**UNIVERSIDAD AUTÓNOMA GABRIEL RENE MORENO**

**FACULTAD DE INGENIERÍA EN CIENCIAS DE LA COMPUTACIÓN Y TELECOMUNICACIONES**

**INGENIERÍA EN SISTEMAS**



**SOFTWARE PARA GESTIONAR LA EXPO CIENCIA EN LA UNIVERSIDAD AUTÓNOMA GABRIEL RENE MORENO**

TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

CORRESPONDIENTE AL PROGRAMA “DESARROLLO DE SOFTWARE CON METODOLOGÍAS AGILES”

**AUTOR:**

Maria Guadalupe Bazoalto Mamani

Septiembre 2019

Santa Cruz de la Sierra – Estado Plurinacional de Bolivia

**AGRADECIMIENTO**

**DEDICATORIA**

A:

.

El presente trabajo se lo dedico a mi madre Modesta Mamani Callisaya por su amor, trabajo y sacrificio en todos estos años, gracias a ellas he logrado llegar hasta aquí y convertirme en lo que soy.

A mi hermana María estela Bazoalto Mamani por estar siempre alentándome durante mi proceso de formación, acompañándome y por el apoyo moral, que me brindó a lo largo de esta etapa de mi vida. Finalmente quiero dedicar este trabajo de investigación a todos mis amigos, por apoyarme cuando más los necesité, por extender su mano en momentos difíciles.

# RESUMEN

Contenido

[RESUMEN iii](#_Toc19213793)

[CAPITULO I 1](#_Toc19213794)

[INTRODUCCIÓN 1](#_Toc19213795)

[1.1 ANTECEDENTES 1](#_Toc19213796)

[1.2 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA 1](#_Toc19213797)

[1.3. Objetivos 1](#_Toc19213798)

[1.3.1. Objetivo general 1](#_Toc19213799)

[1.4. Alcance 2](#_Toc19213800)

[CAPITULO II 2](#_Toc19213801)

[MARCO TEORICO 2](#_Toc19213802)

[2.1 SCRUM 2](#_Toc19213803)

[El Sprint: donde y cuando 3](#_Toc19213804)

[CAPITULO III 5](#_Toc19213805)

[PROPUESTA DE VALOR 5](#_Toc19213806)

[CONCLUSIONES 6](#_Toc19213807)

[RECOMENDACIONES 6](#_Toc19213808)

[BIBLIOGRAFÍA 6](#_Toc19213809)

[ANEXOS 6](#_Toc19213810)

# CAPITULO I

# INTRODUCCIÓN

## ANTECEDENTES

## PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

En la feria de ciencia y tecnología presenta conocimientos de avance a nivel académico y educativo bastante avanzado actualmente en la feria se presentan los siguientes problemas:

* Debido a un inmenso tamaño los interesados presentan una desinformación tan significativa porque la universidad presenta tantos proyectos.
* interesado desconoce el tema específico, la ubicación de donde se presentara.
* Los bachilleres no tienen un guía de a donde dirigiste para tener un enfoque mejor de las carreras o intereses.

## Objetivos

## Objetivo general

Tener un mecanismo de comunicación con el interesado, que le permita realizar consultas de información de los temas, proyectos, verificar estados de la presentación para saber si se encuentra en explosión, tener un tema de interés que sugiera temas similares, mantener una ubicación precisa del grupo expositor

* + 1. **Objetivos específicos**
* Definir los requisitos funcionales y no funcionales de la aplicación a través de los requerimientos.
* Analizar los requisitos para entender la situación problemática.
* Diseñar interfaces de la aplicación intuitivas para los usuarios.

## Alcance

# CAPITULO II

# MARCO TEORICO

## 2.1 SCRUM

Scrum es un framework que permite trabajar en una serie de interacciones en equipo. Las fases que definen y en las que se divide un proceso de SCRUM son las siguientes:

**El quién y el qué:** identifica los roles de cada uno de los miembros del equipo y define su responsabilidad en el proyecto.

**El dónde y el cuándo:** que representan el Sprint.

**El por qué y el cómo:** representan las herramientas que utilizan los miembros de Scrum.

### El Sprint: donde y cuando

Dentro del desarrollo de un Sprint se llevan a cabo ciertos eventos, estos reciben el nombre de **Scrum Events o Eventos Scrum.** Estos son:

**2.1.1. Planeación del Sprint/Sprint Planning**

Todos los involucrados en el equipo se reúnen para **planificar el Sprint.** Durante este evento se decide qué requerimientos o tareas se le asignará a cada uno de los elementos del equipo. Cada integrante deberá asignar el tiempo que crea prudente para llevar a cabo sus requerimientos. **De esta manera se define el tiempo de duración del Sprint.**

**2.1.2. Reunion de Equipo de Scrum/Scrum team meeting**

Estas reuniones sirven para que todos los miembros del equipo se apoyen entre ellos. Si alguno de ellos tiene algún **inconveniente** que obligue a extender el encuentro, este debe tratarse más a fondo en una reunión enfocada en buscar la mejor solución para ello.

**2.1.3. Refinamiento del Backlog/Backlog Refinement**

**El Product Owner revisa cada uno de los elementos dentro del Product Backlog** con el fin de esclarecer cualquier duda que pueda surgir por parte del equipo de desarrolladores. También sirve para volver a estimar el tiempo y esfuerzo dedicado a cada uno de los requerimientos.

**2.1.4. Revisión del Sprint/Sprint Review**

**Los miembros del equipo y los clientes** se reúnen para mostrar el trabajo de desarrollo de software que se ha completado. Se hace una demostración de todos los requerimientos finalizados dentro del Sprint. En este punto no es necesario que todos los miembros del equipo hablen, pueden simplemente estar presentes, pero la presentación está a cargo del **Scrum Master y el Product Owner**.

**2.1.5. Retrospectiva del Sprint/Retrospective**

En este evento **el Product Owner se reúne con todo su equipo de trabajo y su Scrum Master** para hablar sobre lo ocurrido durante el Sprint. Los puntos principales a tratar en esta reunión son:

* **Qué se hizo mal** durante el Sprint para poder mejorar el próximo.
* **Qué se hizo bien** para seguir en la misma senda del éxito.
* **Qué inconvenientes se encontraron** y no permitieron poder avanzar como se tenía planificado.

# CAPITULO III

# PROPUESTA DE VALOR

# CONCLUSIONES

# RECOMENDACIONES

# BIBLIOGRAFÍA

# ANEXOS