



Licenciatura: Ingeniería en Desarrollo de
Tecnología y Software.

Asignatura: Fundamentos de la Nube

Semestre: 4

Trabajo: Documento de Scrum

Nombre del Estudiante: Leonardo José
Gallegos Martínez

Fecha: 20/02/2020

Introducción

En el siguiente documento se explica la metodología de scrum para poder llevar el desarrollo de un proyecto de software de manera optima para obtener el mejor resultado en el menor tiempo posible. Este método ayuda a tener una mejor comunicación con los miembros del equipo que están involucrado en el proyecto, dando como resultado un apoyo del equipo al momento de resolver problemas que surjan en el proceso, evitando perder tiempo.

Scrum daily.

Durante el desarrollo del proyecto se realizarán reuniones en la sala juntas diariamente a las 11:00 las cuales tendrán una duración de 10 a 15 minutos. En las reuniones se le realizara las siguientes tres preguntas a cada jefe con su equipo las cuales son:

- ¿Qué hiciste ayer?
Los equipos tendrán que decir que es lo que avanzaron el día anterior, verificando todo lo que digan con la herramienta GitHub en la cual se guarda todos los cambios que se han realizado.
- ¿Qué harás mañana?
Se mencionan que es lo que el equipo tiene planeado tener para el día siguiente, debiendo coincidir con las tareas ya planificadas.
- ¿Qué problemas tuviste?
Si en caso de que alguno tenga un problema que impida el avance del proyecto, se comentara y se analizara las soluciones posibles para que no genere un retraso.

Esto ayuda a tener un mejor seguimiento del avance que se está realizando en el proyecto y teniendo un mayor control de los errores cuando estos se presenten.

Para realizar el seguimiento se utilizará la página de trello en la cual te permite generar listas con tareas a las cuales se le puede asignar miembros a cargo, junto con una fecha de vencimiento de esta según lo planeado. Esto ayuda a tener una organización de tareas más visual y dinámica para trabajar, pudiendo modificar los miembros a cargo o las fechas de vencimiento según se requiera.

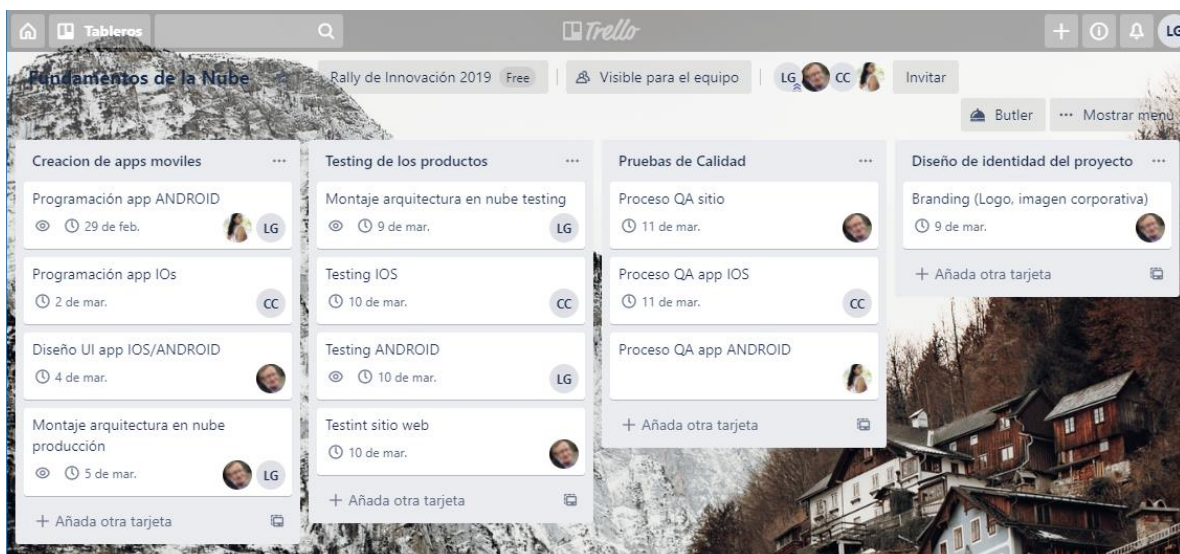
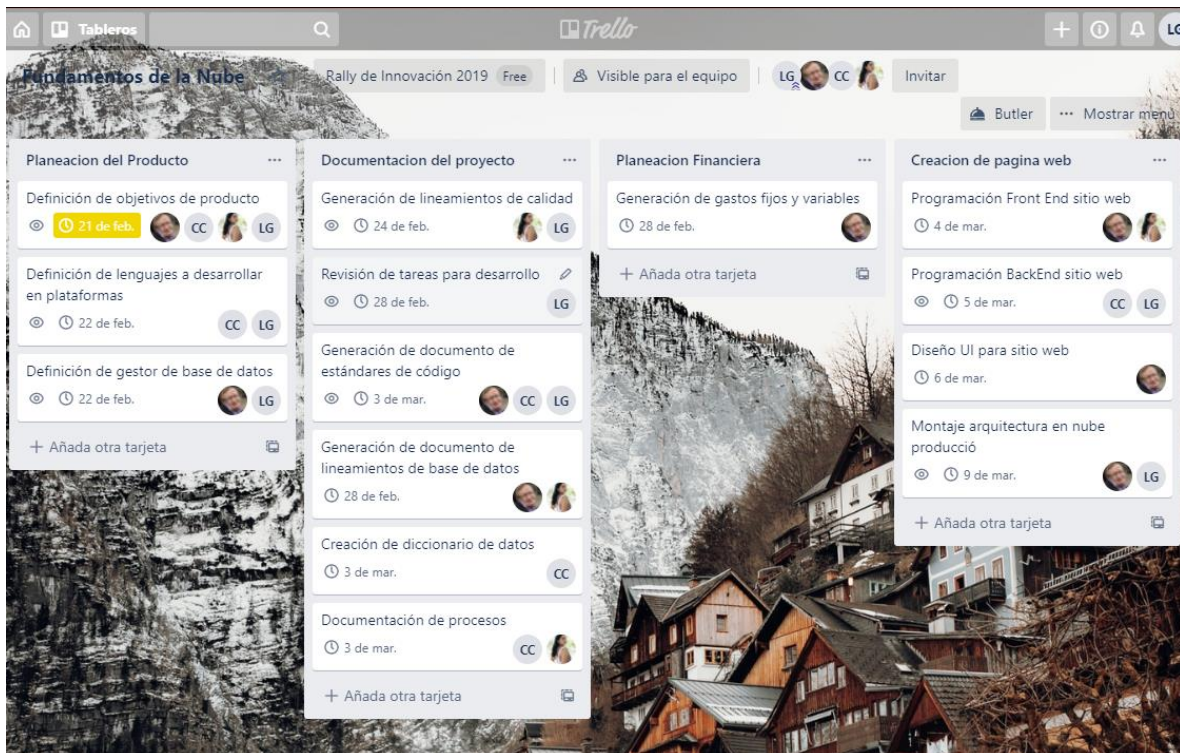
Scrum biweekly

En cada quincena se realizarán juntas más elaboradas las cuales tendrán una duración mucho mayor a las reuniones diarias, en estas se reunirán los jefes o encargados de cada área o equipo junto con el Project Manager, esto para poder ver a fondo los avances que se llevan hasta el momento de la junta y ver que problemas aun persisten en el proyecto. El objetivo de esto es que sepamos lo mas posible del estado del proyecto siendo este un punto de control que retroalimenta mas al equipo de su estatus.

Sprints

Son ciclos de tiempo no mayores a tres semanas en donde se realizan un conjunto de tareas relacionadas entre si para desarrollar partes del proyecto que en si son pequeños productos. Cada uno de los desarrolladores tiene un rol en cada ciclo que tiene que desarrollar en conjunto con los otros teniendo así que mantenerse comunicados para llevar acabo sus tareas en cada sprint. Esto ayuda mucho a tener un control sobre el tiempo del proyecto.

Para llevar un seguimiento de los sprint se usará la herramienta trello como se muestra en acontinuacion.



Roles de trabajo.

- Project Manager and Quality Standards Manager.
Alfredo Bolio
- Programadores lógico para aplicaciones móviles y sitios web.
Leonardo José Gallegos Martínez.
Christian Cabral Peniche.
Cristell Naranjo Esponda.
- Diseñadores de base de datos.
Leonardo José Gallegos Martínez.
Ana Cristina Castillo Escobar.
- Diseñadores de interfaz de usuario para aplicaciones móvil y pagina web.
Cristell Naranjo Esponda.
Ana Cristina Castillo Escobar.
- Documentador.
Leonardo José Gallegos Martínez.
Ana Cristina Castillo Escobar.
Christian Cabral Peniche.
Cristell Naranjo Esponda.

Herramienta de soporte y seguimiento con generación de tickets.

Se utilizará como herramienta de soporte y seguimiento el servicio de FreshDesk con la generación de tickets, ya que ofrece varios medios de soportes en el cual los usuarios pueden comunicarse como por ejemplo: teléfonos, web, chat, correos electrónicos redes sociales, etc. Incluye un sistema de tickets, gestión de SLA, automatizaciones inteligentes, informes inteligentes, y mecánicas de juegos. Con ayuda de esta herramienta podemos dar seguimientos al proyecto para mantener la mayor calidad posible corrigiendo errores e ir mejoran continuamente.

Versiona miento y flujo de trabajo.

Se utilizara los repositorios de GitHub para el versiona miento del proyecto, al igual que la herramienta Fork para ver el flujo de trabajo y el árbol de versiones de manera gráfica.

GitHub es un sistema de gestión de proyectos y versiones de código el cual permite trabajar en colaboración con otras personas en cualquier parte del mundo para planificar o realizar seguimientos del proyecto.

Fork es una herramienta la cual trabaja con GitHub que permite el trabajo colaborativo al igual que un sistema de verificación de avances, la cual nos ayuda tener un bues seguimiento de proyecto.

La colaboración de estos dos podemos hacer commits y verificar todo gráficamente desde Fork, viendo que usuario realizo el cambio, desde que versión y cuando lo hizo como se muestra abajo.

