

Escuela Técnica Superior de Ingenierías



**UNIVERSIDAD
DE GRANADA**

Dirección y Gestión de Proyectos

Profesor/a:

María José Rodríguez Fortiz

MANUAL DE COORDINACIÓN

Realizado por:

Pablo Blanco López

Pablo Franco Maldonado

Alba Gonzalez Pineda

Iván Gijón Cañete

Antonio Luzón Ventura

Jorge Sánchez Rodríguez

Zakaria Sahraoui El Ouahabi

MANUAL DE COORDINACIÓN/PLAN de DIRECCIÓN

PUZZLE DE SONRISAS

METODOLOGÍA DESARROLLO y CICLO DE VIDA

Para gestionar este proyecto usaremos SCRUM como ciclo de vida, en el cual realizaremos tres iteraciones de tres semanas cada una, excepto la última que se prolongará. Gracias a esta metodología podremos adaptarnos a los requisitos del proyecto a lo largo de su desarrollo.

RECURSOS SOFTWARE DESARROLLO

Implementaremos Flutter como marco de trabajo en el entorno de programación Visual Studio, utilizando como emulador para la ejecución y pruebas de nuestro proyecto Android Studio

ORGANIZACIÓN DEL EQUIPO DE TRABAJO (ESTRUCTURA, NORMAS)

Roles del Equipo:

1. Gestor de Usabilidad y Accesibilidad: Iván y Alba serán los responsables
2. Coordinador: Zakaria
3. Catalogador: Antonio
4. Moderador: Pablo Franco
5. Presentador: Jorge
6. Gestor de Calidad: Pablo Blanco

Normas:

- Todos los miembros del equipo deben subir los archivos en el formato adecuado a los espacios comunes
- Todos los miembros del equipo tienen que realizar los cambios solicitados por los gestores de usabilidad y accesibilidad
- Todos los miembros deben presentarse a las reuniones convocadas por el coordinador a no ser que, con previo aviso, le sea imposible
- Todos los miembros tienen que trabajar en el desarrollo
- El uso de las herramientas de gestión de proyectos es obligatorio y sus actualizaciones deben de realizarse tras cada sesión de trabajo
- La documentación debe de estar de una manera clara y concisa asegurando que cualquier persona que entre en contacto con el código lo pueda comprender
- Se deben de respetar los tiempos de descanso de otros compañeros
- Todo el código subido al entorno compartido de Github tiene que pasar los test

HERRAMIENTAS PARA COMUNICACIONES EN EL EQUIPO DE TRABAJO

Las herramientas que utilizaremos para facilitar la comunicación dentro del equipo y para garantizar que todo el trabajo esté actualizado serán:

- Discord para reuniones virtuales y comunicación sincrónica.
- WhatsApp para notificaciones rápidas y comunicación informal.
- GitHub para discusión técnica de código y control de versiones.
- Google Drive para gestión de documentos compartidos y almacenamiento.
- Jira para seguimiento de tareas y organización de sprints en Scrum.

RELACIONES CON EL CLIENTE (ENTREVISTAS, REUNIONES, REVISIONES, ...)

Mantendremos las relaciones con el cliente mediante reuniones programadas en clase, dónde abordaremos el avance del proyecto, recogeremos feedback y discutiremos las dudas que tengamos. Utilizaremos Google Docs o Microsoft Word para compartir documentos con el cliente, permitiendo la corrección y comentarios en línea. Esto facilitará la recepción de feedback constante y las correcciones sobre el avance del proyecto. En caso de dudas urgentes, utilizaremos el correo electrónico como canal de comunicación. Además las revisiones se realizarán en clase.

ESTÁNDARES DE DOCUMENTACIÓN

Como estándares de documentación utilizaremos el formato PDF para todos los documentos. Los archivos los organizaremos en una carpeta compartida en Google Drive para facilitar el acceso y la colaboración entre participantes. Todo documento elaborado por el equipo Puzzle de Sonrisas seguirá los siguientes estándares:

1. Se utilizará Google Docs como plataforma para la creación de los documentos.
2. Cada documento comenzará con una portada en la primera página, que incluirá la información relevante sobre el documento y los miembros del equipo participantes.
3. Cuando sea necesario, la segunda página contendrá un índice para facilitar la navegación en el documento.
4. El tipo de letra a utilizar será Arial en todo el contenido del documento.
5. El tamaño de la letra para los títulos será de 18 puntos.
6. El tamaño de la letra para los subtítulos será de 14 puntos.
7. El tamaño de la letra del texto principal será de 12 puntos.
8. Los pies de página, notas o referencias se incluirán según sea necesario, respetando el formato general del documento.

ESTÁNDARES DE CÓDIGO

Adoptaremos una serie de normas de codificación para la nomenclatura en nuestro código, estas serán las siguientes:

1. Nombres de Clases: Utilizaremos Pascal Case para denominar las clases, la cual haremos de la siguiente forma: MiClase.
2. Instanciación de Clases: Para la creación de instancias de clases, utilizaremos Camel Case,

la cual haremos de la siguiente forma: `miClase= MiClase()`.

3. Nombres de Archivos: Los nombres de los archivos seguirán la convención de Snake Case, la cual usaremos de la siguiente forma: `mi_archivo.dart`
4. Atributos Privados: En el caso de atributos privados dentro de una clase, se pondrá un guión bajo al inicio. Por ejemplo: `“_edad”`.
5. El código se escribirá en español.
6. Para la documentación de clases, métodos y funciones, se seguirá el estándar elegido para el idioma del código, lo cual ayudará a mantener el código comprensible y profesional.

PLAN DE GESTIÓN DE CAMBIOS

Para la gestión de cambios, usaremos GitHub mediante el uso de 'Issues' con cada historia de usuario que vayamos a desarrollar. Cada 'Issue' se puede asignar a un miembro del equipo o más, para trabajar, será necesario crear una rama a partir de la main. Cuando el 'Issue' esté listo, se hace una Pull Request y, cuando esta se compruebe y alguien más del equipo haya dado el visto bueno, se podrá fusionar esa rama con la main para que los cambios se guarden ahí.

Los cambios en cronograma, alcance o prioridades se discutirán en las reuniones de Sprint Planning, donde se evaluarán las nuevas prioridades y se ajustará el alcance o el cronograma según las limitaciones y necesidades del proyecto.

CONTROL DE VERSIONES (MÉTODO Y HERRAMIENTAS)

Se empleará el uso de ramas en GitHub para gestionar el desarrollo, permitiendo que cada miembro trabaje en su propia rama. Solo los miembros autorizados, como el gestor de calidad, tendrán la responsabilidad de revisar y aprobar cambios en el código de otros miembros del equipo. Las pull requests facilitarán la revisión colaborativa antes de la integración definitiva en la rama principal, garantizando la calidad y cohesión del código final.

GESTIÓN DE CALIDAD (DURANTE EL DESARROLLO Y AL FINAL, INCLUIR HERRAMIENTAS)

El gestor de calidad tendrá las siguientes responsabilidades:

- Comprobar el seguimiento adecuado del plan SCRUM y el uso correcto de GitHub para la gestión de cambios.
- Verificar el uso de herramientas estandarizadas para la especificación y el diseño, tales como los diagramas y plantillas estudiados en Ingeniería del Software, asegurando consistencia en el proyecto.
- Asegurarse de que se cumplan los estándares de documentación especificados.
- Verificar que el código cumpla con los estándares acordados.
- Supervisar la organización del trabajo, garantizando la realización de reuniones con actas, una distribución adecuada de tareas y la correcta asignación de recursos (hardware y

software) para cada actividad según sus requerimientos.

- Controlar las horas trabajadas por cada miembro del equipo y revisar si hay alguna notación relevante sobre el desempeño individual.
- Asegurar la revisión y prueba de todos los entregables para confirmar su correctitud y completitud. En caso de retraso, gestionar la replanificación de fechas de entrega y evaluar las implicaciones en el cronograma del proyecto.

PLAN DE MEDICIÓN DEL DESEMPEÑO, RECOMPENSAS

Para la medición del desempeño se emplearán métricas específicas como la cantidad de issues completados, el cumplimiento del cronograma de tareas y la calidad del código según revisiones. Estas métricas se utilizarán para evaluar el desempeño de cada miembro del equipo y asegurar el cumplimiento de los objetivos del proyecto.

En función de la evaluación del desempeño, se podrá incluir una mención especial a aquellos miembros que hayan mostrado un compromiso excepcional con el proyecto. Esta mención destacará su dedicación y esfuerzo, reconociendo públicamente su contribución significativa al éxito del equipo y del proyecto en su conjunto.