En m



**Proyecto II Unidad 3 Actividad preliminar. Retomando mi primer sprint**

Asesora: Elizabeth Cristina Hernandez Hernandez.

**Actividad 1. Primera fase de desarrollo, revisión y ajuste de los Sprints**

**EQUIPO**

**JAIME TONATIU BARAJAS VALENCIA   
ANDREA AVENDAÑO CERVANTES**

**Primera fase de desarrollo, revisión y ajuste de los Sprints**

**Planificación:** En primer lugar, se debe realizar una planificación detallada del sprint. Se deben definir los objetivos y los requisitos específicos del proyecto. Además, se debe establecer un cronograma y asignar tareas a los miembros del equipo.

**Diseño:** A continuación, se debe realizar el diseño de la interfaz de usuario. En este paso, se deben definir los componentes y la estructura de la aplicación.

**Configuración del entorno**: Luego, se debe configurar el entorno de desarrollo. Esto incluye la instalación de React y otras herramientas necesarias, como Webpack o Babel.

**Desarrollo de componentes:** A partir de aquí, se comienza con el desarrollo de los componentes de React. Cada componente debe ser desarrollado y probado de manera individual para asegurarse de que funcione correctamente.

**Integración de componentes:** Una vez que se han desarrollado todos los componentes necesarios, se deben integrar en la aplicación. Esto implica la conexión de los componentes para formar la aplicación completa.

**Pruebas:** Después de la integración, se deben realizar pruebas exhaustivas para asegurarse de que todo funciona correctamente. Se deben probar los diferentes escenarios y casos de uso para garantizar que la aplicación sea estable y funcional.

**Depuración y resolución de problemas:** Si se encuentran errores durante las pruebas, se deben depurar y resolver los problemas.

**Despliegue:** Por último, se debe desplegar la aplicación en un entorno de producción para que los usuarios puedan acceder a ella.

Estos son los pasos generales para desarrollar un sprint con React. Es importante recordar que cada proyecto puede tener requerimientos y características únicas, por lo que siempre se debe adaptar la metodología según las necesidades específicas de cada caso.Final del formulario

**Para crear una aplicación con React, puedes seguir los siguientes pasos:**

Instalar Create React App: es una herramienta que permite crear rápidamente una aplicación React sin necesidad de configuración. Para instalarla, abre una terminal y ejecuta el siguiente comando:

Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación

Descripción generada automáticamentenpm install -g create-react-ap

Interfaz de usuario gráfica, Aplicación, Teams

Descripción generada automáticamenteCrear una nueva aplicación React: una vez que hayas instalado Create React App, puedes crear una nueva aplicación ejecutando el siguiente comando en la terminal:

**A continuación, se muestra una posible tabla de responsabilidades y habilidades del Producto Owner (PO):**

| **Responsabilidades** | **Habilidades requeridas** |
| --- | --- |
| Gestionar el Product Backlog | **Liderazgo** |
| Definir y priorizar elementos de trabajo del Product Backlog | **Toma de decisiones** |
| Comunicarse con los interesados y clientes | **Negociación** |
| Garantizar que el producto cumpla con las necesidades y expectativas de los interesados | **Comunicación efectiva** |
| Optimizar el valor del producto y del trabajo del equipo de Scrum | **Gestión del tiempo y prioridades** |
| Trabajar en colaboración con el equipo de Scrum | **Conocimiento del mercado y la industria** |
| Tomar decisiones importantes relacionadas con el producto | **Adaptabilidad y flexibilidad** |

Cabe destacar que esta tabla es solo una guía general y que las responsabilidades y habilidades del Product Owner pueden variar en función de las necesidades y requisitos específicos del proyecto y del equipo de Scrum.

**b) Scrum Master.**

El Desarrollador de Equipo es el miembro del equipo de desarrollo en Scrum que trabaja en la creación y entrega del producto. Es responsable de la planificación, diseño, desarrollo, prueba e implementación del producto en cada sprint. El Desarrollador de Equipo es un miembro multifuncional del equipo, lo que significa que puede tener diferentes habilidades técnicas y de dominio necesarias para construir el producto.

**A continuación, se muestra una tabla Scrum básica que puede ser utilizada para el seguimiento y gestión de proyectos con la metodología Scrum:**

| **Fase / Actividad** | **Descripción** |
| --- | --- |
| **Planificación del Sprint** | Reunión donde el equipo selecciona los elementos de trabajo a incluir en el Sprint Backlog y se establecen los objetivos del Sprint |
| **Reunión Diaria (Daily Scrum)** | Reunión diaria de 15 minutos donde el equipo se sincroniza sobre el progreso del trabajo, identifica impedimentos y planifica el trabajo para el siguiente día |
| **Trabajo del Sprint** | Período de tiempo (usualmente 1-4 semanas) donde el equipo trabaja en los elementos de trabajo seleccionados en la planificación del Sprint |
| **Revisión del Sprint** | Reunión al final del Sprint donde el equipo presenta el trabajo completado, recibe retroalimentación de los interesados y determina qué se debe hacer a continuación |
| **Retrospectiva del Sprint** | Reunión donde el equipo reflexiona sobre el Sprint recién finalizado, identifica lo que funcionó bien y lo que no funcionó, y crea un plan de acción para mejorar en el siguiente Sprint |
| **Product Backlog** | Lista priorizada de elementos de trabajo pendientes de implementar, mantenida por el Product Owner |
| **Sprint Backlog** | Lista de elementos de trabajo seleccionados para el Sprint, mantenida por el equipo de Desarrollo |
| **Incremento del Producto** | Versión mejorada y completada del producto al final de cada Sprint |

Esta tabla es solo una guía general y puede ser adaptada y personalizada según las necesidades y requisitos específicos del proyecto y del equipo de Scrum.

En conjunto, el Product Owner, el Scrum Master y los Desarrolladores de Equipo son los tres roles principales en Scrum. El Product Owner es responsable de maximizar el valor del producto, el Scrum Master es responsable de asegurar que el equipo siga el proceso de Scrum correctamente y el equipo de Desarrollo es responsable de crear el producto.

Enlace de github

<https://github.com/Andreaavencer/Proyecto-II.git>

**Actividad 2. Segunda fase de desarrollo, revisión y ajuste de los Sprints y el backlog**

### En esta parte del proyecto decidimos seguir utilizando el Scrum Diario el cual consiste en reuniones diarias de 15 minutos en las cuales hablamos las partes a mejorara de los sprints y los backlog, también se utiliza para evaluar el progreso hacia la meta del Sprint y evaluar la tendencia del progreso en finalizar el trabajo en el Sprint Backlog. Hacer esto nos ayudó a evitar reuniones largas, confuciones y permitirnos trabajar mejor en equipo.

***Nuevos ajustes***

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| ID | Enunciado | Tarea/ función | Encargado | Estatus | Horas invertidas |
| 01 | Revisión de Sprints anteriores. | Detectar en dónde se cometieron los errores en los Sprints para poder resolverlos. | Jaime Tonatiu Barajas Valencia | Completado | 6 |
| 02 | Realizar las mejoras, priorizar las más relevantes. | En este proceso realizamos las modificaciones necesarias para corregir los errores cometidos | Andrea Avendaño Cervantes | Completado | 8 |
| O3 | Afinar detalles y hcer una revisón final. | Después de realizar los cambios principales afinamos detalles para asegurarnos que todo esté correscto y realizaremos una última revisión. | Andrea Avendaño Cervantes | Completado | 4 |

| **Fase / Actividad** | **Descripción** |
| --- | --- |
| **Planificación del Sprint** | Reunión donde el equipo detecta los errores y empieza a realizar la investigación necesaria para poder corregirlos. |
| **Reunión Diaria (Daily Scrum)** | Reunión diaria de 15 minutos donde el equipo se sincroniza sobre los cambios realizados para asegurarnos de estar trabajando simultaneamente. |
| **Trabajo del Sprint** | Período de tiempo (usualmente 1-4 semanas) donde el equipo trabaja en los elementos de trabajo a merorar. |
| **Revisión del Sprint** | Reunión al final del Sprint donde el equipo presenta el trabajo completado corregido y hacer una revisíon general en donde todos estén conforme con el resultado final. |
| **Retrospectiva del Sprint** | Reunión donde el equipo reflexiona sobre el Sprint recién finalizado, identifica lo que funcionó bien y lo que no funcionó, y crea un plan de acción para mejorar en el siguiente Sprint. |
| **Product Backlog** | Lista priorizada de elementos de trabajo pendientes de mejorar, mantenida por el Product Owner |
| **Sprint Backlog** | Lista de elementos de trabajo seleccionados para el Sprint. |
| **Incremento del Producto** | Versión mejorada del producto al final. |

Enlace de github