

Go4Me

4. Planificación y Metodología

Alejandro Megías Mata,
Alejandro Garau Madrigal,
Jesús Parejo Aliaga,
Raúl Morales Perujo,
Pedro Gallego Vela,
Manuel Veredas Galdeano.

V1.2

Metodología a usar:	3
Breve descripción del método de planificación:	3
Proceso de planificación:	4
Reuniones llevadas a cabo:	4
Reparto de tareas:	5

Metodología a usar:

Para el proyecto de Go4Me hemos decidido utilizar el modelo de Scrum para tener mayor control y agilizar el proceso de implementación de la aplicación. Además, con las entregas periódicas de la implementación, se pueden hacer revisiones del proyecto y poder hacer cambios sobre la marcha según las satisfacciones del cliente. Finalmente, con la metodología de Scrum, aparte de tener al equipo motivado, al ser 7 personas, se puede repartir el trabajo en pequeñas tareas a realizar por cada uno de los miembros del equipo.

Breve descripción del método de planificación:

Para la planificación del proyecto el scrum master se encargará del reparto de tareas poniéndose de acuerdo con los miembros del proyecto. Este reparto se hará en función de las habilidades de cada miembro, las tareas que haya realizado este miembro y la dificultad de la tarea. En cuanto a la toma de decisiones de planificación, se establece en común una propuesta de planificación y se debate acerca del tiempo que se le tiene que asignar a cada tarea, finalmente, cuando todo el mundo está de acuerdo, se aprueba esa planificación y se lleva a cabo. En el inicio de cada sprint se realizará una reunión para la planificación del mismo, en el que se realizará un diagrama de Gantt y un pequeño documento con las tareas a realizar durante el spring. Al final de cada sprint se realizará un pequeño documento resumiendo lo realizado durante el sprint, las dificultades que nos hemos encontrado, posibles retrasos respecto a la planificación prevista y una pequeña conclusión.

Proceso de planificación:

Para la planificación del proyecto usaremos la pestaña de proyectos de github que es parecido un software de administración de proyectos (Trello) para ir añadiendo tarjetas con tareas a realizar que se asignará a cada uno de los miembros del equipo. El scrum master se encargará de repartir el trabajo entre los miembros del equipo. Cada requisito será una tarjeta que se asignará a uno o varios miembros del equipo de desarrollo. En las tarjetas aparecerá cualquier tipo de imprevistos, ya sean problemas con documentación incompleta, *bugs* y cualquier otro tipo de tarea imprevista a realizar.

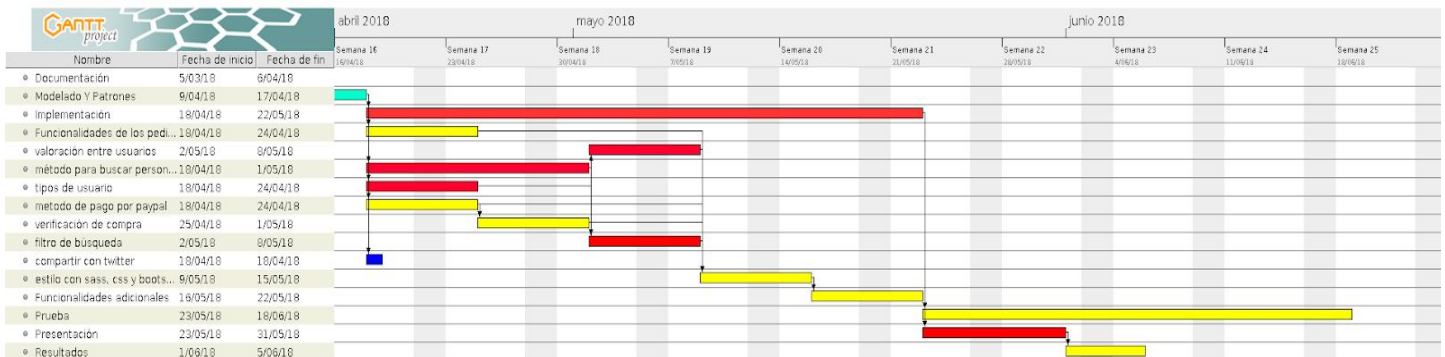


Figura 1: Planificación general del proyecto

Reuniones llevadas a cabo:

Antes del inicio de la realización del proyecto, el equipo se ha reunido en varias ocasiones para entrevistar al cliente, y posteriormente, siguiendo la entrevista, extraer requisitos de ésta. Una vez obtenidos dichos requisitos realizamos la planificación y se han hecho numerosas reuniones en las que se ha hecho la entrevista al cliente, sacados los requisitos del proyecto, y en la última, empezar a planificar las tareas a realizar con la planificación hecha con gantt.

Reparto de tareas:

Las tareas se repartirán usando el proyecto de github y creando una tarjeta por cada uno de los requisitos a implementar. A partir de ahí, el scrum master, irá asignando a los miembros del grupo tarjetas que tienen que implementar. Se establecerán deadlines para la implementación de éstos y así se completará un sprint en nuestro proceso. Todo el reparto se realizará al principio de cada sprint usando las tarjetas de los proyectos de GitHub. Dentro de cada tarjeta del proyecto tendrá subtareas que se irán marcando a medida que se realizan, y cuantas más subtareas tenga, más personas necesitará para su realización.