

Secciones

Página principal



PetPlace
DigitalBooking

Proyecto Integrador - Certified Tech Developer

Digital House - 2023

Resumen del proyecto

Pet Place es una página web que ofrece un servicio de reservas de guarderías y hoteles para mascotas en varias ubicaciones de Colombia. Su principal objetivo es proporcionar un cuidado de calidad para las mascotas, ofreciéndoles un entorno similar al hogar mientras sus dueños están de viaje. La plataforma busca no solo brindar comodidad a los viajeros, sino también garantizar el bienestar y la felicidad de sus queridas mascotas.

Mediante la página web de Pet Place, los usuarios pueden realizar reservas en diferentes establecimientos de cuidado para mascotas en diversas partes del país. Estos establecimientos han sido seleccionados cuidadosamente y se han asegurado de cumplir con altos estándares de atención y servicio. Los dueños de mascotas pueden elegir entre

una variedad de opciones de alojamiento, que van desde guarderías diurnas hasta hoteles especializados en el cuidado de mascotas durante estancias prolongadas.

La plataforma se preocupa por garantizar la seguridad y el bienestar de las mascotas. Los establecimientos asociados cuentan con instalaciones adecuadas y personal capacitado para cuidar de los animales de manera responsable. Además, muchos de ellos ofrecen servicios adicionales, como paseos, actividades recreativas y atención veterinaria, para satisfacer las necesidades individuales de cada mascota.

Pet Place busca brindar a los dueños de mascotas la tranquilidad de saber que sus compañeros peludos están en buenas manos durante su ausencia. Al ofrecer una variedad de opciones de alojamiento y cuidado, la plataforma se adapta a las necesidades y preferencias de cada usuario, brindando una experiencia personalizada.

En resumen, Pet Place es una página web en la que los usuarios pueden reservar guarderías y hoteles para sus mascotas en diferentes partes de Colombia. Su objetivo es proporcionar un cuidado de calidad, similar al hogar, para las mascotas mientras sus dueños están de viaje. La plataforma se preocupa por la comodidad de los viajeros y el bienestar de las mascotas, ofreciendo opciones de alojamiento seleccionadas y servicios adicionales para satisfacer las necesidades individuales de cada animal.

Objetivo del grupo al realizar el proyecto

El objetivo del grupo al realizar el proyecto de Pet Place es ofrecer una solución integral y confiable para el cuidado de mascotas durante las ausencias de sus dueños. El grupo busca proporcionar un servicio que permita a los propietarios viajar con tranquilidad, sabiendo que sus mascotas estarán bien atendidas y cuidadas como si estuvieran en casa. Además, se

busca contribuir a la comodidad de los viajeros al brindarles opciones de reservas fiables y de calidad en diferentes partes del país.

El grupo se compromete a garantizar el bienestar y la felicidad de las mascotas, asegurando que los establecimientos asociados cumplan con altos estándares de cuidado y atención. También se busca establecer relaciones sólidas con los propietarios de mascotas y brindarles una experiencia personalizada, adaptada a las necesidades individuales de cada animal.

En resumen, el objetivo del grupo al realizar el proyecto de Pet Place es brindar un servicio de calidad y confianza que satisfaga las necesidades de los propietarios de mascotas y los viajeros, garantizando el bienestar de las mascotas durante su cuidado y ofreciendo comodidad y tranquilidad a sus dueños.

Equipo



Lizz Medina - lizzmedina15@gmail.com

Permíteme presentarme, mi nombre completo es Liza Daeneris Medina Toro, una apasionada por la tecnología y el aprendizaje continuo.

Disfruto de leer una buena novela que me haga emocionar y quiera terminar pronto, escuchar podcast de historias reales, escuchar música tranquila y alegre. También encuentro satisfacción en cocinar para mi familia y explorar nuestro país con mi pareja en motocicleta.

Mi carrera fue realizada de manera virtual, lo que me permitió familiarizarme con el trabajo autónomo, la autogestión y la disciplina desde temprano. Durante 5 años, trabajé apasionadamente como maestra, pero debido a las insatisfactorias condiciones laborales y

alentado por amigos y mi pareja, decidí adentrarme en el campo de la programación con miras a un futuro mejor.

Aunque no tenía conocimientos previos en programación antes de comenzar en el Tech Developer, he enfrentado y superado grandes desafíos en este proceso de aprendizaje. Ahora me siento más confiada y dueña de mi propio desarrollo. A través del proyecto integrador, he apreciado la importancia de lo aprendido durante este año y diez meses desde que me uní.

A lo largo de mi vida, he experimentado un crecimiento personal constante y continuo. He adquirido conocimientos y mejorado en áreas como la comunicación asertiva, la empatía y el trabajo en equipo, aunque siempre se continua el proceso de mejora. Además, he desarrollado habilidades técnicas sólidas, en HTML, CSS, JavaScript, Java, React, el uso de librerías y bases de datos, entre otros.

Estoy emocionada por seguir ampliando mis conocimientos y habilidades en el campo de la programación, y estoy comprometida con el crecimiento y el éxito en esta nueva etapa profesional.

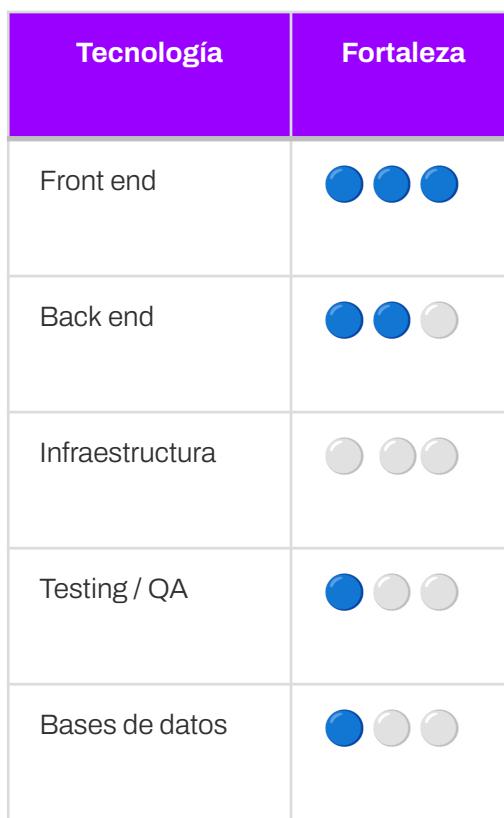
A lo largo de los diferentes sprints, me desenvolví mayormente en el rol de frontend, pero también en el de Metodologías ágiles, apoyando el proceso de gestión en el equipo.

A continuación específico las historias y roles que desempeñé durante los diferentes Sprints:

Sprints	Historias	Rol
1	#1 - Colocar encabezado	Frontend
	# 2- Definir el cuerpo del sitio	Frontend
	# 3 - Colocar pie de página	Frontend
2	#13 - Notificación: Validar dirección de correo	Frontend
	#14 - Confirmar registro de usuario	Frontend
	# 19 - Crear sección de categorías	Frontend
3	# 21 - Construir bloque de buscador	Frontend

	# 22- Ver resultados de búsqueda	Frontend
	# 27 - Buscar productos por ciudad	Frontend
	# 32 - Visualizar bloque de fechas disponibles	Frontend
4	# 28- Marcar como favorito	Frontend
	# 29 - Listar productos favoritos	Frontend
	# 34 - Reservas: Buscar disponibilidad por fecha	Frontend
	# 35 - Seleccionar fechas disponibles	Frontend
	# 36 - Recordar Fecha de Búsqueda	Frontend
	# 42 - Reservas: Acceder a historial	Frontend

En la siguiente tabla se indican las fortalezas actuales en las principales áreas de tecnología de la carrera.





Jorge Preciado Garcia - jhpreciadog@gmail.com

¡Hola! Soy Jorge, Estudié Diseño Industrial y allí encontré mi enfoque en el diseño centrado en el usuario. Cuando conocí el código, descubrí una pasión por el diseño de interfaces de usuario, aunque solo había aprendido CSS y HTML.

Ahora gracias a la carrera Tech Developer y haber aprendido JS y React, considero la importancia de la relación lógica-interacción y a través del prototipado rápido entendí que dentro de las reglas de negocio, una interfaz, más que estética o dinámica, debe ser funcional.

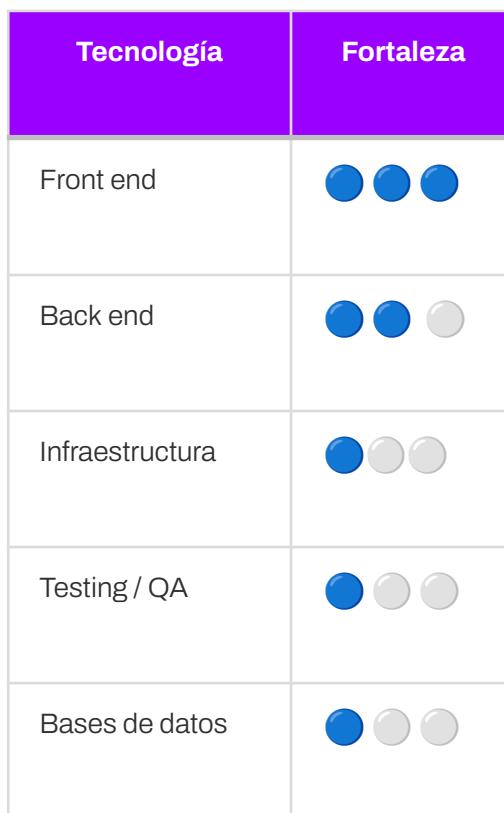
Gracias a este trabajo colaborativo, en el equipo desarrollador logré desempeñar actividades de lógica de Front-End orientada al UI/UX. Y por mi conocimiento en diseño, el equipo me permitió dar guía y tomar decisiones en interacción, layouts y responsive de la App.

Entre estas actividades se encuentran:

Sprints	Historias	Rol
1	H4 - Registrar producto (colaboración en formulario)	FrontEnd
	H5 - Visualizar productos aleatorios en el home	FrontEnd
	H6 - Visualizar detalle de producto	FrontEnd
2	H13 - Notificación : Validar dirección de e-mail	FrontEnd
	H15 - Visualizar bloque de Imágenes	FrontEnd
	H16 - Ver bloque de características	FrontEnd
	H20 - Agregar categoría (colaboración en formulario)	FrontEnd
3	H23 - Visualizar bloque de ubicación	FrontEnd
	H24 - Ver bloque de políticas	FrontEnd
	H26 - Visualizar ubicación en un mapa	FrontEnd

	H30 - Redes: Compartir productos (colaboración)	FrontEnd
4	H40 - Reservas: confirmar reserva (colaboración)	FrontEnd
Adicionales	A1: Visualizar otras categorías en una categoría (colaboración)	FrontEnd
	A2: Visualizar ícono en el hover de las categorías	FrontEnd

En la siguiente tabla se indican las fortalezas actuales en las principales áreas de tecnología de la carrera.





Yessid Vargas - yvs93@hotmail.com

Soy profesional en Economía y Negocios Internacionales, especializado en finanzas, y un apasionado por la programación Front-End, actualmente vivo en Cali, Colombia y me desempeño como planeador financiero corporativo. Grado cum laude en pregrado universidad Icesi, alto nivel de inglés, orden al mérito en especialización de finanzas en la universidad Javeriana Cali. A lo largo de vida me guío por la filosofía de dar siempre mi 100%, gracias a que me he preparado como Tech Developer en Digital House he realizado diversos proyectos personales con JavaScript, Html, Css, React JS y Java. Además, poseo conocimientos en MySQL y Git – Github.

Al iniciar esta carrera tenía conocimientos básicos de Python para automatizar algunos procesos y lo utilizaba similar a una macro de excel. En lo corrido del proyecto me he desempeñado en el rol de Front-End, además de generar una guía para mis compañeros al intentar conciliar las ideas del grupo, resaltando la democracia en las decisiones y mi perspectiva acerca de la lógica que debe seguir la página, en código y la comunicación entre Front Back.

A lo largo de los diferentes Sprint desempeñé diferentes roles:

Sprints	Historias	Rol
1	H4 - Registrar nuevos productos primer formulario realizado	FRONT
	H7 - Paginar productos cuando se tienen más de 10	FRONT
	Editar Producto	FRONT
2	H9 - Registrar usuario (diferenciado por rol admin o customer)	FRONT
	H10 - Identificar usuario por medio del login y al ingresar sus iniciales en un menú	FRONT
	H11 - cerrar sesión	FRONT

	H12 - Gestionar roles y a lo que puede acceder cada rol	FRONT
3	H24 - Ver bloque de políticas	FRONT
	H25 - Gestionar ciudades	FRONT
	Generar el editable de usuario, categoría, producto y ciudades	FRONT
4	H33 - Crear sección de reserva	FRONT
	H37 - Visualizar detalle del producto dentro de reserva	FRONT
	H38 - Realizar reserva	FRONT
	H39 - Confirmar datos	FRONT
	H40 - Confirmar Reserva	FRONT

En la siguiente tabla se indican las fortalezas actuales en las principales áreas de tecnología de la carrera.

Tecnología	Fortaleza
Front end	● ● ●
Back end	● ● ○
Infraestructura	● ○ ○
Testing / QA	● ○ ○
Bases de datos	● ● ●



Viviana Guzman - vivianaguzmanburitica@gmail.com

Soy Viviana Guzmán, una apasionada desarrolladora web de Cali, Colombia. Mi formación académica comenzó con una carrera en Administración Ambiental en la Universidad Piloto de Colombia, donde adquirí conocimientos sobre sostenibilidad y conservación del medio ambiente. Antes de dedicarme por completo al desarrollo web, trabajé como investigadora en medio ambiente en el Instituto de Investigación de Recursos Biológicos Alexander von Humboldt (IAVH) durante varios años.

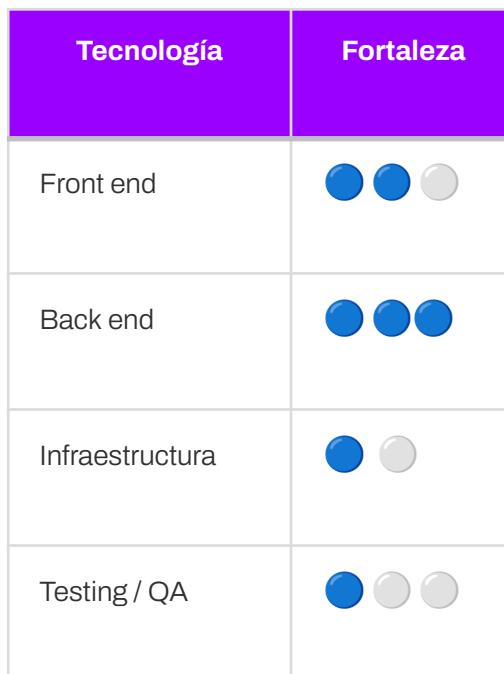
Sin embargo, mi verdadera pasión siempre ha sido la tecnología y el desarrollo web. Decidí enfocar mi carrera en ese ámbito y me embarqué en un programa intensivo en Digital House. Fue allí donde me especialicé con el curso Web Fullstack Node, adquiriendo habilidades en herramientas como Sequelize, JavaScript, Express, CSS, Java, AWS, APIs, Git, MVC y Scrum. También y en paralelo curse el Bootcamp de Backend de Makaia el cual culminó con un reconocimiento al rendimiento académico.

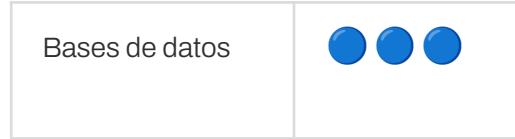
Durante mi tiempo en Digital House, resalté por mi dedicación y habilidades técnicas, lo que me permitió obtener una beca del 95% en el programa Certified Tech Developer, el cual estoy a punto de culminar con éxito. Durante este proceso de cierre, participé en el emocionante proyecto integrador, donde asumí los siguientes roles y responsabilidades:

Sprints	Historias	Rol
1	Historia 1 : header	(UX/UI)
	Historia 4: agregar producto	Backend
	Historia 5: mostrar productos aleatorios	Backend
	Historia 8: eliminar producto	Backend
2	Historia 9: Registrar usuario	Backend - Bases de Datos
	Historia 10: Fusionar cliente y manager en	Backend - Bases de Datos

	USUARIOS	
	Historia 12: Gestionar Roles	Backend - Bases de Datos
	Historia 13: Notificación: Validar dirección de correo	Backend - Bases de Datos
	Historia 14: Confirmar de registro de usuario	Backend - Bases de Datos
	Historia 17: Puntuar producto	Backend - Bases de Datos
	Historia 18: Promediar puntuación del producto	Backend - Bases de Datos
3	Historia #27 Buscar productos por ciudad	Backend - Bases de Datos
	Historia #32 Visualizar bloque de fechas disponibles	Backend - Bases de Datos
4	Adicional 8. Agregar a favoritos	Backend - Bases de Datos
	Historia 44: Notificación: Confirmar reserva por correo	Backend - Bases de Datos

La siguiente tabla indicando las fortalezas actuales en las principales áreas de tecnología de la carrera.





María Eugenia Giraldo Herrera - mariugiraldo40@gmail.com

Hola, mi nombre es María Eugenia Giraldo Herrera, soy docente de básica primaria y psicóloga de profesión; resido en la ciudad de Cali; al iniciar esta carrera no tenía ningún conocimiento relacionado al desarrollo; sin embargo, siempre me ha apasionado la tecnología y he estado a la vanguardia en todo lo concerniente a mi profesión, además he estado rodeada de personas que se desenvuelven en este contexto, de las cuales he aprendido y me han contagiado de este fascinante mundo. Mi aprendizaje en Digital House ha sido una experiencia enriquecedora, la cual me ha servido para consolidar mis proyectos personales y continuar preparándome para potenciar las competencias en ser una excelente desarrolladora de software. Mi inclinación predominante es hacia el Backend.

A lo largo de los diferentes Sprint desempeñé diferentes roles:

Sprints	Historias	Rol
1	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Rest API de mascotas: crear la capa del controlador, crear los servicios de agregar producto. ➤ Rest API de clientes: crear la capa del controlador, crear los servicios de agregar producto. ➤ Realizar las pruebas en postman del funcionamiento adecuado del servicio de agregar producto. 	Backend
2	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Realizar los CRUD de las clases Role, Permission y Security. ➤ Implementar Swagger para documentación de las APIs. ➤ Funcionalidad de editar y listar la clase User: realizar el endpoint y actualizar el readme. 	Backend

	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Realizar la funcionalidad del PUT de la clase User. ➤ Realizar las pruebas unitarias de la clase Pet ➤ Generacion de datos dinamicos leyendo desde un archivo json editable 	
	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Implementación de la EC 2 y Pipeline. ➤ Configuración de los S3 para la integración continua (CI) del código de frontend y backend. ➤ Conectar mediante string de conexión a una base de datos MySQL existente. 	Infraestructura
3	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Realizar el CRUD de la clase City y la relación entre ciudad y producto. ➤ Elaborar pruebas unitarias a la clase City y configuración de Jacoco para verificar el porcentaje real de la cobertura del código. ➤ Aumento en el Code Coverage al 45% de pruebas unitarias. 	Backend
4	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Realizar el flujo completo de la funcionalidad de puntuar producto. ➤ Realizar el flujo completo de la funcionalidad de promediar puntuación del producto. ➤ Apoyo al equipo de front con los diferentes flujos y componentes de favoritos. ➤ Ajuste de lectura de archivos template para la correcta presentacion del mail de confirmacion de reserva 	Backend y Frontend
	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Implementación del dominio gratuito a la url que ya existía en AWS. ➤ Definición de esquema de trabajo orientado a ramas. ➤ Depuracion de base de datos para generacion de datos actualizados 	Infraestructura

En la siguiente tabla se indican las fortalezas actuales en las principales áreas de tecnología de la carrera.

Tecnología	Fortaleza
Front end	● ● ○
Back end	● ● ●
Infraestructura	● ● ○
Testing / QA	● ○ ○
Bases de datos	● ● ○



Andrea Bedoya - ajuliethbvalencia@gmail.com

Mi nombre completo es Andrea Julieth Bedoya Valencia, soy Bioingeniera de la Universidad de Antioquia, con conocimientos en Python, Matlab, CSS, HTML, JavaScript y C, principalmente para programación en microcontroladores. Sin embargo, al iniciar la carrera de Certified Tech Developer, no tenía experiencia en Java, MySQL ni AWS. Estos conocimientos previos en programación y tecnologías web me brindaron una base sólida para la participación en la carrera y durante el proyecto integrativo.

Durante los diferentes sprint, desempeñé roles centrados en el Back end y en la base de datos, pero también tuve la oportunidad de involucrarme en el desarrollo front end al finalizar

el sprint 4. A continuación se describe brevemente los roles y tareas realizadas durante cada sprint:

Sprints	Historias	Rol
1	<ul style="list-style-type: none"> -Adelanto Rest API booking. -Llenar la base de datos con imágenes. -Documentar endpoint en el README. -Realización del código de la capa model. -Endpoint para el Administrador. -Archivo .txt para incluir las querys de la BD. 	Back end y Base de datos.
2	<ul style="list-style-type: none"> -Modificar un producto para recibir lista de características, lista de imágenes. - Agregar nueva categoría al producto. - Editar categoría. - Editar producto. - Organización de imágenes para entregarlas a infraestructura. - Pruebas unitarias para el servicio de PetDayCare. 	Back end y Base de datos.
3	<ul style="list-style-type: none"> - Buscar producto por ciudad. - Endpoint eliminar para Category y Booking. - Modificación del método POST para el producto. - Modificación del método PUT para el producto. - Edición del JSON para 40 usuarios y precargar la BD. - Edición del JSON para 40 reservas y precargar la BD. - Pruebas unitarias para el producto. 	Back end y Base de datos.
4	<ul style="list-style-type: none"> - Modificar el campo para el dataPet en la reserva. - Reservas: Acceder a historial. - Cambiar las imágenes de categorías por unas de contexto. - Agregar campo de ícono para las categorías. - Cursor personalizado. - Agregar subcategorías en la parte superior al ingresar en las categorías. 	Back end, Base de datos, Front end.

Para indicar las fortalezas actuales en las principales áreas de tecnología de la carrera, se tiene la siguiente tabla:

Tecnología	Fortaleza
Front end	● ● ○
Back end	● ● ●
Infraestructura	● ● ○
Testing / QA	● ○ ○
Bases de datos	● ● ●



Victoria Peluffo - mariavictoria.peluffo@gmail.com

Actualmente me encuentro desempeñándome en el cargo de QA en un proyecto para una empresa de turismo. Al iniciar la carrera poseía algunos conocimientos sobre Análisis de Datos, SQL y algo de Python.

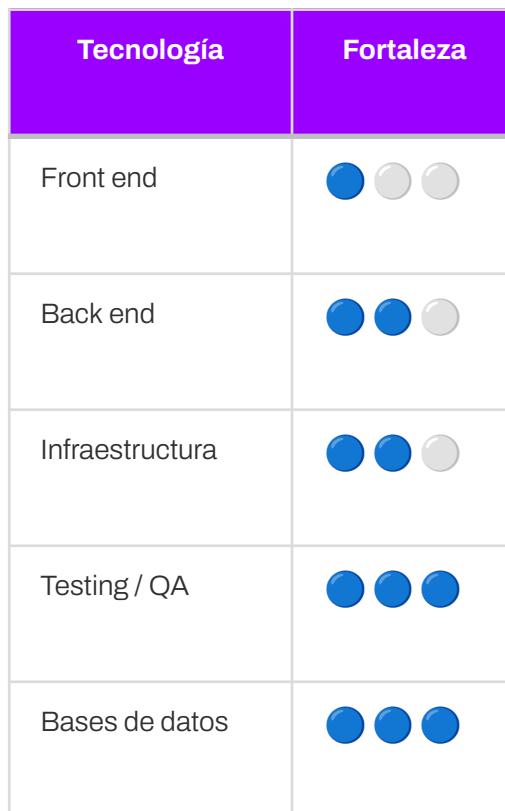
Mi rol principalmente ha sido para el área de testing, diseñando test cases, armando un test plan de frontend, realizando las pruebas automatizadas en Selenium, y reportando los bugs que fui encontrando a medida que avanzaba el proyecto.

A lo largo de los diferentes Sprint desempeñé diferentes roles:

Sprints	Historias	Rol
1	historias #4 y #8 diseño de caso de pruebas. Test planning de front y backend.	testing

2	historias #9, #10, #13 y #14 diseño de caso de pruebas. Test planning de front y backend. Test de API. Pruebas automatizadas. Reporte de defectos	testing
3	historias #21 y #32 diseño de caso de pruebas. Test planning de front y backend. Test de API. Pruebas automatizadas. Reporte de defectos	testing
4	historias #44 y #45 diseño de caso de pruebas. Test planning de front y backend. Test de API. Pruebas automatizadas. Reporte de defectos	testing

Una tabla indicando las fortalezas actuales en las principales áreas de tecnología de la carrera.





Jeifer Jimenez - jeifer.as@gmail.com

¡Hola! Soy Jeifer Adolfo Jimenez, tengo 25 años y resido en la ciudad de Bogotá. Actualmente estoy dedicando mi tiempo a aprender nuevas tecnologías y en mis ratos libres suelo leer y estudiar inglés.

A través de diferentes plataformas como bootcamps, Udemy y en especial a Certified Teach Developer he logrado sumar y consolidar conocimientos en diferentes tecnologías como JavaScript, React, HTML, Java, Spring Boot, MySql, Git-GitHub, AWS, metodologías ágiles

A lo largo de los diferentes sprints desarrolle roles de BackEnd, Infraestructura, FrontEnd y Testing.

Sprints	Historias	Rol
1	Agregar producto y eliminar producto	BackEnd - BaseDatos
2	*Pruebas exploratorias, manuales, dinámicas y estáticas para el FrontEnd y el BackEnd. *Configuración e implementación de EC2 y los servicios de S3 e integración continua	Infraestructura - Testing
3	*Pruebas manuales, dinámicas y estáticas para el FrontEnd y el BackEnd. Conexión del servicio RDS con el local	Testing - Infraestructura
4	*Color, iconos de editar y eliminar. Crear sección para compartir página y producto en redes sociales. *Realizar casos de prueba Manuales	FrontEnd - Testing

En la siguiente tabla se indican las fortalezas actuales en las principales áreas de tecnología de la carrera.

Tecnología	Fortaleza
Front end	● ● ○
Back end	● ● ○
Infraestructura	● ● ○
Testing / QA	● ● ○
Bases de datos	● ● ●



Julie Serrano - jserranol@unal.edu.co

Me llamo Julie Serrano. Cuando inicié no sabía casi nada de programación (algunas cositas mínimas). Trabajo como independiente en hardware de computadores desde hace más de 10 años, pero deseo trabajar ahora en la parte de software.

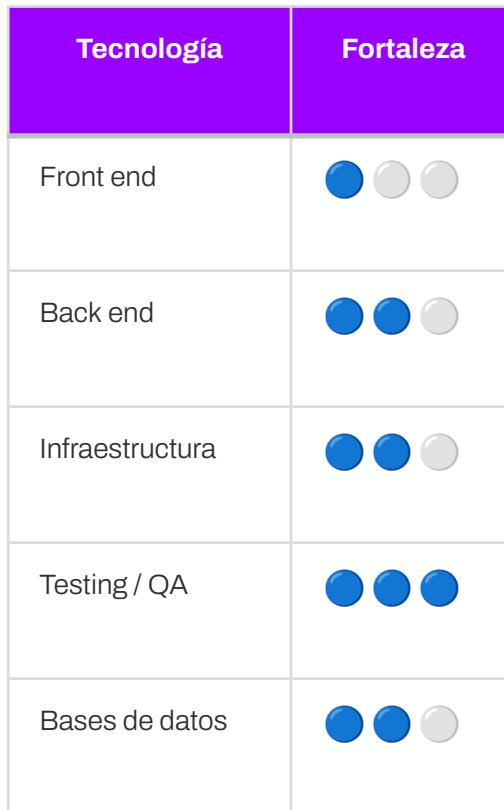
Desempeñé roles en Infraestructura y luego en Testing, colaborando en infraestructura en el primer y segundo sprint, y en testing en el tercero y cuarto sprint.

A lo largo de los diferentes Sprints desempeñé diferentes roles:

Sprints	Historias	Rol
1	Diseño de la red	Infraestructura
2	Implementación de Infraestructura, CI/CD	Infraestructura y una

		historia de Testing
3	Implementar test manuales	Testing
4	Implementar test manuales	Testing

Lo que considero mis fortalezas actuales en las principales áreas de tecnología de la carrera.



Metodología de trabajo

Definición de la metodología Scrum

Scrum es una metodología ágil que permite gestionar proyectos a través de sprints (ciclos de trabajo) con una duración de 2 semanas aproximadamente. En esta metodología se realizan varias reuniones claves con el objetivo de centrarse en la colaboración grupal y

transparencia del progreso del proyecto. A continuación, en la figura 1, se presenta un resumen de la metodología scrum utilizada para este proyecto.

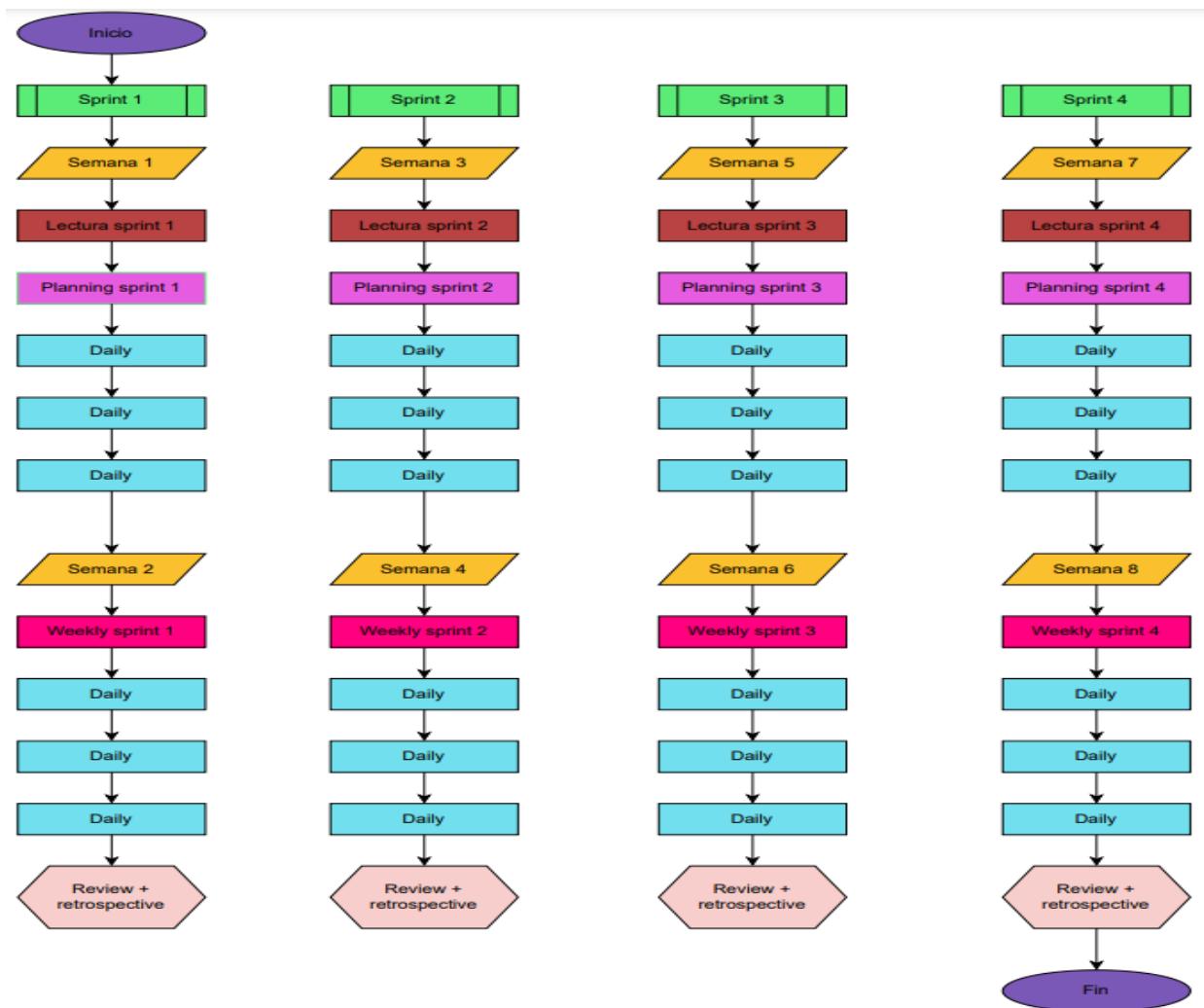


Figura 1. Metodología Scrum utilizada para el sitio web Pet Place.

Puntos negativos y positivos de la metodología Scrum

Las reuniones principales del Scrum son Lectura del sprint, Planning, Daily, Weekly, Review y Retrospective. A continuación, en la tabla 1, se presenta una breve explicación de estas reuniones, con los puntos negativos y positivos de estas.

Tabla 1. Explicación de estas reuniones, con los puntos negativos y positivos.

Reunión	Explicación	Puntos negativos	Puntos positivos
Lectura del sprint	De manera general, se leen las historias de usuario para el sprint a realizar.	<ul style="list-style-type: none"> Muchas veces, las historias de usuario no son claras y pueden ser ambiguas. 	<ul style="list-style-type: none"> Se resuelven dudas sobre las historias de usuario con el Product Owner.
Planning	Los miembros del equipo definen los objetivos, alcance y se reparten las tareas del sprint.	<ul style="list-style-type: none"> Los requisitos pueden no estar claros. Los requisitos pueden cambiar durante el sprint, afectando la planificación. Si no hay una planificación efectiva, se puede recargar de tareas y ser tedioso el sprint. 	<ul style="list-style-type: none"> Establecer metas claras para el sprint. Definir subtareas para alcanzar el objetivo del sprint. Colaboración de todo el equipo para la planificación.
Daily	Se realiza todos los días, dura aproximadamente 15 min, aquí cada miembro comparte lo que se realizó el día anterior, lo que planea hacer ese día y si hay algún obstáculo que pueda afectar el progreso.	<ul style="list-style-type: none"> La reunión puede volverse larga o desvía el foco si no se tiene una estructura. Si hay diferencias horarias entre los miembros del equipo, es difícil encontrar un momento adecuado para la reunión. 	<ul style="list-style-type: none"> Facilidad en la comunicación entre los miembros del equipo. Colaboración diaria entre los miembros del equipo. Facilita encontrar los obstáculos y soluciones. Es posible que todos puedan observar el progreso de cada miembro del equipo.
Weekly	Se realizan al inicio de la segunda semana de cada Sprint, con el fin de observar los avances generales de las lecturas de usuario y lo faltante para el resto del sprint.	<ul style="list-style-type: none"> Si no hay buena comunicación y honestidad, la semana de finalización del sprint, puede ser un caos. 	<ul style="list-style-type: none"> Observar el avance de cada subactividad para completar el sprint, que posee cada miembro. Se permite planificar la última semana del sprint para cada miembro, con el fin de ser eficientes y efectivos con el tiempo y entregas.

Review	Se realiza al final del sprint con el fin de mostrar el trabajo completado a los stakeholders y recibir una retroalimentación.	<ul style="list-style-type: none"> Si los stakeholders no son activos en participación, se puede limitar la reunión. A la falta de completar todas las funcionalidades requeridas para el sprint, puede producir insatisfacción en los stakeholders. 	<ul style="list-style-type: none"> Validar el trabajo y obtener comentarios valiosos de los stakeholders, que permiten mejoras. Colaboración con los interesados del proyecto.
Retrospective	Se realiza al final del sprint con el fin de reflexionar sobre el trabajo realizado y las mejoras como equipo.	<ul style="list-style-type: none"> Si no se realiza una comunicación asertiva, es posible que algunos miembros de equipo se ofendan y se puede dañar el ambiente del trabajo en equipo. 	<ul style="list-style-type: none"> Espacio para compartir aspectos de mejora y positivos del sprint realizado.

A la hora de asignar tareas, el equipo de desarrollo se organizó de forma colaborativa basándose en la capacidad, habilidades y gustos individuales de cada miembro. A continuación, en la figura 2, se presenta la asignación de roles.

Equipo (Roles)

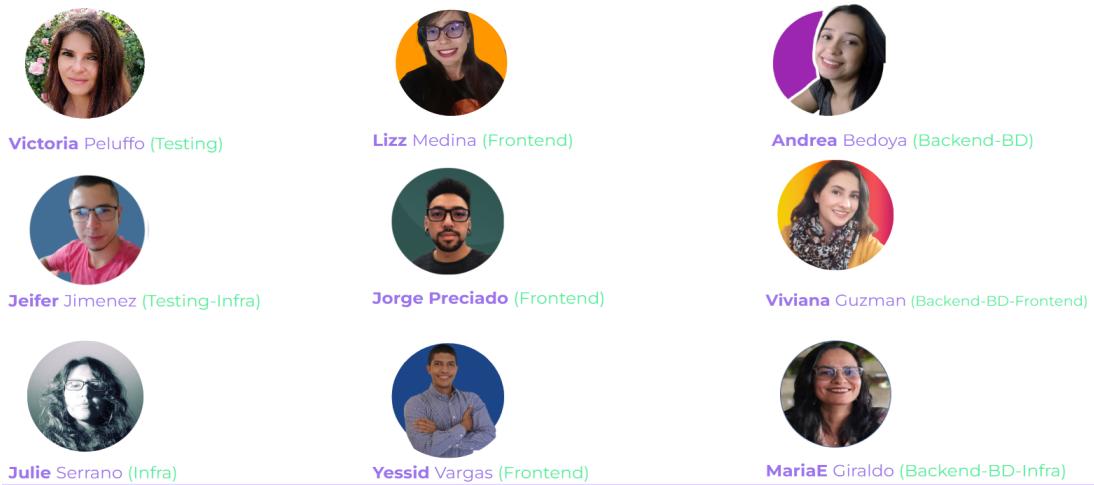


Figura 2. Asignación de roles del equipo 2, camada 3.

A los diferentes roles, se les asignó las tareas utilizando la herramienta de trello (Link trello: <https://trello.com/b/6sCFsMO5/planning-team-2-booking-mascotas>), en donde se nombró a líderes de cada área para que ellos asignaran las actividades.

Los líderes son: Yessid Vargas para Frontend, Viviana Guzman para Backend, Maria Eugenia Giraldo para infraestructura y Victoria Peluffo para Testing.

A continuación, en la figura 3, se muestra el trello utilizado para este proyecto.

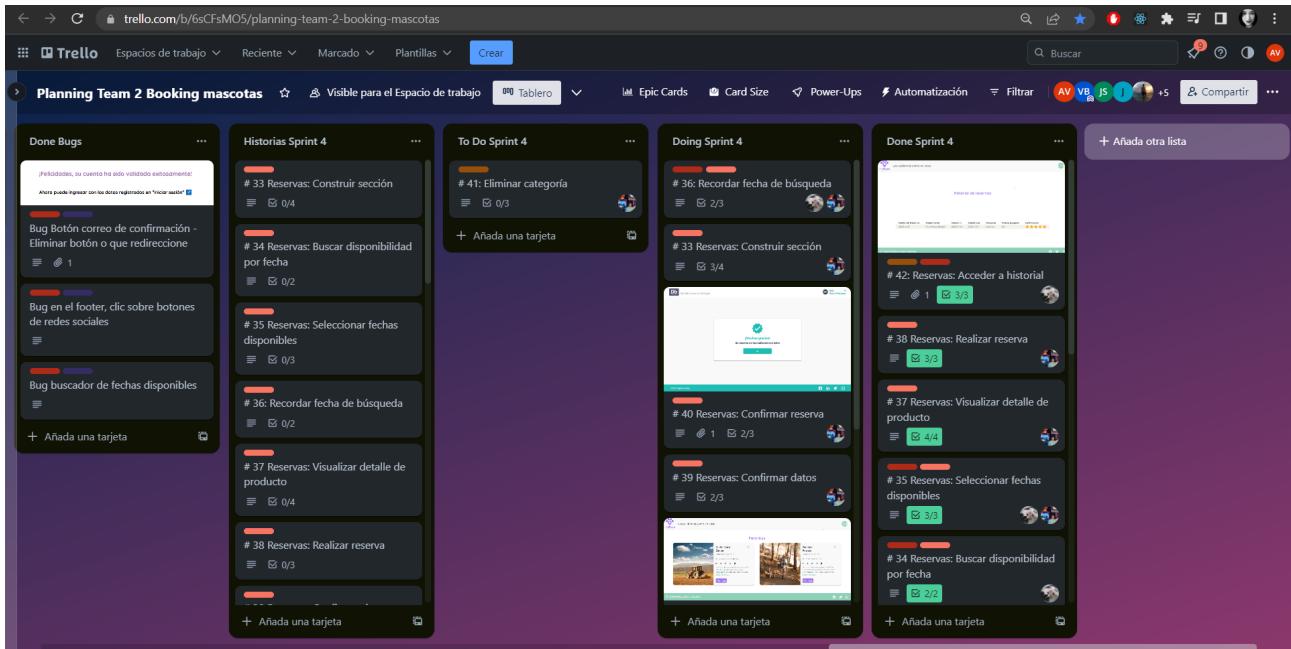


Figura 3. Trello para la asignación de tareas del equipo 2, camada 3.

Bitácora del proyecto

Descripción de lo que se vivió en cada sprint

Durante el primer sprint, nos enfrentamos a desafíos significativos, ya que era la primera vez que implementábamos la metodología Scrum de manera formal. Experimentamos sentimientos de estrés, angustia, ansiedad y confusión. Sin embargo, a medida que superamos el primer sprint y cumplimos con los requerimientos obligatorios, nos dimos

cuenta de la importancia de acelerar nuestro ritmo de trabajo durante los primeros tres días de cada sprint.

Decidimos "meterle turbo" al trabajo al inicio del sprint para avanzar más rápido y reducir el estrés que experimentábamos al final de cada ciclo. Esta estrategia nos permitió tener tiempo suficiente para planificar y preparar las exposiciones para las revisiones, evitando así el agobio de última hora.

Además, a medida que avanzábamos en los sprints, notamos una mejora significativa en nuestra comunicación. Nos volvimos más abiertos y efectivos al compartir información y resolver dudas. Utilizamos herramientas como Trello para gestionar nuestras tareas y nos apoyamos mutuamente, sin importar la hora o el día, para asegurarnos de que todos estuviéramos al tanto del progreso y las necesidades del equipo.

Otra estrategia que implementamos fue dar prioridad a las historias de usuario de alta prioridad, luego a las de prioridad media y, por último, a las de baja prioridad. Esta priorización nos ayudó a cumplir con todos los objetivos establecidos en cada sprint y a garantizar que las características más críticas fueran abordadas primero.

A pesar de los obstáculos personales que algunos miembros del equipo enfrentaron en diferentes sprints, lograron responder de manera sobresaliente, cumpliendo con todas las tareas asignadas.

A medida que adquirimos más experiencia y confianza en Scrum, aprendimos a adaptarnos, mejorar nuestra productividad y fortalecer nuestra colaboración. Aunque el primer sprint fue desafiante, cada ciclo posterior nos permitió crecer y alcanzar resultados exitosos.

En la bitácora compartida a través del enlace proporcionado (https://docs.google.com/presentation/d/1KO-qw5BCoIJbjSmwnBtVp_Y9iGX5ZsWC/edit#slide=id.g244b5fcd0dd_1_0), se encuentran los resúmenes de las Daily Scrum realizadas durante cada sprint. Esta bitácora proporciona un registro detallado de las reuniones diarias, donde se comparten actualizaciones sobre el progreso, los obstáculos y las próximas tareas a realizar. Al revisar estos resúmenes, se puede observar cómo el equipo ha mantenido una comunicación constante y ha trabajado en conjunto para abordar los desafíos, realizar ajustes en la planificación y mantenerse alineado con los objetivos del sprint. La bitácora es una herramienta valiosa para dar seguimiento al progreso y promover la transparencia dentro del equipo.

Fortalezas del equipo

El equipo cuenta con varias fortalezas que han sido aprovechadas de manera efectiva para avanzar de manera óptima en el proyecto. En primer lugar, el equipo se caracteriza por su unidad y comunicación sólida. Esta cohesión ha permitido una colaboración fluida, donde todos los miembros se apoyan mutuamente y comparten información de manera constante. Esta comunicación abierta ha sido fundamental para el éxito del equipo, ya que ha facilitado el inicio, el avance y la finalización del proyecto de manera continua, sin enfrentar grandes problemas.

Otra fortaleza clave es la diversidad y la combinación de habilidades dentro del equipo. Si bien no todos los miembros tienen experiencia en desarrollo de software, su formación en campos como diseño, ingeniería, pedagogía, psicología y contabilidad ha resultado beneficioso. Esta diversidad permite un enfoque interdisciplinario y una visión integral del proyecto, lo que contribuye a abordar los desafíos desde diferentes perspectivas y encontrar soluciones creativas y sobre todo complementarias.



Además, el equipo se destaca por su organización y capacidad para superar obstáculos. A pesar de que algunos miembros tienen trabajos (laburos) demandantes y enfrentan grandes obstáculos personales, se han comprometido a cumplir con las tareas asignadas. Esta dedicación y entrega demuestran la fortaleza y la determinación del equipo para superar cualquier adversidad y mantener el progreso constante.

Un caso de éxito puntual en el equipo ha sido la implementación constante de una democracia basada en herramientas de comunicación. Esta práctica ha permitido a todos los miembros participar activamente en la toma de decisiones, compartir ideas y contribuir al desarrollo del proyecto. La democracia en la comunicación ha fomentado un excelente ambiente de trabajo, donde todos se sienten valorados y escuchados. Este enfoque ha sido fundamental para mantener un alto nivel de motivación y compromiso en el equipo, lo que ha contribuido en gran medida al éxito del proyecto.

En resumen, las fortalezas del equipo, incluyendo su unidad, comunicación efectiva, organización, habilidades interdisciplinarias y la capacidad para culminar actividades a pesar de los obstáculos personales, han sido aprovechadas de manera efectiva para avanzar de manera exitosa en el proyecto. La constante democracia basada en la comunicación ha promovido un ambiente de trabajo colaborativo y motivador, lo que ha contribuido al desarrollo continuo y sin problemas del proyecto.

Debilidades del equipo

El equipo enfrentó varias debilidades debido a la falta de experiencia en el desarrollo de software de un producto real, especialmente en áreas como bases de datos, pruebas, frontend e infraestructura, así como en el uso de Git. Una situación específica que salió mal fue la utilización de GitLab, ya que debido a la falta de conocimiento suficiente, cometimos errores al subir cambios a la rama, especialmente a la rama "develop". Al hacer merge con la rama "main", surgieron numerosos conflictos.

Esta dificultad se debió en parte a la falta de un proceso ordenado para subir cambios y también a la falta de ramas personales para cada miembro del equipo. Sin embargo, logramos resolver esta situación problemática al final del proyecto, en el cuarto sprint. En ese momento, cada miembro del equipo creó una rama personal que se derivan de la rama "develop". Esta estrategia facilitó la resolución de conflictos, e incluso en algunos casos, se pudo evitar completamente la aparición de conflictos debido al orden establecido en el proceso de subida de cambios. Además, esta estructura de ramas personales simplificó el proceso de merge con la rama "main".

Como consecuencia de esta experiencia, aprendimos la importancia de tener una estructura clara y ordenada en el manejo de versiones y ramas en Git. Comprendimos que una buena planificación y organización desde el principio del proyecto, incluyendo la creación de ramas personales y establecimiento de un flujo de trabajo definido, es esencial para evitar conflictos y facilitar la integración de los cambios en el proyecto.

Este obstáculo nos enseñó la importancia de adquirir conocimientos sólidos en las herramientas y tecnologías que utilizamos, así como la necesidad de fomentar una comunicación abierta dentro del equipo para compartir conocimientos y resolver problemas de manera colaborativa. A medida que avanzábamos, nos dimos cuenta de que la capacitación continua y el intercambio de experiencias fueron fundamentales para superar las debilidades iniciales y mejorar nuestro rendimiento en el desarrollo del proyecto.

En resumen, el equipo enfrentó debilidades debido a la falta de experiencia en diversas áreas del desarrollo de software. La situación problemática específica se presentó al utilizar GitLab de manera inadecuada, lo cual generó conflictos al hacer merge con la rama principal. Sin embargo, al implementar una estructura de ramas personales al final del proyecto, logramos resolver los problemas y aprendimos la importancia de una planificación y organización adecuadas, así como de la capacitación continua y la colaboración en equipo para superar los obstáculos y mejorar nuestras habilidades técnicas.

Tecnologías utilizadas

Servicios y herramientas para el desarrollo del proyecto

- Gestión del proyecto:
 - Trello.



-
- Poker planning.
 - Whatsapp.
 - Desarrollo del proyecto:
 - IDEs: IntelliJ IDEA Community, Visual Studio Code.
 - MySQL Workbench.
 - Sistemas de control de versiones: Git (GitLab).
 - Virtualización: Cuenta de Amazon Web Service (AWS).

Tecnologías utilizadas para el desarrollo del sitio

- Front end:
 - React.js:
 - react-router-dom (rutas)
 - react-autosuggest
 - react- calendar
 - react- date-range
 - react-datepicker
 - react-select
 - react-tiny-popover
 - @testing-library/react
 - CSS.
 - HTML.
 - Jest.
 - FontAwesome library
- Back end:
 - Java:
 - Spring.
 - Spring Boot.
 - API rest.
 - Maven.
 - Swagger (documentación).
 - Junit.
 - Mockito.



-
- Jacoco.
 - Base de datos:
 - MySQL
 - Json
 - Infraestructura:
 - AWS:
 - La configuración fue manual con la consola de Amazon para EC2.
 - Se utilizó noip para crear un dominio que redirecciona a la url de S3.
 - Gitlab pipelines para automatizar la compilación y despliegue a EC2 y S3.
 - En bd se usó RDS que proporcionó digital labs.
 - Testing:
 - Selenium.
 - Postman.
 - Test unitarios.
 - Pruebas de caja negra y blanca.

Documentación técnica del proyecto

Prerrequisitos para el ambiente de desarrollo

Para ejecutar el proyecto se debe contar con el siguiente entorno configurado:

1. Java 17+.
2. Maven.
3. MySQL Workbench, una instancia de MySQL corriendo en el localhost en el puerto 3306.
4. Abrir el Front end en el Visual Studio Code.
5. Abrir el Back end en el IntelliJ IDE.

Guía de ejecución

Para ejecutar el programa se debe clonar el repositorio con el siguiente comando:



```
git clone
```

<https://gitlab.ctd.academy/ctd/hispanos/proyecto-integrador-1/proyecto-integrador-0523/1021pt-c3/equipo-02.git>

Una vez terminada la clonación del repositorio, se procede a ejecutar el proyecto así:

Ejecución del BackEnd:

en el entorno IntelliJ IDEA, preferiblemente, se dirige a la carpeta donde se encuentra el código fuente del back end y para ejecutar el servicio, se realiza el siguiente comando:

```
cd equipo-02/Back/IntegradorMaven
```

```
mvn clean install
```

```
mvn spring-boot:run --spring.datasource.password=${DB_PASSWORD}
```

Teniendo en cuenta que se debe reemplazar la variable DB_PASSWORD por la clave asignada a MySQL.

Ejecución de la Base de Datos:

Es necesario abrir MySQL Workbench y crear la base de datos “petplace”, porque allí desde el back end, se precarga la base de datos.

Ejecución de FrontEnd:

Una vez ejecutado el Back end, se accede al swagger para ver las APIs creadas mediante la URL: <http://localhost:8080/swagger-ui/index.html>

Para el front end, en el entorno Visual Studio Code, preferiblemente, se debe ingresar a la carpeta “ cd equipo-2/”, carpeta “ cd Front” y ejecutar “npm install”, y seguido esto ejecutar “npm run dev”.

Resultados de pedidos técnicos del producto

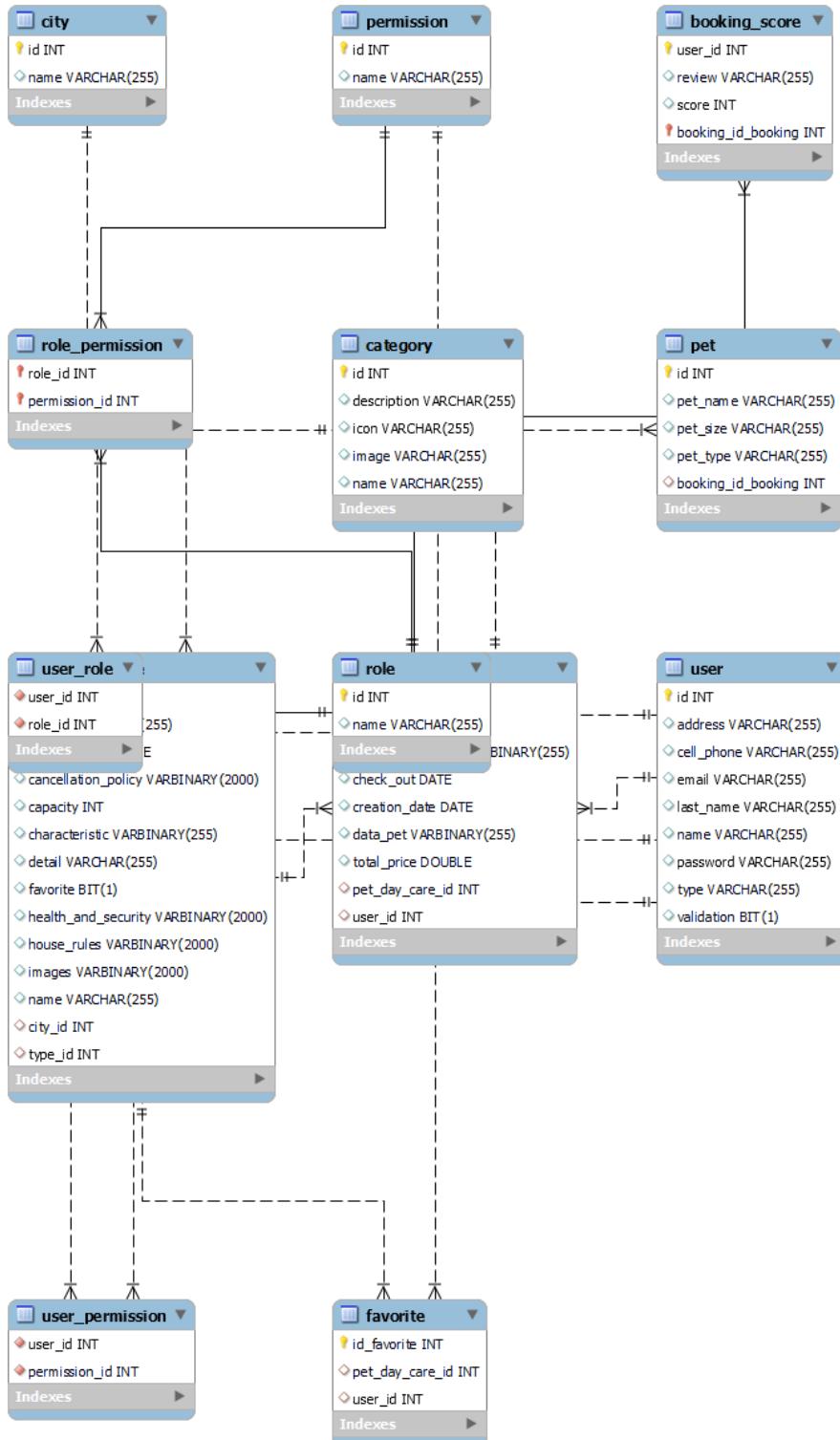
En el área de infraestructura, se tiene el siguiente link para interactuar con la página web:
<http://petplace.redirectme.net/>

Para testing, se tiene:

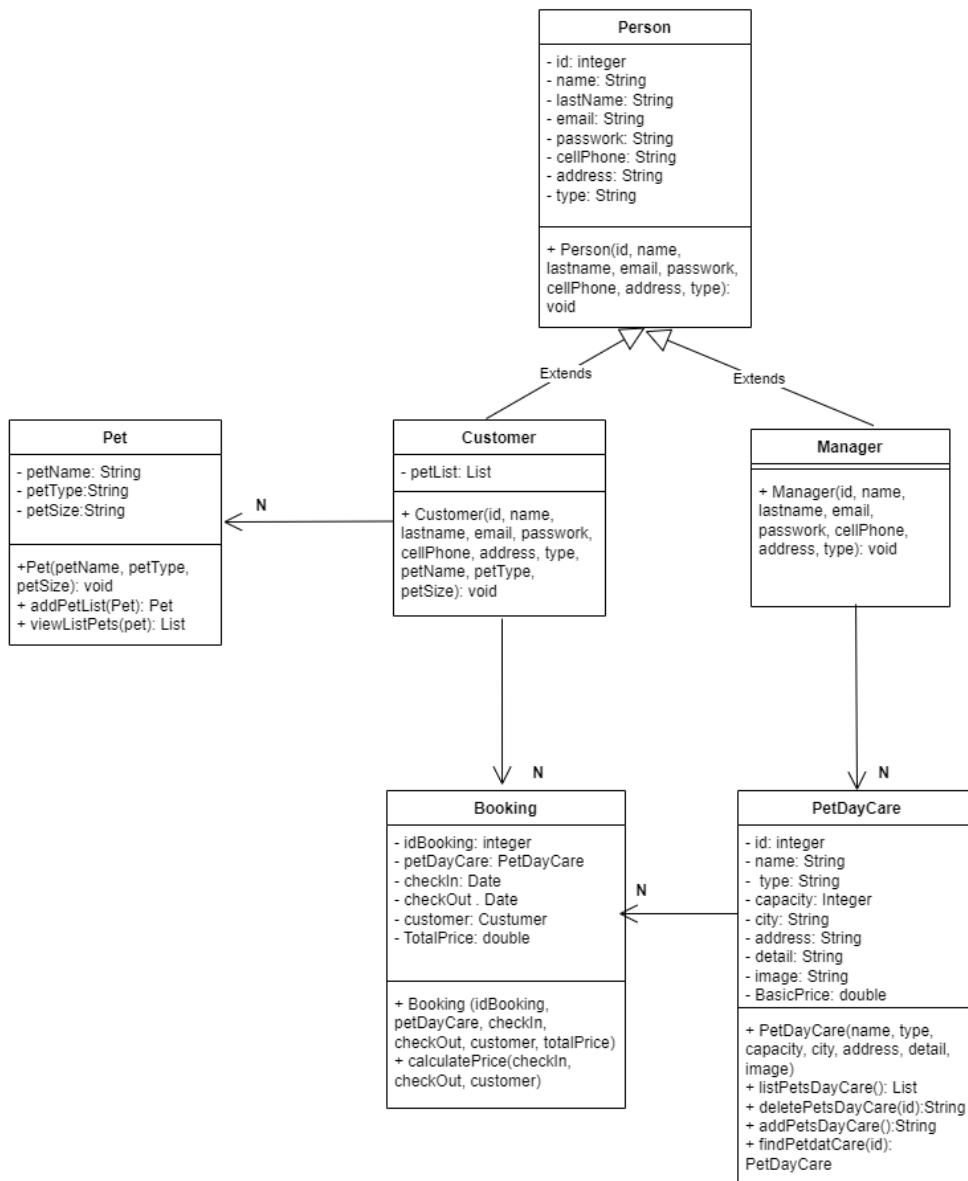


-
- Informe final de testing.
 - Pruebas de caja negra y caja blanca.
 - Pruebas automatizadas en Selenium.
 - Pruebas automatizadas en Postman.

Estructura y diagrama de la base de datos:



- Diagrama UML para el Back end:



- Estructura para la infraestructura:

