

# FUNDAMENTOS DE LA NUBE

Cristell Naranjo Esponda

Ingeniería en desarrollo de  
tecnología y software.

Cuarto Semestre

Primer parcial

20 de Febrero del 2020



@unimodelo #IDTS

# ÍNDICE

Introducción.....	1
Scrum daily.....	2
Scrum biweekly.....	3
Sprint.....	4
Work roles.....	5
Herramienta de generación de tickets.....	6
Versionamiento y flujo de trabajo.....	6

## ÍNDICE DE IMAGENES

Imagen 1.....	4
Imagen 2.....	4
Imagen 3.....	7



# INTRODUCCIÓN

Para el correcto avance del proyecto se estará utilizando una metodología de desarrollo de software que se centra en la **comunicación, colaboración e integración entre desarrolladores** de software y los profesionales de sistemas en las tecnologías de la información. Dicha metodología es **DevOps**. Todo lo anterior con el objetivo de agilizar los procesos del desarrollo y pasar solo de un proceso a una implementación, en un entorno de producción en que puede generar valor para el usuario.

Para esto el equipo de trabajo deberá estarse **comunicando continuamente**, por ello, el proyecto se dividirá en ciclos y/o intervalos de tiempo, llamados **sprint**, en los que se debe conseguir un producto y el cual es muy importante que sea funcional. Se harán **reuniones al final de cada ciclo**, esto para enterar a todos sobre los avances que se van realizando y en su caso saber los retrasos y/o problemas que existen en el momento, para así, actuar de forma inmediata y encontrar una solución para que el progreso del proyecto no se vea afectado,



## SCRUM DAILY

Para facilitar la transferencia de información y la colaboración entre los miembros del equipo y así aumentar la productividad, en el proceso de este proyecto, se llevarán a cabo diariamente reuniones en la oficina a las 9.00 am con una duración de 10 a 15 minutos. Adicional a esto para se estará utilizando un software de administración de proyectos con interfaz web en el que se registran las actividades con tarjetas virtuales y se le asignan sus responsables.

Dichas reuniones se utilizarán para comunicar a los demás sobre como ha avanzado el proyecto y lo que se espera suceda en el transcurso del siguiente ciclo. Para esto se deben contestar las siguientes cuestiones.

### **¿Qué hiciste ayer?**

Se mencionará al resto del equipo cuales fueron los avances realizados desde la última reunión. Dichos avances deberán verse reflejados en la plataforma de desarrollo colaborativo GitHub.

### **¿Qué harás mañana?**

Con los avances ya realizados, y según las actividades y los tiempos ya establecidos, se establece que es lo que se espera realizar en el siguiente día y con ello que avances entregar en la siguiente reunión.

### **¿Qué impedimentos tuviste?**

En el caso de no tener listo lo mencionado en la anterior reunión o de igual forma, entregarlo pero haber tenido problemas para conseguirlo en tiempo y forma, se deberá comunicar cuales fueron dichos impedimentos y de ser así buscar su respectiva solución.



# SCRUM BIWEEKLY

Adicional a las reuniones diarias, se realizarán reuniones de mayor formalidad cada 2 semanas en el mismo horario que las reuniones habituales, las cuales se utilizarán para externar más a fondo sobre los avances que se han realizado, para verificar si el proceso del proyecto se esta llevando según lo planeado y en caso de haber retrasos o haberse salido del plan original, mencionando los posibles problemas que hayan surgido y que no tengan aún solución, buscar una adecuada estrategia lo antes posible para no afectar el resto de las actividades y los tiempos estipulados.

## SPRINTS

Sprint es el nombre que va a recibir cada uno de los ciclos o iteraciones que vamos a tener dentro del proyecto. Los sprint nos servirán para tener un ritmo de trabajo con un tiempo prefijado, que tendrán una duración no mayor a 3 semanas. Los tiempos de cada sprint serán establecidos según las actividades a realizar, la complejidad e importancia de estas y el avance que se tenga en el proceso del proyecto. En cada ciclo se deberá conseguir un entregable o incremento del producto, el cual cabe mencionar se espera sea funcional.

Los diferentes desarrolladores deberán progresar sus respectivas actividades, las cuales les serán asignadas al inicio del proyecto. Al final de cada sprint todos los miembros del equipo tienen como responsabilidad cumplir con los tiempos establecidos en forma y mostrar los avances correspondientes al periodo.

Para esto utilizando utilizamos el software de administración de proyectos Trello, en el cuál se visualizan los sprint y los backlogs, en el cual se le asignaran responsables a cada actividad y fechas de entrega a cada una.

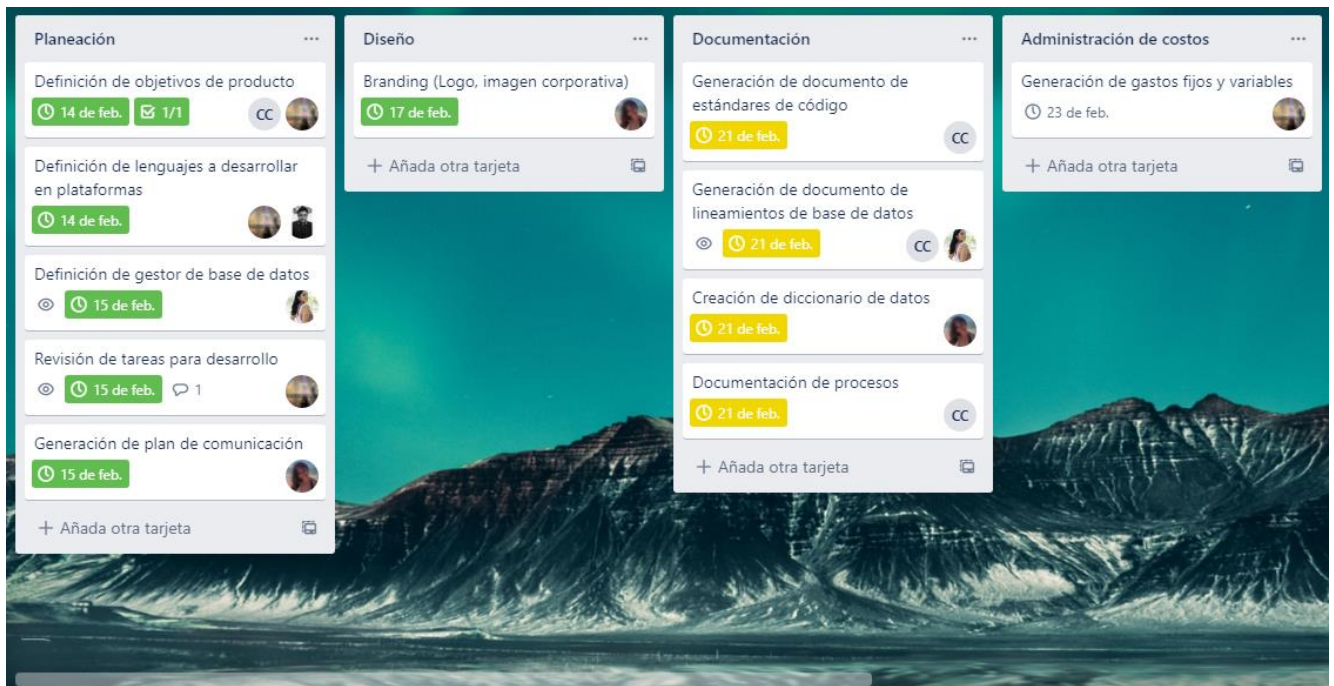


Imagen 1

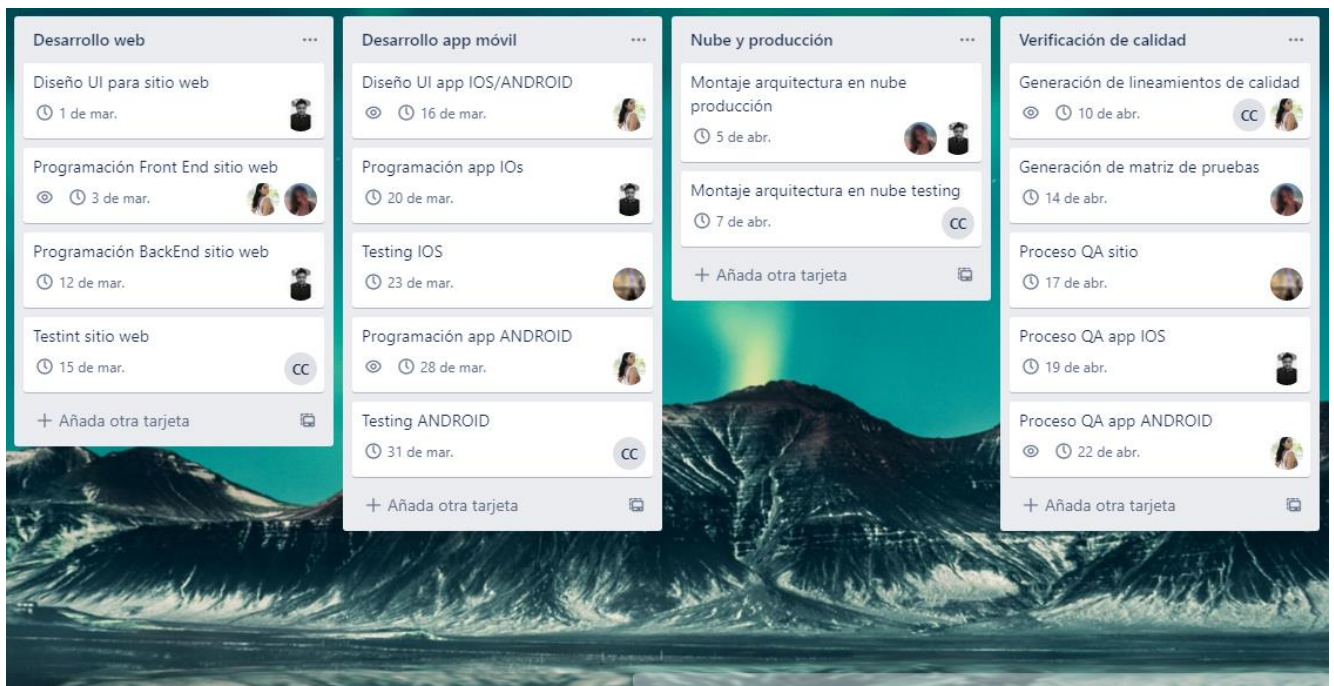


Imagen 2



# WORK ROLES

## **Diseñador de interfaz de usuario (aplicaciones móviles y sitio web)**

Jade Bañuelos

Hanna Lizarraga

## **Programador lógico (aplicaciones móviles y sitio web)**

Manuel Canul

Cristell Naranjo

## **Diseñador de la base de datos**

Cristell Naranjo

Christian Cabral

## **Documentador**

Christian Cabral

## **Project Manager and Quality Standards Manager**

Alfredo Bolio

# HERRAMIENTA DE SOPORTE Y SEGUIMIENTO CON GENERACIÓN DE TICKETS

Para este proyecto se estará utilizando Fresh Desk que es un software de soporte intuitivo como servicio de compromiso con el cliente el cuál tendrá como función facilitar la revisión y seguimiento de tickets, lo cuales podrán ser enviados desde correo electrónico, teléfonos, web, chat, foros, gestión de SLA, automatizaciones inteligentes, informes inteligentes y mecánicas de juegos. Con esta herramienta podremos centralizar todo y con ello poder brindar una mejor atención a dichos tickets y dar una rápida respuesta y solución a los mismos.

## VERSIONAMIENTO Y FLUJO DE TRABAJO

Adicional a todo lo anterior mencionado se estará utilizando GitHub para el versionamiento, el cuál, es una plataforma de desarrollo colaborativo de software para alojar proyectos utilizando el sistema de control de versiones Git. En complemento a esto se usara Fork, en el cual se crea un nuevo repositorio en Github, esto para el seguimiento de los avances del proyecto y verificar que estos vayan según lo planeado. Todo esto en tiempo real y dando la posibilidad de ver los cambios justo cuando se realizan.

En conjunto podremos subir cambios y visualizar los cambios de los demás integrantes del equipo de trabajo de manera fácil y rápida, haciendo el trabajo y comunicación del equipo de manera más eficiente.



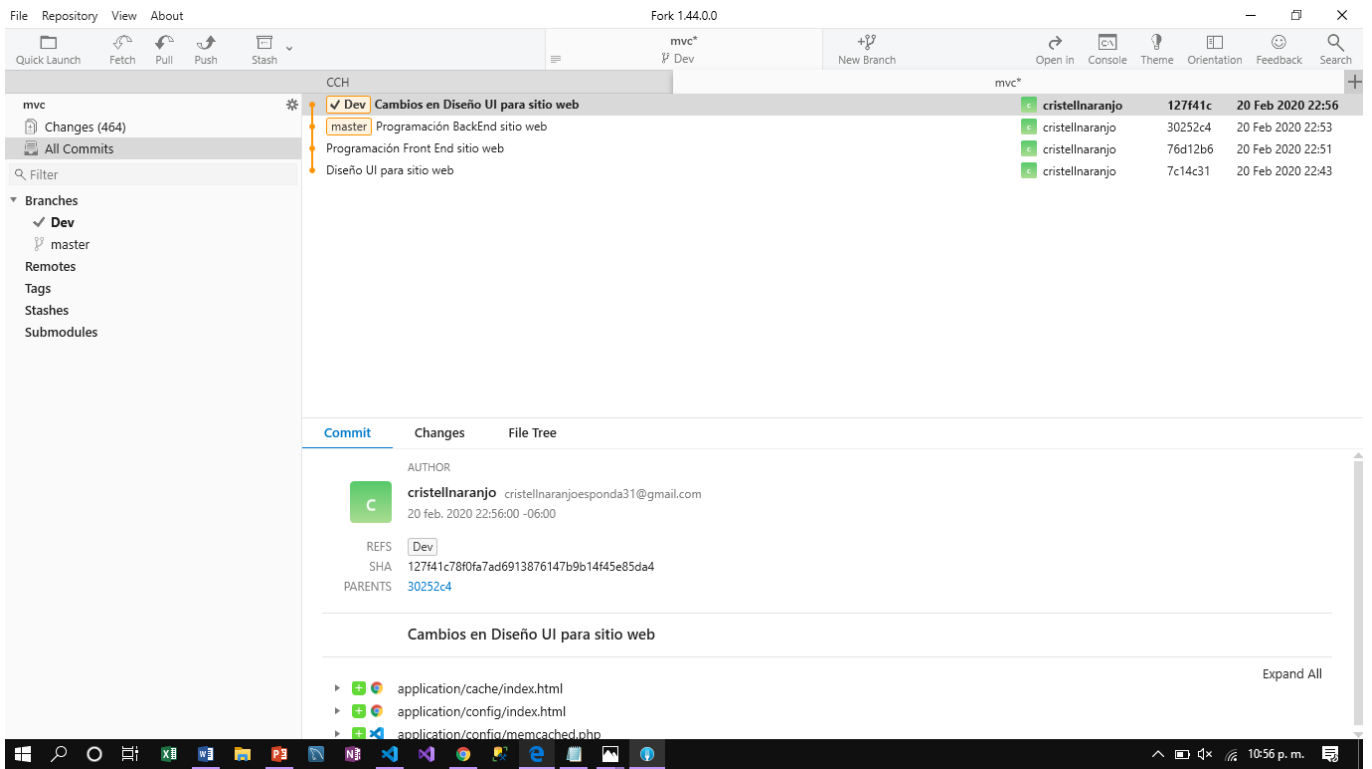


Imagen 3