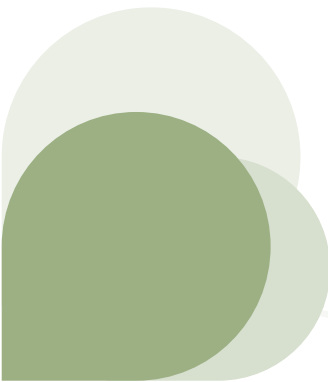




# Apéndice B – Gestión de proyectos con PivotalTracker

## Ingeniería del Software



Rubén Fuentes Fernández  
Dep. Ingeniería del Software e Inteligencia Artificial  
Facultad de Informática  
Universidad Complutense Madrid



## Contenidos

- Introducción
- Nuevo proyecto



# Introducción

- Software para la gestión integrada de proyectos.
  - Basado en la nube → servidores remotos gestionados por Pivotal Labs
  - Interfaz web y para dispositivos móviles.
  - No soporta instalaciones locales del repositorio de información.
- Gratuito y sin limitaciones para proyectos públicos
  - De pago en otros casos.



# Acceso

1. Ir a la pagina <http://www.pivotaltracker.com/> .
2. Crear un usuario.
3. Crear una cuenta (“Account”)
4. Crear un proyecto público dentro de la cuenta.
  - O un proyecto privado con datos de prueba si quieres ver cómo funciona la aplicación
5. Ir al tablón (“Dashboard”) del proyecto.
6. Editar los ajustes del proyecto.
7. Invitar a los miembros del equipo al proyecto.



# Crear una cuenta

**PivotalTracker** HELP & UPDATES CHAUMAS

**CHAUMAS**  
PROFILE **ACCOUNTS** NOTIFICATIONS SETTINGS

Accounts allow you to organize projects, for example, one for personal projects and one for a company's projects. However, accounts are separate for billing purposes. An account has one owner and can have additional people as administrators. [More about accounts...](#)

**CREATE ACCOUNT**

**Accounts I Own**

IS	MANAGE ACCOUNT	CREATE PROJECT
<b>Free Trial Account</b> 57 days left	0 private projects	0 admins 0 collaborators
<a href="#">IS_2014-2015 (PUBLIC)</a>	1 Members	0 Stories
<a href="#">MY SAMPLE PROJECT</a>	1 Members	60 Stories
<a href="#">MY SAMPLE PROJECT 2</a>	1 Members	59 Stories



# Crear un proyecto

**Create new Project**

**Project Name**  
IS\_2014-2015

**Account**  
IS

☒ Make this project publicly visible. [Read more...](#)

☐ Add sample project data

Cancel **Create Project**



# El tablón de un proyecto

Cambio entre proyectos

Ocultar/mostrar paneles, y gestión del proyecto y de historias

Panel



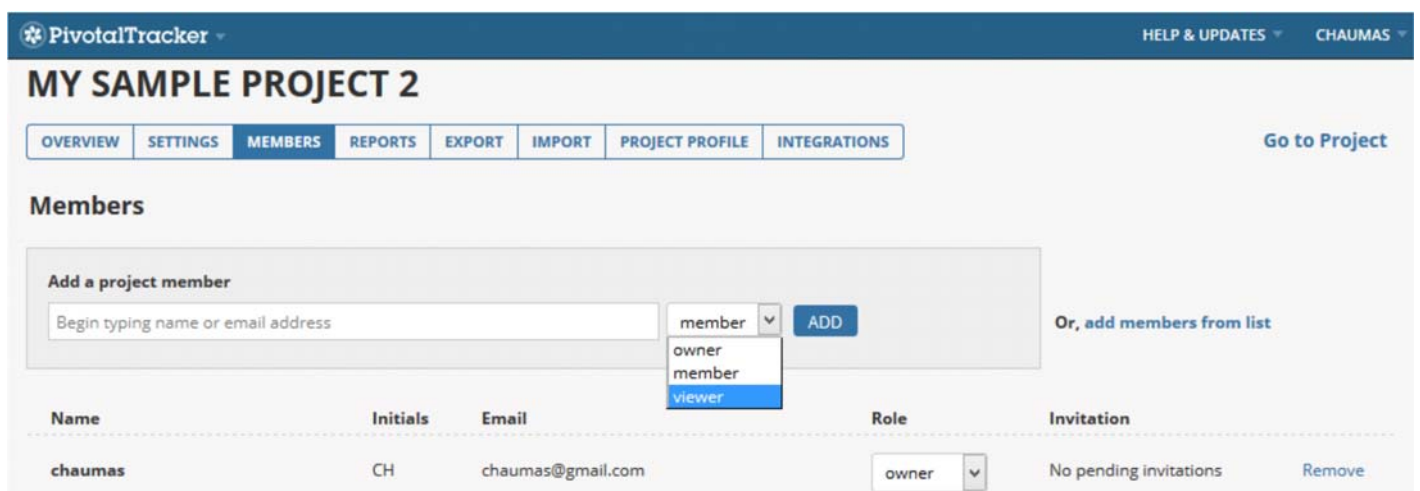
Rubén Fuentes Fernández

Ingeniería del Software

7



# Invitar a componentes del equipo



Rubén Fuentes Fernández

Ingeniería del Software

8





# Historias

- Una “historia” representa una característica a proporcionar.
  - Puede ser por un requisito, pero también para soportar varios requisitos, corregir errores...
- Personas vinculadas a ellas
  - Peticionario (“Requester”) → la fuente de la petición y que deberá validar como se ha tratado
  - Propietario (“Owner”) → quien atiende la petición
  - Seguidores (“Followers”) → personas a informar sobre la marcha de la historia
- Tienen asignada duración.
  - Se pueden elegir varias escalas.
- Descripción
- Se puede descomponer en tareas (“Tasks”).
  - Lista de comprobación
- Informe de actividad



## Creación de una historia

ADD STORY +

Facebook add new user

STORY TYPE: ★ Feature

POINTS: 1 Point

REQUESTER: chaumas

OWNER: <none>

FOLLOW THIS STORY: (1 follower) [checked]

DESCRIPTION: All the information interesting for this feature...

LABELS:

TASKS (3):

- ☐ Elicit requirements
- ☐ Design
- ☐ Code

Test [Add]

ACTIVITY: All Activity

chaumas

Add a comment [cancel] [Add]





## Tipos de paneles (1/2)

- **Done** → historias aceptadas (de cualquier iteración) en el orden en que fueron aceptadas.
- **Icebox** → historias aún no priorizadas, con características pendientes de estudiar
- **Backlog** → historias priorizadas, generalmente asociadas a entregas
- **Current** → historias de la entrega actual



## Tipos de paneles (2/2)

- **Releases** → historias marcadas como entregas. Las historias “comunes” pueden estar asociadas a entregas.
- **My Work** → historias de las que el usuario es el propietario, o el peticionario y aún no tiene propietario
- **Project History** → actualizaciones hechas en el proyecto
- **Charts** → diagramas de seguimiento de la marcha del proyecto
- **Epics** → historias de larga duración en el proyecto, que incuyen múltiples historias y se extienden a lo largo de varias iteraciones
- **Labels & Searches** → lista de etiquetas disponibles en el proyecto y búsquedas salvadas
  - Los usuarios pueden crear sus propias etiquetas.





# Trabajo con una historia

1. El desarrollador elige una historia sin comenzar de la iteración actual (del panel “Current”).
  - Pulsa su botón “Start”
  - Esto le convierte en su propietario.
2. Cuando el desarrollador concluye la historia pulsa su botón “Finish”.
3. Alguien del equipo de desarrollo pulsa el botón “Deliver” de la historia para pasársela al peticionario, pasando a lo alto del panel “Current”.
4. El peticionario estudia el desarrollo hecho para la historia y pulsa el botón:
  - “Accept” → la historia es aceptada, aparece en verde en lo alto del panel “Current” y al final de la iteración se moverá al panel “Done”
  - “Reject” → la historia es rechazada, el peticionario introduce un comentario sobre el motivo, y se mueve al final de la lista de historias en el panel “Current”. Aparece un botón “Restart” para indicar al propietario necesita trabajar más en la historia.



# ¿Qué hacer?

1. Crear el proyecto para la asignatura, uno por equipo de desarrollo
2. Invitar como observadores a:
  - Un miembro del equipo cliente para comunicación
  - Profesor
3. Gestionar las tareas del proyecto usando las historias
  - Incluir las iteraciones y entregas.
  - Cada miembro del equipo tiene que:
    - Tener sus tareas definidas
    - Informar del tiempo empleado → 1 punto = 1 hora, 2 puntos = 4 horas, 3 puntos = 6 horas





# Referencias

- Pivotal Labs: PivotalTracker. 2014. Disponible en: <https://www.pivotaltracker.com/> , accedido el 2/11/2015.

