
Mundo Desconocido

Mundo Desconocido
Documento de visión/Project Charter

Version 4.01

Historial de revisiones

Fecha	Versión	Descripción	Autor
12.12.2020	0.01	Versión inicial	Silvia Romero
16.12.2020	0.02	Actualización de los Stakeholders y requisitos	Grupo Mundo Desconocido
17.12.2020	1.01	Inserción del registro de riesgos	Silvia Romero Enrique Ruíz
19.12.2020	1.02	Revisión de la contextualización del producto	Adrián Murillo Guillermo Blasco
23.12.2020	1.03	Revisión de los requisitos del producto	Enrique Ruíz Fernando Pérez
28.12.2020	2.01	Corrección de errores y revisión general	Adrián Murillo Guillermo Blasco
29.12.2020	3.01	Actualización del Product Backlog	Silvia Romero Fernando Pérez
4.02.2021	4.01	Actualización del producto y del documento con las correcciones adecuadas	Guillermo Blasco Silvia Romero

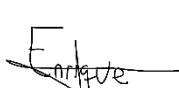
Documento aprobado por

Mundo Desconocido:

Adrián Murillo



Enrique Ruíz



Fernando Pérez



Guillermo Blasco



Silvia Romero



Contenido

1.	Introducción	4
1.1	Propósito del documento	4
1.2	Referencias	4
2.	Posicionamiento	5
2.1	Situación actual	5
2.2	Formulación del problema	5
2.3	Soluciones exploradas	5
2.3.1	Desarrollo teórico de las habilidades aprendidas (Scrum Master)	5
2.3.2	Página web de Wordpress (equipo de desarrollo)	5
2.3.3	Página web de WIX(equipo de desarrollo)	5
2.3.4	Página web con framework Django y base de datos no relacional MongoDB (equipo de desarrollo y Scrum Master)	5
3.	Stakeholders	6
3.1	Análisis de stakeholders	6
3.2	Perfiles de los stakeholders	6
3.2.1	Scrum Master	6
3.2.2	Equipo de desarrollo	6
3.2.3	Product Owner	7
3.2.4	Usuario certificado	7
3.2.5	Usuario interesado	7
3.3	Requisitos y expectativas de los stakeholders	8
3.3.1	Implementación de la metodología y documentación correcta	8
3.3.2	Implementación de BBDD no relacional	8
3.3.3	Blog actualizable de contenido sobre el espacio	8
4.	Contextualización del producto	9
5.	Funcionalidades (<i>features</i>) que proporciona el producto (Extracto del Product Backlog)	10
6.	Requisitos adicionales	11
6.1	Requisitos no funcionales	11
6.2	Restricciones	11
6.3	Requisitos de documentación	11
7.	Equipo de proyecto	12
7.1	Miembros	12
7.2	Comunicación	12
8.	Gestión del proyecto	13
8.1	Roles del equipo	13
8.2	Riesgos (extracto del registro de riesgos)	13
8.3	Caso de negocio	14
9.	Incidencias/Problemas no resueltos	16

1. Introducción

1.1 Propósito del documento

El propósito de este documento es la exposición del Project Charter asociado a Mundo Desconocido, un blog con temática sobre el universo y el espacio, desarrollado con Django y MongoDB para la asignatura de Ingeniería del Software II.

Como Project Charter o Documento de Visión servirá de hoja de ruta para los miembros del equipo y facilitará la identificación de riesgos e interesados, así como los requisitos del proyecto identificados.

1.2 Referencias

Título	Versión	Autor	Localización
Registro de riesgos	1.01	Adrián Murillo Guillermo Blasco	Vínculo
Product Backlog	1.02	Adrián Murillo Guillermo Blasco	Vínculo
Proyecto Github	3.01	Silvia Romero	Vínculo
Página publicada	3.01	Enrique Ruiz Fernando Pérez	Vínculo

2. Posicionamiento

2.1 Situación actual

Al comienzo del proyecto el equipo de desarrollo ha observado:

- La falta de blogs sobre el espacio que aúne las principales fuentes de información sobre el espacio existentes
- La necesidad de un pretexto para el desarrollo de las habilidades y competencias necesarias para el desarrollo de un proyecto software.

El blog Mundo Desconocido resuelve los problemas expuestos, ya que se han aplicado los conocimientos adquiridos en las asignaturas de Ingeniería del Software II, Desarrollo e Integración de Software e Interacción Persona Ordenador para el desarrollo de un blog correcto y escalable donde además de la información encontrada, un usuario certificado puede añadir más *posts*.

2.2 Formulación del problema

El problema:	Necesidad de pretexto para desarrollar e integrar las habilidades adquiridas en Ingeniería del Software, Interacción Persona Ordenador y Diseño e Integración del Software
Afecta a:	Adrián Murillo, Enrique Ruiz, Fernando Pérez, Guillermo Blasco y Silvia Romero (integrantes del equipo Mundo Desconocido)
Siendo el impacto:	No adquirir los conocimientos y competencias requeridas para el desempeño correcto como Ingenieros Informáticos
Y una posible solución:	Desarrollar una aplicación web con Django y MongoDB en todas sus facetas que permita poner en práctica la teoría aprendida. Permite aprobar la asignatura de Ingeniería del Software II. Permite adquirir un bagaje para la asignatura de Proyectos II.

2.3 Soluciones exploradas

2.3.1 Desarrollo teórico de las habilidades aprendidas (Scrum Master)

Sencillo para la evaluación, pero no permite una integración holística de todas las competencias.

2.3.2 Página web de Wordpress (equipo de desarrollo)

Desarrollo sencillo y permite prestar más atención a los aspectos administrativos y de metodología de trabajo, pero no permite un total control del backend.

2.3.3 Página web de WIX(equipo de desarrollo)

Desarrollo sencillo y ya está colgado en un servidor. Permite prestar más atención a los aspectos administrativos y de metodología de trabajo, pero no permite un total control del backend.

2.3.4 Página web con framework Django y base de datos no relacional MongoDB (equipo de desarrollo y Scrum Master)

Documentación extensa y gran control sobre cada uno de los procesos en el backend, pero difícil implementación y desarrollo.

3. Stakeholders

3.1 Análisis de stakeholders

Rol del Stakeholder	Representador por	Influencia/interés
Scrum Master	Fernando Pérez	El interés en el proyecto es muy alto y la influencia que puede ejercer en el proyecto es muy alta, por lo tanto, hay que involucrarlo en reuniones de equipo (relevantes) y dar información más detallada de los aspectos en lo que está interesado.
Equipo de desarrollo	Fernando Pérez Silvia Romero Enrique Ruiz Adrián Murillo Guillermo Blasco	El interés en el proyecto es muy alto y la influencia que puede ejercer en el proyecto es muy alta, son los protagonistas de los daily scrum.
Product Owner	Silvia Romero	El interés en el proyecto es muy alto y la influencia que puede ejercer en el proyecto es muy alta, participa por su doble rol en todos los daily scrum y coordina el Product Backlog.
Usuario certificado	Persona que conoce del espacio y quiere informarse e informar, ej. Fernando Pérez	El interés en el proyecto es muy alto pero su influencia es muy baja. No participa en los daily scrum y como usuario final participará en la compleción del contenido del blog.
Usuario interesado	Alberto Celedonio Fernández	El interés en el proyecto es medio y su influencia es muy alta. No participa en los daily scrum y como usuario final accederá al contenido del blog.

3.2 Perfiles de los stakeholders

3.2.1 Scrum Master

Descripción	Encargado de gestionar el proceso de Scrum y ayudar a eliminar impedimentos que puedan afectar a la entrega del producto.
Responsabilidades	<ul style="list-style-type: none">- Este stakeholder se encarga de gestionar el proceso de Scrum.- Este stakeholder se encarga de eliminar cualquier impedimento que pueda afectar a la entrega del producto
Criterios de éxito	Cumplir los objetivos esperados de aprendizaje indicados en el enunciado de la práctica y añadir alguna propuesta adicional.
Problemas potenciales	Dificultad en la comunicación directa con el equipo y pérdida de contexto al coordinar varios proyectos simultáneamente.

3.2.2 Equipo de desarrollo

Descripción	Encargados de desarrollar el producto, auto-organizándose y auto-gestionándose para conseguir entregar un incremento de software al final de cada ciclo de desarrollo.
Responsabilidades	<ul style="list-style-type: none">- Este stakeholder se encarga de crear un incremento terminado a partir de los elementos del Product Backlog seleccionados durante el Sprint Planning.- Este stakeholder se encarga de desarrollar el producto.

Criterios de éxito	Finalizar los elementos del Product Backlog seleccionados para cada Sprint.
Problemas potenciales	Falta de conocimiento en algún campo necesario para desarrollar algún elemento del Product Backlog. Mala estimación de los costes y mala comunicación entre los miembros del equipo.

3.2.3 Product Owner

Descripción	Encargado de optimizar y maximizar el valor del producto, siendo la persona encargada de gestionar el flujo de valor del producto a través del Product Backlog.
Responsabilidades	<ul style="list-style-type: none">- Este stakeholder se encarga de optimizar y maximizar el valor del producto.- Este stakeholder se encarga de hacer de interlocutor con los stakeholders y sponsors del proyecto.- Este stakeholder se encarga de ser el representante del negocio.- Este stakeholder se encarga de tomar cualquier decisión que afecte al producto.- Este stakeholder se encarga de elaborar el Product Backlog y el Project Charter.
Criterios de éxito	Finalizar el producto a tiempo, cumpliendo todas requerimientos solicitados.
Problemas potenciales	Mala organización del proyecto. Mala priorización en el Product Backlog.

3.2.4 Usuario certificado

Descripción	Persona interesada en el contenido del blog y con los permisos para actualizarlo y modificarlo
Responsabilidades	<ul style="list-style-type: none">- Este stakeholder se encarga actualizar, corregir y añadir contenido al blog.
Criterios de éxito	Contenido fácilmente actualizable y funcionalidades necesarias para el acceso al apartado de usuarios certificados
Problemas potenciales	Mala organización del proyecto. Mala priorización en el Product Backlog.

3.2.5 Usuario interesado

Descripción	Persona interesada en el contenido del blog, que accede para informarse.
Responsabilidades	<ul style="list-style-type: none">- Este stakeholder es el usuario final del producto software
Criterios de éxito	Accede al contenido y se satisface con la forma y el texto de los posts que encuentra. Accede en repetidas ocasiones.
Problemas potenciales	Poca accesibilidad en el contenido. Contenido muy técnico. Interfaz poco atractiva.

3.3 Requisitos y expectativas de los stakeholders

3.3.1 Implementación de la metodología y documentación correcta

Stakeholders	Scrum Master
Prioridad	Es el requisito más importante, que da motivo al proyecto y es el principal criterio de éxito del proyecto
Motivación	Es el pretexto del trabajo, y sirve de fundamento para cualquier futuro trabajo realizado por los miembros del equipo de desarrollo.
Situación actual	Conocimiento teórico de la integración de las habilidades aprendidas.
Solución	Aplicación práctica de todos los aspectos aprendidos a lo largo de la carrera para un buen proceso de ingeniería software.

3.3.2 Implementación de BBDD no relacional

Stakeholders	Scrum Master, Equipo de desarrollo, Product Owner
Prioridad	Media
Motivación	Le interesa para formar al equipo de desarrollo y prepararlo para la futura asignatura de Proyectos II.
Situación actual	Desconocimiento de las aplicaciones de las bases de datos no relacionales y dificultad de la vinculación del framework Django (con ORM) con una base de datos no relacional.
Solución	Uso de MongoDB vinculado con alguna API para la correcta sincronización e integridad de los datos.

3.3.3 Blog actualizable de contenido sobre el espacio

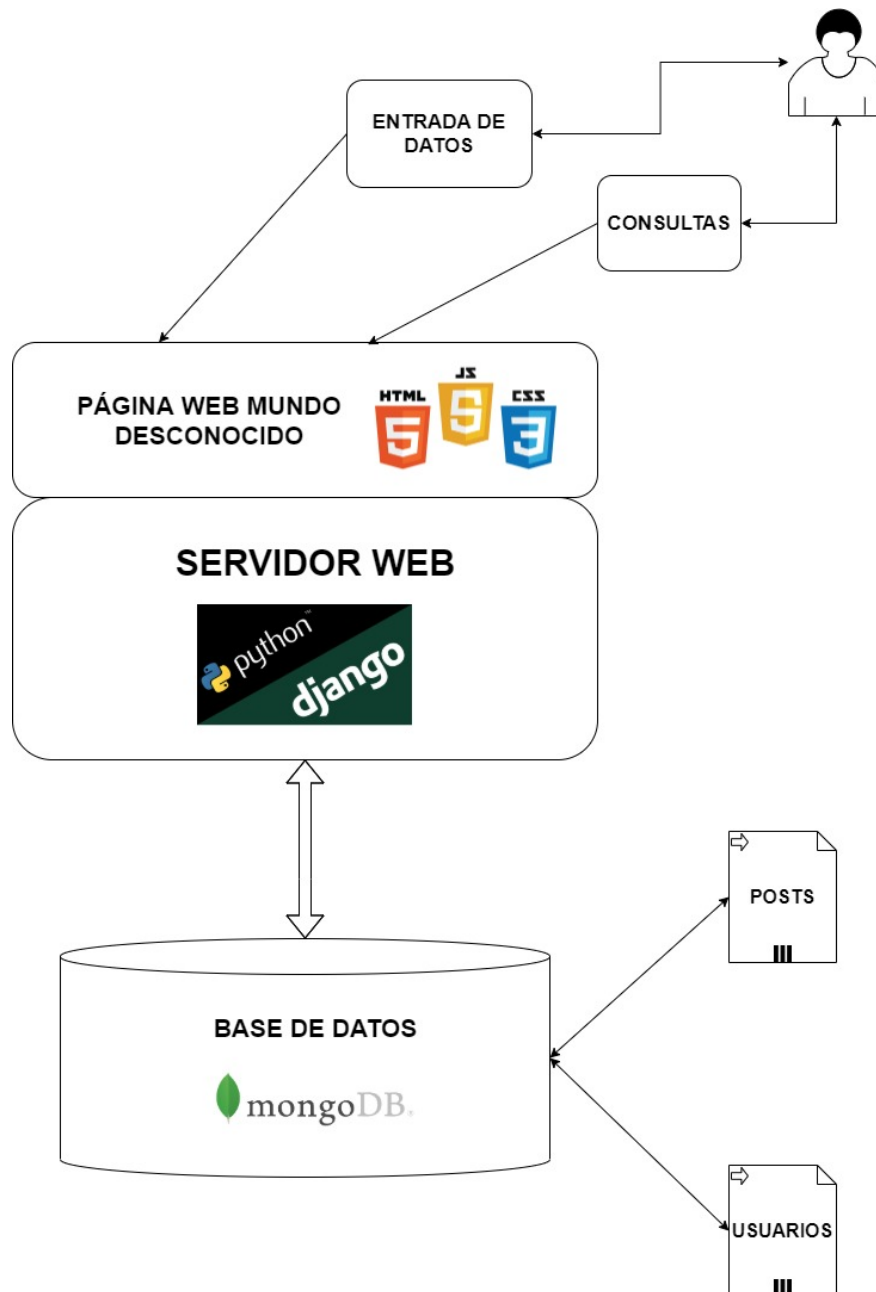
Stakeholders	Equipo de desarrollo, usuario certificado y usuario lector
Prioridad	Alta
Motivación	Necesidad de la recopilación de un blog sobre el espacio donde únicamente las personas certificadas puedan actualizar el contenido y recoger más contenido del habitual.
Situación actual	Existen ya otros blogs pero cualquier persona puede publicar y son poco accesibles
Solución	Blog que respeta los criterios de accesibilidad de la WCAG 2.1 y permite la diferenciación de usuarios

4. Contextualización del producto

Tras hacer una breve investigación sobre productos parecidos al nuestro, hemos descubierto que hay varios blogs que tratan temas astronómicos y del espacio, en ellos es visible que se usan muchas plantillas de blogs simples (blogspot) y que no son muy agradables y fáciles de visualizar.

Como desventajas, los otros blogs pueden disponer de alguna idea original que nosotros no hemos incluido, como temporizadores que avisan de la llegada de naves a planetas o a la tierra.

Como ventaja de nuestro proyecto frente a los existentes es fácil apreciar que la interfaz del nuestro es mucho más llamativa e invita a los usuarios a permanecer más tiempo en la misma.



5. Funcionalidades (*features*) que proporciona el producto (Extracto del Product Backlog)

ID	Tema	Como un...	Quiero...	Así...	Prioridad	Estimación	Estado	Sprint	Notas
1	No funcional	Product Owner	Elaborar un Product Backlog	Organizar el flujo de trabajo venidero	Must	1 hora	Hecho	1	
2	No funcional	Product Owner	Elaborar un Project Charter	Tener un documento oficial que recoja el desarrollo del proyecto	Must	5 horas	Hecho	1	
3	Contenido	Programador	Redactar el fichero README.md	Se describe el objetivo de nuestro proyecto en la plataforma GitHub	Should	30min	Hecho	1	
4	Desarrollo	Programador	Crear el proyecto en el Framework Django	Tener la estructura de carpetas apropiada	Must	1 hora	Hecho	1	
5	Desarrollo	Programador	Tener un fichero settings.py adecuado	Se ejecuten los elementos que programe en el resto del	Must	3 horas	Hecho	1	
6	BBDD	Programador	Crear una BD no relacional en MongoDB	Tener un entorno en el que se carguen nuestros ficheros	Must	2 horas	Hecho	1	
7	Desarrollo	Usuario	Tener la posibilidad de loguearme	Tener un entorno en el que subir mis posts	Must	2 horas	Hecho	1	
8	Desarrollo	Usuario	Tener la posibilidad de cambiar de contraseña	Poder actualizarla si se me olvida	Must	2 horas	Hecho	2	
9	Desarrollo	Programador	Dockerizar el proyecto	Todos los miembros corren el programa en el mismo entorno de desarrollo (Solución riesgo n.11 y n.14)	Could	2 horas	Hecho	2	
10	Desarrollo	Usuario	Tener una interfaz bonita y accesible	Me será más sencillo manejar por el sitio web	Should	15 horas	En progreso	2	
11	Desarrollo	Programador	Poder tener un fichero de paquetes requeridos específicos	No tengo que descargar paquetes innecesarios en caso de no ejecutar con Docker	Should	30min	Hecho	3	
12	BBDD	Usuario	Poder añadir una imagen a un Post en concreto	Mi post será más llamativo y el blog será mejor	Must	3 horas	Hecho	3	
13	Desarrollo	Administrador	Poder gestionar las cookies del sitio	Puedo almacenar datos de usuario	Could	1 hora	Hecho	3	
14	Contenido	Usuario	Poder ver contenido actualizado del tema del blog	Me mantengo informado y me interesa	Must	3 horas	En progreso	3	
15	Desarrollo	Usuario	Poder acceder al sitio desde cualquier ordenador a través de una url	Es más fácil acceder al contenido	Should	3 horas	Hecho	3	Publicarlo en Heroku

6. Requisitos adicionales

6.1 Requisitos no funcionales

Usabilidad

- El tiempo de aprendizaje del sistema por un usuario deberá ser menos a 4 horas.
- La tasa de errores cometidos por el usuario debe ser menos del 1% de las transacciones totales ejecutadas en el sistema.
- El sistema debe poseer un diseño Responsive.

Dependencia

- El sistema debe tener una disponibilidad de 99,99% de las veces en que un usuario intente accederlo.
- El tiempo para iniciar o reiniciar el sistema no podrá ser mayor a 5 minutos.
- La tasa de tiempos de falla del sistema no podrá ser mayor al 0,5% del tiempo de operación total.

Eficiencia

- Toda funcionalidad del sistema debe responder al usuario en menos de 5 segundos.
- Los datos modificados en la base de datos deben ser actualizados para todos los usuarios que acceden en menos de 2 segundos.

6.2 Restricciones

- Tiene que cumplir con los criterios AA de la guía de accesibilidad [WCAG 2.1](#).
- Tiene que cumplir con los requisitos de metodología.

6.3 Requisitos de documentación

Existirá un apartado de instalación en el repositorio de GitHub para la descripción del uso correcto del software diseñado, así como toda la documentación asociada a la metodología (Product Backlog, Project Charter, registro de riesgos...)

7. Equipo de proyecto

7.1 Miembros

Scrum Master:

Fernando Pérez Lara (fernandoperlar@gmail.com)

Product Owner:

Silvia Romero Azpitarte (silviaromazp@gmail.com)

Desarrolladores:

Fernando Pérez Lara (fernandoperlar@gmail.com)

Enrique Ruiz Ruiz (enriquerzrz@gmail.com)

Silvia Romero Azpitarte (silviaromazp@gmail.com)

Guillermo Blasco Pérez (guillermoblascopez@gmail.com)

Adrián Murillo Peña (adri.murillop@gmail.com)

7.2 Comunicación

El primer Sprint comenzará el domingo 6 de diciembre a las 22 horas y finalizará el domingo 13 de diciembre a las 22 horas.

Durante este primer Sprint los daily Scrums se realizarán los días 6 (domingo), 9 (miércoles) y 10 (jueves) de diciembre. Estas reuniones comenzarán a las 22 horas y tendrán una duración de 15 minutos cada una.

El segundo Sprint comenzará el domingo 13 de diciembre a las 22 horas y finalizará el domingo 20 de diciembre a las 22 horas.

Durante este segundo Sprint los daily Scrums se realizarán los días 13 (domingo), 16 (miércoles) y 17 (jueves) de diciembre. Estas reuniones comenzarán a las 22 horas y tendrán una duración de 15 minutos cada una.

El tercer Sprint comenzará el domingo 20 de diciembre a las 22 horas y finalizará el miércoles 30 de diciembre a las 22 horas.

Durante este tercer Sprint los daily Scrums se realizarán los días 20 (domingo), 23 (miércoles) y 28 (lunes) de diciembre. Estas reuniones comenzarán a las 22 horas y tendrán una duración de 15 minutos cada una.

Las reuniones (daily Scrums) serán de forma remota mediante la aplicación de Discord.

8. Gestión del proyecto

8.1 Roles del equipo

Product Owner

- Se encarga de optimizar y maximizar el valor del producto.
- Se encarga de hacer de interlocutor con los stakeholders y sponsors del proyecto.
- Se encarga de ser el representante del negocio.
- Se encarga de tomar cualquier decisión que afecte al producto.
- Se encarga de elaborar el Product Backlog y el Project Charter.

Equipo de desarrollo

- Se encarga de crear un incremento terminado a partir de los elementos del Product Backlog seleccionados durante el Sprint Planning.
- Se encarga de desarrollar el producto.

8.2 Riesgos (extracto del registro de riesgos)

ID	Riesgo	Tipo	Causa	Probabilidad	Impacto	Puntuación	Acción de mitigación	Pertenece
1	Retraso en la entrega de los incrementos debido a trabajos y exámenes académicos	Estimación	Trabajos y exámenes académicos	5	3	15	Mitigar mediante trabajo adicional. Fijar una cantidad de horas mínimas por semana que hay que dedicar al proyecto (12 horas / semana hombre).	Adrián
2	Bajos conocimiento en las bases de datos no relacionales requeridas	Tecnología	Formación académica únicamente en bases de datos relacionales	5	5	25	Mitigar mediante trabajo adicional. Investigando a cerca del tema en las páginas oficiales de MongoDB y Django y viendo videos en YouTube, donde expertos en el tema explican como realizar lo que necesitamos	Enrique
3	Posible falta de personal en el equipo de desarrollo	Personal	El personal enferme	2	4	8	Organizar el equipo de forma que exista un mayor solapamiento y de esa forma los integrantes del equipo conozcan mejor lo que hacen sus	Fernando
4	El código generado por las herramientas es ineficiente	Requisitos	Posible código redundante y código inflado	3	2	6	Mitigación mediante la corrección del código que genera la ineficiencia o por ende cambio completo del módulo que lo produzca. Al finalizar una sección de código y antes de darlo como hecho, optimizar el código.	Guillermo
5	Dificultad de comunicación	Personal	Diferentes subgrupos debido a la normativa de la universidad	4	4	16	Evitar asignando un canal de comunicación común para todos. Nos comunicaremos mediante Slack (de forma asincrónica, indicando los avances más importantes del proyecto), sin embargo, los daily Scrums, se realizarán en Discord.	Silvia
6	Posibles brechas de seguridad	Organización	Filtración de claves de acceso a la base de datos u otros recursos privados	3	5	15	Mitigar los problemas producidos por la brecha y corregir la misma mediante sustitución de parte del proyecto o corrección del mismo	Adrián
7	Mala gestión de los requisitos	Requisitos	Ausencia de una especificación por parte del cliente de los requisitos de	4	5	20	Mitigar repitiendo los requisitos donde se ha fallado y volver a preguntar al cliente las especificaciones en estos	Enrique
8	Cambios en los requisitos	Requisitos	Actualización de los requisitos del sistema durante el	3	4	12	Obtener información de seguimiento para la alta dirección en la que se muestre cómo el éxito del proyecto contribuye a los objetivos del equipo	Fernando
9	Subestimación en el tiempo de desarrollo	Estimación	Espectativas demasiado optimistas y falta de experiencia en este sector	4	5	20	Mitigar el riesgo mediante la investigación de la posibilidad de reutilizar componentes o investigar uso de un generador de programas	Guillermo
10	Falta de compromiso en el equipo	Personal	Anteposición de otras labores sobre este proyecto	3	5	15	Evitar asignando una cantidad de horas por semana específica (12 horas / semana hombre)	Silvia
11	Problema con las dependencias del proyecto	Tecnología	Mala gestión del registro de paquetes requeridos para la ejecución del software	5	3	15	Evitar dichos problemas reordenando las dependencias y dejando claro donde debe ir cada módulo y parte del proyecto desde primer momento	Adrián
12	Pérdida de información en la comunicación entre los integrantes del equipo	Herramientas	Demasiados canales de comunicación	3	5	15	Evitar asignando un canal de comunicación principal donde informar de los acontecimientos más importantes. Este canal finalmente será Slack.	Enrique
13	Cambios en el calendario	Estimación	Modificación de la fecha de entrega por parte del profesor	2	5	10	Ampliar los tiempos de trabajo cercanos a la fecha de entrega y priorizar las tareas con más importancia	Fernando
14	Distintos entornos de desarrollo en el equipo	Tecnología	Distintos sistemas operativos entre los integrantes del	2	3	6	Realizar el proyecto en el entorno de desarrollo más predominante en el equipo	Guillermo
15	Subestimación de la tasa de fallos	Estimación	Poca experiencia como desarrolladores	2	3	6	Mitigar fallos mediante la corrección de los mismos y aplicar prevención de errores desde primer momento	Silvia
16	Problemas asociados al sistema de control de versiones	Herramientas	Desorganización en la publicación del proyecto en el repositorio	3	4	12	Evitar mediante el uso de commits definidos y actualizaciones constantes además de si se realizan cambios avisar al resto del equipo de manera apropiada por canales de comunicación previamente definidos	Adrián
17	Distribución no equitativa de la carga de trabajo	Organización	Distinto nivel de implicación de los integrantes del equipo con el proyecto	3	4	12	Mitigar haciendo reuniones para hacer una correcta distribución del trabajo	Enrique
18	Mala comunicación con los Stakeholders	Personal	Identificación errónea de los stakeholders y/o mala gestión de comunicación con ellos	2	4	8	Evitar marcando unos momentos en las reuniones de los sprints en las que el equipo revise todo lo comunicado por los Stakeholders. Esto se realizará al inicio de cada reunión	Fernando

8.3 Caso de negocio

Resumen ejecutivo

El problema que hemos detectado es la necesidad de desarrollar e integrar las habilidades adquiridas en Ingeniería del Software, Interacción Persona Ordenador y Diseño e Integración del Software

El blog Mundo Desconocido resuelve los problemas expuestos, ya que se han aplicado los conocimientos adquiridos en las asignaturas de Ingeniería del Software II, Desarrollo e Integración de Software e Interacción Persona Ordenador para el desarrollo de un blog correcto y escalable donde además de la información encontrada, un usuario certificado puede añadir más *posts*.

Los impulsores de este proyecto son:

- Fernando Pérez, estudiante de 3º de Ingeniería Informática en la Universidad Francisco de Vitoria.
- Enrique Ruiz, estudiante de 3º de Ingeniería Informática en la Universidad Francisco de Vitoria.
- Silvia Romero, estudiante de 3º de Ingeniería Informática en la Universidad Francisco de Vitoria.
- Guillermo Blasco, estudiante de 3º de Ingeniería Informática en la Universidad Francisco de Vitoria.
- Adrián Murillo, estudiante de 3º de Ingeniería Informática en la Universidad Francisco de Vitoria.

Creemos que este proyecto tendrá éxito ya que, a pesar de que existen múltiples blogs que tratan el mismo tema que nosotros, nuestra ventaja principal frente a estos es que la interfaz del nuestro es mucho más llamativa e invita a los usuarios a permanecer más tiempo en la misma.

Razones

Los motivos que nos han llevado a la puesta en marcha de este proyecto han sido la necesidad de desarrollar e integrar las habilidades adquiridas en Ingeniería del Software, Interacción Persona Ordenador y Diseño e Integración del Software, la necesidad de adquirir un bagaje para la asignatura de Proyectos II y la necesidad de aprobar la asignatura de Ingeniería del Software II.

Opciones comerciales

En caso de realizar el proyecto, se obtendrían los siguientes beneficios, los cuales están estrechamente relacionados con los motivos que nos han llevado a realizar este proyecto :

- Desarrollo de las habilidades adquiridas en las asignaturas ya mencionadas anteriormente.
- Obtención de un bagaje para la asignatura de Proyectos II.
- Aprobar la parte práctica de la asignatura de Ingeniería del Software II.

En caso de no realizar el proyecto, se dejarían de obtener estos mismos beneficios.

Calendario

El proyecto se llevará a cabo desde el domingo 6 de diciembre hasta el lunes 28 de diciembre.

Se dividirá en tres Sprints, cada uno de 7 días naturales, y, a su vez, en cada uno de ellos se realizarán tres reuniones de 15 minutos cada una (daily Scrums). Al final de cada Sprint habrá que presentar un incremento.

Riesgos principales

Los riesgos principales que hemos identificado son el bajo conocimiento en bases de datos no relacionales, siendo este un requisito esencial en el proyecto, una estimación demasiado optimista del tiempo de desarrollo debido a la falta de experiencia del equipo en este sector, y por último una mala gestión de los requisitos, debido a la ausencia de una especificación por parte del cliente de los requisitos de usuario.

9. Incidencias/Problemas no resueltos

Se ha producido una incidencia derivada de un riesgo cuyo plan de contingencia no estaba solidamente desarrollado: las imágenes almacenadas en una base de datos no relacional vinculadas a un proyecto Django, caracterizado por un ORM (Object Relational Model) no son accesibles. La solución ha sido la inclusión de imágenes mediante el acceso por URL a la misma, mediante una etiqueta HTML que sí que puede ser almacenada en MongoDB e interpretarse por Django.