



# **UNIVERSIDAD TÉCNICA ESTATAL DE QUEVEDO**



**ESCUELA DE ELECTRICA  
FACULTAD CIENCIAS DE LA INGENIERÍA  
INGENIERÍA EN TELEMÁTICA**

**MÓDULO VII**

**UNIDAD DE APRENDIZAJE**

**INTERACCIÓN HOMBRE MÁQUINA**

**TEMA:**

**PRIMER INFORME DEL SEGUNDO CORTE.**

**DOCENTE:**

**ING. PAULO CHILIGUANO.**

**AUTORES:**

- BRIONES JOHN
- ESPINOZA ÁLVARO
- HUACÓN SALAZAR
- IBARRA BRAYAN
- ROSALES JOSHUA

**FECHA: 19-12-2016**

# **1. INTRODUCCIÓN.**

El presente informe se lo ha desarrollado con la finalidad de dar a conocer los cambios o sugerencias realizadas en la aplicación, así como también la presentación de los nuevos integrantes del Recordatorio de Voz el Rol , compromisos y responsabilidades que cumplen cada uno de ellos como participantes del proyecto.

## **2. Objetivo.**

Realizar los respectivos avances y modificaciones en la Interfaz del Recordatorio de Voz.

## **3. Fundamentación.**

Las principales razones del uso de un ciclo de desarrollo iterativo e incremental de tipo scrum para la ejecución de este proyecto son:

- Entregas frecuentes y continuas al docente (cliente) de las distintas interfaces terminadas, de forma que pueda disponer de una funcionalidad básica en un tiempo mínimo y a partir de ahí un incremento y mejora continua del Recordatorio de voz.
- Previsible inestabilidad de requisitos.
  - Es posible que el sistema incorpore más funcionalidades de las inicialmente identificadas.
  - Es posible que durante el desarrollo del proyecto se altere el orden en el que se desean recibir las interfaces gráficas de usuario terminadas.

## **4. Valores De Trabajo.**

Los valores que deben ser practicados por todos los miembros involucrados en el desarrollo y que hacen posible que la metodología Scrum tenga éxito son:

- Autonomía del equipo
- Respeto en el equipo
- Responsabilidad y auto-disciplina
- Foco en la tarea
- Información transparencia y visibilidad.

## 5. Integrantes Y Roles En El Equipo.

Roles De Los Integrantes Según Scrum	
Integrante	Rol
Rosales Joshua	Team
Espinoza Alvaro	Team
Briones Jhon	Team
Huacón Linda	Master
Ibarra Brayan	Owner

### PRODUCT OWNER



**Brayan Ibarra:** La posición del product owner fue inicialmente concebido para gestionar la complejidad de las líneas de producto, así como para asegurar que dichos productos sean rentables. Los Jefes de Producto pueden proceder de diferentes carreras profesionales, porque sus capacidades principales incluyen trabajar con clientes y comprender los problemas que el producto está destinado a resolver.

### SCRUM MASTER



**Linda Huacón:** El Scrum es facilitado por un ScrumMaster, cuyo trabajo primario es eliminar los obstáculos que impiden que el equipo alcance el objetivo del sprint. El ScrumMaster no es el líder del equipo (porque ellos se auto-organizan), sino que actúa como una protección entre el equipo y cualquier influencia que le distraiga. El ScrumMaster se asegura de que el proceso Scrum se utiliza como es debido. El ScrumMaster es el que hace que las reglas se cumplan.

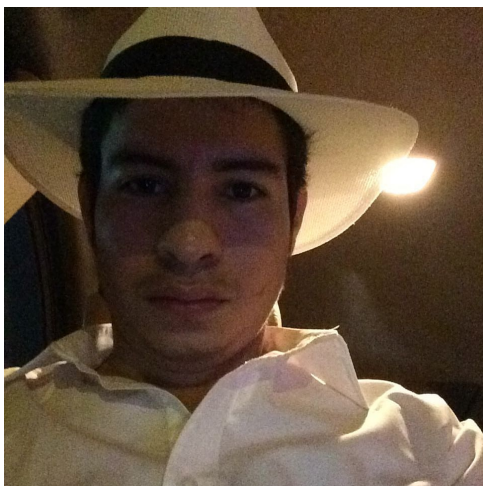
## SCRUM TEAM



**Joshua Rosales:** Pertenece al grupo de programadores con los conocimientos técnicos necesarios para desarrollar el proyecto de manera conjunta llevando a cabo las especificaciones a las que se comprometen al inicio de cada sprint. Principalmente su rol dentro del team estará enfocado en la programación del código de toda la aplicación.



**Jhon Briones:** Pertenece al grupo de diseñadores con los conocimientos técnicos necesarios para desarrollar el proyecto de manera conjunta llevando a cabo las especificaciones a las que se comprometen al inicio de cada sprint. Principalmente su rol dentro del team estará enfocado en el diseño del entorno gráfico de toda la aplicación.



**Alvaro Espinoza:** Pertenece al grupo de diseñadores con los conocimientos técnicos necesarios para desarrollar el proyecto de manera conjunta llevando a cabo las especificaciones a las que se comprometen al inicio de cada sprint. Principalmente su rol dentro del team estará enfocado en el diseño del entorno gráfico de toda la aplicación.



## 6. CORRECCIONES Y CAMBIOS REALIZADOS EN EL RECORDATORIO DE VOZ.



**Ventana de Ver recordatorios :** Se realizó la modificación en la ventana de ver recordatorios para que en caso de que no haya ningún recordatorio creado, los botones de: Reproducir audio, eliminar audio, y activar alarma se encuentren desactivados. Además el tiempo en: hora, minutos y segundos de las grabaciones guardadas va a estar separado por (;) para que de ésta manera se pueda diferenciar de la fecha.



**Ventana agregar recordatorio :** Al momento de presionar en grabar audio, podemos observar que el tiempo transcurre de manera cronometrada en Horas: minutos:Segundos:Mili-segundos. Además el tiempo se modificó para que el tiempo de la grabación no tenga límite de duración y que el usuario grabe el tiempo que estime conveniente.



**Ventana de configuración :** Se activó la función de personalizar color a la aplicación, la cual se encuentra incluida en la ventana de configuración, ahora funciona la personalización de todos los colores sugeridos para el usuarios. Además se configuró para que al iniciarse la aplicación, se encuentre como predeterminado el color gris.

Una vez que se ha mostrado específicamente las modificaciones realizadas a las diferentes interfaces del Recordatorio de Voz, se procede a realizar el Primer Sprint del Segundo parcial

## SPRINT DEL BACKLOG

SPRINT #1 DEL SEGUNDO PARCIAL			
INCIO:	12 de diciembre del 2016		
DURACIÓN:	8 días hasta el 19 de diciembre del 2016		
TAREAS	TIPO	ESTADO	RESPONSABLE
<ul style="list-style-type: none"><li>Desarrollo del código de programación para desactivar los botones que se muestran a la derecha al momento de ver grabaciones</li><li>Desarrollo del código para que la hora, minuto y segundo de la fecha de grabación se muestre separado con un (;).</li></ul>	Programación	Concluido	Alvaro Espinoza (Scrum Team)
<ul style="list-style-type: none"><li>Desarrollo del código que muestra el tiempo que transcurre de manera cronometrada al momento de presionar el grabar audio.</li><li>Modificó el código para que la grabación del audio no tenga límite de duración.</li></ul>	Programación	Concluido	Jhon Kevin Briones (Scrum Team)
<ul style="list-style-type: none"><li>Cambió el logo de la aplicación por uno nuevo y lo dejó estable en todas las ventanas.</li><li>Desarrolló el código para activar la función de personalizar color en la aplicación, además dejó como color predeterminado para el modo inicio al color gris.</li></ul>	Programación	Concluido	Joshua Rosales (Scrum Team)

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Investigación y entrega de información que facilite el desarrollo de las interfaces</li> <li>• Realización del informe semanal o Backlog del producto.</li> </ul>	Análisis/ Inspección	<b>Concluido</b>	<b>Linda Huacón (Scrum Master)</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Diseño del nuevo logo de la aplicación</li> <li>• Dar las pautas a seguir a los Scrum team sobre los nuevos cambios en la aplicación.</li> <li>• Verificar que todos los procesos hayan culminado con normalidad.</li> </ul>	Aprobar/Diseño	<b>Concluido</b>	<b>Brayan Ibarra (Product Owner)</b>