

18-10-2016



UNIVERSIDAD VERACRUZANA

FACULTAD DE INGENIERÍA

SISTEMA WEB

GALIBELLE

SULEYMA MOTA GARCÍA
YADIRA FLEITAS TORANZO
INGENIERÍA INFORMÁTICA

TABLA DE CONTENIDO

1.	DESCRIPCIÓN DE LA METODOLOGÍA DE TRABAJO	2
1.1.	PROPÓSITO DE ESTE DOCUMENTO	2
1.2.	ALCANCE	2
2.	DESCRIPCIÓN GENERAL DE LA METODOLOGÍA	2
2.1.	FUNDAMENTACIÓN	2
2.2.	VALORES DE TRABAJO	3
2.3.	PERSONAS Y ROLES DEL PROYECTO.	3
2.4.	HERRAMIENTAS A UTILIZAR	3
2.5.	ARTEFACTOS A UTILIZAR	4
2.6.	PRODUCT BACKLOG	4
2.6.1.	¿QUÉ DEBE TENER EL SISTEMA WEB?	6
2.6.2.	HISTORIAS DE USUARIO	6
2.6.3.	PRIORIZACIÓN DE LAS HISTORIAS DE USUARIO Y PLANNING POKER	12
2.6.4.	DISTRIBUCIÓN DE LAS ACTIVIDADES (POR SPRINT)	12
2.6.5.	TIEMPO DEL RECURSO HUMANO	13
2.6.6.	REUNIÓN DE INICIO DE SPRINT	13
2.6.7.	REUNIÓN TÉCNICA DIARIA	13
2.6.8.	REUNIÓN DE CIERRE DE SPRINT Y ENTREGA DEL INCREMENTO.	14

1. DESCRIPCIÓN DE LA METODOLOGÍA DE TRABAJO

Este documento describe la implementación de la metodología de trabajo SCRUM elaborado para la gestión del desarrollo del sistema web que llevará el control de calzado de Galibelle.

Incluye junto con la descripción de este ciclo de vida iterativo e incremental para el proyecto, los artefactos o documentos con los que se gestionan las tareas de adquisición y suministro: requisitos, monitorización y seguimiento del avance, así como las responsabilidades y compromisos de los participantes en el proyecto.

1.1. PROPÓSITO DE ESTE DOCUMENTO

Realizar un sistema que lleve el control de calzado (entrada/salida) de un almacén, además de un monitoreo de donde se encuentra el producto.

1.2. ALCANCE

Realizar la documentación necesaria para un software que permita hacer el análisis de las estadísticas, las altas, ventas, pedidos de los productos y sucursales, etc.

2. DESCRIPCIÓN GENERAL DE LA METODOLOGÍA

2.1. FUNDAMENTACIÓN

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

- Sistema modular. Las características del sistema web permiten desarrollar una base funcional mínima y sobre ella ir incrementando las funcionalidades o modificando el comportamiento o apariencia de las ya implementadas.
- Entregas frecuentes y continuas al cliente de los módulos terminados, de forma que puede disponer de una funcionalidad básica en un tiempo mínimo y a partir de ahí un incremento y mejora continua del sistema.

- Previsible inestabilidad de requisitos.
 - Es posible que el sistema incorpore más funcionalidades de las inicialmente identificadas.
 - Es posible que durante la ejecución del proyecto se altere el orden en el que se desean recibir los módulos o historias de usuario terminadas.
 - Para el cliente resulta difícil precisar cuál será la dimensión completa del sistema, y su crecimiento puede continuarse en el tiempo suspenderse o detenerse.

2.2. 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.

2.3. PERSONAS Y ROLES DEL PROYECTO.

Persona	Contacto	Rol
Yadira Fleitas Toranzo	yadyguitaryft@gmail.com	Coordinador / Scrum Master
Suleyma Mota García	suley_sagitario@live.com.mx	Development Team

2.4. HERRAMIENTAS A UTILIZAR



2.5. ARTEFACTOS A UTILIZAR

1. Documentos

- Product Backlog
- Sprint Backlog

2. Sprint

- Duración: 10 días

3. Incremento

4. Gráficas para registro y seguimiento del avance.

- Gráfica de producto o Burn Up
- Gráfica de avance o Burn Down.

5. Comunicación y reporte directo.

- Reunión de inicio de sprint
- Reunión técnica diaria
- Reunión de cierre de sprint y entrega del incremento
- Retrospectivas

2.6. PRODUCT BACKLOG

Es el equivalente a los requisitos del sistema o del usuario (Con-Ops) en esta metodología.

El gestor de producto de su correcta gestión, durante todo el proyecto.

El gestor de producto puede recabar las consultas y asesoramiento que pueda necesitar para su redacción y gestión durante el proyecto al Scrum Manager de este proyecto.

RESPONSABILIDADES DEL GESTOR DE PRODUCTO / PRODUCT OWNER

- Registro en la lista de pila del producto de las historias de usuario que definen el sistema.
- Mantenimiento actualizado del Product Backlog en todo momento durante la ejecución del proyecto.
- Orden en el que desea quiere recibir terminada cada historia de usuario.
- Incorporación / eliminación /modificaciones de las historias o de su orden de prioridad.
- Disponibilidad: envía las modificaciones al Scrum Master para su actualización.

RESPONSABILIDADES DEL SCRUM MASTER

- Supervisión del Product Backlog, y comunicación con el Product Owner para pedirle aclaración de las dudas que pueda tener, o asesorarle para la subsanación de las deficiencias que observe.

RESPONSABILIDADES DEL EQUIPO TÉCNICO / DEVELOPMENT TEAM

- Conocimiento y comprensión actualizado de la pila del producto.
- Resolución de dudas o comunicación de sugerencias con Product Owner.

RESPONSABILIDADES DEL RESTO DE IMPLICADOS

- Conocimiento y comprensión actualizado de la pila del producto.
- Resolución de dudas o comunicación de sugerencias con el Scrum Master.

NOTAS: SI LO NECESITA, EL PRODUCT OWNER PUEDE SOLICITAR ASESORÍA AL SCRUM MASTER DEL PROYECTO O PERSONAL TÉCNICO DEL EQUIPO PARA CONOCER LA ESTIMACIÓN TEMPRANA DE LAS HISTORIAS DE USUARIO CUYO TAMAÑO APROXIMADO LE PRESENTEN DUDAS.

2.6.1. ¿QUÉ DEBE TENER EL SISTEMA WEB?

OBJETIVO: Se requiere un sistema que lleve el control de calzado (entrada/salida) de un almacén. Además de un monitoreo de donde se encuentra el producto

Debe de registrar nuevos calzados (con sus códigos correspondientes)	Debe permitir registrar sucursales	Debe conocer en dónde se encuentra un producto	Debe reconocer pedidos de cliente en una sucursal
Debe permitir realizar una venta	Debe tener un control de los productos vendidos	Debe haber una vista para las sucursales	Debe haber una vista para el administrador
Debe mostrar estadísticas	Diseño UML y Base de datos	Debe mostrar calzado usando búsqueda personalizada	Interfaz Interactiva

2.6.2. HISTORIAS DE USUARIO

HU01 – REGISTRAR ZAPATOS	
COMO	Administrador del sistema.
QUIERO	Registrar la suela y strap en el almacén.
PARA	Tener el control y conocer la cantidad de productos que hay
CONDICIONES	<ul style="list-style-type: none">• Se debe hacer una clasificación entre suela y strap• Los strap dependen del tipo de suela• Será opcional el ingreso de imagen de cada modelo de zapato• La ubicación de los zapatos al registrarse será almacén (todos los zapatos primero llegan al almacén)• La vista del administrador será la del almacén• Los modelos tienen un nombre definido• Deberá guardar la fecha de ingreso al almacén, y la fecha de salida.• Se podría incorporar el código de barras.

HU02 – REGISTRAR SUCURSAL	
COMO	Administrador del sistema.
QUIERO	Registrar una sucursal de venta (tienda)
PARA	Vender los zapatos, tener un control en la ubicación de los zapatos.
CONDICIONES	<ul style="list-style-type: none"> • Debo conocer la dirección de cada tienda • La vista será distinta a la del administrador (almacén) • Cada tienda estará enlazada a una tabla independiente en dónde se tendrán los cortes de caja con su información respectiva. • Cada tienda tendrá una cuenta con contraseña (encriptada) • Se deberá guardar el año en que fue hecho el convenio

HU03 – UBICACIÓN DEL PRODUCTO	
COMO	Usuario del sistema (sucursal)
QUIERO	Conocer en qué lugar se encuentra el producto
PARA	Saber si se encuentra en la sucursal actual, en otra, o en el almacén.
CONDICIONES	<ul style="list-style-type: none"> • El sistema deberá permitir hacer una búsqueda personalizada, y me mostrará la ubicación en la que se encuentra. • En caso de ser necesario se puede mostrar un mapa. • Se deben hacer validaciones, en caso de que se tenga que hacer algún pedido

HU04 – PEDIDOS	
COMO	Cliente de la sucursal
QUIERO	Pedir los modelos más solicitados (por estadística o por petición de cliente)
PARA	Generar más ganancias y no perder clientes
CONDICIONES	<ul style="list-style-type: none"> • Jerarquía de pedidos: Cliente -> Tienda -> Almacén -> Distribuidora • Actualización diaria de pedidos • Registro de fecha del pedido (se atienden por cola) • Opción de poner “pedido urgente”

HU05 – VENTAS	
COMO	Cliente de la sucursal (usuario del sistema)
QUIERO	Realizar una venta: zapato completo, straps, o suela
PARA	Vendérselo al comprador y obtener ganancias
CONDICIONES	<ul style="list-style-type: none"> • Se deberá buscar el producto, hay varios casos: <ul style="list-style-type: none"> ○ No lo encuentra en la sucursal actual, entonces hace un pedido ○ Si lo encuentra, entonces procede con la venta • Debe respetar el porcentaje de descuento (en caso de que haya) • En caso de vender un zapato completo, se deberá conocer el modelo de la suela para saber que strap encaja, y viceversa. • La tabla de ventas podría ser global (se deberá manejar seguridad) • Se deberá actualizar la tabla de pedidos.

HU06 – PRODUCTOS VENDIDOS	
COMO	Administrador del sistema
QUIERO	Tener el control de los productos vendidos
PARA	Saber qué sucursal ha vendido más, realizar el corte de caja mensual, y saber que falta por vender.
CONDICIONES	<ul style="list-style-type: none"> • En la realización de la estadística, se debe tener en cuenta la fecha de entrada y cuando se vendió • Se hará un conteo de productos vendidos por sucursal. • Se hará un corte de caja por sucursal mensualmente.

HU07 – VISTA SUCURSAL	
COMO	Usuario de la sucursal
QUIERO	Ver las piezas existentes, realizar pedidos, y vender productos.
PARA	Generar ganancias, haciendo un uso correcto del sistema.
CONDICIONES	<ul style="list-style-type: none"> • El usuario de la sucursal no podrá ver los datos del administrador • Se le debe asignar un nombre de usuario y contraseña a cada sucursal (su registro lo hace el administrador) • Pueden ver el stock de los productos de las demás sucursales (incluso del almacén) • Mostrar sus productos y pedidos. • Debe usar diseño responsivo.

HU08 – VISTA ADMINISTRADOR	
COMO	Administrador del sistema
QUIERO	Agregar, editar, pedir, eliminar, controlar los calzados y sucursales
PARA	Optimizar el sistema, y llevar el control del mismo.
CONDICIONES	<ul style="list-style-type: none"> • El administrador podrá visualizar la información de las sucursales • El administrador es el que da altas y bajas de las sucursales, además da la alta de los productos • Debe usar diseño responsivo

HU09 – RESULTADOS Y ESTADÍSTICAS	
COMO	Administrador del sistema
QUIERO	Conocer los datos estadísticos de los productos y de las sucursales
PARA	Optimizar las ganancias, realizar procedimientos contables
CONDICIONES	<ul style="list-style-type: none"> • Los resultados estadísticos que se obtengan se mostrarán por medio de gráficos. • (surtido de las sucursales)

HU10 – DISEÑO UML Y BASE DE DATOS	
COMO	Programador
QUIERO	Hacer un modelado general del proyecto y realizar la base de datos completa
PARA	Agilizar el proceso de desarrollo
CONDICIONES	<ul style="list-style-type: none"> • El modelado debe estar bien definido, al igual que la base de datos para realizar el diagrama de clases. • Se deben tomar en cuenta todas las posibles operaciones para hacer el diagrama de casos de uso

HU11 – BÚSQUEDA PERSONALIZADA	
COMO	Usuario del sistema
QUIERO	Buscar los productos de forma personalizada
PARA	Agilizar el proceso de búsqueda
CONDICIONES	<ul style="list-style-type: none"> • Debe haber una conexión apropiada a la base de datos • Se deben manejar los filtros correspondientes para hacer la búsqueda personalizada

HU12 – INTERFAZ INTERACTIVA	
COMO	Usuario del sistema
QUIERO	Iniciar sesión
PARA	Entrar al sistema
CONDICIONES	<ul style="list-style-type: none"> • Que los colores a usar sean apropiados y combinen con el logo de la empresa. • Debe usar un diseño responsivo • Después de iniciar sesión se mandará la vista correspondiente: administrador o sucursal

2.6.3. PRIORIZACIÓN DE LAS HISTORIAS DE USUARIO Y PLANNING POKER

HU	PRIORIDAD	DESCRIPCIÓN	PRIORIDAD	VALOR
HU01	Media	Registrar zapatos	5	3
HU02	Baja	Registrar sucursal	6	1
HU03	Baja	Conocer la ubicación del producto	9	1
HU04	Media	Pedidos de los clientes	7	3
HU05	Alta	Ventas	10	5
HU06	Baja	Productos vendidos	11	2
HU07	Alta	Vista sucursal	4	5
HU08	Muy Alta	Vista administrador	3	8
HU09	Baja	Resultados y estadísticas	12	2
HU10	Muy Alta	Diseño UML y base de datos	1	13
HU11	Media	Búsqueda personalizada	8	3
HU12	Muy Alta	Interfaz interactiva	2	13

VELOCIDAD DE EQUIPO: 28

DURACIÓN DEL SPRINT: 2 SEMANAS

2.6.4. DISTRIBUCIÓN DE LAS ACTIVIDADES (POR SPRINT)

HU	VALOR	PERSONA ASIG.	SPRINT
HU10	13	Yadira	1
HU12	13	Suleyma	
HU08	8	Suleyma	2
HU07	5	Suleyma	
HU01	3	Yadira	
HU02	1	Yadira	
HU04	3	Yadira	
HU11	3	Yadira	
HU03	1	Yadira	
HU05	5	Yadira	3
HU06	2	Suleyma	
HU09	2	Suleyma	

TIEMPO APROXIMADO: 1 MES Y 2 SEMANAS

2.6.5. TIEMPO DEL RECURSO HUMANO

	YADIRA	SULE
REUNIONES	2	2
OTROS COMPROMISOS	0	0
PERMISOS	2	2
SPRINT DOS SEMANAS 2HORAS/DÍA	4	4
24 HORAS POR SPRINT	20	20
CAPACIDAD DEL 90%	18	18
36 HORAS POR SPRINT		

2.6.6. REUNIÓN DE INICIO DE SPRINT

Reunión para determinar las funcionalidades o historias de usuario que se van a incluir en el próximo incremento.

RESPONSABILIDADES DEL GESTOR DE PRODUCTO

- Asistencia a la reunión.
- Exposición y explicación de las historias que necesita para la próxima iteración y posibles restricciones de fechas que pudiera tener.

RESPONSABILIDADES DEL SCRUM MANAGER

- Moderación de la reunión

RESPONSABILIDADES DEL EQUIPO TÉCNICO

- Confección de la pila del sprint.
- Auto-asignación del trabajo.

2.6.7. REUNIÓN TÉCNICA DIARIA

Puesta en común diaria del equipo con presencia del Coordinador del proyecto o Scrum Manager de duración máxima de 10 minutos.

RESPONSABILIDADES DEL SCRUM MANAGER

- Supervisión de la reunión y anotación de las necesidades o impedimentos que pueda detectar el equipo.
- Gestión para la solución de las necesidades o impedimentos detectados por el equipo.

RESPONSABILIDADES DEL EQUIPO TÉCNICO

- Comunicación individual del trabajo realizado el día anterior y el previsto para día actual.
- Actualización individual del trabajo pendiente.
- Actualización del gráfico de avance para reflejar el estado de avance.
- Notificación de necesidades o impedimentos previstos u ocurridos para realizar las tareas asignadas.

2.6.8. REUNIÓN DE CIERRE DE SPRINT Y ENTREGA DEL INCREMENTO.

REUNIÓN PARA PROBAR Y ENTREGAR EL INCREMENTO AL GESTOR DEL PRODUCTO.

- Prácticas: sobre el producto terminado, no sobre simulaciones o imágenes).
- De tiempo acotado máximo de 2 horas.

RESPONSABILIDADES DEL GESTOR DE PRODUCTO

- Asistencia a la reunión.
- Recepción del producto o presentación de reparos.

RESPONSABILIDADES DEL SCRUM MANAGER

- Moderación de la reunión

RESPONSABILIDADES DEL EQUIPO TÉCNICO

- Presentación del incremento.

2.7. SPRINT #1

SPRINT 1 (VIERNES 14-28 OCTUBRE)		HORAS	ACTIVIDAD
Suleyma (HU12)	2		Investigar de colores galibelle
			Plantillas
			Investigar github
			Investigar diseño responsivo
	6		Implementación en papel (o pptx) esqueleto de la interfaz
			Inicio de sesión: Colores, botones, tablas
			Estilo, logos
			Investigar diseño intuitivo
			Diseño responsivo (que etiquetas llevará)
	2		Reunión de grupo, ideas
	6		Implementación en código
Yadira (HU10)	2		Reunión final
	2		Investigar diagramas, base de datos de tiendas parecidas a zapatos, entre otras.
	6		Implementación de la base de datos, diagramas UML
	2		Reunión de grupo, ideas
	6		Implementación a fondo (incluyendo funciones y descripción de cada una)
	2		Reunión final