAS

ID	ANULACION	DISMINUCION	ID-PL	PLAN DE CONTINGENCIA
RIE-RO-02	<ul style="list-style-type: none"> Enfocarse en los cambios que pide el cliente Estar preparado por si surgen cambios imprevistos 		PLC-RIE-02	<ul style="list-style-type: none"> Priorizar los cambios urgentes Reformular las estrategias de cambios
RIE-RO-03	<ul style="list-style-type: none"> Hacer las cosas como pidió el cliente 		PLC-RIE-03	<ul style="list-style-type: none"> Verificar continuamente las actividades asignadas a cada miembro del equipo
RIE-RO-06	<ul style="list-style-type: none"> Dejar en claro al cliente que los precios pueden variar, comprobando siempre los cambios 		PLC-RIE-06	<ul style="list-style-type: none"> Establecer acuerdos de cambios o devoluciones del proyecto con el cliente
RIE-RO-07		<ul style="list-style-type: none"> Establecer un orden de prioridad en cambios requeridos 	PLC-RIE-07	
RIE-RO-14	<ul style="list-style-type: none"> Anotar siempre lo que dice el cliente Evitar interrumpirlo mientras expresa sus ideas 		PLC-RIE-14	<ul style="list-style-type: none"> Penalizar los errores



Notas y observaciones

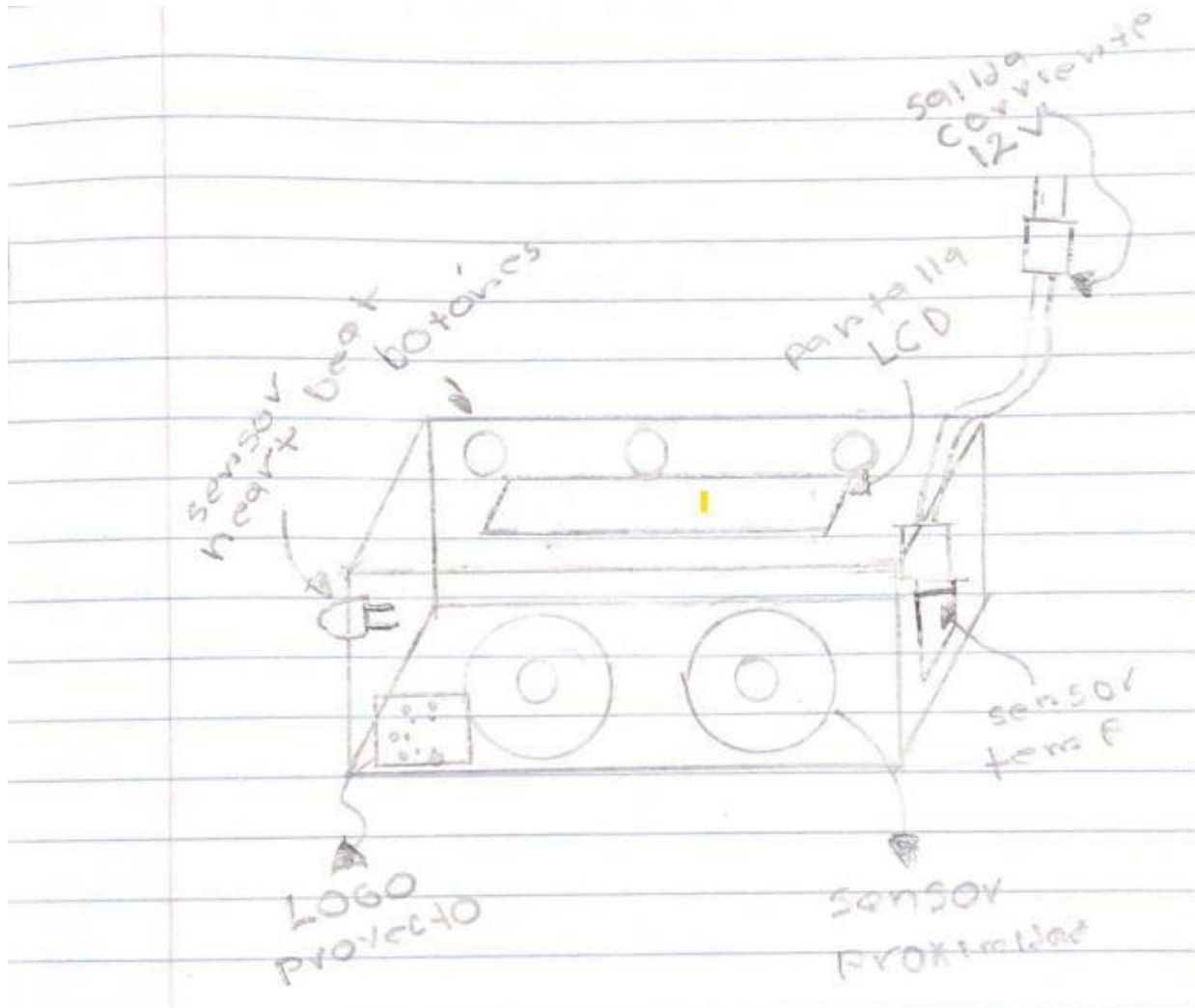
En este sprint iniciamos con la etapa de elaboración, y para empezar esta etapa tenemos que realizar el diseño de nuestro proyecto, para tener una visión de cómo queremos nuestro producto final, cabe recalcar que el modelo diseñado en esta etapa es un boceto que nos servirá de base que se ira modificando y adaptando a las circunstancias que se nos vayan presentando.



Asignación de recursos

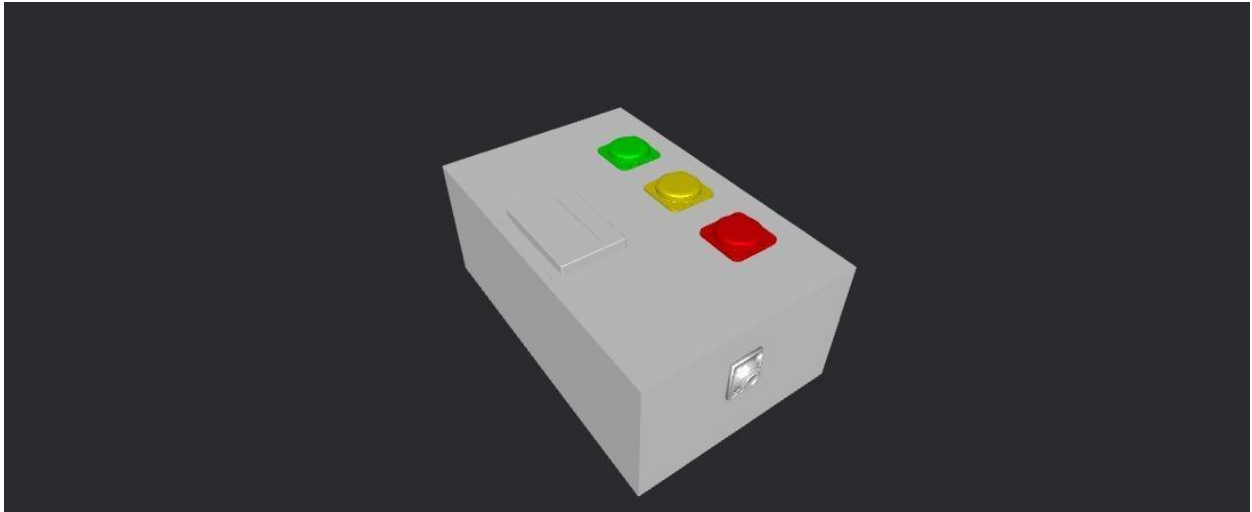
Rol	Horas-Hombre	Desempeñado por	Observaciones
Scrum Master	10	Jorge Gerardo Moreno Castillo	Realizo sus actividades en tiempo y forma.
Programador	10	Alejandro Israel Medina Lujan	Realizo sus actividades en tiempo y forma.
Análisis	10	Juan Jesús Arellano Sánchez	Realizo sus actividades en tiempo y forma.
Análisis	10	José Manuel González Sandoval	Realizo sus actividades en tiempo y forma.
Diseño	10	Juan Carlos Romo Arroyo	Realizo sus actividades en tiempo y forma.

Anexos

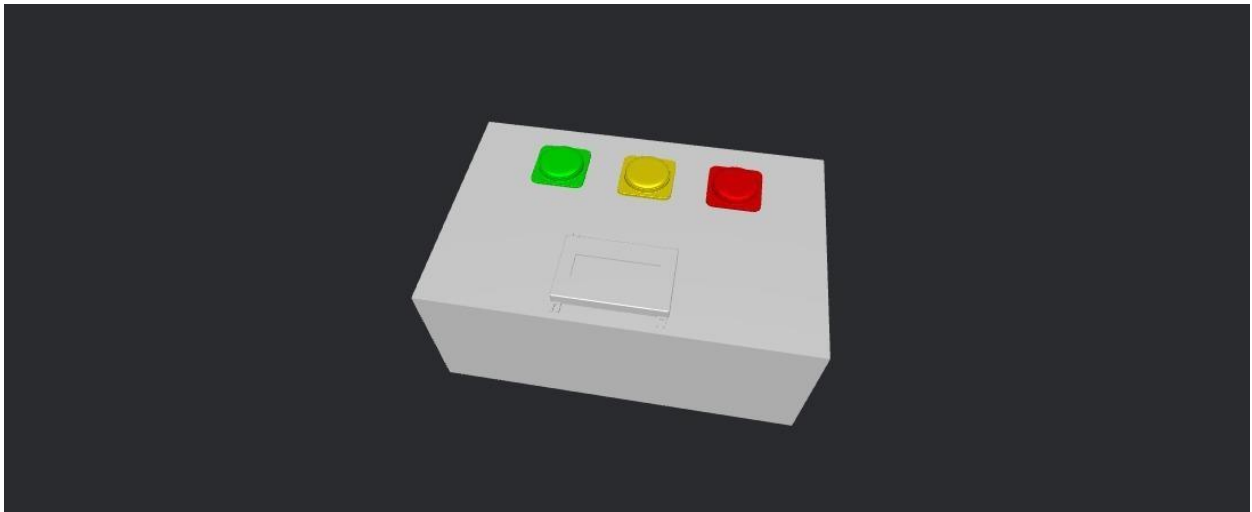


Anexo 1:

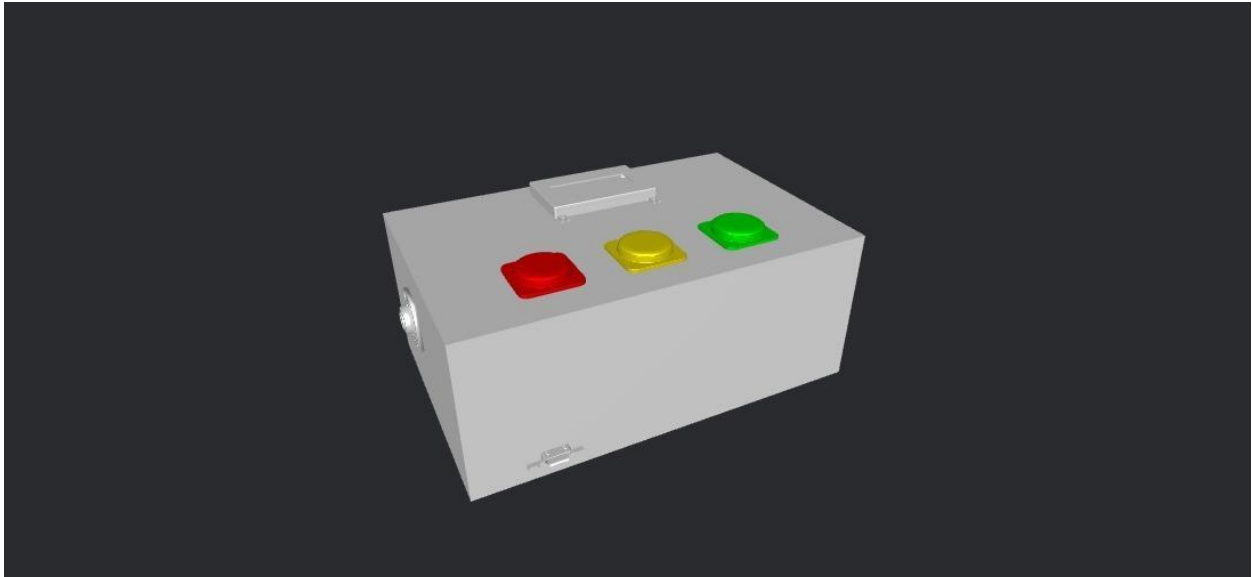
En este anexo podemos observar cómo es el primer boceto realizado a partir del proyecto deseado. En el boceto queremos reflejar como se vería nuestro proyecto, empezamos con una carcasa de plástico duro que contendrá 3 botones, los cuales tendrán cada uno una función diferente, después tenemos una pantalla LCD en la que planeamos mostrar datos, como temperatura, el pulso cardiaco, etc. Del lado izquierdo pondremos el sensor de temperatura para poder medir la temperatura correspondiente, del lado derecho tendremos el sensor de pulso cardiaco, en la parte inferior tendrá el cable de corriente correspondiente y en la parte de enfrente planeamos poner un sensor de distancia para detectar movimiento además de poner el logo del proyecto. Obviamente todo esto anterior puede ser sujeto a cambios dependiendo nuestra conveniencia.



Vista Frontal Derecha



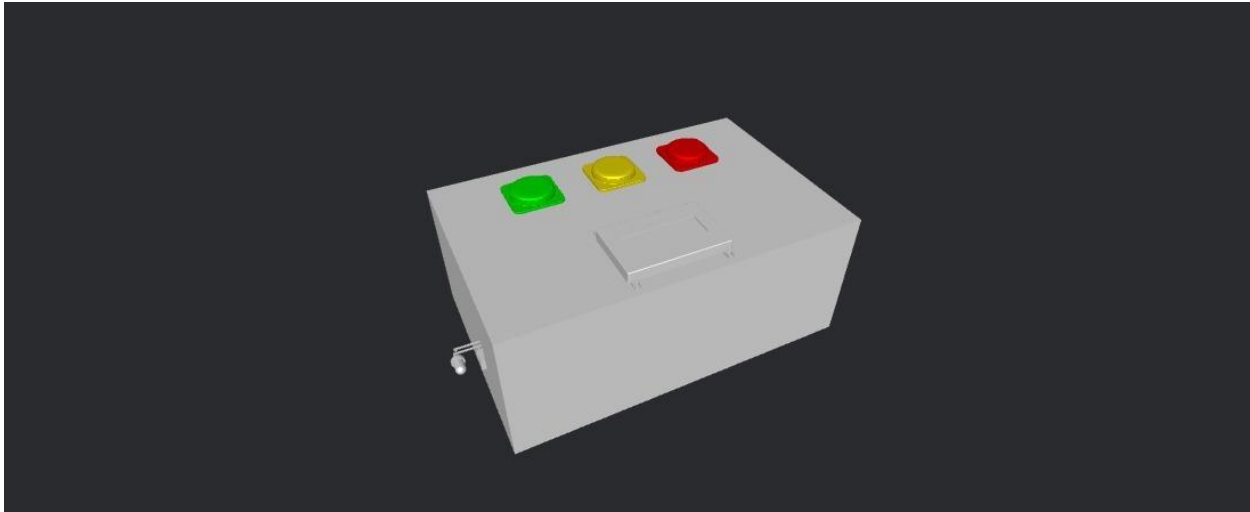
Vista Frontal Arriba



Vista Trasera Izquierda



Vista Inferior



Vista Frontal/Arriba Izquierda

Conclusión:

En el desarrollo de este Sprint, nos enfocamos principalmente en el desarrollo de los bocetos y del modelado 3d de nuestro proyecto, este fue un sprint más sencillo en comparación con los otros, aunque tuvimos dificultades al utilizar y encontrar un software de edición 3d que pudiéramos utilizar o que previamente conociéramos.

Finalmente usamos el Software Blender para el modelado 3d del prototipo y la visualización de las diferentes vistas que lo componen.

Glosario de términos

Boceto: Un boceto es un esbozo, esquema, borrador o ensayo de un proyecto visual que permite caracterizar los rasgos y elementos esenciales de la obra futura.

Pantalla LCD: Una pantalla LCD de 16x2 es un módulo muy básico y es muy utilizado en diversos dispositivos y circuitos. Fácilmente programables; no tienen limitación de visualización especiales y aun personajes personalizados, animaciones y demás. Un LCD 16x2 significa que puede mostrar 16 caracteres por línea y hay 2 tales líneas.

Blender: Blender es un programa informático multiplataforma, dedicado especialmente al modelado, iluminación, renderizado, la animación y creación de gráficos tridimensionales.



También de composición digital utilizando la técnica procesal de nodos, edición de vídeo, escultura (incluye topología dinámica) y pintura digital.

Significado de los elementos de la notación gráfica

Estereotipado UML utilizado

Significado de los elementos No UML