

Informe de Situación del Proyecto

Versión 1.1

Historia de revisiones

Fecha	Versión	Descripción	Autor
21/08/16	V 1.0	Fase inicial del Proyecto	Danilo Amaral
21/08/16	V 1.1	Revisión SQA	Manuel Alzugaray

Contenido

1.INFORME DE SITUACIÓN	2
1.1.PLANIFICACIÓN DE LA ITERACIÓN	2
1.2.REUNIONES	3
1.3.ESTADO DEL PROYECTO	3
1.4.DESVIACIONES OCURRIDAS	3
1.5.INCIDENCIAS ENCONTRADAS	3
1.6.ASPECTOS TÉCNICOS	3
1.7.ESTADO DE RIESGOS	4
2.EVALUACIÓN	6

1. Informe de Situación

Esta sección presenta el análisis del progreso del proyecto así como su planificación y evaluación.

1.1. Planificación de la Iteración

En esta iteración se planificó atacar las líneas de investigación y análisis más relevantes dadas las características del producto de software final a construir, concretamente se realizaron las siguientes tareas:

- Proceso de construcción de historias de usuario

El grupo de analistas asignados se encargaron de definir un Product Backlog inicial de 19 historia, cada una se detallan en el documento de Requisitos. Esta actividad es una de las más importante de la primera iteración ya que definió el alcance del proyecto y da lugar a que el grupo de desarrollo empiece a crear prototipos de las historias en el Sprint Backlog.

- Investigación de tecnologías JS para la creación de la Interfaz de usuario

Como la aplicación requiere una interfaz gráfica amigable para el usuario donde además se deberá validar la facilidad de uso de la misma, se les asignó al grupo de desarrollo la investigación de tecnologías basadas en dos estructuras distintas: por un lado un visión enfocada a juegos RPG ya que el mismo es un pedido del cliente y se quiere investigar sobre la viabilidad del mismo, y como segunda opción la utilización de tecnologías JS y HTML 5 que permitan crear una interfaz fácil de usar y compatible con el alcance del proceso.

- Gestión de Operaciones e Infraestructura

Infraestructura por su parte se encargó de verificar la viabilidad del almacenamiento de el código aplicativo en servidores de Azure. Se tiene hasta la fecha, un servidor central accedido remotamente y alojado en la nube de Microsoft Azure; en el mismo está en operación el Container de Servlet Apache Tomcat 8.0 con acceso a una base de datos relacional MySQL también alojada en Azure.

- Gestión de la configuración

SCM por su parte se encargaron de definir y documentar el sistema de versionado de carpetas, se definió que como primera fuente de información, el lugar donde se alojarán los documentados será el Drive de Google, además se definió un artículo que explica la numeración y control de versiones de los documentos. Luego se definió la configuración de la herramienta GitHub así como la documentación asociada para que los integrantes del grupo puedan configurar de manera local la herramienta en sus ordenadores.

- Planificaciones de actividades

Se realizaron la planificación de las actividades importantes así como la comunicación con el cliente, el grupo y el tutor de manera de comprender la situación del grupo en el proyecto y definir las actividades a realizar para la próxima iteración

1.2. Reuniones

- 12/08 - 17:30. Primera reunión grupal.

La razón de la misma fue la definición de los roles, la puesta en común del primer artículo sobre el producto a construir, la integración grupal y la primera aproximación sobre el modelo de proceso a seguir.

- 15/08 - 08:00. Monitoreo Semanal.

Comunicación con la tutora sobre la primera impresión del proyecto, nuestra definición de roles, el horario de monitoreo y la planificación de la reunión con el cliente.

- 16/08 - 18:00. Reunión de grupos con el cliente.

Se realizó la presentación del producto de software que se desea construir. A grandes rasgos el cliente quiere una aplicación de enseñanza que les permita a los alumnos que la consuman aprender de un tema jugando y que a su vez le permita a los profesores la definición de los conceptos y temas sobre la misma.

- 17/08 - 16:30. Reunión Grupal.

Se realizó la puesta en común sobre la presentación del software a construir. El grupo evaluó que si bien el producto de software podría exceder el alcance, dado el tiempo, costo y calidad disponible, el mismo puede definirse con el cliente a medida que los Sprint avancen.

- 18/08 - 18:00. Validación Primer Sprint.

Se llevó a cabo la primera reunión de validación con el cliente donde se constató validar un prototipo de las primeras cuatro historias (definidas por los analistas como las esenciales para la primera iteración).

1.3. Estado del proyecto

El proyecto se encuentra recién en su fase inicial donde los integrantes se están preparando para los siguientes Sprint. La perspectiva del grupo sobre el proyecto es buena ya que los integrantes de los mismos se encuentran entusiastas y realmente comprometidos con el proyecto. Se deberá afinar un poco sobre la definición de la metodología de proceso a utilizar ya que el Scrum utilizado en esta etapa tiene mucha carga de documentación y quisiera que el mismo se enfoque más en la definición de prototipos y tecnologías a aplicar.

1.4. Desviaciones ocurridas

En la línea de trabajo de gestión de proyecto el grupo constató que las reuniones semanales de todos los integrantes del grupo no aportan mucho al proceso sino que más bien retrasan otras líneas de trabajo, por lo que se acordó que las reuniones serán con los delegados de cada línea de trabajo que requiera reunión de gestión.

1.5. Incidencias encontradas

No existe ningún evento no planificado hasta el momento.

1.6. Aspectos Técnicos

En cuanto al uso de tecnologías de Gestión de Proyectos, además de la utilización del Drive de Google que además se acordó que sea la primera fuente de información, se investigó la siguiente lista de herramientas:

- Slack : Es una herramienta de comunicación en equipo que ofrece salas de chat organizadas por temas, así como grupos privados y mensajes directos. Slack integra una gran cantidad de servicios de terceros y respalda las integraciones hechas por la comunidad. Las principales incorporaciones incluyen servicios tales como Google Drive, Dropbox, Heroku, Crashlytics, GitHub, Trello y Zendesk. Actualmente es utilizada por el equipo como medio de comunicación principal. Se crearon canales por roles donde los mismos comparten los documentos a medida que la iteración avanza.
- Asana : Herramienta dirigida para el trabajo en equipo. A grandes rasgos, sus aspectos más destacados son la creación de listas de tareas, recordatorios y proyectos, y al mismo tiempo ofrece la posibilidad de editarlos en todo momento. Esta herramienta ha sido descartada por la poca adaptabilidad del grupo a la misma.
- Trello : Herramienta de registro de actividades con *tarjetas virtuales* organiza tareas, permite agregar listas, adjuntar archivos, etiquetar eventos, agregar comentarios y compartir tableros. Incluye sincronización con Slack y actualmente está en la etapa de evaluación del grupo. Está siendo utilizada no solo para la publicación de tareas en las distintas líneas de trabajo sino que también permite definir el Product Backlog y el Sprint Backlog en las iteraciones.
- Pivotal Tracker : Herramienta de gestión de proyectos ligera y de colaboración creada por expertos en el desarrollo de software. Orientada al desarrollo ágil. La razón por la que está todavía en desuso esta herramienta es por que se considera que es muy pesada de utilizar a diferencia de Trello, no obstante está más enfocada al desarrollo ágil que la segunda.

1.7. Estado de Riesgos

La siguiente tabla presenta los posibles riesgos que se trataron en la iteración anterior, su estado y su situación actual.

Riesgo	Tipo	Descripción	Mitigación	Estado
No conocer exactamente qué hay que hacer	Personal	¿Cómo son los mapas? ¿Cómo son las peleas?	La planificación de esta iteración fue para saldar este riesgo. El grupo realizó muchos Daily Scrum de manera de entender el comportamiento del sistema	El esperado. El grupo de analistas se encargaron de analizar una serie de 19 historias que abarcan la mayoría de flujos de usuario.
Disponibilidad del cliente	Negocio	El Product Owner se encuentra en el exterior por lo que hay que ver una manera de contactarlo	Planificación de reunión con el Product Owner	Manifestación del Riesgo. Marcelo vive en estados unidos, la comunicación es escasa con el cliente y para colmo el día que se intentó realizar una reunión con el, el Internet de la facultad impidió la comunicación con el cliente.

Dificultades con la tecnología a usar	Tecnología	Android es una tecnología que pocos del grupo saben cómo utilizar. No se sabe a ciencia cierta si es usando android o accedida por dispositivo android.	Prototipo de servidor web Prototipo de aplicación android Comunicación con el servidor	Disolución del riesgo. La aplicación a construir será web.
Falta de familiaridad de todo el equipo	Personal	Tenemos un grupo reducido de 11 personas de las cuales ninguna se conoce	Realización de Daily Scrum de manera de conocernos mejor y saber cómo trabaja cada uno y definición de grupos basados en las líneas de trabajos.	Nos estamos conociendo como grupo. A nivel personal pienso que hay muchas personas involucradas con el proyecto.
Atrasarse con definir todo el SCM	Proyecto	IDE a usar Versionado (git o svn) Reuniones periódicas ¿Servidor git/svn? ¿Gestor de tareas redmine?	Se realizó un grupo exclusivamente encargado de hacer dichas tareas de gestión de la configuración como se detalló en la planificación de iteración.	Sin manifestación. El grupo de SCM está encargándose de las tareas que se les encargó.
Dificultades tecnológicas a Android	Tecnología	Limitación de recursos Elementos necesarios para el testing	La instalación de Android Studio donde cada uno preparó una aplicación web responsive.	Disolución del Riesgo. La aplicación será Web responsive con HTML 5 y tecnologías JS.

		¿Teléfono s/tablets con android? ¿Servidor web? ¿Informe de liberación ?		
Diseño del Sistema	Proceso	¿Alternativas al cliente servidor? ¿Servidor Rest? ¿Cuál? ¿Alguno bueno? ¿Free hosting?	El grupo de Arquitectura se juntó con el de Infraestructura y Operaciones para preparar una serie de diagramas que definan la interacción entre los componentes del sistema.	Sin manifestación del Riesgo. El grupo de Arquitectura está en definición de los diagramas.

Además se manifestaron riesgos adicionales:

- La comunicación con el Product Owner remota en la Facultad es imposible por las capacidades del WiFi
- SCRUM no se adapta a la metodología que queremos utilizar. Se debe definir un proceso parecido a SCRUM que coordine los Daily Sprint entre los delegados de los grupos.

2. Evaluación

Finalizando esta fase puedo concluir que el grupo está recién adaptándose al proyecto y al grupo de trabajo. Es la primera semana de trabajo luego de conocer el producto de software a construir, tenemos muchas cosas por definir a nivel de proyecto, producto y proceso. Tenemos la ventaja que sin conocernos pudimos adaptarnos al grupo y a la forma de trabajar de cada uno. Tenemos en claro el producto que vamos a construir y por encima de todo sabemos que es un producto de gran porte y coste. La desventaja principal del grupo es que la metodología SCRUM se ve afectada por factores externos, a saber la gran documentación que se entrega, y las coordinación de las Daily Sprint.

En la medida que el grupo siga con el mismo promedio del esfuerzo realizado podremos dar un pronóstico más acertado. Actualmente el proceso está en su fase inicial y no hay suficientes datos que indiquen la terminación del proyecto favorable con los recursos, tiempo, costo y calidad disponibles; aunque sin embargo se ve a un grupo enfocado, dedicado y comprometido a terminar de manera exitosa el proyecto.