**Anexo Evidencias Portafolio de Título PTY4478**

**Analista Programador Computacional**

**“Nombre Proyecto”**

***[Cheer-App]***

***Fecha:[13/05/2022]***

**Tabla de contenido**

Contenido

[Datos del documento 4](#_Toc60002079)

[Introducción 5](#_Toc60002080)

[Descripción del Proyecto 5](#_Toc60002081)

[Visión del Proyecto Scrum “nombre del proyecto” 5](#_Toc60002082)

[Definición de Roles 6](#_Toc60002083)

[Épicas para el proyecto “ nombre del proyecto” 6](#_Toc60002084)

[Priorización de Épicas 6](#_Toc60002085)

[Definición de Historias de Usuario 7](#_Toc60002086)

[Product Backlog del Proyecto “ nombre del proyecto” 7](#_Toc60002087)

[Estimación de puntos de historia. 7](#_Toc60002088)

[Patrón de comparación 8](#_Toc60002089)

[Comprometer historias de Usuario 8](#_Toc60002090)

[Definición y estimación de tareas 8](#_Toc60002091)

[Planilla product backlog con registro de avances día a día y validación del product owner para el primer Sprint. 9](#_Toc60002092)

[Gráfico de avance del sprint 1. 9](#_Toc60002093)

[Pila del producto actualizada del primer Sprint. 10](#_Toc60002094)

[Retrospectiva del primer Sprint. 10](#_Toc60002095)

[Planilla product backlog con registro de avances día a día y validación del product owner del segundo Sprint. 11](#_Toc60002096)

[Gráfico de avance del sprint 2. 11](#_Toc60002097)

[Pila del producto actualizada. 11](#_Toc60002098)

[Retrospectiva del segundo Sprint. 12](#_Toc60002099)

[Planilla product backlog con registro de avances día a día y validación del product owner del tercer sprint. 12](#_Toc60002100)

[Gráfico de avance del sprint 3. 12](#_Toc60002101)

[Pila del producto actualizada. 13](#_Toc60002102)

[Retrospectiva del tercer Sprint. 13](#_Toc60002103)

[Retrospectiva del proyecto. 14](#_Toc60002104)

[Puntos de mejoras. 14](#_Toc60002105)

[Lecciones aprendidas. 14](#_Toc60002106)

[Cierre del proyecto. 14](#_Toc60002107)

[Lista de funcionalidades. 14](#_Toc60002108)

[Lista de verificación. 14](#_Toc60002109)

[Lista de no conformidades. 14](#_Toc60002110)

[Implementación del producto. 15](#_Toc60002111)

[Evidencias del desarrollo del producto. 15](#_Toc60002112)

[Sprint 1 15](#_Toc60002113)

[Sprint 2 15](#_Toc60002114)

[Sprint 3 15](#_Toc60002115)

# Datos del documento

Histórico de Revisiones

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Versión | Fecha | Descripción/cambio | autor |
| 1.0 | 7/5/2022 | Comienzo | Kevin Rojas |
| 2.0 | 30/5/2022 | Cambios de Épicas | Kevin Rojas |
| 3.0 | 9/6/2022 | Versión final | Kevin Rojas |

Información del Proyecto

|  |  |
| --- | --- |
| Organización | Duoc UC. Escuela de Informática y Telecomunicaciones |
| Sección | Analista Programador Computacional |
| Proyecto (Nombre) | Cheer-App |
| Fecha de Inicio | 14/3/2022 |
| Fecha de Término | 2/7/2022 |
| Patrocinador principal | Duoc UC. |
| Docente | Mauricio Figueroa |

Integrantes

| Rut | Nombre | Correo |
| --- | --- | --- |
| **19.774.127-9** | **Kevin Rojas** | **kev.rojasv@duocuc.cl** |
| **19.671.550-1** | **Vicente Gandolfo** | [**v.gandolfo@duocuc.cl**](mailto:v.gandolfo@duocuc.cl) |
| **19.184.464-5** | **Nicolas Veroitza** | [**n.veroitza@duocuc.cl**](mailto:n.veroitza@duocuc.cl) |
|  |  |  |
|  |  |  |

# Introducción

En este informe se evidencia el cómo se han desarrollado los avances del proyecto denominado Cheer-App, junto a evidenciar las distintas herramientas que ayudan/facilitan la comprensión y el desarrollo de la solución propuesta. Esperando así, que este documento ayude tanto a nuestro cliente como el mismo equipo de trabajo, a desenvolver este proyecto a una gama más alta.

# Descripción del Proyecto

Aproximadamente hace 2 años mundialmente se empezó a vivir un gran miedo debido a la expansión del virus conocido como Coronavirus, esto ocasionó que gran parte de la población se viera resguarda dentro de sus hogares por bastante tiempo. En chile no fue la exención, junto a esta pandemia, también se tuvo que vivir un estallido social, produciendo así que el resguardo personal se agraviara, aumentando el desempleo.

Todas estas consecuencias generaron problemas emocionales en gran parte de los afectados. El proyecto en cuestión busca sustentar/ayudar a las personas que muestran rastros de depresión causados por lo sucedido. En base a este deseo de ayudar, surgió la solución de Cheer-App.

Cheer-App es una aplicación para dispositivos móviles que brinda un seguimiento emocional al usuario, para que este pueda recibir consejos acerca de su estado. También permite definir un Safety Number, el cual consiste en ser un número de contacto especifico y de confianza, para contactar en momentos cruciales. Junto con disponer métodos de contacto de profesionales psicológicos y números de ayuda para aquellos que se les dificulta buscar/encontrar es tipo de información.

Para alcanzar este objetivo se utilizará la metodología scrum, la cual se beneficia por ser una metodología ágil, por lo cual acelerará la producción en cuanto al desarrollo del proyecto. Esta consiste en potenciar la colaboración y los resultados del equipo de trabajo para cumplir los objetivos. Evidenciando los avances en diferentes documentos.

En cuanto al lenguaje de programación, se utilizará el IDL denominado Android Studio, en el cual predomina el lenguaje de tipo Java. La aplicación generada por este programa se verá almacenada en un repositorio de GitHub.

# Visión del Proyecto Scrum “Cheer-App”

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Declaración de la Visión** | | | |
| Ayudar a las personas que se han visto afectadas por la problemática anunciada, mediante una solución móvil | | | |
| **Grupo Objetivo** | **Necesidades**  **Resultado de imagen para necesidades software** | **Producto / Servicio**  **Resultado de imagen para software** | **Valor** |
| Personas con rasgos de depresión | Apoyar a las personas que enfrentan dificultades emocionales | App móvil que podrá detectar el estado emocional de los usuarios y actuar dependiendo de este | Brindará apoyo emocional a los usuarios, mediante consejos específicos |

# Definición de Roles

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Rol** | **Nombre de los integrantes** | **Responsabilidades** |
| Developer/Tester | Vicente Gandolfo | Desarrollar y testear la aplicación |
| Developer/Tester | Nicolas Veroitza | Desarrollar y testear la aplicación |
| Scrum Master/ Developer/Tester | Kevin Rojas | Desarrollar y testear la aplicación |

# 

# Épicas para el proyecto “Cheer-App”

|  |  |
| --- | --- |
| **ID** | **Épica** |
| 1.0 | Ingresar emoción del cliente dentro de la aplicación |
| 2.0 | Rango anímico del usuario en un lapso determinado |
| 3.0 | Definir número de confianza del usuario |
| 4.0 | Recibir consejos emocionales |
| 5.0 | Entrega de ayuda profesional |
| 6.0 | Enlazamiento de la aplicación con el cliente |

# Priorización de Épicas

|  |
| --- |
| Nuestra solución busca ayudar/apoyar a las personas que se encuentren con dificultades emocionales, pero para ello debemos entender el cómo se sienten.  Por ello, se definió que la épica más prioritaria es la “1.0” ya que permitirá comprender el estado emocional de nuestros usuarios. Le sigue la épica “2.0” puesto que con ella podremos determinar el estado anímico correspondiente. La épica “6.0” beneficiará a mantener seguros los datos de nuestros clientes.  Las épicas “3.0”, “4.0” y “5.0” son las menos prioritarias ya que influyen en las funcionalidades principales del proyecto. |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **ID** | **Épica** | **Priorización** |
| 1.0 | Ingresar emoción del usuario dentro de la aplicación | Alta |
| 2.0 | Rango anímico del usuario en un lapso determinado | Alta |
| 3.0 | Definir número de confianza del usuario | Media |
| 4.0 | Recibir consejos emocionales | Media |
| 5.0 | Entrega de ayuda profesional | baja |
| 6.0 | Enlazamiento de la aplicación con el cliente | Alta |

# Definición de Historias de Usuario

Captura de pantalla de computadora

Descripción generada automáticamente con confianza media

Captura de pantalla de computadora

Descripción generada automáticamente con confianza media

# Product Backlog del Proyecto “Cheer-App”

## Estimación de puntos de historia.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **ID** | **Historia de Usuario** | **Estimación** |
| 1.1 | Describir estado emocional | 15 hrs |
| 1.2 | Especificar rango emocional | 15 hrs |
| 2.1 | Identificar estado anímico | 20 hrs |
| 3.1 | Contactos de ayuda profesional | 8 hrs |
| 4.1 | Notificación al safety number | 10 hrs |
| 5.1 | Visualización de consejos emocionales | 8 hrs |
| 6.1 | Método de login | 15 hrs |

## Patrón de comparación

|  |
| --- |
| Las Historias “1.1”, “1.2”, “2.1” y la “6.1” son las más importantes porque conllevan parte de las funcionalidades principales del producto.  La “3.1” cae en “Media” debido a que no influye en gran medida a las funcionalidades del proyecto y a su código.  Por último, las “4.1” y “5.1” son las menos relevantes porque fueron solo consideradas como sugerencias por parte de los usuarios. |

# Comprometer historias de Usuario Sprint 1

El Equipo define en que Sprint desarrollará las siguientes Historias de Usuario:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **ID** | **Historia de Usuario** | **Sprint** |
| 1.1 | Describir estado emocional | 1 |
| 1.2 | Especificar rango emocional | 1 |

# Definición y estimación de tareas Sprint 1

El Equipo define en que Sprint desarrollará las tareas necesarias para implementar las historias de usuario:

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **ID Historia** | **Id Tarea** | **Tarea o Actividad** | **Estimación en Horas** |
| H1.1 | T1 | Crear componente que permita guardar la descripción emocional del usuario | 15 hrs |
| H1.2 | T2 | Crear componente que permita guardar el rango emocional del usuario | 15 hrs |

# Planilla product backlog con registro de avances día a día y validación del product owner para el primer Sprint.

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Historia** | **Tarea** | **Horas estimadas** |  | **Horas realizadas por día** | | | | |  | **Estado** |
| **Responsable** | **1** | **2** | **3** | **4** | **5** | **Total** | **(A/R)** |
| 1.1 | T1 | 15 hrs | Squad principal |  |  |  | x | x | 9 | A |
| 1.2 | T2 | 15 hrs | Squad principal | x |  |  |  | X | 6 | R |
| 1.2 | T2 | 15 hrs | Squad principal |  | X |  |  | x | 7 | A |

# Gráfico de avance del sprint 1.

|  |
| --- |
|  |

# Pila del producto actualizada del primer Sprint.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **ID** | **Historia de Usuario** | **Estimación** | **Prioridad** |
| 1.1 | Como un usuario, necesito describir mi estado emocional, con la finalidad de explicar mi estado actual | 9 hrs | Alta |
| 1.2 | Como un usuario, necesito especificar mi rango emocional, con la finalidad de ejemplificar mi estado emocional | 13 hrs | Alta |

# Retrospectiva del primer Sprint.

|  |  |
| --- | --- |
| ¿Qué salió bien en la iteración? (aciertos) | Creación de la aplicación y manejo de esta. Junto al manejo de algunos componentes propios de Android Studio para finalizar el sprint. |
| ¿Qué no salió bien en la iteración? (errores) | Error en la lectura del script  Error en la interacción de la BD con la app  Problemas con el guardado de la emoción  Problemas con la visualización de la pantalla de emociones |
| ¿Qué mejoras vamos a implementar en la próxima iteración? (recomendaciones de mejora continua) | Mejora visual de la aplicación  Control de validaciones |

# Comprometer historias de Usuario Sprint 2

El Equipo define en que Sprint desarrollará las siguientes Historias de Usuario:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **ID** | **Historia de Usuario** | **Sprint** |
| 2.1 | Identificar estado anímico | 2 |
| 6.1 | Método de login | 2 |

# Definición y estimación de tareas Sprint 2

El Equipo define en que Sprint desarrollará las tareas necesarias para implementar las historias de usuario:

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **ID Historia** | **Id Tarea** | **Tarea o Actividad** | **Estimación en Horas** |
| H2.1 | T2 | Crear función que permita detectar en base a un tiempo establecido el estado anímico del cliente | 20 hrs |
| H6.1 | T6 | Crear función que permita realizar la autentificación por login para el cliente | 15 hrs |

# Planilla product backlog con registro de avances día a día y validación del product owner del segundo Sprint.

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Historia** | **Tarea** | **Horas estimadas** |  | **Horas realizadas por día** | | | | |  | **Estado** |
| **Responsable** | **1** | **2** | **3** | **4** | **5** | **Total** | **(A/R)** |
| 2.1 | T1 | 20 hrs | Squad principal |  | x | x | x | x | 15 | R |
| 2.1 | T1 | 20 hrs | Squad principal | x |  |  | x | x | 10 | A |
| 6.1 | T6 | 15 hrs | Squad principal | x |  | x | x | x | 18 | A |

# Gráfico de avance del sprint 2.

|  |
| --- |
|  |

# Pila del producto actualizada.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **ID** | **Historia de Usuario** | **Estimación** | **Prioridad** |
| 2.1 | Identificar estado anímico | 25 hrs | Alta |
| 6.1 | Método de login | 18 hrs | Alta |

# Retrospectiva del segundo Sprint.

|  |  |
| --- | --- |
| ¿Qué salió bien en la iteración? (aciertos) | El modo en que se manejaron los problemas mientras se realizaba el sprint, fue de carácter admirable |
| ¿Qué no salió bien en la iteración? (errores) | Problemas con el método del rango anímico.  Problemas con el guardado de variable de tipo Date.  Problema con el string de conexión del archivo PHP de Apache en la máquina virtual de Oracle Cloud. |
| ¿Qué mejoras vamos a implementar en la próxima iteración? (recomendaciones de mejora continua) | En la próxima iteración de buscará mejorar el diseño y el aspecto visual de nuestra aplicación |

# Comprometer historias de Usuario Sprint 3

El Equipo define en que Sprint desarrollará las siguientes Historias de Usuario:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **ID** | **Historia de Usuario** | **Sprint** |
| 3.1 | Contactos de ayuda profesional | 3 |
| 4.1 | Notificación al safety number | 3 |
| 5.1 | Visualización de consejos emocionales | 3 |

# Definición y estimación de tareas Sprint 3

El Equipo define en que Sprint desarrollará las tareas necesarias para implementar las historias de usuario:

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **ID Historia** | **Id Tarea** | **Tarea o Actividad** | **Estimación en Horas** |
| H3.1 | T3 | Mostrar los contactos de ayuda profesional que brinda la aplicación | 8 hrs |
| H4.1 | T4 | Notificar al Safety number acerca del estado anímico del usuario correspondiente | 10 hrs |
| H6.1 | T6 | Mostrar diferentes tipos de consejos emocionales al ingresar un estado emocional | 8 hrs |

# Planilla product backlog con registro de avances día a día y validación del product owner del tercer sprint.

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Historia** | **Tarea** | **Horas estimadas** |  | **Horas realizadas por día** | | | | |  | **Estado** |
| **Responsable** | **1** | **2** | **3** | **4** | **5** | **Total** | **(A/R)** |
| 3.1 | T3 | 8 hrs | Squad principal | x |  |  | x | x | 10 | A |
| 4.1 | T4 | 10 hrs | Squad principal | x |  | x | x | x | 13 | A |
| 5.1 | T5 | 8 hrs | Squad principal |  |  | x |  | x | 8 | A |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

# Gráfico de avance del sprint 3.

|  |
| --- |
|  |

# Pila del producto actualizada.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **ID** | **Historia de Usuario** | **Estimación** | **Prioridad** |
| 3.1 | Contactos de ayuda profesional | 10 | Media |
| 4.1 | Notificación al safety number | 13 | Alta |
| 5.1 | Visualización de consejos emocionales | 8 | Baja |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

# Retrospectiva del tercer Sprint.

|  |  |
| --- | --- |
| ¿Qué salió bien en la iteración? (aciertos) |  |
| ¿Qué no salió bien en la iteración? (errores) | Hubo un problema con la aplicación como tal, esta no quería iniciar, se estuvo varios días intentando reconocer cual era el error, hasta descubrir que una función dentro del código generaba tal problema.  Al guardar el número de confianza del usuario, este arrojaba un mensaje de error, pero al intentarlo nuevamente este era resguardado. |
| ¿Qué mejoras vamos a implementar en la próxima iteración? (recomendaciones de mejora continua) | Para la siguiente iteración vamos a implementar métodos de validación más rigurosos y publicar la aplicación para que esta pueda ser descargada. |

# Retrospectiva del proyecto.

Indique los principales problemas detectados en los sprint y la solución adoptada

|  |
| --- |
| En cuanto al desarrollo del sprint 1, hubieron problemas con la conexión a la base de datos. Se decidió utilizar un Web Services como intermediario para lograr esta interacción. También hubieron problemas menores con la visualización de una segunda pantalla y el guardado de la emoción, pero lograron ser resueltos a tiempo. Cabe destacar que hubo un impedimento al contactar con algún psicólogo profesional, esto conllevó aplazar la entrevista hacia el sprint 2.  Pasando al desarrollo del sprint 2, el mayor problema que estuvo presente fue el mal funcionamiento de la función que determinará el estado anímico de nuestro usuario, sin embargo, investigando logramos solucionar dicho problema. Junto a esto, hubo un problema con el guardado de las variables tipo DATE, estas no eran almacenadas, por lo cual se decidió convertir estas variables a tipo String para que fueran conservadas sin ningún inconveniente.  Finalizando con el sprint 3, luego de unir las ramas trabajadas la aplicación no lograba iniciar correctamente, como equipo de trabajo pasamos varios días investigando el por qué, sin lograr entender el motivo tuvimos que leer línea por línea buscando la causante de dicho problema. Había una línea de código sobrante que ocasionaba esto, asique fue borrada.  También hubo un pequeño problema con el guardado del Safety Number, este debía ser guardado 2 veces para que se realizara con éxito. |

# Puntos de mejoras.

Indique los puntos de mejora relacionados con el proceso de desarrollo del producto

|  |
| --- |
| El primer punto para detallar es la utilización de un Web Services. Este nos ayudó a realizar una conexión con la Base de Datos y la solución desarrollada, agilizando el todo el proceso de manipulación correspondiente a la BD, ya que no era necesario que todos los integrantes tuvieran instalada la misma Base de Datos.  El segundo punto es la utilización de distintas ramas en Github para el desarrollo de la aplicación. Al hacer esto, se pudo dividir el trabajo de realizar las distintas funcionalidades, reduciendo el tiempo y aminorando la carga de cada uno de los integrantes. |

# Lecciones aprendidas.

Indique las lecciones aprendidas y/o buenas/malas práctica que aporten como experiencia a otros proyectos.

|  |
| --- |
| Cómo equipo de trabajo en una primera instancia aprendimos que cuando se trata de recurrir a agentes externos quienes podrían ayudar a mejorar el proyecto, estos deben ser contactados con bastante anticipación, de lo contrario se vuelve complicado poder comunicarse con alguno.  Pasando al desarrollo del producto, el equipo en su totalidad aprendió lo complicado que es realizar un proyecto en un ámbito profesional (documentación, cronograma que cumplir, etc.), sin embargo, a lo largo de todo este tiempo trabajando en conjunto e investigando cada problema o error que hubo en el avance del proyecto, descubrimos que gracias al esfuerzo y dedicación presente en cada uno de lo integrantes por solucionar dichos problemas, cumplir con el cronograma establecido y aspirando a tener un producto 100% funcional, se puede lograr realizar cada uno de estos aspectos, e incluso efectuar un resultado mejor al estimado. |

# Cierre del proyecto.

Indique el resultado obtenido en el desarrollo del proyecto y las condiciones de entrega.

## Lista de funcionalidades.

1. Guardado de emoción
2. Detectar estado anímico
3. Login funcional
4. Alertar a Safety Number

## Lista de verificación.

1. Aplicación Cheer-App funcional

## Lista de no conformidades.

* Métodos de validación más rigurosos

# Implementación del producto.

* <https://github.com/KiwiState/CheerApp> (Github del proyecto)
* Se debe poseer un dispositivo Android
* <https://soft-heart-enterprise.itch.io/cheer-app> (Link de descarga de la app)
* <https://soft-heart-enterprise.itch.io/cheer-app/devlog/393918/intrucciones>

(Instrucciones para usuarios)

* <https://github.com/kev-rojas/Documentacion_Cheer-App> (Documentación)

# Evidencias del desarrollo del producto.

## Sprint 0

<https://docs.google.com/spreadsheets/d/1Be01O0mG7YgmWIIw6qwNpX5ClM-hoIYR/edit#gid=1852877701> (Enlace a documento de dailys meetings)

<https://docs.google.com/spreadsheets/d/1_Wh2QMt2vTFcR8TilEosAwYL3jRdMmBk/edit#gid=848535092> (Enlace a Product Backlog)

## Mapa de Stakeholders

Gráfico, Diagrama

Descripción generada automáticamente

## Épicas e Historias de Usuario

Diagrama

Descripción generada automáticamente

## Mapa de Impacto

Diagrama

Descripción generada automáticamente

## Mapa de Empatía

Escala de tiempo

Descripción generada automáticamente

## Visión de 3 Pilares

Gráfico

Descripción generada automáticamente

## Diagrama de Arquitectura

Interfaz de usuario gráfica, Diagrama, Aplicación

Descripción generada automáticamente

## User Story Map

Tabla

Descripción generada automáticamente con confianza media

## Roles y Responsabilidades

Tabla

Descripción generada automáticamente

## Instalación Android Studio

Texto

Descripción generada automáticamente

## Instalación Base de Datos

Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación

Descripción generada automáticamente

## Impediment Log

Tabla

Descripción generada automáticamente

## Modelo Lógico

Diagrama

Descripción generada automáticamente

## Modelo Relacional

Diagrama

Descripción generada automáticamente

## Sprint 1

## Scrumboard

Imagen que contiene Calendario

Descripción generada automáticamente

## Impediment Log

Tabla

Descripción generada automáticamente

## Pruebas Unitarias

Tabla

Descripción generada automáticamente

**Release, Review y Retrospective**

Imagen que contiene Calendario

Descripción generada automáticamente

## Sprint 2

## Scrumboard

Diagrama

Descripción generada automáticamente con confianza baja

## Impediment Log

Tabla

Descripción generada automáticamente

## Pruebas Unitarias

Tabla

Descripción generada automáticamente

**Release, Review y Retrospective**

Imagen que contiene Tabla

Descripción generada automáticamente

## Sprint 3

## Scrumboard

Imagen que contiene Tabla

Descripción generada automáticamente

## Impediment Log

Tabla

Descripción generada automáticamente

## Pruebas Unitarias

Tabla

Descripción generada automáticamente

**Release, Review y Retrospective**

Imagen que contiene Escala de tiempo

Descripción generada automáticamente