



campuslands

PROYECTO SCRUM PAYMATIC

ADRIAN ALEJANDRO NEIRA MORENO

ALEXIS RAFAEL HERNÁNDEZ TOCORA

GEAN FRANCO JACOME LAGUNA

LUIS NICOLAS MENDEZ PALACIOS

VICTOR ANDRES MARIMON MENDOZA

SITUACIÓN PROBLEMA

En la empresa COHOSAN, la administración y gestión del registro de entrada y salida de los trabajadores se lleva a cabo de forma manual.



Este proceso resulta en errores frecuentes, pérdida de tiempo y complicaciones en el cálculo de horas y días trabajados.

La falta de un sistema automatizado retrasa la elaboración de la nómina y genera discrepancias en los pagos, provocando descontento entre los empleados y problemas administrativos.



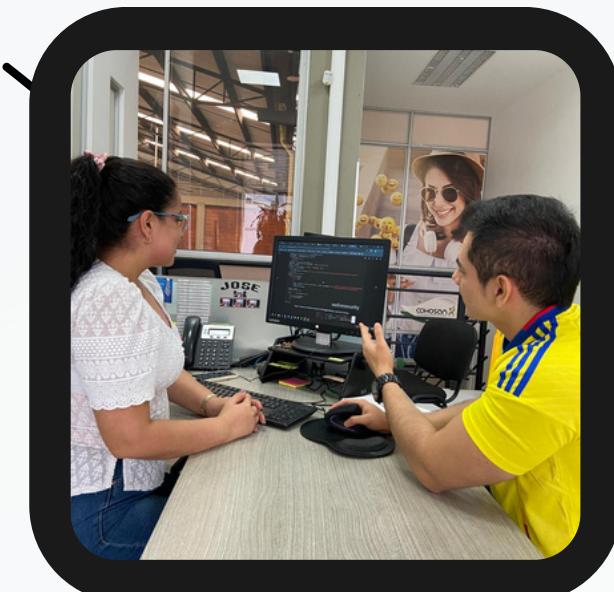
LEVANTAMIENTO REQUERIMIENTOS

Entrevista con
Directora
Administrativa de
COHOSAN

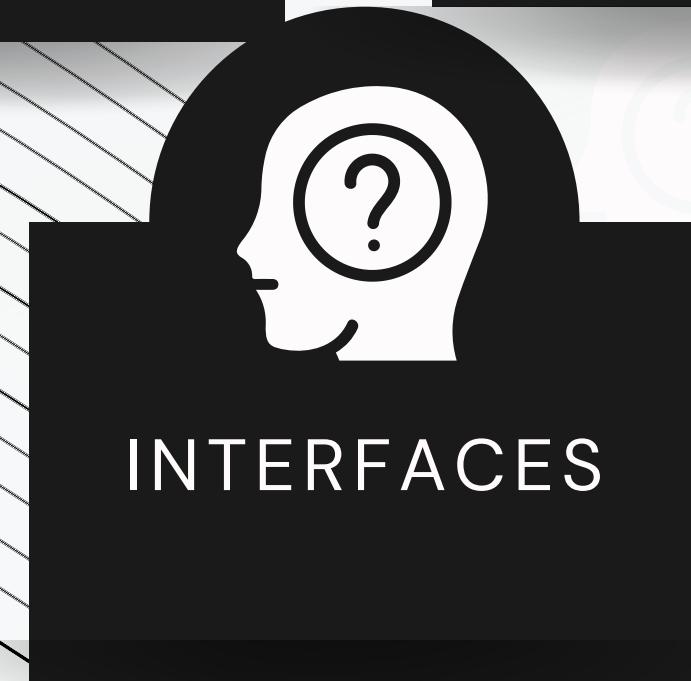
Análisis de
Procesos Actuales

Observaciones del
análisis de
procesos:

Reunión de
Revisión y
Validación



REQUERIMIENTOS FUNCIONALES

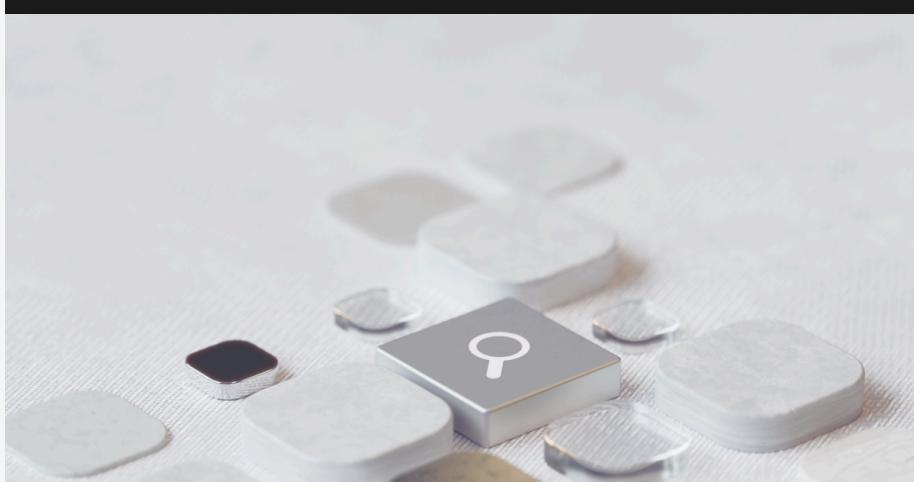


REQUERIMIENTOS NO FUNCIONALES



HISTORIAS DE USUARIO

BASE DE DATOS



Como desarrollador, quiero estructurar la base de datos que guarde la información de cada empleado en un archivo JSON, crear una muestra de datos e integrar la base de datos con Python para asegurar un almacenamiento y acceso eficiente a la información.

Como Directora Administrativa, quiero poder crear, modificar, eliminar y visualizar la información de los empleados para mantener los registros actualizados y gestionar los usuarios de manera eficiente.

GESTIÓN USUARIOS



HISTORIAS DE USUARIO



NÓMINA

Como Directora Administrativa, quiero poder gestionar la nómina de los empleados, incluyendo la validación de pagos, cálculo del tiempo laborado, cálculo de salarios, generación de informes de nómina y realización de pagos, para asegurar que los empleados reciban sus pagos de manera precisa y oportuna.

Como Directora Administrativa, quiero poder registrar la entrada y salida de los trabajadores de manera rápida y sencilla para asegurar que se registre correctamente el tiempo trabajado.

ENTRADA Y SALIDA



HISTORIAS DE USUARIO

INTERFACES



Como Directora Administrativa, quiero tener una interfaz intuitiva y fácil de navegar que me permita acceder rápidamente a las funcionalidades principales del sistema, para gestionar eficientemente los usuarios, entradas y salidas, y la nómina.

METODOLOGÍA

Se optó por utilizar una combinación de metodologías ágiles, Scrum y Kanban, para aprovechar lo mejor de ambos enfoques.

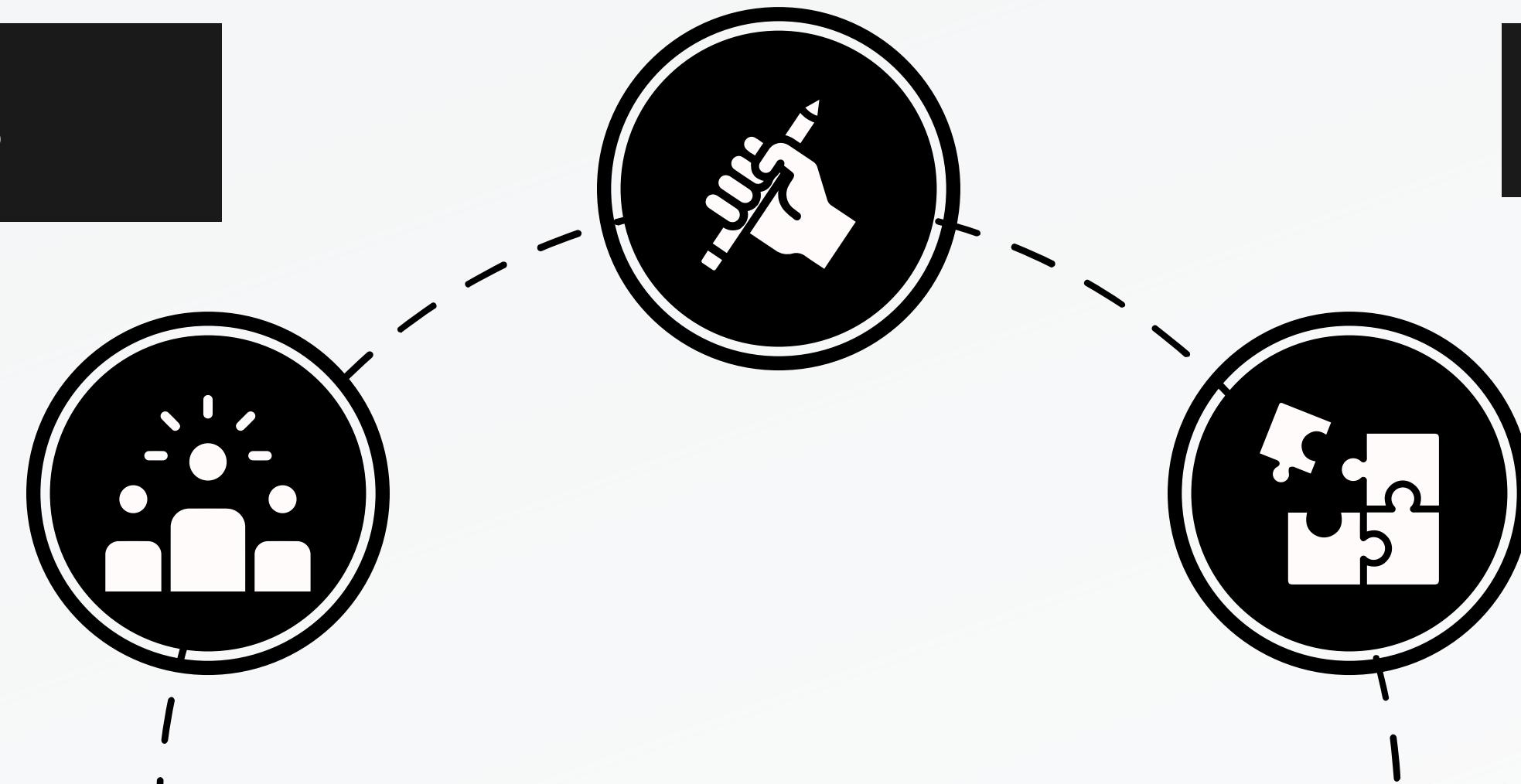
SCRUM

Roles

Artefactos
(product backlog incrementos del producto)

Sprints

Ceremonias

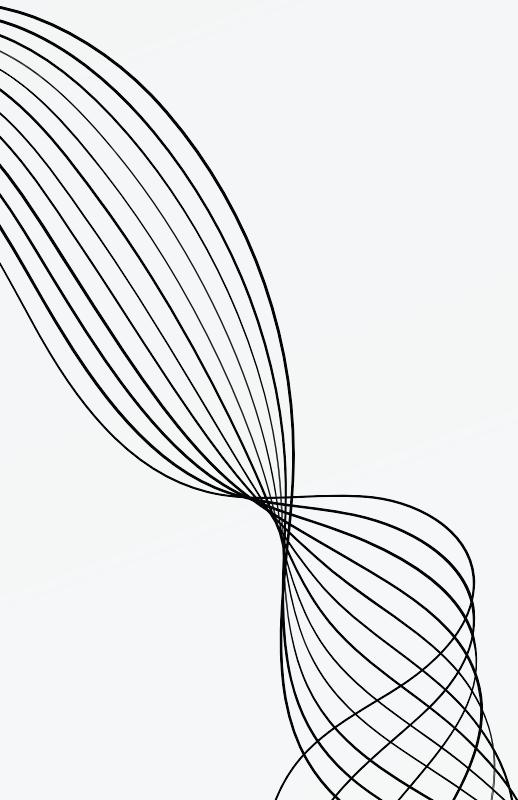
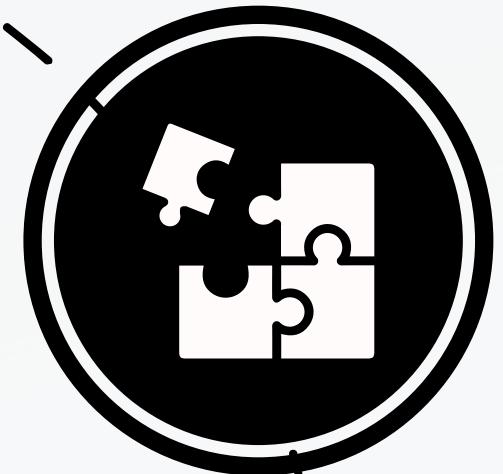


KANBAN

Revisión continua



Tablero Kanban



BENEFICIOS SCRUM Y KANBAN

Se busca aprovechar la estructura y la planificación iterativa de Scrum junto con la flexibilidad y la visualización continua de Kanban

Adaptabilidad

Responder rápidamente a cambios en los requisitos y prioridades.



Transparencia

Visualización clara del progreso y los cuellos de botella a través del tablero Kanban.



Mejora continua

Revisión constante del flujo de trabajo y adaptación para mejorar la eficiencia del equipo.



Colaboración Eficaz

Promoción de la colaboración entre todos los miembros del equipo a través de las ceremonias de Scrum.



FASES DEL PROYECTO



- Definición de objetivos.
- Identificación de requisitos.
- Arquitectura del sistema.
- Diseño de interfaces.
- Codificación.
- Integración de componentes.
- Pruebas de integración.
- Pruebas de aceptación.

ROLES Y RESPONSABILIDADES

Scrum Master

Alejandro Neira

Pruduct owner

Nicolás Méndez

Desarrolladores

Gean Jacome

Victor Marimon

Alexis Hernández

Añadir función

SCRUM MASTER

Facilitador del Proceso:

Se asegura de que el equipo siga las prácticas de Scrum correctamente.



Remoción de Obstáculos:

Identifica y elimina cualquier impedimento que pueda afectar el progreso del equipo.



Coordinación de Reuniones:

Organiza y facilita reuniones diarias (daily stand-ups), revisiones de sprint (sprint reviews) y retrospectivas.



Soporte al Equipo:

Brinda apoyo y coaching al equipo para mejorar continuamente sus prácticas y rendimiento.



PRODUCT OWNER

Gestión del Backlog:

Crea y mantiene el backlog del producto, priorizando los requisitos.



Definición de Requisitos:

Recoge y define los requisitos funcionales y no funcionales del sistema PAYMATIC.



Aceptación de Incrementos:

Revisa y acepta los incrementos de producto al final de cada sprint, asegurándose de que cumplan con los criterios de aceptación.



Toma de Decisiones

Toma decisiones rápidas y efectivas sobre el rumbo del proyecto, priorizando el valor y la viabilidad.



DESARROLLADORES

Implementación de Funcionalidades:

Desarrollan el código del sistema PAYMATIC.



Pruebas y Validación:

Realizan pruebas unitarias e integradas para asegurar que las funcionalidades desarrolladas funcionen correctamente.



Colaboración en Equipo:

Trabajan en estrecha colaboración con el Scrum Master y el Product Owner, participando activamente en todas las reuniones de Scrum.



Mejora Continua:

Participan en las retrospectivas para identificar áreas de mejora y aplicar las lecciones aprendidas.



**GRACIAS
A
TODOS**

*Por leer este resumen del
proyecto*

