

Proyecto IHC Primer Semestre 2014

Concerns Técnicos Permanentes

Software REVALORA

GRUPO 1: Estándares e Integración

1. Construir y difundir (con tutoriales) en todos los grupos el *framework* de desarrollo y las tecnologías adoptadas en el proyecto.
2. Definir y difundir (con tutoriales) en todos los grupos los estándares de la interface asociada a la heurística 4. Esto incluye la presentación del *layout* inicial de toda la aplicación (hecho con PENCIL o BALSAMIC), los íconos de la aplicación y manual de estilo.
3. Definir (no necesariamente programar) todos los módulos o paquetes del proyecto.
4. Construir el esquema para hacer *UNDO/REDO* en todas las acciones del programa y difundirlas (con tutoriales) en todos los grupos para que la apliquen rigurosamente en su parte del código.
5. Integrar módulos y garantizar el apego estricto a los estándares de desarrollo y de interface, de todos los grupos.
6. Hacer el manual de instalación del software.

GRUPO 2: Base de Datos

1. Construir la Base de Datos del proyecto.
2. Llenar los datos de prueba para evitar atrasos en el proyecto. Los datos ingresados a mano son necesarios porque no se puede esperar crear un mantenedor

cuando una parte del proyecto necesita usar esos datos para implementar su parte.

3. Atender como mesa de ayuda los requerimientos de creación o modificación de tablas con sus datos asociados de los otros grupos. Cuando se haga la modificación se debe especificar la migración de los registros en el nuevo esquema. No puede pasar más de 48 horas entre un requerimiento y su satisfacción.

GRUPO 3: Correo Electrónico

1. Componer mails con RichText y posibilidad de mandar adjuntos.
2. Mantener Inbox, Sent y Draft.
3. Establecer un mail modelo formado con campos provenientes de una tabla de datos (como las cartas personalizadas de MS-Word).
4. Sincronizar Inbox personal del mailer del usuario con lo que aparece en el software.
5. Enviar mail a grupos seleccionándolos de una lista ya definida.

JEFE DE PROYECTO

1. Gestionar el trabajo y la comunicación de los grupos: secuenciando su trabajo y definiendo los momentos de integración.
2. Definir la carta *Gantt* del proyecto para y por cada hito.
3. Respalidar, además, cada *release* del software en el CVS del Departamento, al finalizar cada hito del proyecto.
4. Numerar la documentación de software de acuerdo a *OMT* de acuerdo a lo que pasen los distintos grupos en sus iteraciones.

5. Verificar que los estudiantes sigan los patrones *MVC* como corresponde a la metodología OMT, aunque los grupos usen *Scrum*.
6. Realizar el help y el manual de usuario de acuerdo a la heurística 10.
7. Establecer y controlar el apego al estándar de PPT y de formato de informes para todos los grupos.
8. Compilar el informe final del proyecto usando como insumo los informes parciales de cada grupo, más la parte de documentación del desarrollo del software.

PRODUCT OWNER

1. Entrega las prioridades de los *work items* en cada iteración de Scrum.
2. Explica desde su punto de vista de usuario aquello que le agrega valor y desecha lo que es considerado secundario. Esto es reunido por los grupos con “historias del usuario” que entran en el sprint actual.
3. Se reúne al menos una vez por semana – durante 15 minutos – con los grupos para alinear posibles desviaciones de lo que esta entregando el equipo con lo que desea el usuario.
4. El *product owner* tiene prohibido conversar temas técnicos con los equipos de trabajo. Él sólo pueden opinar desde el punto de vista de su negocio y los grupos deben ajustar su trabajo para satisfacerlo.