



RENIECYT - LATINDEX - Research Gate - DULCINEA - CLASE - Sudoc - HISPANA - SHERPA UNIVERSIA - E-Revistas - Google Scholar
DOI - REDIB - Mendeley - DIALNET - ROAD - ORCID

Title: Aplicación de metodología SCRUM para el desarrollo de aplicación móvil.

Authors: CORTÉS-GARCÍA, Alicia, HERNÁNDEZ-TREJO, Abril Alyse y FERREGRINO-GUERRERO, José Ricardo.

Editorial label ECORFAN: 607-8695

BCIERMMI Control Number: 2019-153

BCIERMMI Classification (2019): 241019-153

Pages: 11

RNA: 03-2010-032610115700-14

ECORFAN-México, S.C.

143 – 50 Itzopan Street
La Florida, Ecatepec Municipality
Mexico State, 55120 Zipcode
Phone: +52 1 55 6159 2296
Skype: ecorfan-mexico.s.c.
E-mail: contacto@ecorfan.org
Facebook: ECORFAN-México S. C.

Twitter: @EcorfanC

www.ecorfan.org

Holdings

Mexico	Colombia	Guatemala
Bolivia	Cameroon	Democratic
Spain	El Salvador	Republic
Ecuador	Taiwan	of Congo
Peru	Paraguay	Nicaragua

Introducción

El desarrollo de aplicaciones móviles en la actualidad presenta un reto muy grande, cada solución tiene una forma diferente de trabajo de acuerdo a las necesidades del negocio

Antes de desarrollar QuizPop y visualizar su caso de estudio, comprobamos que la metodología ágil SCRUM fue la mejor alternativa, gracias a la flexibilidad y capacidad de conseguir los objetivos del proyecto.

Metodología

Para el desarrollo de la aplicación móvil se implementó una metodología ágil que iba conforme al proyecto con una duración no mayor a 400 horas.

La metodología SCRUM con sus fases de Inicio, Planificación y Estimación, Implementación, Revisión y Retrospectiva, y Liberación; nos ayudaron a conseguir los objetivos del proyecto, por su forma de tratar los temas y las modificaciones que se pudieron implementar a lo largo de la vida de la aplicación QUIZPOP.

Desarrollo

Inicio: Desarrollo de la problemática y estipular la solución.

Planificación y Estimación: Definición y estimación de tareas: definición de requerimientos de cada integrante del equipo.

Implementación: Desarrollo de las actividades planeadas.

Revisión y Retrospectiva: Retroalimentación de los entregables; implementación de mejoras.

Liberación: Entrega del proyecto.



Desarrollo

Cronograma de actividades

ID	NOMBRE DE LA TAREA	DURACIÓN PROPUESTA	DURACIÓN REAL	FECHA INICIO PROPUESTA	FECHA INICIO REAL	FECHA FIN PROPUESTA	FECHA FIN REAL	PREDECE SORAS
1	Documentación	24	24	6/13/2018	6/13/2018	7/10/2018	7/10/2018	
2	Reunión con el equipo para la definición de la estructura del proyecto	3	3	6/13/2018	6/13/2018	6/15/2018	6/15/2018	
3	Definir nombre la empresa, objetivo, alcance, planteamiento del problema, visión y misión de la empresa	4	4	6/15/2018	6/15/2018	6/20/2018	6/20/2018	2
4	Definir entregables del proyecto, riesgos y amenazas	5	5	6/20/2018	6/20/2018	6/26/2018	6/26/2018	2
5	Stakeholders	3	3	6/26/2018	6/26/2018	6/28/2018	6/28/2018	3
6	FODA personal de cada colaborador y FODA empresarial	4	4	6/28/2018	6/28/2018	7/3/2018	7/3/2018	5
7	Realizar Matriz de expectativas	5	5	7/4/2018	7/4/2018	7/10/2018	7/10/2018	6
8	Ejecución Fase I	14	14	7/11/2018	7/11/2018	7/30/2018	7/30/2018	
9	Creación de la BD	5	5	7/11/2018	7/11/2018	7/17/2018	7/17/2018	1
10	Crear borrador de Interfaz login	2	2	7/18/2018	7/18/2018	7/19/2018	7/19/2018	9
11	Crear login	5	5	7/20/2018	7/20/2018	7/26/2018	7/26/2018	10
12	Test de funcionalidad	2	2	7/27/2018	7/27/2018	7/30/2018	7/30/2018	11
13	Ejecución Fase II	12	12	7/31/2018	7/31/2018	8/15/2018	8/15/2018	
14	Crear borrador de la interfaz del perfil de usuario	2	2	7/31/2018	7/31/2018	8/1/2018	8/1/2018	8
15	Programar perfil de usuario	8	8	8/2/2018	8/2/2018	8/13/2018	8/13/2018	14
16	Test de funcionalidad	2	2	8/14/2018	8/14/2018	8/15/2018	8/15/2018	15
17	Ejecución Fase III	33	48	8/16/2018	8/16/2018	9/27/2018	9/26/2018	
18	Crear borrador de preguntas	3	3	8/16/2018	8/16/2018	8/20/2018	8/20/2018	13

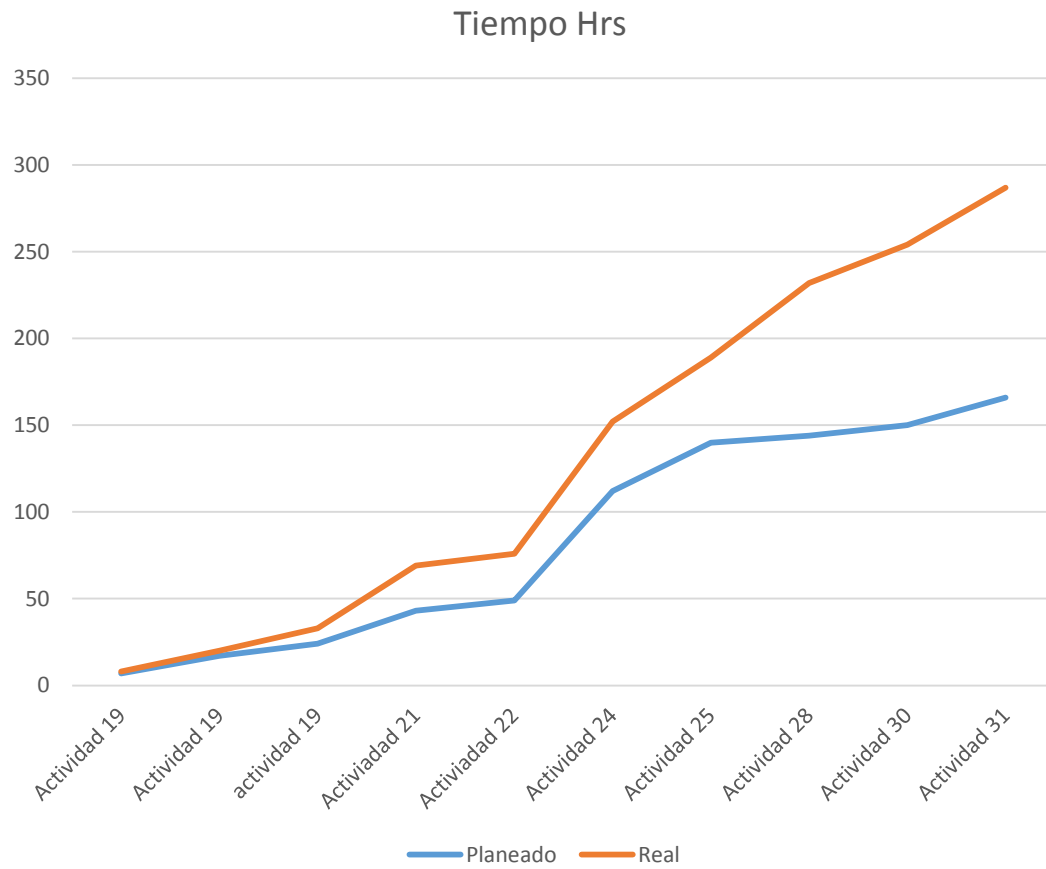
Desarrollo

Retrospectiva del equipo



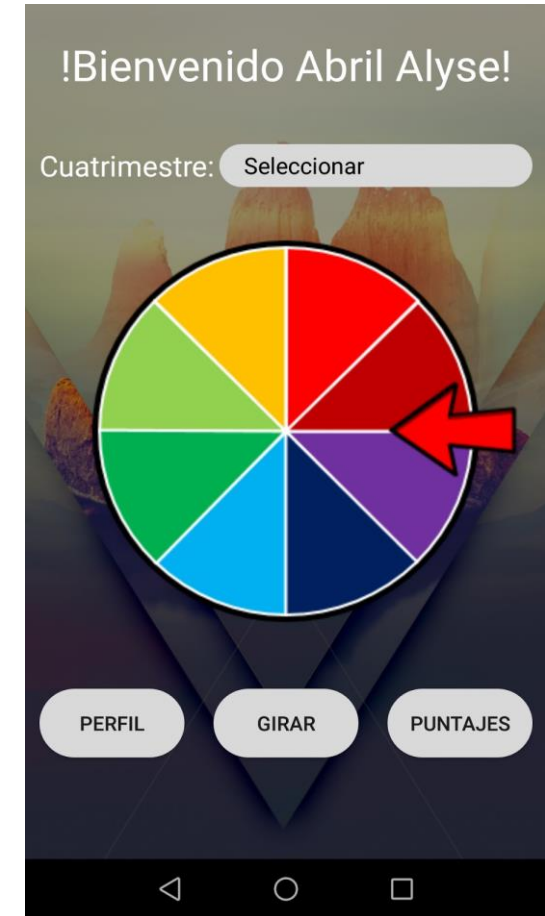
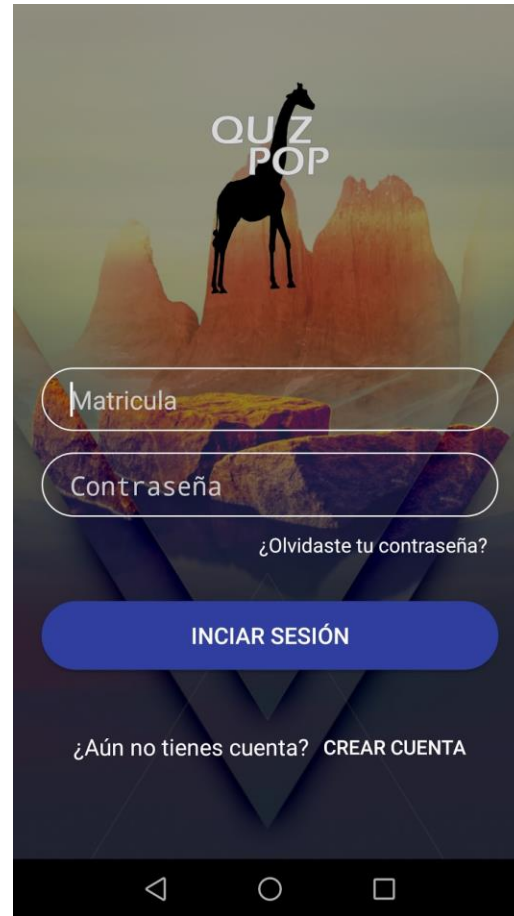
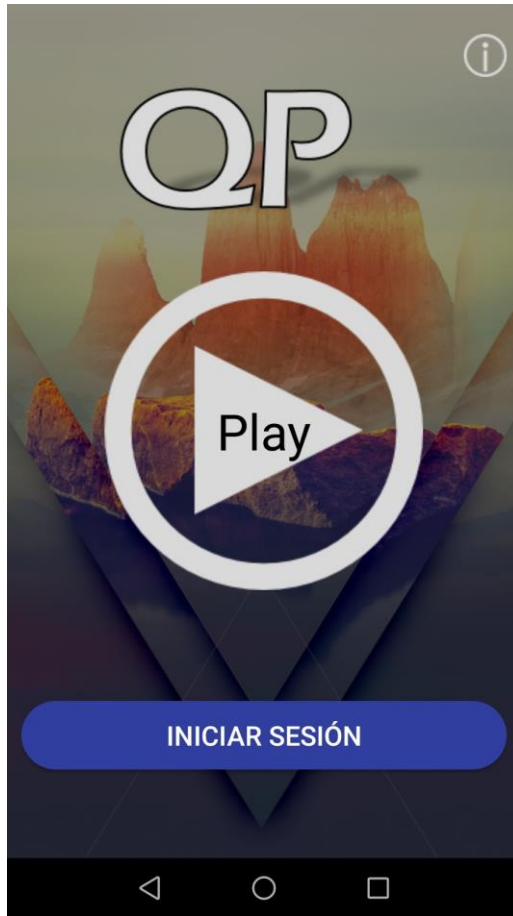
Resultado

Prototipo "QUIZPOP"



Resultado

Prototipo "QUIZPOP"



Ventajas de usar SCRUM

- Gracias a la entrega periodica se puede tener un mitigación sistemática de los riesgos del proyecto.
- Flexibilidad y adaptación respecto a las necesidades del proyecto.
- Productividad y Calidad durante la vida del proyecto.

Conclusiones

- SCRUM demostró ser la metodología idónea para este tipo de proyectos de desarrollo de software ya que logramos cumplir con la obtención de la primera versión de la aplicación en el tiempo estimado.
- Implementar la aplicación en la universidad de forma gratuita garantiza que por lo menos 20 alumnos de cada salón la utilicen, esto conlleva a la sana competencia de conocimientos entre los mismos alumnos y por consiguiente a un constante repaso de los temas vistos a lo largo de su carrera.

Conclusiones

SCRUM nos permitió dividir todo el proyecto en pequeñas actividades a realizar en periodos de tiempo definidos; esto nos daba un tiempo de entrega adecuado para presentar los avances funcionales de la aplicación.



Referencias

- Walter.lara.37. (2016). Platzi. Obtenido de <https://platzi.com/blog/metodologia-scrum-fases/>
- vilá, J. (11 de 09 de 2014). EAE Bussines School Harvard Deusto. Obtenido de <https://retos-directivos.eae.es/el-cronograma-de-actividades-y-la-dinamica-del-proyecto/>
- Manager, S. (31 de 10 de 2017). ScrumvManager Body of Knowledge. Obtenido de <https://www.scrummanager.net/bok/index.php?title=Retrospectiva>
- Cisneros, R. (10 de Enero de 2019). “Scrum”: agilidad, colaboración, iteración e incremento. Obtenido de El Periódico: <https://elperiodico.com.gt/opinion/2019/01/08/scrum-agilidad-colaboracion-iteracion-e-incremento/>
- “Conexionesan”. (24 de 10 de 2016). conexionesan. Obtenido de <https://www.esan.edu.pe/apuntes-empresariales/2016/10/la-administracion-del-portafolio-de-proyectos/>



ECORFAN®

© ECORFAN-Mexico, S.C.

No part of this document covered by the Federal Copyright Law may be reproduced, transmitted or used in any form or medium, whether graphic, electronic or mechanical, including but not limited to the following: Citations in articles and comments Bibliographical, compilation of radio or electronic journalistic data. For the effects of articles 13, 162,163 fraction I, 164 fraction I, 168, 169,209 fraction III and other relative of the Federal Law of Copyright. Violations: Be forced to prosecute under Mexican copyright law. The use of general descriptive names, registered names, trademarks, in this publication do not imply, uniformly in the absence of a specific statement, that such names are exempt from the relevant protector in laws and regulations of Mexico and therefore free for General use of the international scientific community. BCIERMMI is part of the media of ECORFAN-Mexico, S.C., E: 94-443.F: 008- (www.ecorfan.org/ booklets)