PROCESO DE GESTIÓN DE FORMACIÓN PROFESIONAL INTEGRAL

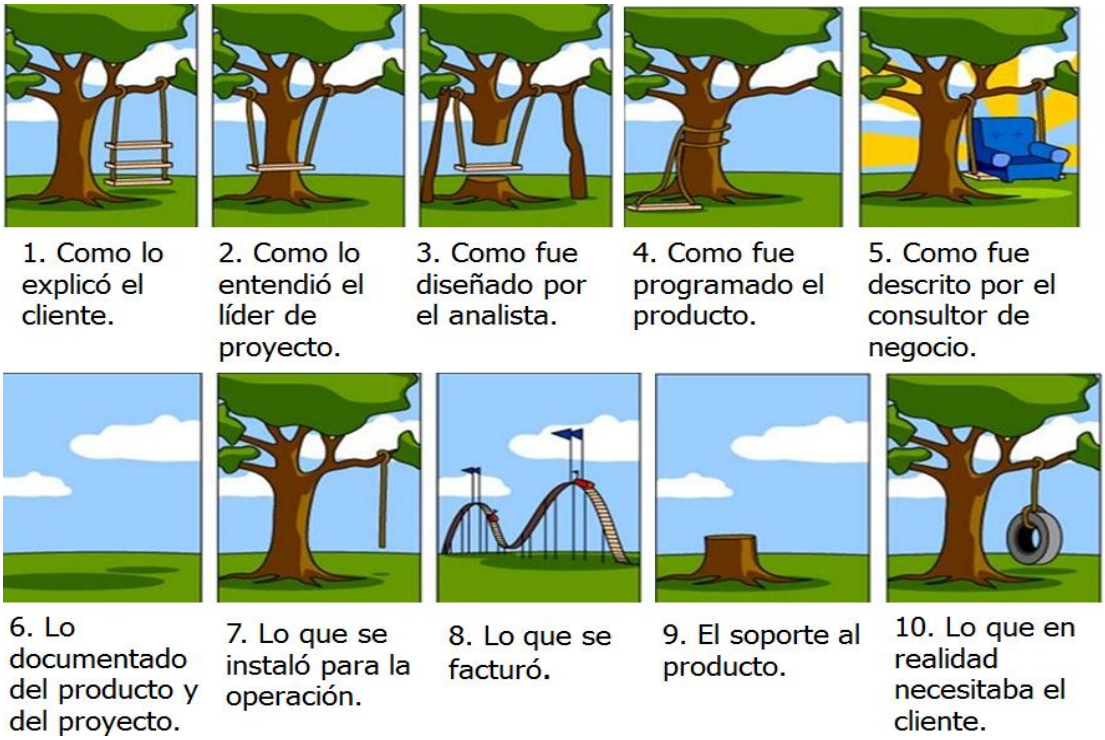
FORMATO GUÍA DE APRENDIZAJE

IDENTIFICACIÓN DE LA GUIA DE APRENDIZAJE

- Denominación del Programa de Formación: Tecnólogo en Análisis y Desarrollo de Software 2617653
- Código del Programa de Formación: 228118
- Nombre del Proyecto DISEÑO Y CONSTRUCCIÓN DE SOFTWARE A LA MEDIDA PARA EL SECTOR PRODUCTIVO
- Fase del Proyecto Análisis -Diseño
- Actividad de Proyecto: Emplear metodología Scrum para el establecimiento y organización del proyecto a desarrollar
- Competencia: Diseñar la solución de software de acuerdo con procedimientos y requisitos técnicos
- Resultados de Aprendizaje Alcanzar:
    - 593100 - 03 DETERMINAR LAS CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS DE LA INTERFAZ GRÁFICA DEL SOFTWARE ADOPTANDO ESTÁNDARES.

- Duración de la Guía: 40 Horas

2. PRESENTACIÓN



Uno de los procesos más importantes en el desarrollo de software es determinar el alcance del proyecto a

desarrollar, la falta de aplicación de buenas prácticas y la falta de organización por medio de una metodología que permita a los miembros del equipo orientar e identificar las responsabilidades ha generado que los productos de software no cumplan a cabalidad con los resultados deseados. Desde los inicios del desarrollo de software han existido diferentes entornos o marcos de trabajo usados para estructurar, planear y controlar el proceso de desarrollo en sistemas de información, pasando por las metodologías tradicionales y llegando hasta las metodologías ágiles apoyando en gran medida a los analistas, diseñadores y desarrolladores de software.

¿Cuáles son los principales factores que usted como desarrollador cree no permiten el logro de los objetivos en el proceso de creación de software? identifique 5

Producto: En un documento registre los factores identificados.
Nombre del archivo *Generalidades.docx*

3. FORMULACIÓN DE LAS ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

Tomando como base la metodología SCRUM se debe establecer el proyecto a desarrollar en Visual Studio para esto tenga en cuenta:
- Debe asumir los roles de Scrum Product Owner, Scrum Master y Team
- Conceptualice la documentación de Scrum del libro virtual "Metodos Agiles Scrum, Kanban, Lean" (Lasa G, Alvarez G, & De las Heras) Pag 58 en la siguiente url y desarrolle una tabla comparativa de los roles de Scrum.

https://ebookcentral-proquest-com.bdigital.sena.edu.co/lib/senavirtualsp/reader.action?docID=5756885&ppg=58

Producto: en el documento de Word Generalidades.docx, realice una tabla donde establezca las características y responsabilidades del PO, SM y Team.

1. Genere un archivo en Excel que contenga un listado general de Requisitos. Nombre del archivo ***Requisitos_Generales.xlsx.*** Este archivo debe contener dos columnas Ejemplo→

Requisito	Tipo
El sistema me debe permitir el registro de cada uno de	RF
El sistema debe visualizar el logo de la empresa en la página principal	RNF

Producto: Archivo de Excel con lista de Requisitos *Requisitos_Generales.xlsx*

2. Genere un documento en Word que contenga los siguientes ítems referentes al proyecto a desarrollar tenga en cuenta la redacción y ortografía.

- Portada(s)
- Introducción
- Tabla de Contenido
- Título de Proyecto (NO es el nombre del software)
- Descripción del Proyecto
- Planteamiento del Problema

- Justificación
- Objetivo General
- Objetivos Específicos
- Descripción de la Plataforma tecnológica del Proyecto (tanto para desarrollo como para implementación). SO, herramientas de desarrollo IDEs, Motor(es) de Base de datos, Lenguaje de Programación, versiones, dispositivos, equipos de cómputo etc)
- Diagrama de Procesos (de la aplicación a desarrollar)
- Layout Generales de la Aplicación
- Conclusiones
- Referente Bibliográfico

Producto: Archivo en Word con los ítems solicitados Nombre del archivo: *Nombre_del_Proyecto.docx*

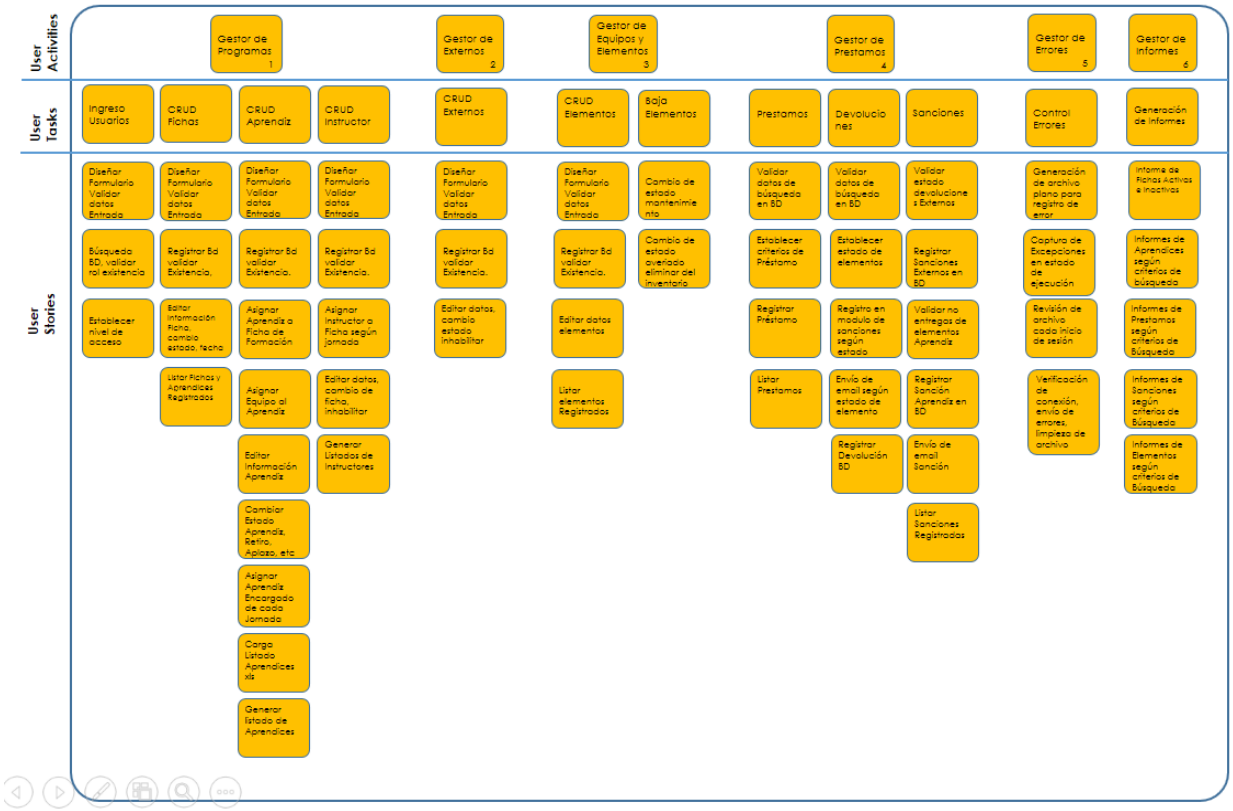
3. Diseñe el Product Vision Board de su proyecto identificando Usuarios, Necesidades y Productos. Pueden utilizar la herramienta que deseen para su desarrollo.

Ejemplo:



Producto: Archivo con Product Vision Board

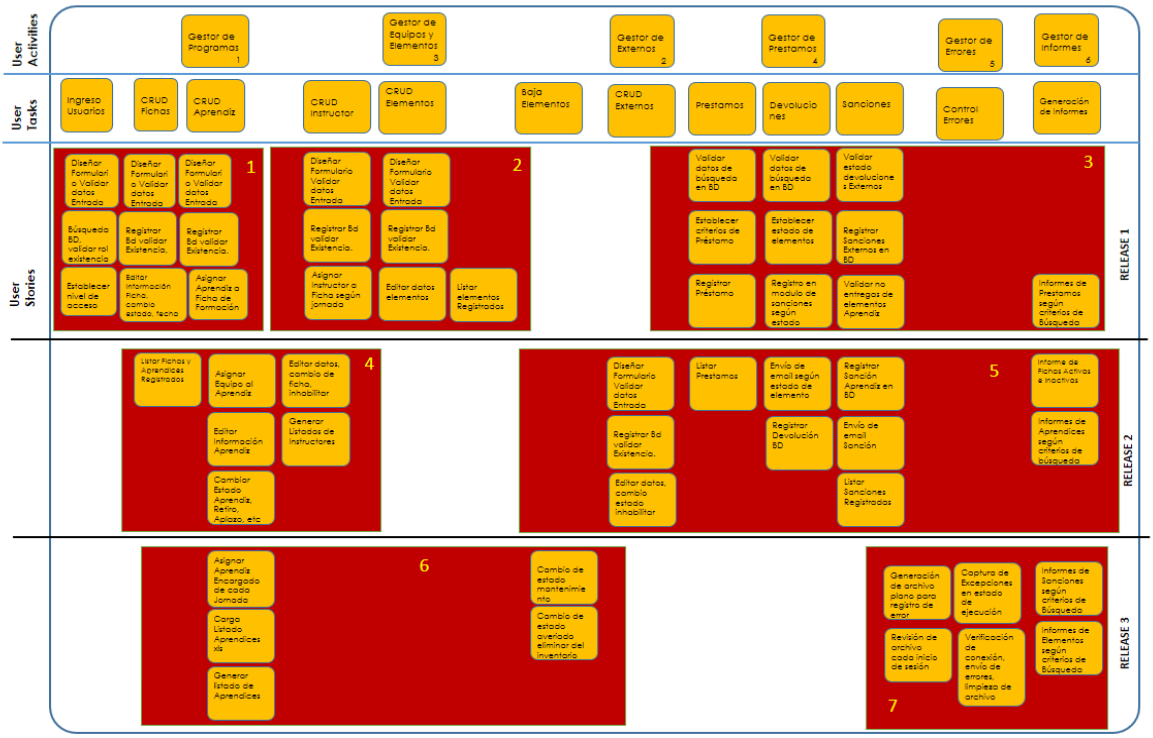
4. Tomando como base el Product Vision Board desarrollado, diseñe el **User Story Mapping** de su proyecto. Identifique cada una de las historias de usuario (consulte que es una Historia de Usuario) determinando:



- Título: Lo que resuelve la historia de usuario.
- Descripción: Se formula con la necesidad concreta del usuario y lo que le va a aportar cuando esté finalizada.
- Prioridad: ¿Es fundamental?, ¿cómo es de importante?, se expresa con un número del 0 al 100.
- Estimación: En esta parte se indica el esfuerzo que requerirá desarrollar e implantar esta historia de usuario cada grupo establece el rango de estimación.
- Criterios de aceptación: Lo que debe cumplirse para dar por finalizada la historia de usuario. Puede ir en el revés de los post-it
- Tiempo: Tiempo en horas que se tomara el desarrollo de esa historia de usuario.
- Responsable: Responsable de esta historia de usuario

Producto: Archivo con User Story Mapping

5. **Reléase y Sprint.** Tome su user story mapping y divida las Historias de Usuario en reléase o entregas y en cada reléase determine los sprint para el desarrollo (tenga en cuenta los tiempos y prioridad de cada historia de usuario)



Describa tiempo de duración de cada Reléase, cantidad de sprint de ese reléase y tiempo de duración de cada uno de los sprint

Producto: Archivo con Reléase y Sprint

6. Product Back Log: Con base en el User Story Mapping desarrollado cree un archivo en Excel que contenga una tabla con los siguientes campos para cada historia de usuario.
Conceptualice y amplie sus conocimientos frente al tema en
https://ebookcentral-proquest-com.bdigital.sena.edu.co/lib/senavirtualsp/reader.action?docID=5756885&ppg=105

pagina 105

Ejemplo

Historia de Usuario	Descripción	Prioridad	Estimación	Criterios de Aceptación	Encargado	Tiempo	Sprint	Release
Búsqueda Producto	Como Vendedor requiero poder visualizar los datos del producto por medio de la búsqueda por código para	80 / 100	30/100	- Digitar código de producto existente y ver datos - Digitar código de producto NO existente y	Gustavo Jiménez	5 h	1	1

	asignar a las ventas			visualizar mensaje.				

Producto: Archivo Excel con ítems solicitados. Nombre del Archivo Product_Back_Log

7. Sprint - Kanban - Trello

Para cada una de los sprint establecidos debe crear un tablero en trello donde se identifique la técnica de gestión de tareas Kanban. Realice investigación de Tableros Kanban y desarróllelo con minimo 3 columnas (Tarea o HU, En proceso, Terminada)

Producto: Tablero en trello.

Evidencias de Aprendizaje	Criterios de Evaluación	Técnicas e Instrumentos de Evaluación
Evidencias de Conocimiento: **Evidencias de Desempeño** Presenta y da explicación lógica del proyecto a desarrollar verificando el uso de metodología Scrum **Evidencias de Producto:** Generalidades.docx Requisitos_Generales.xlsx Nombre_del_Proyecto.docx Product Vision Board User Story Mapping Product Back Log	elabora el diseño de la arquitectura tecnológica del sistema de información propuesto, basado en la infraestructura tecnológica de la organización y los recursos disponibles en el mercado.	**Lista de chequeo**

2. GLOSARIO DE TÉRMINOS

https://ebookcentral-proquest-com.bdigital.sena.edu.co/lib/senavirtualsp/reader.action?docID=5756885&ppg=357

3. REFERENTES BILBIOGRÁFICOS

Lasa G, C., Alvarez G, A., & De las Heras, R. (s.f.). *ebookcentral.* Obtenido de https://ebookcentral-proquest-com.bdigital.sena.edu.co/lib/senavirtualsp/reader.action?docID=5756885&query=scrum

CONTROL DEL DOCUMENTO

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha
Autor (es)	**Gustavo Jiménez S.**	**Instructor**	**CIMM**	**01/09/2023**

1. **CONTROL DE CAMBIOS** (diligenciar únicamente si realiza ajustes a la guía)

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha	Razón del Cambio
Autor (es)	Marco Antonio Cipagauta	Instructor	Cimm	12/10/2023	Actualización de formato y biblioteca de términos