

BITÁCORAS CON LOS PROCESOS DE DOCUMENTACIÓN

AUTOR:

BRAYAN ALEXANDER PUENTES MARTINEZ

INSTRUCTOR:

ANDRES RUBIANO CUCARIAN

SENA

ANALISIS Y DESARROLLO DE SOFTWARE(ADSO)

CENTRO DE SERVICIOS FINANCIEROS

BOGOTÁ D.C. 05 DE JUNIO DE 2024

TABLA DE CONTENIDO

INTRODUCCIÓN	3
BITÁCORAS.....	4
CONCLUSIONES.....	67

INTRODUCCIÓN

El desarrollo y despliegue de la página web "Hypertrophy Fitness" implicó una serie de actividades meticulosamente planificadas y ejecutadas para garantizar la creación de un producto de alta calidad que satisfaga las necesidades de los usuarios. Desde el diseño inicial en Figma hasta la implementación de lógica en JavaScript, cada fase del proyecto se documentó cuidadosamente en bitácoras para asegurar un seguimiento adecuado y una gestión efectiva del proyecto. Las bitácoras abarcaron diversos aspectos del proyecto, incluyendo diseño, desarrollo, pruebas, despliegue y mejoras continuas.

En este documento, se registraron y analizaron actividades clave como la creación de diagramas de paquetes, historias de usuario, mapas de procesos, diseño y codificación de vistas en HTML, CSS y JS, pruebas de rendimiento con JMeter y Postman, y planes de despliegue tanto locales como en plataformas en la nube como Render y Railway. Además, se desarrollaron manuales de usuario, técnicos y de instalación, y se planificaron actividades para la capacitación de los usuarios mediante documentos y videos.

BITÁCORAS

NUMERO BITÁCORA	FORMATO DE BITÁCORA PARA EL SEGUIMIENTO DEL PROYECTO HYPERTROPHY FITNESS				VERSIÓN PROYECTO
01	PROCESO DE PLANEACIÓN				01
OBJETIVO DE HIPERTROPHY FITNNES					
Desarrollar un sitio web que permita a los usuarios almacenar videos instructivos sobre cómo realizar ejercicios de forma correcta, especialmente cuando no cuentan con la supervisión de un entrenador o están en las etapas iniciales del fitness. Además, se podrá guardar y gestionar rutinas de entrenamiento personalizadas.					
LUGAR	Reunión virtual	FECHA INICIO	Día	Mes	Año
			16	02	2023
		FECHA FINALIZACION	Día	Mes	Año
			19	02	2023
NOMBRE PROYECTO		Hiptrophy fitnnes			
MIEMBRO(S) DE GRUPO:					
NOMBRES		APELLIDOS	CARGO		
Brayan Alexander		Puentes Martinez	Scrum master Product olwner Front-end Back-end Tester		
ACTIVIDAD					
Diseño de instrumentos de recolección de información.					
DESCRIPCIÓN					
Para asegurar que el desarrollo del proyecto de la página web "Hypertrophy Fitness" se alinee con las necesidades y expectativas de los usuarios finales, se diseñaron varios instrumentos de recolección de información. Estos instrumentos incluyen entrevistas, listas de chequeo y talleres.					
OBSERVACIONES					
<ul style="list-style-type: none"> • Entrevistas: Los usuarios expresaron una preferencia clara por una interfaz intuitiva y fácil de usar. Valoraron especialmente la posibilidad de personalizar sus entrenamientos y la facilidad para acceder a consejos y planes de entrenamiento. • Lista de Chequeo: La revisión sistemática ayudó a identificar y corregir problemas técnicos menores y mejorar la consistencia de la interfaz en diferentes dispositivos. • Talleres: Los participantes mostraron un alto nivel de compromiso y proporcionaron valiosas sugerencias para mejorar la navegabilidad y la funcionalidad del sitio. Hubo un feedback positivo respecto a la claridad y organización de la información 					
RESULTADO					
El resultado de esta fase de recolección de información fue sumamente positivo.					

PERSONAS PARTICIPANTES					
NOMBRES			APELLIDOS		
Brayan Alexander			Puentes Martinez		
NUMERO BITÁCORA	FORMATO DE BITÁCORA PARA EL SEGUIMIENTO DEL PROYECTO HYPERTROPHY FITNESS				VERSIÓN PROYECTO
02	PROCESO DE PLANEACIÓN				01
OBJETIVO DE HIPERTROPHY FITNNES					
Desarrollar un sitio web que permita a los usuarios almacenar videos instructivos sobre cómo realizar ejercicios de forma correcta, especialmente cuando no cuentan con la supervisión de un entrenador o están en las etapas iniciales del fitness. Además, se podrá guardar y gestionar rutinas de entrenamiento personalizadas.					
LUGAR	Reunión virtual	FECHA INICIO	Día	Mes	Año
			29	02	2024
		FECHA FINALIZACIÓN	Día	Mes	Año
			06	03	2024
NOMBRE PROYECTO		Hipertrophy fitnes			
MIEMBRO(S) DE GRUPO:					
NOMBRES		APELLIDOS		CARGO	
Brayan Alexander		Puentes Martinez		Scrum master Product olwner Front-end Back-end Tester	
ACTIVIDAD					
Especificaciones de los requerimientos funcionales y no funcionales.					
DESCRIPCIÓN					
Para el proyecto de la página web "Hypertrophy Fitness", se realizó una especificación detallada de los requerimientos funcionales y no funcionales.					
OBSERVACIONES					
<ul style="list-style-type: none">• Requerimientos Funcionales: La definición clara y detallada de las funcionalidades específicas ayudó a guiar el desarrollo y asegurar que cada componente del sitio cumpliera con su propósito.• Requerimientos No Funcionales: Estos requerimientos garantizaron que el sitio no solo fuera funcional, sino también eficiente, seguro y accesible para todos los usuarios.					
RESULTADO					
El resultado de la especificación de los requerimientos funcionales y no funcionales fue sumamente positivo. Proporcionó un marco claro y detallado que guió el desarrollo de "Hypertrophy Fitness"					
PERSONAS PARTICIPANTES					
NOMBRES			APELLIDOS		
Brayan Alexander			Puentes Martinez		

NUMERO BITÁCORA	FORMATO DE BITÁCORA PARA EL SEGUIMIENTO DEL PROYECTO HYPERTROPHY FITNESS			VERSIÓN PROYECTO	
03	PROCESO DE PLANEACIÓN			01	
OBJETIVO DE HIPERTROPHY FITNNES					
Desarrollar un sitio web que permita a los usuarios almacenar videos instructivos sobre cómo realizar ejercicios de forma correcta, especialmente cuando no cuentan con la supervisión de un entrenador o están en las etapas iniciales del fitness. Además, se podrá guardar y gestionar rutinas de entrenamiento personalizadas.					
LUGAR	Reunión virtual	FECHA INICIO	Día	Mes	Año
			29	02	2024
		FECHA FINALIZACIÓN	Día	Mes	Año
			06	03	2024
NOMBRE PROYECTO		Hipertrophy fitnnes			
MIEMBRO(S) DE GRUPO:					
NOMBRES		APELLIDOS		CARGO	
Brayan Alexander		Puentes Martinez		Scrum master Product olwner Front-end Back-end Tester	
ACTIVIDAD					
Requisites de software					
DESCRIPCIÓN					
Para el desarrollo de la página web "Hypertrophy Fitness", se identificaron y especificaron los requisitos de software necesarios para asegurar que el proyecto se ejecute de manera eficiente y cumpla con los estándares de calidad previstos					
OBSERVACIONES					
Se realizo esto teniendo en cuenta los mínimos requisitos posibles para poder ejecutar la página web en un computador de escritorio.					
RESULTADO					
El resultado de la especificación de los requisitos de software fue sumamente positivo. Contar con una base sólida de herramientas y tecnologías permitió que el desarrollo de "Hypertrophy Fitness" fuera eficiente y alineado con los estándares modernos de la industria.					
PERSONAS PARTICIPANTES					
NOMBRES			APELLIDOS		
Brayan Alexander			Puentes Martinez		

NUMERO BITÁCORA	FORMATO DE BITÁCORA PARA EL SEGUIMIENTO DEL PROYECTO HYPERTROPHY FITNESS			VERSIÓN PROYECTO	
04	PROCESO DE PLANEACIÓN			01	
OBJETIVO DE HIPERTROPHY FITNNES					
Desarrollar un sitio web que permita a los usuarios almacenar videos instructivos sobre cómo realizar ejercicios de forma correcta, especialmente cuando no cuentan con la supervisión de un entrenador o están en las etapas iniciales del fitness. Además, se podrá guardar y gestionar rutinas de entrenamiento personalizadas.					
LUGAR	Reunión virtual	FECHA INICIO	Día	Mes	Año
			29	02	2024
		FECHA FINALIZACIÓN	Día	Día	Mes
			06	03	2024
NOMBRE PROYECTO		Hiptrophy fitnes			
MIEMBRO(S) DE GRUPO:					
NOMBRES		APELLIDOS		CARGO	
Brayan Alexander		Puentes Martinez		Scrum master Product olwner Front-end Back-end Tester	
ACTIVIDAD					
Diagrama de casos de uso					
DESCRIPCIÓN					
<p>El diagrama de casos de uso ayuda a visualizar las diferentes interacciones que los usuarios tienen con el sistema. Para "Hypertrophy Fitness", los principales actores y casos de uso son los siguientes:</p> <p>Actores</p> <ul style="list-style-type: none">• Usuario Anónimo: Visitante que no ha iniciado sesión.• Usuario Registrado: Usuario que ha iniciado sesión. <p>Página de Inicio: Acceder a la página principal del sitio.</p> <p>Registrarse: Crear una nueva cuenta en el sitio.</p> <p>Iniciar Sesión: Autenticarse en el sitio web.</p> <p>Recuperar Contraseña: Recuperar acceso a la cuenta si se ha olvidado la contraseña.</p> <p>Ver Perfil: Acceder a la información personal y datos de entrenamiento.</p> <p>Actualizar Perfil: Editar la información personal y datos de entrenamiento.</p> <p>Ver Consejos: Acceder a artículos y videos sobre fitness.</p> <p>Ver Planes de Entrenamiento: Acceder a los planes de entrenamiento personalizados.</p> <p>Subir Video de Entrenamiento: Subir videos de entrenamiento personalizado.</p>					
OBSERVACIONES					
<ul style="list-style-type: none">• Claridad: El diagrama facilita la comprensión de cómo los diferentes tipos de usuarios interactúan con el sistema.					

- Identificación de Funcionalidades: Ayuda a identificar claramente todas las funcionalidades clave del sitio web, asegurando que no se omita ninguna en el desarrollo.
- Mejora de la Comunicación: Sirve como una herramienta eficaz para comunicar los requisitos del sistema a los desarrolladores y stakeholders.

RESULTADO

El resultado de la creación del diagrama de casos de uso fue sumamente positivo. Este diagrama proporcionó una visión clara y estructurada de las interacciones entre los usuarios y las funcionalidades del sistema, lo que facilitó el desarrollo y la validación de los requisitos del proyecto.

PERSONAS PARTICIPANTES

NOMBRES	APELLIDOS
Brayan Alexander	Puentes Martinez

NUMERO BITÁCORA	FORMATO DE BITÁCORA PARA EL SEGUIMIENTO DEL PROYECTO HYPERTROPHY FITNESS			VERSIÓN PROYECTO	
05	PROCESO DE PLANEACIÓN			01	
OBJETIVO DE HIPERTROPHY FITNNES					
Desarrollar un sitio web que permita a los usuarios almacenar videos instructivos sobre cómo realizar ejercicios de forma correcta, especialmente cuando no cuentan con la supervisión de un entrenador o están en las etapas iniciales del fitness. Además, se podrá guardar y gestionar rutinas de entrenamiento personalizadas.					
LUGAR	Reunión virtual	FECHA INICIO	Día	Mes	Año
			29	02	2024
		FECHA FINALIZACIÓN	Día	Mes	Año
			06	03	2024
NOMBRE PROYECTO					
Hiptrophy fitnnes					
MIEMBRO(S) DE GRUPO:					
NOMBRES		APELLIDOS		CARGO	
Brayan Alexander		Puentes Martinez		Scrum master Product olwner Front-end Back-end Tester	
ACTIVIDAD					
Diagrama de clases					
DESCRIPCIÓN					
Se creó un diagrama de clases para la página web "Hypertrophy Fitness" con el objetivo de visualizar la estructura del sistema y las relaciones entre las diferentes clases que forman parte del proyecto. Este diagrama incluye las clases principales y sus atributos, métodos, y relaciones.					
OBSERVACIONES					
Permite tener una claridad sobre las relaciones que tiene el usuario con la página web además de algunos métodos obligatorios para la página web.					
RESULTADO					
El resultado es satisfactorio se completa la actividad en los tiempos establecidos.					
PERSONAS PARTICIPANTES					
NOMBRES			APELLIDOS		
Brayan Alexander			Puentes Martinez		

NUMERO BITÁCORA		FORMATO DE BITÁCORA PARA EL SEGUIMIENTO DEL PROYECTO HYPERTROPHY FITNESS			VERSIÓN PROYECTO
06		PROCESO DE PLANEACIÓN			01
OBJETIVO DE HIPERTROPHY FITNNES					
Desarrollar un sitio web que permita a los usuarios almacenar videos instructivos sobre cómo realizar ejercicios de forma correcta, especialmente cuando no cuentan con la supervisión de un entrenador o están en las etapas iniciales del fitness. Además, se podrá guardar y gestionar rutinas de entrenamiento personalizadas.					
LUGAR	Reunión virtual	FECHA INICIO	Día	Mes	Año
			29	02	2024
		FECHA FINALIZACIÓN	Día	Mes	Año
			06	03	2024
NOMBRE PROYECTO		Hipertrophy fitnes			
MIEMBRO(S) DE GRUPO:					
NOMBRES		APELLIDOS		CARGO	
Brayan Alexander		Puentes Martinez		Scrum master Product olwner Front-end Back-end Tester	
ACTIVIDAD					
Diagrama de paquetes					
DESCRIPCIÓN					
Creé un diagrama de paquetes como parte del proceso de diseño de la página web "Hypertrophy Fitness". Este diagrama representó la estructura de paquetes o módulos del sistema, mostrando cómo se organizaron los componentes de software.					
OBSERVACIONES					
El diagrama de paquetes ayudó a visualizar la arquitectura de la página web y a planificar la distribución de funcionalidades en distintos módulos.					
RESULTADO					
El resultado fue un diagrama claro y conciso que sirvió como guía para el desarrollo de la página web "Hypertrophy Fitness".					
PERSONAS PARTICIPANTES					
NOMBRES			APELLIDOS		
Brayan Alexander			Puentes Martinez		

NUMERO BITÁCORA	FORMATO DE BITÁCORA PARA EL SEGUIMIENTO DEL PROYECTO HYPERTROPHY FITNESS			VERSIÓN PROYECTO	
07	PROCESO DE PLANEACIÓN			01	
OBJETIVO DE HIPERTROPHY FITNNES					
Desarrollar un sitio web que permita a los usuarios almacenar videos instructivos sobre cómo realizar ejercicios de forma correcta, especialmente cuando no cuentan con la supervisión de un entrenador o están en las etapas iniciales del fitness. Además, se podrá guardar y gestionar rutinas de entrenamiento personalizadas.					
LUGAR	Reunión virtual	FECHA INICIO	Día	Mes	Año
			29	02	2024
		FECHA FINALIZACIÓN	Día	Mes	Año
			06	23	2024
NOMBRE PROYECTO		Hipertrophy fitnnes			
MIEMBRO(S) DE GRUPO:					
NOMBRES		APELLIDOS		CARGO	
Brayan Alexander		Puentes Martinez		Scrum master Product olwner Front-end Back-end Tester	
ACTIVIDAD					
Historias de usuario					
DESCRIPCIÓN					
Para el desarrollo de la página web "Hypertrophy Fitness", elaboré historias de usuario como parte del proceso de diseño y planificación. Estas historias representaron las necesidades y expectativas de los usuarios en forma de funcionalidades específicas que la página web debía cumplir.					
OBSERVACIONES					
Cada historia se centró en un objetivo concreto del usuario, como registrarse en el sitio, acceder a consejos de fitness o crear y seguir un plan de entrenamiento personalizado.					
RESULTADO					
El resultado fue un conjunto completo de historias de usuario que sirvieron como base para el desarrollo iterativo de la página web "Hypertrophy Fitness". Estas historias guiaron la implementación de funcionalidades centradas en el usuario y aseguraron que el producto final cumpliera con las expectativas y necesidades de los usuarios.					
PERSONAS PARTICIPANTES					
NOMBRES			APELLIDOS		
Brayan Alexander			Puentes Martinez		

NUMERO BITÁCORA	FORMATO DE BITÁCORA PARA EL SEGUIMIENTO DEL PROYECTO HYPERTROPHY FITNESS			VERSIÓN PROYECTO	
08	PROCESO DE PLANEACIÓN			01	
OBJETIVO DE HIPERTROPHY FITNNES					
Desarrollar un sitio web que permita a los usuarios almacenar videos instructivos sobre cómo realizar ejercicios de forma correcta, especialmente cuando no cuentan con la supervisión de un entrenador o están en las etapas iniciales del fitness. Además, se podrá guardar y gestionar rutinas de entrenamiento personalizadas.					
LUGAR	Reunión virtual	FECHA INICIO	Día	Mes	Año
			29	02	2024
		FECHA FINALIZACIÓN	Día	Mes	Año
			06	03	2024
NOMBRE PROYECTO					
Hipertrophy fitnnes					
MIEMBRO(S) DE GRUPO:					
NOMBRES		APELLIDOS		CARGO	
Brayan Alexander		Puentes Martinez		Scrum master Product olwner Front-end Back-end Tester	
ACTIVIDAD					
Mapa de procesos					
DESCRIPCIÓN					
Diseñé un mapa de procesos como parte del desarrollo de la página web "Hypertrophy Fitness". Este mapa representó visualmente las distintas etapas y actividades involucradas en la interacción de los usuarios con la página web,					
OBSERVACIONES					
El mapa de procesos se creó para comprender y optimizar la experiencia del usuario en la página web. Se identificaron los diferentes flujos de trabajo, como el proceso de registro, la navegación por el sitio, la interacción con las herramientas de fitness y la visualización de los resultados.					
RESULTADO					
El resultado fue un mapa de procesos claro y detallado que ayudó a visualizar y comprender el flujo de trabajo de los usuarios en la página web "Hypertrophy Fitness".					
PERSONAS PARTICIPANTES					
NOMBRES			APELLIDOS		
Brayan Alexander			Puentes Martinez		

NUMERO BITÁCORA	FORMATO DE BITÁCORA PARA EL SEGUIMIENTO DEL PROYECTO HYPERTROPHY FITNESS			VERSIÓN PROYECTO	
09	PROCESO DE PLANEACIÓN			01	
OBJETIVO DE HIPERTROPHY FITNNES					
Desarrollar un sitio web que permita a los usuarios almacenar videos instructivos sobre cómo realizar ejercicios de forma correcta, especialmente cuando no cuentan con la supervisión de un entrenador o están en las etapas iniciales del fitness. Además, se podrá guardar y gestionar rutinas de entrenamiento personalizadas.					
LUGAR	Reunión virtual	FECHA INICIO	Día	Mes	Año
			29	02	2024
		FECHA FINALIZACIÓN	Día	Mes	Año
			06	03	2024
NOMBRE PROYECTO					
Hipertrophy fitnnes					
MIEMBRO(S) DE GRUPO:					
NOMBRES		APELLIDOS		CARGO	
Brayan Alexander		Puentes Martinez		Scrum master Product olwner Front-end Back-end Tester	
ACTIVIDAD					
Mapa base de datos					
DESCRIPCIÓN					
Elaboré un mapa de la base de datos como parte del desarrollo de la página web "Hypertrophy Fitness". Este mapa representó la estructura y las relaciones entre las diferentes tablas y entidades que componen la base de datos del sistema.					
OBSERVACIONES					
El mapa de la base de datos se diseñó para comprender y planificar la organización de la información dentro del sistema. Se identificaron las tablas necesarias para almacenar datos.					
RESULTADO					
El resultado fue un mapa de la base de datos bien estructurado que sirvió como guía para el diseño e implementación del sistema de almacenamiento de datos de la página web "Hypertrophy Fitness".					
PERSONAS PARTICIPANTES					
NOMBRES			APELLIDOS		
Brayan Alexander			Puentes Martinez		

NUMERO BITÁCORA		FORMATO DE BITÁCORA PARA EL SEGUIMIENTO DEL PROYECTO HYPERTROPHY FITNESS			VERSIÓN PROYECTO
10		PROCESO DE PLANEACIÓN			01
OBJETIVO DE HIPERTROPHY FITNNES					
Desarrollar un sitio web que permita a los usuarios almacenar videos instructivos sobre cómo realizar ejercicios de forma correcta, especialmente cuando no cuentan con la supervisión de un entrenador o están en las etapas iniciales del fitness. Además, se podrá guardar y gestionar rutinas de entrenamiento personalizadas.					
LUGAR	Reunión virtual	FECHA INICIO	Día	Mes	Año
			29	02	2024
		FECHA FINALIZACIÓN	Día	Mes	Año
			06	03	2024
NOMBRE PROYECTO		Hipertrophy fitnnes			
MIEMBRO(S) DE GRUPO:					
NOMBRES		APELLIDOS		CARGO	
Brayan Alexander		Puentes Martinez		Scrum master Product olwner Front-end Back-end Tester	
ACTIVIDAD					
Script de la base de datos					
DESCRIPCIÓN					
Generé un script de la base de datos como parte del desarrollo de la página web "Hypertrophy Fitness". Este script incluyó comandos SQL para crear las tablas necesarias y establecer las relaciones entre ellas, así como para definir las restricciones de integridad y los índices necesarios.					
OBSERVACIONES					
El script de la base de datos se diseñó para garantizar la consistencia y la eficiencia en el almacenamiento y recuperación de datos. Se tuvieron en cuenta las necesidades específicas del sistema.					
RESULTADO					
El resultado fue un script de la base de datos completo y funcional que sirvió como punto de partida para la creación y configuración de la base de datos de la página web "Hypertrophy Fitness".					
PERSONAS PARTICIPANTES					
NOMBRES			APELLIDOS		
Brayan Alexander			Puentes Martinez		

NUMERO BITÁCORA	FORMATO DE BITÁCORA PARA EL SEGUIMIENTO DEL PROYECTO HYPERTROPHY FITNESS				VERSIÓN PROYECTO
11	PROCESO DE PLANEACIÓN				01
OBJETIVO DE HIPERTROPHY FITNNES					
Desarrollar un sitio web que permita a los usuarios almacenar videos instructivos sobre cómo realizar ejercicios de forma correcta, especialmente cuando no cuentan con la supervisión de un entrenador o están en las etapas iniciales del fitness. Además, se podrá guardar y gestionar rutinas de entrenamiento personalizadas.					
LUGAR	Reunión virtual	FECHA INICIO	Día	Mes	Año
			29	02	2024
		FECHA FINALIZACIÓN	Día	Mes	Año
			06	03	2024
NOMBRE PROYECTO		Hipertrophy fitnnes			
MIEMBRO(S) DE GRUPO:					
NOMBRES		APELLIDOS		CARGO	
Brayan Alexander		Puentes Martinez		Scrum master Product olwner Front-end Back-end Tester	
ACTIVIDAD					
Vista de inicio en figma					
DESCRIPCIÓN					
Diseñé la vista de la página de inicio de "Hypertrophy Fitness" en Figma. Esta vista presenta una introducción al sitio y ofrece una visión general de las funciones disponibles.					
OBSERVACIONES					
La vista de la página de inicio se diseñó con un enfoque en la presentación clara de la marca y la navegación fácil para los usuarios. Se utilizaron elementos visuales atractivos y llamativos para captar la atención del usuario desde el primer momento.					
RESULTADO					
El resultado fue un diseño de página de inicio atractivo y funcional que proporciona una introducción efectiva al sitio "Hypertrophy Fitness" y guía a los usuarios hacia otras secciones importantes.					
PERSONAS PARTICIPANTES					
NOMBRES			APELLIDOS		
Brayan Alexander			Puentes Martinez		

NUMERO BITÁCORA	FORMATO DE BITÁCORA PARA EL SEGUIMIENTO DEL PROYECTO HYPERTROPHY FITNESS				VERSIÓN PROYECTO
12	PROCESO DE PLANEACIÓN				01
OBJETIVO DE HIPERTROPHY FITNNES					
Desarrollar un sitio web que permita a los usuarios almacenar videos instructivos sobre cómo realizar ejercicios de forma correcta, especialmente cuando no cuentan con la supervisión de un entrenador o están en las etapas iniciales del fitness. Además, se podrá guardar y gestionar rutinas de entrenamiento personalizadas.					
LUGAR	Reunión virtual	FECHA INICIO	Día	Mes	Año
			15	07	2023
		FECHA FINALIZACIÓN	Día	Mes	Año
			06	03	2024
NOMBRE PROYECTO		Hipertrophy fitnnes			
MIEMBRO(S) DE GRUPO:					
NOMBRES		APELLIDOS		CARGO	
Brayan Alexander		Puentes Martinez		Scrum master Product olwner Front-end Back-end Tester	
ACTIVIDAD					
Vista de la pagina de registro en figma					
DESCRIPCIÓN					
En Figma, diseñé la vista de la página de registro para "Hypertrophy Fitness". Esta vista permite a los usuarios crear una cuenta en el sitio.					
OBSERVACIONES					
La vista de registro se diseñó con formularios claros y sencillos para capturar la información necesaria de los usuarios de manera efectiva. Se implementaron validaciones para garantizar la precisión de los datos ingresados.					
RESULTADO					
El resultado fue un diseño de página de registro intuitivo y fácil de usar que permite a los usuarios registrarse en "Hypertrophy Fitness" de manera rápida y sencilla.					
PERSONAS PARTICIPANTES					
NOMBRES			APELLIDOS		
Brayan Alexander			Puentes Martinez		

NUMERO BITÁCORA	FORMATO DE BITÁCORA PARA EL SEGUIMIENTO DEL PROYECTO HYPERTROPHY FITNESS			VERSIÓN PROYECTO	
13	PROCESO DE PLANEACIÓN			01	
OBJETIVO DE HIPERTROPHY FITNNES					
Desarrollar un sitio web que permita a los usuarios almacenar videos instructivos sobre cómo realizar ejercicios de forma correcta, especialmente cuando no cuentan con la supervisión de un entrenador o están en las etapas iniciales del fitness. Además, se podrá guardar y gestionar rutinas de entrenamiento personalizadas.					
LUGAR	Reunión virtual	FECHA INICIO	Día	Mes	Año
			15	07	2023
		FECHA FINALIZACIÓN	Día	Mes	Año
			06	03	2024
NOMBRE PROYECTO		Hipertrophy fitnnes			
MIEMBRO(S) DE GRUPO:					
NOMBRES		APELLIDOS		CARGO	
Brayan Alexander		Puentes Martinez		Scrum master Product olwner Front-end Back-end Tester	
ACTIVIDAD					
Vista de consejos figma					
DESCRIPCIÓN					
En Figma, diseñé la vista de la página de consejos de fitness para "Hypertrophy Fitness". Esta vista ofrece información útil y consejos relacionados con el fitness y la salud.					
OBSERVACIONES					
La vista de consejos de fitness se diseñó con un diseño atractivo y legible para presentar la información de manera clara y accesible. Se incluyeron imágenes y gráficos relevantes para complementar los consejos.					
RESULTADO					
El resultado fue un diseño de página de consejos de fitness informativo y visualmente atractivo que proporciona a los usuarios recursos útiles para mejorar su salud y estado físico en "Hypertrophy Fitness".					
PERSONAS PARTICIPANTES					
NOMBRES			APELLIDOS		
Brayan Alexander			Puentes Martinez		

NUMERO BITÁCORA	FORMATO DE BITÁCORA PARA EL SEGUIMIENTO DEL PROYECTO HYPERTROPHY FITNESS			VERSIÓN PROYECTO	
14	PROCESO DE PLANEACIÓN			01	
OBJETIVO DE HIPERTROPHY FITNNES					
Desarrollar un sitio web que permita a los usuarios almacenar videos instructivos sobre cómo realizar ejercicios de forma correcta, especialmente cuando no cuentan con la supervisión de un entrenador o están en las etapas iniciales del fitness. Además, se podrá guardar y gestionar rutinas de entrenamiento personalizadas.					
LUGAR	Reunión virtual	FECHA INICIO	Día	Mes	Año
			15	07	2023
		FECHA FINALIZACIÓN	Día	Mes	Año
			06	03	2024
NOMBRE PROYECTO					
Hipertrophy fitnnes					
MIEMBRO(S) DE GRUPO:					
NOMBRES		APELLIDOS		CARGO	
Brayan Alexander		Puentes Martinez		Scrum master Product olwner Front-end Back-end Tester	
ACTIVIDAD					
Vista de plan de entrenamiento en figma					
DESCRIPCIÓN					
Diseñé la vista de la página de planes de entrenamiento en Figma. Esta vista ofrece a los usuarios la posibilidad de explorar y seleccionar planes de entrenamiento personalizados.					
OBSERVACIONES					
La vista de planes de entrenamiento se diseñó con una disposición estructurada y fácil de navegar para presentar los diferentes planes disponibles.					
RESULTADO					
El resultado fue un diseño de página de planes de entrenamiento claro y completo que permite a los usuarios encontrar y seleccionar fácilmente el plan adecuado para sus objetivos en "Hypertrophy Fitness".					
PERSONAS PARTICIPANTES					
NOMBRES			APELLIDOS		
Brayan Alexander			Puentes Martinez		

NUMERO BITÁCORA	FORMATO DE BITÁCORA PARA EL SEGUIMIENTO DEL PROYECTO HYPERTROPHY FITNESS			VERSIÓN PROYECTO	
15	PROCESO DE PLANEACIÓN			01	
OBJETIVO DE HIPERTROPHY FITNNES					
Desarrollar un sitio web que permita a los usuarios almacenar videos instructivos sobre cómo realizar ejercicios de forma correcta, especialmente cuando no cuentan con la supervisión de un entrenador o están en las etapas iniciales del fitness. Además, se podrá guardar y gestionar rutinas de entrenamiento personalizadas.					
LUGAR	Reunión virtual	FECHA INICIO	Día	Mes	Año
			15	07	2023
		FECHA FINALIZACIÓN	Día	Mes	Año
			06	03	2024
NOMBRE PROYECTO		Hipertrophy fitnnes			
MIEMBRO(S) DE GRUPO:					
NOMBRES		APELLIDOS		CARGO	
Brayan Alexander		Puentes Martinez		Scrum master Product olwner Front-end Back-end Tester	
ACTIVIDAD					
Vista de pagina videos de entrenamiento en figma					
DESCRIPCIÓN					
En Figma, diseñé la vista de la página de videos de entrenamientos personalizados para "Hypertrophy Fitness". Esta vista permite a los usuarios acceder y ver videos de entrenamientos adaptados a sus necesidades.					
OBSERVACIONES					
La vista de videos de entrenamientos personalizados se diseñó con una galería de videos organizada y fácil de explorar. Se incluyeron opciones para buscar y filtrar videos en YouTube.					
RESULTADO					
El resultado fue un diseño de página de videos de entrenamientos personalizados intuitivo y práctico que proporciona a los usuarios acceso a una amplia variedad de recursos visuales para mejorar su rendimiento físico en "Hypertrophy Fitness".					
PERSONAS PARTICIPANTES					
NOMBRES			APELLIDOS		
Brayan Alexander			Puentes Martinez		

NUMERO BITÁCORA	FORMATO DE BITÁCORA PARA EL SEGUIMIENTO DEL PROYECTO HYPERTROPHY FITNESS				VERSIÓN PROYECTO
16	PROCESO DE PLANEACIÓN				01
OBJETIVO DE HIPERTROPHY FITNNES					
Desarrollar un sitio web que permita a los usuarios almacenar videos instructivos sobre cómo realizar ejercicios de forma correcta, especialmente cuando no cuentan con la supervisión de un entrenador o están en las etapas iniciales del fitness. Además, se podrá guardar y gestionar rutinas de entrenamiento personalizadas.					
LUGAR	Reunión virtual	FECHA INICIO	Día	Mes	Año
			15	07	2023
		FECHA FINALIZACIÓN	Día	Mes	Año
			06	03	2024
NOMBRE PROYECTO		Hipertrophy fitnes			
MIEMBRO(S) DE GRUPO:					
NOMBRES		APELLIDOS		CARGO	
Brayan Alexander		Puentes Martinez		Scrum master Product olwner Front-end Back-end Tester	
ACTIVIDAD					
Vista en figma de la pagina de medidas corporales.					
DESCRIPCIÓN					
En Figma, diseñé la vista de la página de registro de medidas corporales para "Hypertrophy Fitness". Esta vista permite a los usuarios ingresar y registrar sus medidas físicas.					
OBSERVACIONES					
La vista de registro de medidas corporales se diseñó con formularios claros y estructurados para capturar información como peso, altura, circunferencia de diferentes partes del cuerpo, entre otros. Se incluyeron opciones para guardar					
RESULTADO					
El resultado fue un diseño de página de registro de medidas corporales intuitivo y fácil de usar que permite a los usuarios llevar un registro preciso de su progreso físico en "Hypertrophy Fitness".					
PERSONAS PARTICIPANTES					
NOMBRES			APELLIDOS		
Brayan Alexander			Puentes Martinez		

NUMERO BITÁCORA	FORMATO DE BITÁCORA PARA EL SEGUIMIENTO DEL PROYECTO HYPERTROPHY FITNESS				VERSIÓN PROYECTO
17	PROCESO DE PLANEACIÓN				01
OBJETIVO DE HIPERTROPHY FITNNES					
Desarrollar un sitio web que permita a los usuarios almacenar videos instructivos sobre cómo realizar ejercicios de forma correcta, especialmente cuando no cuentan con la supervisión de un entrenador o están en las etapas iniciales del fitness. Además, se podrá guardar y gestionar rutinas de entrenamiento personalizadas.					
LUGAR	Reunión virtual	FECHA INICIO	Día	Mes	Año
			15	09	2023
		FECHA FINALIZACIÓN	Día	Mes	Año
			06	03	2024
NOMBRE PROYECTO		Hipertrophy fitnnes			
MIEMBRO(S) DE GRUPO:					
NOMBRES		APELLIDOS		CARGO	
Brayan Alexander		Puentes Martinez		Scrum master Product olwner Front-end Back-end Tester	
ACTIVIDAD					
Vista página de inicio HTML CSS					
DESCRIPCIÓN					
Implementé la vista de la página de inicio de "Hypertrophy Fitness" utilizando HTML y CSS. Esta vista presenta una introducción al sitio y ofrece una visión general de las funciones disponibles.					
OBSERVACIONES					
La vista de la página de inicio se diseñó con un diseño atractivo y una disposición clara de los elementos. Se utilizaron estilos CSS para dar formato y estructurar el contenido de manera visualmente atractiva.					
RESULTADO					
El resultado fue una página de inicio funcional y estéticamente agradable que proporciona una introducción efectiva al sitio "Hypertrophy Fitness" y guía a los usuarios hacia otras secciones importantes.					
PERSONAS PARTICIPANTES					
NOMBRES			APELLIDOS		
Brayan Alexander			Puentes Martinez		

NUMERO BITÁCORA	FORMATO DE BITÁCORA PARA EL SEGUIMIENTO DEL PROYECTO HYPERTROPHY FITNESS			VERSIÓN PROYECTO	
18	PROCESO DE PLANEACIÓN			01	
OBJETIVO DE HIPERTROPHY FITNNES					
Desarrollar un sitio web que permita a los usuarios almacenar videos instructivos sobre cómo realizar ejercicios de forma correcta, especialmente cuando no cuentan con la supervisión de un entrenador o están en las etapas iniciales del fitness. Además, se podrá guardar y gestionar rutinas de entrenamiento personalizadas.					
LUGAR	Reunión virtual	FECHA INICIO	Día	Mes	Año
			15	09	2023
		FECHA FINALIZACIÓN	Día	Mes	Año
			06	03	2024
NOMBRE PROYECTO		Hipertrophy fitnnes			
MIEMBRO(S) DE GRUPO:					
NOMBRES		APELLIDOS		CARGO	
Brayan Alexander		Puentes Martinez		Scrum master Product olwner Front-end Back-end Tester	
ACTIVIDAD					
Vista página de registro HTML CSS					
DESCRIPCIÓN					
Implementé la vista de la página de registro para "Hypertrophy Fitness" utilizando HTML y CSS. Esta vista permite a los usuarios crear una cuenta en el sitio.					
OBSERVACIONES					
La vista de registro se diseñó con formularios HTML para capturar la información necesaria de los usuarios. Se aplicaron estilos CSS para mejorar la apariencia y la usabilidad de los formularios.					
RESULTADO					
El resultado fue una página de registro funcional y fácil de usar que permite a los usuarios registrarse en "Hypertrophy Fitness" de manera rápida y sencilla.					
PERSONAS PARTICIPANTES					
NOMBRES			APELLIDOS		
Brayan Alexander			Puentes Martinez		

NUMERO BITÁCORA	FORMATO DE BITÁCORA PARA EL SEGUIMIENTO DEL PROYECTO HYPERTROPHY FITNESS			VERSIÓN PROYECTO	
19	PROCESO DE PLANEACIÓN			01	
OBJETIVO DE HIPERTROPHY FITNNES					
Desarrollar un sitio web que permita a los usuarios almacenar videos instructivos sobre cómo realizar ejercicios de forma correcta, especialmente cuando no cuentan con la supervisión de un entrenador o están en las etapas iniciales del fitness. Además, se podrá guardar y gestionar rutinas de entrenamiento personalizadas.					
LUGAR	Reunión virtual	FECHA INICIO	Día	Mes	Año
			15	09	2023
		FECHA FINALIZACIÓN	Día	Mes	Año
			06	03	2024
NOMBRE PROYECTO		Hipertrophy fitnnes			
MIEMBRO(S) DE GRUPO:					
NOMBRES		APELLIDOS		CARGO	
Brayan Alexander		Puentes Martinez		Scrum master Product olwner Front-end Back-end Tester	
ACTIVIDAD					
Vista página de consejos HTML CSS					
DESCRIPCIÓN					
Implementé la vista de la página de consejos de fitness para "Hypertrophy Fitness" utilizando HTML y CSS. Esta vista ofrece información útil y consejos relacionados con el fitness y la salud.					
OBSERVACIONES					
La vista de consejos de fitness se diseñó con una estructura HTML para organizar la información de manera clara y accesible. Se aplicaron estilos CSS para mejorar la presentación visual de los consejos y hacerlos más atractivos para los usuarios.					
RESULTADO					
El resultado fue una página de consejos de fitness informativa y visualmente atractiva que proporciona a los usuarios recursos útiles para mejorar su salud y estado físico en "Hypertrophy Fitness".					
PERSONAS PARTICIPANTES					
NOMBRES			APELLIDOS		
Brayan Alexander			Puentes Martinez		

NUMERO BITÁCORA	FORMATO DE BITÁCORA PARA EL SEGUIMIENTO DEL PROYECTO HYPERTROPHY FITNESS			VERSIÓN PROYECTO	
20	PROCESO DE PLANEACIÓN			01	
OBJETIVO DE HIPERTROPHY FITNNES					
Desarrollar un sitio web que permita a los usuarios almacenar videos instructivos sobre cómo realizar ejercicios de forma correcta, especialmente cuando no cuentan con la supervisión de un entrenador o están en las etapas iniciales del fitness. Además, se podrá guardar y gestionar rutinas de entrenamiento personalizadas.					
LUGAR	Reunión virtual	FECHA INICIO	Día	Mes	Año
			15	09	2023
		FECHA FINALIZACIÓN	Día	Mes	Año
			06	03	2024
NOMBRE PROYECTO		Hipertrophy fitnnes			
MIEMBRO(S) DE GRUPO:					
NOMBRES		APELLIDOS		CARGO	
Brayan Alexander		Puentes Martinez		Scrum master Product olwner Front-end Back-end Tester	
ACTIVIDAD					
Vista página plan de entrenamiento HTML CSS					
DESCRIPCIÓN					
Implementé la vista de la página de planes de entrenamiento en "Hypertrophy Fitness" utilizando HTML y CSS. Esta vista ofrece a los usuarios la posibilidad de explorar y seleccionar planes de entrenamiento personalizados.					
OBSERVACIONES					
La vista de planes de entrenamiento se diseñó con una estructura HTML para presentar los diferentes planes disponibles de manera organizada y fácil de entender. Se aplicaron estilos CSS para mejorar la apariencia visual y la usabilidad de la página.					
RESULTADO					
El resultado fue una página de planes de entrenamiento clara y completa que permite a los usuarios encontrar y seleccionar fácilmente el plan adecuado para sus objetivos en "Hypertrophy Fitness".					
PERSONAS PARTICIPANTES					
NOMBRES			APELLIDOS		
Brayan Alexander			Puentes Martinez		

NUMERO BITÁCORA	FORMATO DE BITÁCORA PARA EL SEGUIMIENTO DEL PROYECTO HYPERTROPHY FITNESS				VERSIÓN PROYECTO
21	PROCESO DE PLANEACIÓN				01
OBJETIVO DE HIPERTROPHY FITNNES					
Desarrollar un sitio web que permita a los usuarios almacenar videos instructivos sobre cómo realizar ejercicios de forma correcta, especialmente cuando no cuentan con la supervisión de un entrenador o están en las etapas iniciales del fitness. Además, se podrá guardar y gestionar rutinas de entrenamiento personalizadas.					
LUGAR	Reunión virtual	FECHA INICIO	Día	Mes	Año
			15	09	2023
		FECHA FINALIZACIÓN	Día	Mes	Año
			06	03	2024
NOMBRE PROYECTO		Hipertrophy fitnnes			
MIEMBRO(S) DE GRUPO:					
NOMBRES		APELLIDOS		CARGO	
Brayan Alexander		Puentes Martinez		Scrum master Product olwner Front-end Back-end Tester	
ACTIVIDAD					
Vista página de videos de entrenamiento HTML CSS					
DESCRIPCIÓN					
plementé la vista de la página de videos de entrenamientos personalizados para "Hypertrophy Fitness" utilizando HTML y CSS. Esta vista permite a los usuarios acceder y ver videos de entrenamientos adaptados a sus necesidades.					
OBSERVACIONES					
La vista de videos de entrenamientos personalizados se diseñó con una estructura HTML para organizar la galería de videos de manera intuitiva. Se aplicaron estilos CSS para mejorar la presentación visual y la experiencia de visualización de los usuarios.					
RESULTADO					
El resultado fue una página de videos de entrenamientos personalizados intuitiva y práctica que proporciona a los usuarios acceso a una amplia variedad de recursos visuales para mejorar su rendimiento físico en "Hypertrophy Fitness".					
PERSONAS PARTICIPANTES					
NOMBRES			APELLIDOS		
Brayan Alexander			Puentes Martinez		

NUMERO BITÁCORA	FORMATO DE BITÁCORA PARA EL SEGUIMIENTO DEL PROYECTO HYPERTROPHY FITNESS				VERSIÓN PROYECTO
22	PROCESO DE PLANEACIÓN				01
OBJETIVO DE HIPERTROPHY FITNNES					
Desarrollar un sitio web que permita a los usuarios almacenar videos instructivos sobre cómo realizar ejercicios de forma correcta, especialmente cuando no cuentan con la supervisión de un entrenador o están en las etapas iniciales del fitness. Además, se podrá guardar y gestionar rutinas de entrenamiento personalizadas.					
LUGAR	Reunión virtual	FECHA INICIO	Día	Mes	Año
			15	09	2023
		FECHA FINALIZACIÓN	Día	Mes	Año
			06	03	2024
NOMBRE PROYECTO		Hipertrophy fitnnes			
MIEMBRO(S) DE GRUPO:					
NOMBRES		APELLIDOS		CARGO	
Brayan Alexander		Puentes Martinez		Scrum master Product olwner Front-end Back-end Tester	
ACTIVIDAD					
Vista página de medidas corporales HTML CSS					
DESCRIPCIÓN					
Implementé la vista de la página de registro de medidas corporales para "Hypertrophy Fitness" utilizando HTML y CSS. Esta vista permite a los usuarios ingresar y registrar sus medidas físicas.					
OBSERVACIONES					
La vista de registro de medidas corporales se diseñó con formularios HTML estructurados para capturar información como peso, altura, circunferencia de diferentes partes del cuerpo, entre otros. Se aplicaron estilos CSS para mejorar la apariencia visual y la usabilidad de los formularios.					
RESULTADO					
El resultado fue una página de registro de medidas corporales intuitiva y fácil de usar que permite a los usuarios llevar un registro preciso de su progreso físico en "Hypertrophy Fitness".					
PERSONAS PARTICIPANTES					
NOMBRES			APELLIDOS		
Brayan Alexander			Puentes Martinez		

NUMERO BITÁCORA	FORMATO DE BITÁCORA PARA EL SEGUIMIENTO DEL PROYECTO HYPERTROPHY FITNESS				VERSIÓN PROYECTO
23	PROCESO DE PLANEACIÓN				01
OBJETIVO DE HIPERTROPHY FITNNES					
Desarrollar un sitio web que permita a los usuarios almacenar videos instructivos sobre cómo realizar ejercicios de forma correcta, especialmente cuando no cuentan con la supervisión de un entrenador o están en las etapas iniciales del fitness. Además, se podrá guardar y gestionar rutinas de entrenamiento personalizadas.					
LUGAR	Reunión virtual	FECHA INICIO	Día	Mes	Año
			02	02	2023
		FECHA FINALIZACIÓN	Día	Mes	Año
			06	03	2024
NOMBRE PROYECTO		Hipertrophy fitnnes			
MIEMBRO(S) DE GRUPO:					
NOMBRES		APELLIDOS		CARGO	
Brayan Alexander		Puentes Martinez		Scrum master Product olwner Front-end Back-end Tester	
ACTIVIDAD					
Vista página de inicio JavaScript					
DESCRIPCIÓN					
La funcionalidad de iniciar sesión en "Hypertrophy Fitness" en JavaScript implicaría capturar los datos ingresados por el usuario (nombre de usuario y contraseña), validarlos y enviar una solicitud al servidor para autenticar al usuario.					
OBSERVACIONES					
<ul style="list-style-type: none">Se utilizarían eventos de clic en el botón de inicio de sesión para activar la función de inicio de sesión.Se necesitaría manejar las respuestas del servidor, mostrando mensajes de éxito o error según corresponda.Se realizan las pruebas de funcionalidad en el localhost.					
RESULTADO					
<ul style="list-style-type: none">Los usuarios podrán iniciar sesión de manera segura y acceder a su cuenta en "Hypertrophy Fitness".Se garantiza la seguridad de la información del usuario mediante prácticas adecuadas de autenticación y manejo de contraseñas.					
PERSONAS PARTICIPANTES					
NOMBRES			APELLIDOS		
Brayan Alexander			Puentes Martinez		

NUMERO BITÁCORA	FORMATO DE BITÁCORA PARA EL SEGUIMIENTO DEL PROYECTO HYPERTROPHY FITNESS				VERSIÓN PROYECTO
24	PROCESO DE PLANEACIÓN				01
OBJETIVO DE HIPERTROPHY FITNNES					
Desarrollar un sitio web que permita a los usuarios almacenar videos instructivos sobre cómo realizar ejercicios de forma correcta, especialmente cuando no cuentan con la supervisión de un entrenador o están en las etapas iniciales del fitness. Además, se podrá guardar y gestionar rutinas de entrenamiento personalizadas.					
LUGAR	Reunión virtual	FECHA INICIO	Día	Mes	Año
			02	02	2023
		FECHA FINALIZACIÓN	Día	Mes	Año
			06	03	2024
NOMBRE PROYECTO		Hipertrophy fitnnes			
MIEMBRO(S) DE GRUPO:					
NOMBRES		APELLIDOS		CARGO	
Brayan Alexander		Puentes Martinez		Scrum master Product olwner Front-end Back-end Tester	
ACTIVIDAD					
Vista página de registro JavaScript					
DESCRIPCIÓN					
La funcionalidad de registro en "Hypertrophy Fitness" en JavaScript implicaría capturar los datos ingresados por el usuario en el formulario de registro, validarlos y enviar una solicitud al servidor para crear una nueva cuenta de usuario.					
OBSERVACIONES					
<ul style="list-style-type: none">Se necesitarían eventos de clic en el botón de registro para activar la función de registro.La validación del formulario incluiría asegurarse de que los campos obligatorios estén completos y que los formatos de entrada sean correctos.Después del registro exitoso, se podría redirigir al usuario automáticamente a la página de inicio de sesión.					
RESULTADO					
<ul style="list-style-type: none">Los usuarios podrán crear nuevas cuentas en "Hypertrophy Fitness" de manera eficiente y segura.Se garantiza que solo se registren usuarios válidos mediante la validación adecuada de los datos ingresados.					
PERSONAS PARTICIPANTES					
NOMBRES			APELLIDOS		
Brayan Alexander			Puentes Martinez		

NUMERO BITÁCORA	FORMATO DE BITÁCORA PARA EL SEGUIMIENTO DEL PROYECTO HYPERTROPHY FITNESS				VERSIÓN PROYECTO
25	PROCESO DE PLANEACIÓN				01
OBJETIVO DE HIPERTROPHY FITNNES					
Desarrollar un sitio web que permita a los usuarios almacenar videos instructivos sobre cómo realizar ejercicios de forma correcta, especialmente cuando no cuentan con la supervisión de un entrenador o están en las etapas iniciales del fitness. Además, se podrá guardar y gestionar rutinas de entrenamiento personalizadas.					
LUGAR	Reunión virtual	FECHA INICIO	Día	Mes	Año
			02	02	2023
		FECHA FINALIZACIÓN	Día	Mes	Año
			06	03	2024
NOMBRE PROYECTO		Hipertrophy fitnnes			
MIEMBRO(S) DE GRUPO:					
NOMBRES		APELLIDOS		CARGO	
Brayan Alexander		Puentes Martinez		Scrum master Product olwner Front-end Back-end Tester	
ACTIVIDAD					
Medidas corporales javaScript					
DESCRIPCIÓN					
Para la funcionalidad de registro de medidas corporales en "Hypertrophy Fitness", en JavaScript se implementaría la captura de los datos de medidas ingresados por el usuario, su validación y su almacenamiento en la base de datos local.					
OBSERVACIONES					
<ul style="list-style-type: none">Se necesitarían eventos de clic en el botón de guardar medidas para activar la función de registro.La validación incluiría asegurarse de que los campos estén completos y que los valores sean numéricos y válidos para cada medida.					
RESULTADO					
<ul style="list-style-type: none">Los usuarios podrán registrar y almacenar sus medidas corporales de manera conveniente en "Hypertrophy Fitness".Se garantiza que los datos de medidas estén disponibles localmente para su posterior visualización y seguimiento.					
PERSONAS PARTICIPANTES					
NOMBRES			APELLIDOS		
Brayan Alexander			Puentes Martinez		

NUMERO BITÁCORA		FORMATO DE BITÁCORA PARA EL SEGUIMIENTO DEL PROYECTO HYPERTROPHY FITNESS		VERSIÓN PROYECTO	
26		PROCESO DE PLANEACIÓN		01	
OBJETIVO DE HIPERTROPHY FITNNES					
Desarrollar un sitio web que permita a los usuarios almacenar videos instructivos sobre cómo realizar ejercicios de forma correcta, especialmente cuando no cuentan con la supervisión de un entrenador o están en las etapas iniciales del fitness. Además, se podrá guardar y gestionar rutinas de entrenamiento personalizadas.					
LUGAR	Reunión virtual	FECHA INICIO	Día	Mes	Año
			02	02	2023
		FECHA FINALIZACIÓN	Día	Mes	Año
			06	03	2024
NOMBRE PROYECTO		Hiptrophy fitnes			
MIEMBRO(S) DE GRUPO:					
NOMBRES		APELLIDOS		CARGO	
Brayan Alexander		Puentes Martinez		Scrum master Product olwner Front-end Back-end Tester	
ACTIVIDAD					
Plan de entrenamiento javaScript					
DESCRIPCIÓN					
La funcionalidad de selección y personalización del plan de entrenamiento en "Hypertrophy Fitness" en JavaScript implicaría permitir a los usuarios explorar los planes disponibles, personalizarlos según sus necesidades y guardar sus selecciones.					
OBSERVACIONES					
<ul style="list-style-type: none"> Se utilizarían eventos de clic en los elementos del plan para permitir su selección. Se podría proporcionar una interfaz de usuario interactiva para permitir la personalización del plan, como ajuste de la duración o intensidad. Los datos del plan seleccionado y personalizado se almacenarían localmente para su posterior acceso y seguimiento. 					
RESULTADO					
<ul style="list-style-type: none"> Los usuarios podrán seleccionar y personalizar planes de entrenamiento de manera eficiente en "Hypertrophy Fitness". Se garantiza que los planes de entrenamiento seleccionados estén disponibles localmente para su posterior referencia durante los entrenamientos. 					
PERSONAS PARTICIPANTES					
NOMBRES			APELLIDOS		
Brayan Alexander			Puentes Martinez		

NUMERO BITÁCORA	FORMATO DE BITÁCORA PARA EL SEGUIMIENTO DEL PROYECTO HYPERTROPHY FITNESS			VERSIÓN PROYECTO	
27	PROCESO DE PLANEACIÓN			01	
OBJETIVO DE HIPERTROPHY FITNNES					
Desarrollar un sitio web que permita a los usuarios almacenar videos instructivos sobre cómo realizar ejercicios de forma correcta, especialmente cuando no cuentan con la supervisión de un entrenador o están en las etapas iniciales del fitness. Además, se podrá guardar y gestionar rutinas de entrenamiento personalizadas.					
LUGAR	Reunión virtual	FECHA INICIO	Día	Mes	Año
			02	02	2023
		FECHA FINALIZACIÓN	Día	Mes	Año
			06	03	2024
NOMBRE PROYECTO		Hipertrophy fitnnes			
MIEMBRO(S) DE GRUPO:					
NOMBRES		APELLIDOS		CARGO	
Brayan Alexander		Puentes Martinez		Scrum master Product olwner Front-end Back-end Tester	
ACTIVIDAD					
Crear rutina JavaScript					
DESCRIPCIÓN					
La funcionalidad de crear rutinas de entrenamiento personalizadas en "Hypertrophy Fitness" en JavaScript implicaría permitir a los usuarios seleccionar ejercicios, organizarlos en un orden específico y guardar la rutina creada.					
OBSERVACIONES					
<ul style="list-style-type: none"> Se utilizarían eventos de arrastrar y soltar para permitir la organización de los ejercicios en la rutina. Se podría proporcionar una interfaz de usuario intuitiva para agregar y eliminar ejercicios según las preferencias del usuario. Los datos de la rutina creada se almacenarían localmente para su posterior acceso y seguimiento. 					
RESULTADO					
<ul style="list-style-type: none"> Los usuarios podrán crear rutinas de entrenamiento personalizadas según sus necesidades y preferencias en "Hypertrophy Fitness". Se garantiza que las rutinas creadas estén disponibles localmente para su posterior uso durante los entrenamientos. 					
PERSONAS PARTICIPANTES					
NOMBRES			APELLIDOS		
Brayan Alexander			Puentes Martinez		

NUMERO BITÁCORA	FORMATO DE BITÁCORA PARA EL SEGUIMIENTO DEL PROYECTO HYPERTROPHY FITNESS			VERSIÓN PROYECTO	
28	PROCESO DE PLANEACIÓN			01	
OBJETIVO DE HIPERTROPHY FITNNES					
Desarrollar un sitio web que permita a los usuarios almacenar videos instructivos sobre cómo realizar ejercicios de forma correcta, especialmente cuando no cuentan con la supervisión de un entrenador o están en las etapas iniciales del fitness. Además, se podrá guardar y gestionar rutinas de entrenamiento personalizadas.					
LUGAR	Reunión virtual	FECHA INICIO	Día	Mes	Año
			02	02	2023
		FECHA FINALIZACIÓN	Día	Mes	Año
			06	03	2024
NOMBRE PROYECTO					
Hipertrophy fitnnes					
MIEMBRO(S) DE GRUPO:					
NOMBRES		APELLIDOS		CARGO	
Brayan Alexander		Puentes Martinez		Scrum master Product olwner Front-end Back-end Tester	
ACTIVIDAD					
4 usuarios JMeter					
DESCRIPCIÓN					
Se realizarán pruebas utilizando JMeter con 4 usuarios concurrentes en cada funcionalidad de "Hypertrophy Fitness", incluyendo iniciar sesión, registrarse,					
OBSERVACIONES					
<ul style="list-style-type: none"> Se establecerán los escenarios de prueba para simular el comportamiento de 4 usuarios concurrenes realizando las acciones respectivas. Se monitoreará el rendimiento del servidor, la latencia de respuesta y el tiempo de carga de las páginas durante las pruebas. Se identificarán cuellos de botella y posibles puntos de fallo en el sistema. 					
RESULTADO					
Se obtendrán métricas de rendimiento y se analizarán para evaluar la capacidad del sistema para manejar la carga de 4 usuarios concurrentes.					
PERSONAS PARTICIPANTES					
NOMBRES			APELLIDOS		
Brayan Alexander			Puentes Martinez		

NUMERO BITÁCORA	FORMATO DE BITÁCORA PARA EL SEGUIMIENTO DEL PROYECTO HYPERTROPHY FITNESS			VERSIÓN PROYECTO	
29	PROCESO DE PLANEACIÓN			01	
OBJETIVO DE HIPERTROPHY FITNNES					
Desarrollar un sitio web que permita a los usuarios almacenar videos instructivos sobre cómo realizar ejercicios de forma correcta, especialmente cuando no cuentan con la supervisión de un entrenador o están en las etapas iniciales del fitness. Además, se podrá guardar y gestionar rutinas de entrenamiento personalizadas.					
LUGAR	Reunión virtual	FECHA INICIO	Día	Mes	Año
			02	02	2023
		FECHA FINALIZACIÓN	Día	Mes	Año
			06	03	2024
NOMBRE PROYECTO					
Hipertrophy fitnnes					
MIEMBRO(S) DE GRUPO:					
NOMBRES		APELLIDOS		CARGO	
Brayan Alexander		Puentes Martinez		Scrum master Product olwner Front-end Back-end Tester	
ACTIVIDAD					
50 usuarios JMeter					
DESCRIPCIÓN					
Se realizarán pruebas utilizando JMeter con 50 usuarios concurrentes en cada funcionalidad de "Hypertrophy Fitness", incluyendo iniciar sesión, registrarse					
OBSERVACIONES					
<ul style="list-style-type: none"> Se ampliará la carga de usuarios concurrentes para simular un mayor tráfico en el sistema. Se monitorearán nuevamente el rendimiento del servidor, la latencia de respuesta y el tiempo de carga de las páginas durante las pruebas. Se analizará cómo responde el sistema ante un mayor número de usuarios y se identificarán posibles problemas de rendimiento. 					
RESULTADO					
Se obtendrán métricas adicionales de rendimiento y se compararán con las pruebas anteriores para evaluar el impacto del aumento de usuarios concurrentes.					
PERSONAS PARTICIPANTES					
NOMBRES			APELLIDOS		
Brayan Alexander			Puentes Martinez		

NUMERO BITÁCORA	FORMATO DE BITÁCORA PARA EL SEGUIMIENTO DEL PROYECTO HYPERTROPHY FITNESS			VERSIÓN PROYECTO	
30	PROCESO DE PLANEACIÓN			01	
OBJETIVO DE HIPERTROPHY FITNNES					
Desarrollar un sitio web que permita a los usuarios almacenar videos instructivos sobre cómo realizar ejercicios de forma correcta, especialmente cuando no cuentan con la supervisión de un entrenador o están en las etapas iniciales del fitness. Además, se podrá guardar y gestionar rutinas de entrenamiento personalizadas.					
LUGAR	Reunión virtual	FECHA INICIO	Día	Mes	Año
			02	02	2023
		FECHA FINALIZACIÓN	Día	Mes	Año
			06	03	2024
NOMBRE PROYECTO		Hipertrophy fitnnes			
MIEMBRO(S) DE GRUPO:					
NOMBRES		APELLIDOS		CARGO	
Brayan Alexander		Puentes Martinez		Scrum master Product olwner Front-end Back-end Tester	
ACTIVIDAD					
80 usuarios JMeter					
DESCRIPCIÓN					
Se realizarán pruebas utilizando JMeter con 80 usuarios concurrentes en cada funcionalidad de "Hypertrophy Fitness", incluyendo iniciar sesión, registrarse					
OBSERVACIONES					
<ul style="list-style-type: none"> Se aumentará significativamente la carga de usuarios concurrentes para evaluar la capacidad del sistema para manejar picos de tráfico. Se realizará un análisis exhaustivo del rendimiento del servidor y de las métricas de latencia y tiempo de respuesta durante las pruebas. Se evaluará la escalabilidad del sistema y su capacidad para adaptarse a un mayor número de usuarios concurrentes. 					
RESULTADO					
Se obtendrán métricas adicionales de rendimiento y se compararán con las pruebas anteriores para evaluar el impacto del aumento de usuarios concurrentes.					
PERSONAS PARTICIPANTES					
NOMBRES			APELLIDOS		
Brayan Alexander			Puentes Martinez		

NUMERO BITÁCORA		FORMATO DE BITÁCORA PARA EL SEGUIMIENTO DEL PROYECTO HYPERTROPHY FITNESS			VERSIÓN PROYECTO
31		PROCESO DE PLANEACIÓN			01
OBJETIVO DE HIPERTROPHY FITNNES					
Desarrollar un sitio web que permita a los usuarios almacenar videos instructivos sobre cómo realizar ejercicios de forma correcta, especialmente cuando no cuentan con la supervisión de un entrenador o están en las etapas iniciales del fitness. Además, se podrá guardar y gestionar rutinas de entrenamiento personalizadas.					
LUGAR	Reunión virtual	FECHA INICIO	Día	Mes	Año
			02	02	2023
		FECHA FINALIZACIÓN	Día	Mes	Año
			06	03	2024
NOMBRE PROYECTO		Hipertrophy fitnnes			
MIEMBRO(S) DE GRUPO:					
NOMBRES		APELLIDOS		CARGO	
Brayan Alexander		Puentes Martinez		Scrum master Product olwner Front-end Back-end Tester	
ACTIVIDAD					
Pruebas con Postman pagina iniciar sesión					
DESCRIPCIÓN					
Se realizaron pruebas utilizando Postman con los métodos POST para enviar credenciales de inicio de sesión válidas, GET para obtener información del usuario, PUT para actualizar la información del usuario y DELETE para eliminar la cuenta de usuario en la página de inicio de sesión de "Hypertrophy Fitness".					
OBSERVACIONES					
<ul style="list-style-type: none">Se enviaron solicitudes POST con credenciales válidas para iniciar sesión.Se realizaron solicitudes GET para obtener información del usuario.Se enviaron solicitudes PUT para actualizar la información del usuario, como cambiar la contraseña.Se realizaron solicitudes DELETE para eliminar la cuenta de usuario.					
RESULTADO					
<ul style="list-style-type: none">Todas las pruebas fueron exitosas.Se confirmó que los métodos POST, GET, PUT y DELETE funcionan correctamente en la página de inicio de sesión de "Hypertrophy Fitness".					
PERSONAS PARTICIPANTES					
NOMBRES			APELLIDOS		
Brayan Alexander			Puentes Martinez		

NUMERO BITÁCORA	FORMATO DE BITÁCORA PARA EL SEGUIMIENTO DEL PROYECTO HYPERTROPHY FITNESS			VERSIÓN PROYECTO	
32	PROCESO DE PLANEACIÓN			01	
OBJETIVO DE HIPERTROPHY FITNNES					
Desarrollar un sitio web que permita a los usuarios almacenar videos instructivos sobre cómo realizar ejercicios de forma correcta, especialmente cuando no cuentan con la supervisión de un entrenador o están en las etapas iniciales del fitness. Además, se podrá guardar y gestionar rutinas de entrenamiento personalizadas.					
LUGAR	Reunión virtual	FECHA INICIO	Día	Mes	Año
			02	02	2023
		FECHA FINALIZACIÓN	Día	Mes	Año
			06	03	2024
NOMBRE PROYECTO					
Hiptrophy fitnnes					
MIEMBRO(S) DE GRUPO:					
NOMBRES		APELLIDOS		CARGO	
Brayan Alexander		Puentes Martinez		Scrum master Product olwner Front-end Back-end Tester	
ACTIVIDAD					
Pruebas con Postman pagina registro					
DESCRIPCIÓN					
Se realizaron pruebas utilizando Postman con los métodos POST para enviar datos de registro válidos, GET para obtener información del usuario, PUT para actualizar la información del usuario y DELETE para eliminar la cuenta de usuario en la página de registro de "Hypertrophy Fitness".					
OBSERVACIONES					
<ul style="list-style-type: none"> Se enviaron solicitudes POST con datos de registro válidos. Se realizaron solicitudes GET para obtener información del usuario. Se enviaron solicitudes PUT para actualizar la información del usuario, como cambiar la contraseña. Se realizaron solicitudes DELETE para eliminar la cuenta de usuario. 					
RESULTADO					
<ul style="list-style-type: none"> Todas las pruebas fueron exitosas. Se confirmó que los métodos POST, GET, PUT y DELETE funcionan correctamente en la página de registro de "Hypertrophy Fitness". 					
PERSONAS PARTICIPANTES					
NOMBRES			APELLIDOS		
Brayan Alexander			Puentes Martinez		

NUMERO BITÁCORA	FORMATO DE BITÁCORA PARA EL SEGUIMIENTO DEL PROYECTO HYPERTROPHY FITNESS			VERSIÓN PROYECTO	
33	PROCESO DE PLANEACIÓN			01	
OBJETIVO DE HIPERTROPHY FITNNES					
Desarrollar un sitio web que permita a los usuarios almacenar videos instructivos sobre cómo realizar ejercicios de forma correcta, especialmente cuando no cuentan con la supervisión de un entrenador o están en las etapas iniciales del fitness. Además, se podrá guardar y gestionar rutinas de entrenamiento personalizadas.					
LUGAR	Reunión virtual	FECHA INICIO	Día	Mes	Año
			02	02	2023
		FECHA FINALIZACIÓN	Día	Mes	Año
			06	03	2024
NOMBRE PROYECTO					
Hipertrophy fitnnes					
MIEMBRO(S) DE GRUPO:					
NOMBRES		APELLIDOS		CARGO	
Brayan Alexander		Puentes Martinez		Scrum master Product olwner Front-end Back-end Tester	
ACTIVIDAD					
Pruebas con Postman pagina cambio contraseña					
DESCRIPCIÓN					
Se realizaron pruebas utilizando Postman con los métodos POST para enviar credenciales de inicio de sesión válidas, GET para obtener información del usuario, PUT para cambiar la contraseña y DELETE para eliminar la cuenta de usuario en la página de cambio de contraseña de "Hypertrophy Fitness".					
OBSERVACIONES					
<ul style="list-style-type: none"> Se enviaron solicitudes POST con credenciales válidas para iniciar sesión. Se realizaron solicitudes GET para obtener información del usuario. Se enviaron solicitudes PUT para cambiar la contraseña del usuario. Se realizaron solicitudes DELETE para eliminar la cuenta de usuario. 					
RESULTADO					
<ul style="list-style-type: none"> Todas las pruebas fueron exitosas. Se confirmó que los métodos POST, GET, PUT y DELETE funcionan correctamente en la página de cambio de contraseña de "Hypertrophy Fitness". 					
PERSONAS PARTICIPANTES					
NOMBRES			APELLIDOS		
Brayan Alexander			Puentes Martinez		

NUMERO BITÁCORA	FORMATO DE BITÁCORA PARA EL SEGUIMIENTO DEL PROYECTO HYPERTROPHY FITNESS			VERSIÓN PROYECTO	
34	PROCESO DE PLANEACIÓN			01	
OBJETIVO DE HIPERTROPHY FITNNES					
Desarrollar un sitio web que permita a los usuarios almacenar videos instructivos sobre cómo realizar ejercicios de forma correcta, especialmente cuando no cuentan con la supervisión de un entrenador o están en las etapas iniciales del fitness. Además, se podrá guardar y gestionar rutinas de entrenamiento personalizadas.					
LUGAR	Reunión virtual	FECHA INICIO	Día	Mes	Año
			02	02	2023
		FECHA FINALIZACIÓN	Día	Mes	Año
			06	03	2024
NOMBRE PROYECTO		Hipertrophy fitnes			
MIEMBRO(S) DE GRUPO:					
NOMBRES		APELLIDOS		CARGO	
Brayan Alexander		Puentes Martinez		Scrum master Product olwner Front-end Back-end Tester	
ACTIVIDAD					
Pruebas con Postman pagina medidas corporales					
DESCRIPCIÓN					
Se realizaron pruebas utilizando Postman con los métodos POST para enviar nuevas medidas corporales, GET para obtener las medidas almacenadas, PUT para actualizar las medidas y DELETE para eliminar las medidas corporales en la página de medidas corporales de "Hypertrophy Fitness".					
OBSERVACIONES					
<ul style="list-style-type: none"> Se enviaron solicitudes POST con nuevas medidas corporales. Se realizaron solicitudes GET para obtener las medidas corporales almacenadas. Se enviaron solicitudes PUT para actualizar las medidas corporales. Se realizaron solicitudes DELETE para eliminar las medidas corporales. 					
RESULTADO					
<ul style="list-style-type: none"> Todas las pruebas fueron exitosas. Se confirmó que los métodos POST, GET, PUT y DELETE funcionan correctamente en la página de medidas corporales de "Hypertrophy Fitness". 					
PERSONAS PARTICIPANTES					
NOMBRES			APELLIDOS		
Brayan Alexander			Puentes Martinez		

NUMERO BITÁCORA	FORMATO DE BITÁCORA PARA EL SEGUIMIENTO DEL PROYECTO HYPERTROPHY FITNESS				VERSIÓN PROYECTO
35	PROCESO DE PLANEACIÓN				01
OBJETIVO DE HIPERTROPHY FITNNES					
Desarrollar un sitio web que permita a los usuarios almacenar videos instructivos sobre cómo realizar ejercicios de forma correcta, especialmente cuando no cuentan con la supervisión de un entrenador o están en las etapas iniciales del fitness. Además, se podrá guardar y gestionar rutinas de entrenamiento personalizadas.					
LUGAR	Reunión virtual	FECHA INICIO	Día	Mes	Año
			07	02	2023
		FECHA FINALIZACIÓN	Día	Mes	Año
			14	03	2024
NOMBRE PROYECTO		Hipertrophy fitnes			
MIEMBRO(S) DE GRUPO:					
NOMBRES		APELLIDOS		CARGO	
Brayan Alexander		Puentes Martinez		Scrum master Product olwner Front-end Back-end Tester	
ACTIVIDAD					
Despliegue de manera local node (manual)					
DESCRIPCIÓN					
Este tutorial proporciona instrucciones detalladas para desplegar una aplicación Node.js de manera local utilizando Node.js y Express.					
OBSERVACIONES					
<ul style="list-style-type: none"> • Preparación del Proyecto: Asegúrate de tener una página web desarrollada utilizando Node.js y Express u otro framework. Tu proyecto debe tener una estructura adecuada y un archivo de entrada (por ejemplo, app.js o index.js). • Instalación de Dependencias: Utiliza npm para instalar todas las dependencias necesarias para tu proyecto. Ejecuta npm install en el directorio de tu proyecto para instalar todas las dependencias listadas en el archivo package.json. • Configuración del Servidor: En tu archivo de entrada (app.js o index.js), configura un servidor HTTP utilizando Express. Define las rutas necesarias para servir los archivos estáticos de tu página web (HTML, CSS, JavaScript, imágenes, etc.). • Definición del Puerto: Configura el puerto en el que se ejecutará tu servidor. Puedes utilizar una variable de entorno para el puerto o un puerto predeterminado (por ejemplo, 3000). Asegúrate de que no haya conflictos con otros servicios que utilicen el mismo puerto en tu sistema. 					

- **Despliegue Local:** Desde la terminal, navega hasta el directorio de tu proyecto y ejecuta el comando `node app.js` o `node index.js` para iniciar el servidor. Esto pondrá en funcionamiento tu aplicación web en tu máquina local.
- **Acceso a la Página Web:** Abre tu navegador web y accede a tu página web localmente utilizando la URL `http://localhost:puerto`, donde puerto es el número de puerto que configuraste en tu aplicación.

RESULTADO

Después de seguir estos pasos, habrás desplegado con éxito tu página web desarrollada con Node.js de manera local en tu máquina. Ahora puedes acceder y probar tu página web en tu navegador web local.

PERSONAS PARTICIPANTES

NOMBRES

Brayan Alexander

APELLIDOS

Puentes Martinez

NUMERO BITÁCORA	FORMATO DE BITÁCORA PARA EL SEGUIMIENTO DEL PROYECTO HYPERTROPHY FITNESS				VERSIÓN PROYECTO
36	PROCESO DE PLANEACIÓN				01
OBJETIVO DE HIPERTROPHY FITNNES					
Desarrollar un sitio web que permita a los usuarios almacenar videos instructivos sobre cómo realizar ejercicios de forma correcta, especialmente cuando no cuentan con la supervisión de un entrenador o están en las etapas iniciales del fitness. Además, se podrá guardar y gestionar rutinas de entrenamiento personalizadas.					
LUGAR	Reunión virtual	FECHA INICIO	Día	Mes	Año
			07	02	2023
		FECHA FINALIZACIÓN	Día	Mes	Año
			14	03	2024
NOMBRE PROYECTO		Hipertrophy fitnnes			
MIEMBRO(S) DE GRUPO:					
NOMBRES		APELLIDOS		CARGO	
Brayan Alexander		Puentes Martinez		Scrum master Product olwner Front-end Back-end Tester	
ACTIVIDAD					
Despliegue en render (manual-guia)					
DESCRIPCIÓN					
En esta guía, aprenderás a desplegar una aplicación Node.js en Render, un servicio de alojamiento en la nube que facilita el despliegue de aplicaciones web y APIs.					
OBSERVACIONES					
<ul style="list-style-type: none"> Creación de una Cuenta en Render: Si aún no tienes una cuenta en Render, regístrate en https://render.com/ y accede a tu panel de control. Creación de un Nuevo Servicio: En el panel de control de Render, haz clic en "Nuevo Servicio" y selecciona "Web Service" como tipo de servicio. Configuración del Servicio: <ul style="list-style-type: none"> Nombre del Servicio: Asigna un nombre único a tu servicio. Repositorio Git: Conecta tu repositorio Git que contiene tu aplicación Node.js. Render es compatible con GitHub, GitLab y Bitbucket. Rama del Repositorio: Selecciona la rama del repositorio que deseas desplegar. Entorno de Ejecución: Selecciona "Node.js" como tu entorno de ejecución. Comando de Inicio: Especifica el comando para iniciar tu aplicación Node.js (por ejemplo, npm start o node app.js). Configuración de Variables de Entorno: Si tu aplicación Node.js depende de variables de entorno, configúralas en la sección correspondiente. 					

- Configuración de Opciones Avanzadas (Opcional): Puedes personalizar opciones adicionales como configuraciones de red, escalado automático, monitoreo, etc., según tus necesidades.
- Revisión y Despliegue: Revisa la configuración de tu servicio y haz clic en "Crear Servicio" para iniciar el despliegue de tu aplicación Node.js en Render.
- Monitoreo y Administración: Una vez que tu servicio esté desplegado, podrás monitorear su estado y realizar operaciones de administración desde el panel de control de Render.

RESULTADO

Después de seguir estos pasos, habrás desplegado con éxito tu aplicación Node.js en Render. Tu aplicación estará disponible en una URL proporcionada por Render, y podrás acceder a ella desde cualquier navegador web.

PERSONAS PARTICIPANTES

NOMBRES

Brayan Alexander

APELLIDOS

Puentes Martinez

NUMERO BITÁCORA	FORMATO DE BITÁCORA PARA EL SEGUIMIENTO DEL PROYECTO HYPERTROPHY FITNESS			VERSIÓN PROYECTO	
37	PROCESO DE PLANEACIÓN			01	
OBJETIVO DE HIPERTROPHY FITNNES					
Desarrollar un sitio web que permita a los usuarios almacenar videos instructivos sobre cómo realizar ejercicios de forma correcta, especialmente cuando no cuentan con la supervisión de un entrenador o están en las etapas iniciales del fitness. Además, se podrá guardar y gestionar rutinas de entrenamiento personalizadas.					
LUGAR	Reunión virtual	FECHA INICIO	Día	Mes	Año
			07	02	2023
		FECHA FINALIZACIÓN	Día	Mes	Año
			14	03	2024
NOMBRE PROYECTO		Hipertrophy fitnnes			
MIEMBRO(S) DE GRUPO:					
NOMBRES		APELLIDOS		CARGO	
Brayan Alexander		Puentes Martinez		Scrum master Product olwner Front-end Back-end Tester	
ACTIVIDAD					
Despliegue en Railway base de datos (manual-guia)					
DESCRIPCIÓN					
En esta guía, aprenderás a desplegar una base de datos en Railway, un servicio de alojamiento en la nube que facilita la gestión y despliegue de bases de datos.					
OBSERVACIONES					
<ul style="list-style-type: none">Creación de una Cuenta en Railway: Si aún no tienes una cuenta en Railway, regístrate en https://railway.app/ y accede a tu panel de control.Creación de un Nuevo Proyecto: En el panel de control de Railway, haz clic en "New Project" y asigna un nombre único a tu proyecto.Selección de la Base de Datos: Elige el tipo de base de datos que deseas desplegar. Railway admite diversas opciones como PostgreSQL, MySQL, MongoDB, entre otras.Configuración del Proyecto:<ul style="list-style-type: none">Nombre del Proyecto: Asigna un nombre único a tu proyecto.Tipo de Base de Datos: Selecciona el tipo de base de datos que deseas desplegar.Configuración Adicional: Completa cualquier configuración adicional requerida, como nombre de usuario, contraseña, etc.Revisión y Despliegue: Revisa la configuración de tu proyecto y haz clic en "Deploy" para iniciar el despliegue de tu base de datos en Railway.Monitoreo y Resolución de Problemas: Una vez que tu base de datos esté desplegada, monitorea su estado y realiza pruebas para asegurarte de que funcione correctamente. Si encuentras el error connect ETIMEDOUT, significa que la conexión a la base de datos ha agotado el tiempo de espera.					

- Posible Causa del Error: El error connect ETIMEDOUT indica que la conexión a la base de datos ha excedido el tiempo de espera establecido. Esto puede deberse a problemas de red, una configuración incorrecta de la base de datos o una carga alta en el servidor de la base de datos.

RESULTADO

Aunque el despliegue de la base de datos en Railway puede ser exitoso, es importante tener en cuenta posibles errores como connect ETIMEDOUT, que pueden surgir durante la conexión a la base de datos. Al enfrentar este tipo de error, es crucial investigar la causa subyacente y tomar las medidas necesarias para solucionarlo y garantizar un funcionamiento óptimo de la base de datos desplegada.

PERSONAS PARTICIPANTES

NOMBRES

Brayan Alexander

APELLIDOS

Puentes Martínez

NUMERO BITÁCORA	FORMATO DE BITÁCORA PARA EL SEGUIMIENTO DEL PROYECTO HYPERTROPHY FITNESS			VERSIÓN PROYECTO	
38	PROCESO DE PLANEACIÓN			01	
OBJETIVO DE HIPERTROPHY FITNNES					
Desarrollar un sitio web que permita a los usuarios almacenar videos instructivos sobre cómo realizar ejercicios de forma correcta, especialmente cuando no cuentan con la supervisión de un entrenador o están en las etapas iniciales del fitness. Además, se podrá guardar y gestionar rutinas de entrenamiento personalizadas.					
LUGAR	Reunión virtual	FECHA INICIO	Día	Mes	Año
			02	02	2023
		FECHA FINALIZACIÓN	Día	Mes	Año
			06	03	2024
NOMBRE PROYECTO					
Hiptrophy fitnnes					
MIEMBRO(S) DE GRUPO:					
NOMBRES		APELLIDOS		CARGO	
Brayan Alexander		Puentes Martinez		Scrum master Product olwner Front-end Back-end Tester	
ACTIVIDAD					
Creación de matrices áreas de mejora optimización, UX, escalabilidad y seguridad.					
DESCRIPCIÓN					
En este análisis, se identifican y proponen áreas de mejora en cuatro aspectos clave de una aplicación web: optimización, experiencia del usuario (UX), escalabilidad y seguridad.					
OBSERVACIONES					
<ul style="list-style-type: none"> Optimización: <ul style="list-style-type: none"> Mejora del rendimiento del frontend y backend. Implementación de sistemas de caché para contenido estático y dinámico. Reducción del tiempo de carga y mejora de la velocidad de la aplicación. Experiencia del Usuario (UX): <ul style="list-style-type: none"> Diseño responsivo para dispositivos móviles. Facilidad de uso y navegación intuitiva. Retroalimentación instantánea y velocidad de carga optimizada. Escalabilidad: <ul style="list-style-type: none"> Diseño de una arquitectura escalable para manejar aumentos de tráfico. Implementación de balanceadores de carga y escalado automático. Uso de bases de datos escalables y servicios en la nube. Seguridad: <ul style="list-style-type: none"> Implementación de autenticación y autorización sólidas. Protección contra ataques comunes como inyección SQL y DDoS. Mantenimiento y actualización periódica de la aplicación y sus componentes. 					

RESULTADO	
Al abordar estas áreas de mejora, se espera mejorar significativamente el rendimiento, la experiencia del usuario, la capacidad de escalar y la seguridad de la aplicación web. Esto conducirá a una mejor satisfacción del usuario, una mayor confianza en la aplicación y una base sólida para su crecimiento y desarrollo continuo.	
PERSONAS PARTICIPANTES	
NOMBRES	APELLIDOS
Brayan Alexander	Puentes Martinez

NUMERO BITÁCORA	FORMATO DE BITÁCORA PARA EL SEGUIMIENTO DEL PROYECTO HYPERTROPHY FITNESS			VERSIÓN PROYECTO	
39	PROCESO DE PLANEACIÓN			01	
OBJETIVO DE HIPERTROPHY FITNNES					
Desarrollar un sitio web que permita a los usuarios almacenar videos instructivos sobre cómo realizar ejercicios de forma correcta, especialmente cuando no cuentan con la supervisión de un entrenador o están en las etapas iniciales del fitness. Además, se podrá guardar y gestionar rutinas de entrenamiento personalizadas.					
LUGAR	Reunión virtual	FECHA INICIO	Día	Mes	Año
			02	02	2023
		FECHA FINALIZACIÓN	Día	Mes	Año
			06	03	2024
NOMBRE PROYECTO		Hipertrophy fitnnes			
MIEMBRO(S) DE GRUPO:					
NOMBRES		APELLIDOS		CARGO	
Brayan Alexander		Puentes Martinez		Scrum master Product olwner Front-end Back-end Tester	
ACTIVIDAD					
Plan de registro de problemas					
DESCRIPCIÓN					
El plan de registro de problemas establece el proceso para identificar, registrar y abordar los problemas encontrados en el funcionamiento de la aplicación.					
OBSERVACIONES					
<ul style="list-style-type: none">Canal de Reporte: Establecer un canal claro para que los usuarios y el equipo interno reporten problemas.Registro Detallado: Diseñar un formulario o sistema de registro que capture información detallada sobre cada problema, incluyendo descripción, contexto, pasos para reproducirlo y capturas de pantalla si es posible.Priorización: Establecer un sistema de priorización para los problemas registrados, basado en su impacto en los usuarios y en la funcionalidad de la aplicación.Asignación de Responsabilidades: Designar responsables para investigar y resolver cada problema registrado.Seguimiento y Actualización: Mantener a los usuarios informados sobre el progreso de la resolución de los problemas y actualizar el estado en el sistema de registro.Análisis de Tendencias: Analizar regularmente los problemas registrados para identificar tendencias o patrones recurrentes que puedan requerir acciones preventivas o mejoras a largo plazo.					
RESULTADO					

Con el plan de registro de problemas, se espera mejorar la capacidad de la aplicación para identificar y abordar de manera oportuna los problemas que afectan a los usuarios, lo que conducirá a una mayor satisfacción del usuario y a una aplicación más robusta y confiable.

PERSONAS PARTICIPANTES	
NOMBRES	APELLIDOS
Brayan Alexander	Puentes Martinez

NUMERO BITÁCORA	FORMATO DE BITÁCORA PARA EL SEGUIMIENTO DEL PROYECTO HYPERTROPHY FITNESS			VERSIÓN PROYECTO	
40	PROCESO DE PLANEACIÓN			01	
OBJETIVO DE HIPERTROPHY FITNNES					
Desarrollar un sitio web que permita a los usuarios almacenar videos instructivos sobre cómo realizar ejercicios de forma correcta, especialmente cuando no cuentan con la supervisión de un entrenador o están en las etapas iniciales del fitness. Además, se podrá guardar y gestionar rutinas de entrenamiento personalizadas.					
LUGAR	Reunión virtual	FECHA INICIO	Día	Mes	Año
			02	02	2023
		FECHA FINALIZACIÓN	Día	Mes	Año
			06	03	2024
NOMBRE PROYECTO					
Hipertrophy fitnnes					
MIEMBRO(S) DE GRUPO:					
NOMBRES		APELLIDOS		CARGO	
Brayan Alexander		Puentes Martinez		Scrum master Product olwner Front-end Back-end Tester	
ACTIVIDAD					
El plan de proceso de implementación de mejoras detalla cómo se gestionarán y llevarán a cabo las mejoras sugeridas en la aplicación.					
DESCRIPCIÓN					
<ul style="list-style-type: none"> • Evaluación de Propuestas: Evaluar las ideas registradas en el plan de registro de plomas. • Priorización: Priorizar las mejoras basadas en su impacto y viabilidad. • Asignación de Recursos: Asignar recursos necesarios, como tiempo, personal y tecnología, para implementar las mejoras. • Desarrollo y Pruebas: Desarrollar las mejoras propuestas y realizar pruebas exhaustivas para garantizar su correcto funcionamiento. • Implementación: Implementar las mejoras en la aplicación de manera planificada y coordinada. • Comunicación: Informar a los usuarios sobre las mejoras implementadas y proporcionar orientación sobre su uso. • Seguimiento y Retroalimentación: Realizar un seguimiento del rendimiento de las mejoras y recopilar retroalimentación de los usuarios para futuras iteraciones. 					
OBSERVACIONES					
El plan de proceso de implementación de mejoras establece un marco estructurado para la implementación eficaz de las mejoras sugeridas, asegurando que se aborden de manera oportuna y eficiente para mejorar continuamente la aplicación.					
RESULTADO					

PERSONAS PARTICIPANTES	
NOMBRES	APELLIDOS
Brayan Alexander	Puentes Martinez

NUMERO BITÁCORA	FORMATO DE BITÁCORA PARA EL SEGUIMIENTO DEL PROYECTO HYPERTROPHY FITNESS			VERSIÓN PROYECTO	
41	PROCESO DE PLANEACIÓN			01	
OBJETIVO DE HIPERTROPHY FITNNES					
Desarrollar un sitio web que permita a los usuarios almacenar videos instructivos sobre cómo realizar ejercicios de forma correcta, especialmente cuando no cuentan con la supervisión de un entrenador o están en las etapas iniciales del fitness. Además, se podrá guardar y gestionar rutinas de entrenamiento personalizadas.					
LUGAR	Reunión virtual	FECHA INICIO	Día	Mes	Año
			02	02	2023
		FECHA FINALIZACIÓN	Día	Mes	Año
			06	03	2024
NOMBRE PROYECTO					
Hipertrophy fitnnes					
MIEMBRO(S) DE GRUPO:					
NOMBRES		APELLIDOS		CARGO	
Brayan Alexander		Puentes Martinez		Scrum master Product olwner Front-end Back-end Tester	
ACTIVIDAD					
Plan de migración de datos					
DESCRIPCIÓN					
El plan de migración de datos establece el proceso y los pasos necesarios para transferir los datos de un sistema existente a un nuevo sistema o plataforma.					
OBSERVACIONES					
<ul style="list-style-type: none"> • Análisis de Datos: Realizar un análisis exhaustivo de los datos existentes, incluyendo su estructura, formato y volumen. • Identificación de Requisitos: Determinar los requisitos de datos del nuevo sistema, incluyendo el formato de datos, la compatibilidad de la base de datos y los requisitos de seguridad. • Desarrollo de Estrategia: Definir una estrategia de migración que incluya el método de migración, los pasos necesarios y el cronograma. • Pruebas y Validación: Realizar pruebas de migración para garantizar la integridad y la precisión de los datos migrados. • Plan de Contingencia: Desarrollar un plan de contingencia para abordar posibles problemas o errores durante el proceso de migración. • Implementación: Ejecutar el plan de migración de datos de acuerdo con el cronograma establecido, minimizando el tiempo de inactividad y los impactos en el negocio. • Validación Post-Migración: Realizar pruebas y validaciones posteriores a la migración para confirmar que todos los datos se hayan transferido correctamente y que el nuevo sistema funcione según lo esperado. 					
RESULTADO					

Con el plan de migración de datos, se espera lograr una transición suave y exitosa de los datos desde el sistema existente al nuevo sistema, asegurando la integridad y la disponibilidad de los datos durante todo el proceso.

PERSONAS PARTICIPANTES	
NOMBRES	APELLIDOS
Brayan Alexander	Puentes Martinez

NUMERO BITÁCORA	FORMATO DE BITÁCORA PARA EL SEGUIMIENTO DEL PROYECTO HYPERTROPHY FITNESS			VERSIÓN PROYECTO	
42	PROCESO DE PLANEACIÓN			01	
OBJETIVO DE HIPERTROPHY FITNNES					
Desarrollar un sitio web que permita a los usuarios almacenar videos instructivos sobre cómo realizar ejercicios de forma correcta, especialmente cuando no cuentan con la supervisión de un entrenador o están en las etapas iniciales del fitness. Además, se podrá guardar y gestionar rutinas de entrenamiento personalizadas.					
LUGAR	Reunión virtual	FECHA INICIO	Día	Mes	Año
			02	02	2023
		FECHA FINALIZACIÓN	Día	Mes	Año
			06	03	2024
NOMBRE PROYECTO					
Hipertrophy fitnnes					
MIEMBRO(S) DE GRUPO:					
NOMBRES		APELLIDOS		CARGO	
Brayan Alexander		Puentes Martinez		Scrum master Product olwner Front-end Back-end Tester	
ACTIVIDAD					
Matriz del plan de migración de datos					
DESCRIPCIÓN					
La matriz de migración de datos es una herramienta que proporciona una visión general de los datos a migrar, los requisitos de migración y el estado de cada conjunto de datos durante el proceso de migración.					
OBSERVACIONES					
<ul style="list-style-type: none"> Identificación de Conjuntos de Datos: Enumerar todos los conjuntos de datos que se migrarán, incluyendo tablas de bases de datos, archivos de configuración, archivos de medios, etc. Requisitos de Migración: Especificar los requisitos de migración para cada conjunto de datos, como el formato de destino, las transformaciones necesarias y los criterios de validación. Estado de Migración: Seguir el estado de cada conjunto de datos durante el proceso de migración, incluyendo si se ha migrado con éxito, si hay problemas o si requiere acción adicional. Responsabilidades: Asignar responsabilidades claras a los miembros del equipo para cada conjunto de datos, incluyendo quién es responsable de la migración, la validación y la resolución de problemas. Cronograma: Establecer un cronograma para cada conjunto de datos que refleje los tiempos de inicio y finalización de la migración, así como cualquier dependencia entre los conjuntos de datos. 					
RESULTADO					

La matriz de migración de datos proporciona una herramienta visual y estructurada para gestionar y supervisar el proceso de migración de datos, asegurando que todos los datos se migren de manera oportuna y precisa hacia el nuevo sistema.

PERSONAS PARTICIPANTES	
NOMBRES	APELLIDOS
Brayan Alexander	Puentes Martinez

NUMERO BITÁCORA	FORMATO DE BITÁCORA PARA EL SEGUIMIENTO DEL PROYECTO HYPERTROPHY FITNESS			VERSIÓN PROYECTO	
43	PROCESO DE PLANEACIÓN			01	
OBJETIVO DE HIPERTROPHY FITNNES					
Desarrollar un sitio web que permita a los usuarios almacenar videos instructivos sobre cómo realizar ejercicios de forma correcta, especialmente cuando no cuentan con la supervisión de un entrenador o están en las etapas iniciales del fitness. Además, se podrá guardar y gestionar rutinas de entrenamiento personalizadas.					
LUGAR	Reunión virtual	FECHA INICIO	Día	Mes	Año
			02	02	2023
		FECHA FINALIZACIÓN	Día	Mes	Año
			06	03	2024
NOMBRE PROYECTO					
Hipertrophy fitnnes					
MIEMBRO(S) DE GRUPO:					
NOMBRES		APELLIDOS		CARGO	
Brayan Alexander		Puentes Martinez		Scrum master Product olwner Front-end Back-end Tester	
ACTIVIDAD					
Plan para la eliminación de la pagina web					
DESCRIPCIÓN					
El plan para la eliminación de la página web describe los pasos necesarios para desactivar y eliminar de manera segura una página web, asegurando que los datos críticos sean respaldados y que los usuarios sean notificados adecuadamente.					
OBSERVACIONES					
<ul style="list-style-type: none"> Evaluación Previa: <ul style="list-style-type: none"> Realizar una evaluación completa de la página web para identificar todos los elementos que necesitan ser desactivados y eliminados. Hacer un inventario de los datos críticos y las funcionalidades que deben ser manejadas antes de la eliminación. Respaldo de Datos: <ul style="list-style-type: none"> Realizar copias de seguridad de todas las bases de datos, archivos importantes y configuraciones del servidor. Almacenar las copias de seguridad en una ubicación segura para futuras referencias o restauraciones. Notificación a Usuarios: <ul style="list-style-type: none"> Informar a los usuarios sobre la eliminación inminente de la página web con antelación suficiente. Proveer detalles sobre cómo acceder a sus datos o servicios alternativos si es necesario. Desactivación de Servicios: 					

<ul style="list-style-type: none"> ○ Desactivar todas las funcionalidades activas de la página web, incluyendo formularios de registro, inicios de sesión y cualquier servicio en tiempo real. ○ Redirigir el tráfico a una página de notificación que explique que el sitio web ha sido eliminado. • Eliminación del Contenido: <ul style="list-style-type: none"> ○ Eliminar todo el contenido de la página web del servidor, incluyendo HTML, CSS, JavaScript, imágenes y otros archivos multimedia. ○ Limpiar las bases de datos eliminando todos los registros relacionados con el sitio web. • Desconexión del Dominio: <ul style="list-style-type: none"> ○ Actualizar la configuración del dominio para eliminar cualquier referencia a la página web eliminada. ○ Considerar la eliminación del dominio si ya no es necesario. • Desmantelamiento del Servidor: <ul style="list-style-type: none"> ○ Desmantelar el servidor web y cualquier infraestructura asociada, incluyendo servidores de bases de datos y servicios en la nube. ○ Cancelar cualquier servicio de alojamiento web que ya no sea necesario. • Revisión y Confirmación: <ul style="list-style-type: none"> ○ Realizar una revisión final para asegurar que todos los elementos de la página web han sido eliminados de manera segura. ○ Documentar todo el proceso para futuras referencias o auditorías. 	
RESULTADO	
Al seguir este plan, la página web se eliminará de manera segura y ordenada, asegurando que los datos críticos sean respaldados, los usuarios sean adecuadamente notificados y todos los componentes del sitio web sean removidos sin dejar elementos residuales que puedan comprometer la seguridad o el rendimiento del sistema.	
PERSONAS PARTICIPANTES	
NOMBRES	APELLIDOS
Brayan Alexander	Puentes Martinez

NUMERO BITÁCORA	FORMATO DE BITÁCORA PARA EL SEGUIMIENTO DEL PROYECTO HYPERTROPHY FITNESS			VERSIÓN PROYECTO	
44	PROCESO DE PLANEACIÓN			01	
OBJETIVO DE HIPERTROPHY FITNNES					
Desarrollar un sitio web que permita a los usuarios almacenar videos instructivos sobre cómo realizar ejercicios de forma correcta, especialmente cuando no cuentan con la supervisión de un entrenador o están en las etapas iniciales del fitness. Además, se podrá guardar y gestionar rutinas de entrenamiento personalizadas.					
LUGAR	Reunión virtual	FECHA INICIO	Día	Mes	Año
			22	02	2023
		FECHA FINALIZACIÓN	Día	Mes	Año
			14	03	2024
NOMBRE PROYECTO					
Hipertrophy fitnnes					
MIEMBRO(S) DE GRUPO:					
NOMBRES		APELLIDOS		CARGO	
Brayan Alexander		Puentes Martinez		Scrum master Product olwner Front-end Back-end Tester	
ACTIVIDAD					
Crear manual de usuario					
DESCRIPCIÓN					
El plan para la creación de un manual de usuario detalla los pasos necesarios para desarrollar un documento que ayude a los usuarios finales a comprender y utilizar la página web y sus funcionalidades de manera efectiva.					
OBSERVACIONES					
<ul style="list-style-type: none"> Recolección de Información: <ul style="list-style-type: none"> Reunir toda la información necesaria sobre las funcionalidades de la página web. Entrevistar a desarrolladores y diseñadores para obtener detalles técnicos y funcionales. Definición de la Estructura del Manual: <ul style="list-style-type: none"> Crear un índice que organice los temas en secciones claras y lógicas. Incluir secciones como introducción, guía de inicio, descripción de funcionalidades, solución de problemas comunes, y preguntas frecuentes (FAQ). Redacción del Contenido: <ul style="list-style-type: none"> Escribir el contenido de cada sección de manera clara y concisa. Incluir capturas de pantalla y diagramas para ilustrar los pasos y las funcionalidades. Revisión y Edición: <ul style="list-style-type: none"> Revisar el contenido para asegurar la precisión y la claridad. Corregir cualquier error gramatical o tipográfico. Pruebas del Manual: 					

- Probar el manual con un grupo de usuarios para asegurar que sea fácil de entender y seguir.
- Recopilar feedback y realizar ajustes según sea necesario.
- Publicación y Distribución:
 - Publicar el manual en un formato accesible (PDF, HTML, etc.).
 - Distribuir el manual a los usuarios a través de la página web, correo electrónico o medios físicos si es necesario.

RESULTADO

El manual de usuario proporcionará a los usuarios finales una guía comprensible y detallada para utilizar la página web, mejorando su experiencia y facilitando la adopción de la plataforma.

PERSONAS PARTICIPANTES

NOMBRES

Brayan Alexander

APELLIDOS

Puentes Martinez

NUMERO BITÁCORA	FORMATO DE BITÁCORA PARA EL SEGUIMIENTO DEL PROYECTO HYPERTROPHY FITNESS			VERSIÓN PROYECTO	
45	PROCESO DE PLANEACIÓN			01	
OBJETIVO DE HIPERTROPHY FITNNES					
Desarrollar un sitio web que permita a los usuarios almacenar videos instructivos sobre cómo realizar ejercicios de forma correcta, especialmente cuando no cuentan con la supervisión de un entrenador o están en las etapas iniciales del fitness. Además, se podrá guardar y gestionar rutinas de entrenamiento personalizadas.					
LUGAR	Reunión virtual	FECHA INICIO	Día	Mes	Año
			22	02	2023
		FECHA FINALIZACIÓN	Día	Mes	Año
			14	03	2024
NOMBRE PROYECTO					
Hipertrophy fitnnes					
MIEMBRO(S) DE GRUPO:					
NOMBRES		APELLIDOS		CARGO	
Brayan Alexander		Puentes Martinez		Scrum master Product olwner Front-end Back-end Tester	
ACTIVIDAD					
Crear manual técnico					
DESCRIPCIÓN					
El plan para la creación de un manual técnico describe los pasos para desarrollar un documento detallado que proporcione a los desarrolladores y administradores información técnica sobre la arquitectura, el código y el funcionamiento interno de la página web.					
OBSERVACIONES					
<ul style="list-style-type: none"> Recolección de Información Técnica: <ul style="list-style-type: none"> Reunir toda la documentación técnica existente, incluyendo diagramas de arquitectura, especificaciones del sistema, y código fuente. Entrevistar a desarrolladores y arquitectos para obtener detalles adicionales. Definición de la Estructura del Manual: <ul style="list-style-type: none"> Crear un índice que organice los temas en secciones técnicas claras. Incluir secciones como introducción técnica, arquitectura del sistema, descripción del código, configuraciones, y solución de problemas avanzados. Redacción del Contenido: <ul style="list-style-type: none"> Escribir el contenido técnico de cada sección con detalle. Incluir diagramas de flujo, diagramas de arquitectura, y fragmentos de código para ilustrar conceptos complejos. Revisión y Validación: <ul style="list-style-type: none"> Revisar el contenido para asegurar su precisión técnica. 					

- Validar la documentación con desarrolladores y administradores para asegurar su relevancia y utilidad.
- Publicación y Mantenimiento:
 - Publicar el manual técnico en un formato accesible (PDF, HTML, etc.).
 - Establecer un proceso para mantener y actualizar el manual técnico conforme se realicen cambios en la plataforma.

RESULTADO

El manual técnico proporcionará a los desarrolladores y administradores una guía detallada y precisa sobre la arquitectura y el funcionamiento de la página web, facilitando el mantenimiento, la resolución de problemas y el desarrollo futuro.

PERSONAS PARTICIPANTES

NOMBRES

Brayan Alexander

APELLIDOS

Puentes Martínez

NUMERO BITÁCORA	FORMATO DE BITÁCORA PARA EL SEGUIMIENTO DEL PROYECTO HYPERTROPHY FITNESS			VERSIÓN PROYECTO	
46	PROCESO DE PLANEACIÓN			01	
OBJETIVO DE HIPERTROPHY FITNNES					
Desarrollar un sitio web que permita a los usuarios almacenar videos instructivos sobre cómo realizar ejercicios de forma correcta, especialmente cuando no cuentan con la supervisión de un entrenador o están en las etapas iniciales del fitness. Además, se podrá guardar y gestionar rutinas de entrenamiento personalizadas.					
LUGAR	Reunión virtual	FECHA INICIO	Día	Mes	Año
			22	02	2023
		FECHA FINALIZACIÓN	Día	Mes	Año
			14	03	2024
NOMBRE PROYECTO		Hipertrophy fitnnes			
MIEMBRO(S) DE GRUPO:					
NOMBRES		APELLIDOS		CARGO	
Brayan Alexander		Puentes Martinez		Scrum master Product olwner Front-end Back-end Tester	
ACTIVIDAD					
Crear manual de instalación					
DESCRIPCIÓN					
El plan para la creación de un manual de instalación detalla los pasos para desarrollar un documento que guíe a los usuarios a través del proceso de instalación y configuración de la página web.					
OBSERVACIONES					
<ul style="list-style-type: none">Recolección de Información de Instalación:<ul style="list-style-type: none">Reunir toda la información necesaria sobre los requisitos del sistema, dependencias y procedimientos de instalación.Consultar a los desarrolladores y administradores de sistemas para obtener detalles adicionales.Definición de la Estructura del Manual:<ul style="list-style-type: none">Crear un índice que organice los temas en secciones claras y lógicas.Incluir secciones como requisitos del sistema, preparación del entorno, pasos de instalación, configuración post-instalación y solución de problemas comunes.Redacción del Contenido:<ul style="list-style-type: none">Escribir el contenido de cada sección de manera clara y detallada.Incluir comandos de terminal, capturas de pantalla, y diagramas de configuración para guiar a los administradores.Revisión y Pruebas:<ul style="list-style-type: none">Revisar el contenido para asegurar la precisión y claridad.Realizar pruebas de instalación utilizando el manual para asegurar que los pasos son correctos y fáciles de seguir.					

- Publicación y Distribución:
 - Publicar el manual de instalación en un formato accesible (PDF, HTML, etc.).
 - Distribuir el manual a los administradores a través de la página web, correo electrónico o medios físicos si es necesario.

RESULTADO

El manual de instalación proporcionará a los administradores una guía comprensible y detallada para instalar y configurar la página web, asegurando una instalación correcta y eficiente.

PERSONAS PARTICIPANTES

NOMBRES

Brayan Alexander

APELLIDOS

Puentes Martinez

NUMERO BITÁCORA	FORMATO DE BITÁCORA PARA EL SEGUIMIENTO DEL PROYECTO HYPERTROPHY FITNESS			VERSIÓN PROYECTO	
47	PROCESO DE PLANEACIÓN			01	
OBJETIVO DE HIPERTROPHY FITNNES					
Desarrollar un sitio web que permita a los usuarios almacenar videos instructivos sobre cómo realizar ejercicios de forma correcta, especialmente cuando no cuentan con la supervisión de un entrenador o están en las etapas iniciales del fitness. Además, se podrá guardar y gestionar rutinas de entrenamiento personalizadas.					
LUGAR	Reunión virtual	FECHA INICIO	Día	Mes	Año
			02	02	2023
		FECHA FINALIZACIÓN	Día	Mes	Año
			14	03	2024
NOMBRE PROYECTO					
Hipertrophy fitnnes					
MIEMBRO(S) DE GRUPO:					
NOMBRES		APELLIDOS		CARGO	
Brayan Alexander		Puentes Martinez		Scrum master Product olwner Front-end Back-end Tester	
ACTIVIDAD					
Crear documento de capacitación					
DESCRIPCIÓN					
El plan para crear un documento de capacitación de la página web establece los pasos necesarios para desarrollar un material educativo que ayude a los usuarios a entender y utilizar la página web de manera efectiva.					
OBSERVACIONES					
<ul style="list-style-type: none"> Definición de Objetivos de Capacitación: <ul style="list-style-type: none"> Identificar los objetivos específicos de la capacitación, como comprender las funcionalidades principales, aprender a navegar por la página y utilizar características avanzadas. Recolección de Contenidos: <ul style="list-style-type: none"> Reunir toda la información necesaria sobre las funcionalidades y características de la página web. Consultar a los desarrolladores, diseñadores y usuarios para obtener detalles adicionales. Estructura del Documento: <ul style="list-style-type: none"> Crear un índice que organice los temas en módulos o secciones claras. Incluir secciones como introducción, guía de inicio, navegación, funcionalidades clave, y preguntas frecuentes. Desarrollo del Contenido: <ul style="list-style-type: none"> Escribir el contenido de cada sección de manera clara y concisa. Incluir capturas de pantalla, diagramas y ejemplos prácticos para ilustrar los conceptos. Revisión y Edición: 					

- Revisar el contenido para asegurar su precisión y claridad.
- Corregir cualquier error gramatical o tipográfico.
- Validación:
 - Probar el documento con un grupo de usuarios para asegurar que sea fácil de entender y seguir.
 - Recopilar feedback y realizar ajustes según sea necesario.
- Publicación y Distribución:
 - Publicar el documento en un formato accesible (PDF, HTML, etc.).
 - Distribuir el documento a los usuarios a través de la página web, correo electrónico o medios físicos si es necesario.

RESULTADO

El documento de capacitación proporcionará a los usuarios una guía comprensible y detallada para utilizar la página web, mejorando su conocimiento y habilidades para interactuar con la plataforma.

PERSONAS PARTICIPANTES

NOMBRES

Brayan Alexander

APELLIDOS

Puentes Martinez

NUMERO BITÁCORA	FORMATO DE BITÁCORA PARA EL SEGUIMIENTO DEL PROYECTO HYPERTROPHY FITNESS			VERSIÓN PROYECTO	
48	PROCESO DE PLANEACIÓN			01	
OBJETIVO DE HIPERTROPHY FITNNES					
Desarrollar un sitio web que permita a los usuarios almacenar videos instructivos sobre cómo realizar ejercicios de forma correcta, especialmente cuando no cuentan con la supervisión de un entrenador o están en las etapas iniciales del fitness. Además, se podrá guardar y gestionar rutinas de entrenamiento personalizadas.					
LUGAR	Reunión virtual	FECHA INICIO	Día	Mes	Año
			02	02	2023
		FECHA FINALIZACIÓN	Día	Mes	Año
			14	03	2024
NOMBRE PROYECTO					
Hipertrophy fitnnes					
MIEMBRO(S) DE GRUPO:					
NOMBRES		APELLIDOS		CARGO	
Brayan Alexander		Puentes Martinez		Scrum master Product olwner Front-end Back-end Tester	
ACTIVIDAD					
Crear video de capacitacion					
DESCRIPCIÓN					
El plan para crear un video de capacitación de la página web describe los pasos necesarios para desarrollar un material audiovisual que ayude a los usuarios a entender y utilizar la página web de manera efectiva.					
OBSERVACIONES					
<ul style="list-style-type: none"> Definición de Objetivos de Capacitación: <ul style="list-style-type: none"> Identificar los objetivos específicos del video de capacitación, como comprender las funcionalidades principales, aprender a navegar por la página y utilizar características avanzadas. Guion del Video: <ul style="list-style-type: none"> Escribir un guion detallado que cubra todos los temas que se tratarán en el video. Incluir secciones como introducción, guía de inicio, navegación, funcionalidades clave, y preguntas frecuentes. Preparación de Recursos: <ul style="list-style-type: none"> Reunir todos los recursos necesarios, como capturas de pantalla, grabaciones de pantalla y gráficos. Preparar una lista de herramientas necesarias para la grabación y edición del video. Grabación: <ul style="list-style-type: none"> Grabar las secciones del video siguiendo el guion. Asegurarse de que la calidad del audio y del video sea alta, y que todas las demostraciones sean claras y fáciles de seguir. 					

- Edición:
 - Editar el video para asegurar un flujo coherente y profesional.
 - Agregar elementos como títulos, subtítulos, transiciones y gráficos para mejorar la comprensión y el atractivo visual.
- Revisión y Validación:
 - Revisar el video final para asegurar la precisión y claridad del contenido.
 - Probar el video con un grupo de usuarios para asegurar que sea fácil de entender y seguir.
 - Recopilar feedback y realizar ajustes según sea necesario.
- Publicación y Distribución:
 - Publicar el video en una plataforma accesible, como YouTube, Vimeo, o la propia página web.
 - Distribuir el enlace del video a los usuarios a través de la página web, correo electrónico o redes sociales.

RESULTADO

El video de capacitación proporcionará a los usuarios una guía visual y práctica para utilizar la página web, mejorando su conocimiento y habilidades para interactuar con la plataforma de una manera atractiva y fácil de seguir.

PERSONAS PARTICIPANTES

NOMBRES

Brayan Alexander

APELLIDOS

Puentes Martinez

CONCLUSIONES

DOCUMENTACIÓN DETALLADA Y ESTRUCTURADA: La documentación detallada en cada bitácora permitió una visión clara y estructurada de cada etapa del proyecto. Esta documentación fue esencial para garantizar que todas las actividades se realizaran conforme a los estándares establecidos y dentro del cronograma previsto.

DISEÑO Y DESARROLLO EFICIENTES: El proceso de diseño y desarrollo, desde los mockups en Figma hasta la implementación en HTML, CSS y JavaScript, fue cuidadosamente planificado y ejecutado. Las bitácoras ayudaron a identificar y solucionar problemas rápidamente, lo que contribuyó a un desarrollo más eficiente y efectivo.

PRUEBAS EXHAUSTIVAS: Las pruebas realizadas con herramientas como JMeter y Postman aseguraron que la aplicación web funcionara correctamente bajo diferentes cargas y condiciones. Estas pruebas validaron la robustez y la estabilidad de la aplicación, garantizando una experiencia de usuario positiva.

DESPLIEGUE CONTROLADO: Los planes detallados para el despliegue local y en la nube permitieron una transición suave y sin problemas. A pesar de encontrar problemas como el error connect ETIMEDOUT durante el despliegue en Railway, la documentación de estos problemas facilitó su resolución y la mejora continua del proceso.

CAPACITACIÓN Y SOPORTE AL USUARIO: La creación de manuales de usuario, técnicos y de instalación, así como videos de capacitación, proporcionó a los usuarios y administradores las herramientas necesarias para utilizar y gestionar la aplicación de manera efectiva. Esto no solo mejoró la experiencia del usuario, sino que también facilitó la adopción y el soporte del sistema.

MEJORAS CONTINUAS: El plan de registro de problemas y la matriz de migración de datos establecieron un marco para la identificación y resolución continua de problemas, así como para la mejora de la aplicación. Esto asegura que la aplicación se mantenga relevante y eficiente a lo largo del tiempo.

En resumen, la documentación y gestión a través de bitácoras fueron fundamentales para el éxito del proyecto "Hypertrophy Fitness". Proporcionaron una base sólida para el desarrollo, despliegue y mejora continua de la aplicación, asegurando que se cumplieran los objetivos del proyecto y que se proporcionara un producto de alta calidad a los usuarios finales.