

PROGWEBMASTER

Braulio Peralta 2022-0606

Programación III

Contenido

A. Requisitos Iniciales:	3
1. Tecnología para aplicar:.....	3
2. Objetivo del proyecto:.....	3
3. Alcance del proyecto:	4
4. Cronograma del proyecto:	4
5. Definición del Primer Release:	5
6. Requerimientos del Sistema para el Primer Release:.....	5
B. Equipo Metodología Scrum.....	6
7. Definición de Tareas a Ejecutar:	6
8. Equipo de Trabajo:.....	6
9. Herramientas a Utilizar:.....	6
10. Definición de Épicas:	7
C. Acciones	7
11. Planificación del Sprint (Sprint Planning):	7
12. Reuniones Diarias de Scrum (Daily Scrum):	7
13. Revisión del Sprint (Sprint Review):.....	8
14. Retrospectiva del Sprint (Sprint Retrospective):	8
D. Demostración:.....	9
15. Enlace al Product Backlog:.....	9
16. Enlace a GitHub:	9
17. Enlace a incremento funcionando:.....	9

A. Requisitos Iniciales:

Introducimos a ProgWebMaster, es una plataforma que de manera sencilla y rápida nos brinda la educación necesaria para empezar a diseñar, programar y estructurar páginas web sin ningún tipo de experiencia. En ProgWebMaster nos comprometemos a proveer toda la información necesaria, incluyendo la metodología y ejemplos audiovisuales de donde se podrá aprender de manera libre y al ritmo que desees.

Abarcamos los principales componentes dentro de la programación, permitiendo al usuario navegar dentro de la página con facilidad, encontrando recursos de su interés. impartidos por expertos en sus respectivos campos, ofrecemos oportunidades de aprendizaje en áreas que van desde los fundamentos de HTML, CSS y JavaScript hasta técnicas avanzadas de diseño web.

Nuestro sitio web permite avanzar en cada una de las tecnologías de manera individual o conjunta dando al usuario la flexibilidad necesaria que este desee, totalmente gratis y con unos pocos clics. Si necesitas una introducción en este campo, únete a nosotros y con rapidez avanzaremos dentro del tema que con el paso del tiempo esta pasando a ser un privilegio a una necesidad para todo negocio. Aprende a desarrollar tu propio sitio web ya!.

1. Tecnología para aplicar:

En ProgWebMaster, nos comprometemos a ofrecer una experiencia educativa excepcional utilizando tecnologías de última generación en el desarrollo web. En el frontend, nos apoyamos en las bases sólidas de HTML, CSS y JavaScript para crear una interfaz de usuario dinámica y atractiva. Con estas tecnologías, podemos diseñar páginas web hermosas y receptivas que proporcionen una experiencia de usuario superior. En el backend, confiamos en la versatilidad y potencia de Node.js. Utilizando Node.js, junto con el framework Express, podemos construir servidores web rápidos y escalables que manejen eficientemente las solicitudes de los usuarios. Además, gracias a herramientas como nodemon, podemos agilizar el proceso de desarrollo al facilitar la recarga automática del servidor en cada cambio de código. Para la generación dinámica de páginas web, hemos elegido EJS como nuestro motor de plantillas. EJS nos permite integrar de manera eficiente datos dinámicos en nuestras páginas HTML, simplificando así el proceso de renderizado y proporcionando una experiencia más personalizada a nuestros usuarios.

2. Objetivo del proyecto:

Nuestro objetivo en ProgWebMaster es ofrecer a las personas el acceso al aprendizaje de la programación web, utilizando como principal ejemplo nuestro sitio web en si mismo, demostrando la facilidad y los beneficios de todos los componentes utilizados en la programación web de forma gratuita y sencilla desde cualquier lugar. Nos enfocamos en el aprendizaje desde cero en los fundamentos de la programación web para garantizar un aprendizaje continuo y constante de nuestros usuarios.

3. Alcance del proyecto:

Esta plataforma busca la oportunidad de ser un sitio web ideal para el aprendizaje de la programación web, como portal de enseñanza en sistemas educativos e instituciones. Manteniendo los principios de sencillez y rapidez, se explora la posibilidad de que la pagina incluya recursos y tecnologías mas avanzados a medida del nivel estudiante y adoptar la misma de modo que docentes la puedan utilizar, filtrando el tipo de usuario mediante un registro y que pueda enriquecer a un estudiante como material de apoyo o a un maestro como recursos de enseñanza

4. Cronograma del proyecto:

Fase 1: Configuración y Diseño Inicial (Semana 1 - Semana 2)

Objetivos:

Configuración del entorno de desarrollo.

Diseño inicial de la interfaz de usuario.

Implementación del registro de usuarios y autenticación utilizando Node.js y Express.

Duración: 2 semanas

Fase 2: Desarrollo de la Página de Inicio (Semana 3 - Semana 4)

Objetivos:

Desarrollo de la página de inicio y navegación básica del sitio.

Implementación de la lógica para la exploración de cursos.

Duración: 2 semanas

Fase 3: Creación de Páginas de Detalle (Semana 5 - Semana 6)

Objetivos:

Creación de la página de detalle del curso.

Implementación de la funcionalidad para ver lecciones y completar ejercicios.

Duración: 2 semanas

Fase 4: Implementación de Funcionalidades Adicionales (Semana 7 - Semana 8)

Objetivos:

Implementación de la funcionalidad de pago utilizando Stripe.

Desarrollo de la página de perfil del usuario.

Duración: 2 semanas

Fase 5: Finalización y Lanzamiento (Semana 9 - Semana 10)

Objetivos:

Finalización de la funcionalidad principal del sitio web.

Realización de pruebas de aceptación y ajustes finales.

Duración: 2 semanas

5. Definición del Primer Release:

Para el primer lanzamiento de ProgWebMaster, buscaremos cubrir las siguientes soluciones:

- Introducción informativa al usuario de la programación Web.
- Registro convalidado de usuarios
- Tutoriales audiovisuales accesibles directamente desde la página a través de YouTube
- Navegación sencilla entre los distintos pilares de la programación web

El primer lanzamiento pretende crear un espacio seguro y sencillo para los estudiantes sin experiencia dentro de la programación web, que sería el objetivo principal y las bases para su continuo desarrollo en el futuro.

6. Requerimientos del Sistema para el Primer Release:

- Introducción informativa al usuario de la programación Web:

Se proporcionará una sección introductoria en la plataforma que brinde información detallada sobre los fundamentos de la programación web, incluyendo conceptos básicos, tecnologías clave y recursos útiles para aprender más.

- Registro convalidado de usuarios:

Los usuarios podrán registrarse en la plataforma completando un formulario con información básica, como nombre, correo electrónico y ocupación.

Se implementará un sistema de verificación de correo electrónico para garantizar la autenticidad de las cuentas y el correcto registro del mismo.

- Tutoriales audiovisuales accesibles directamente desde la página a través de YouTube:

Se integrarán tutoriales audiovisuales directamente en la plataforma a través de enlaces de YouTube para ofrecer a los usuarios una experiencia de aprendizaje multimedia.

Los usuarios podrán acceder fácilmente a estos tutoriales desde la página principal y las secciones relevantes del sitio.

- Navegación sencilla entre los distintos pilares de la programación web:

Se diseñará una interfaz de usuario intuitiva que permita a los usuarios navegar fácilmente entre los distintos pilares de la programación web, como HTML, CSS y JavaScript.

Se proporcionarán enlaces y menús de navegación claros y organizados para facilitar la exploración y la selección de contenido relacionado con cada pilar.

B. Equipo Metodología Scrum

7. Definición de Tareas a Ejecutar:

Para implementar los requisitos anteriores, es necesario la investigación y desarrollo del contenido de aprendizaje y estructura de la plataforma. Lograremos estos objetivos completando tareas como el diseño de usuario, desarrollo de la interactividad de la página, desarrollo del backend, configuración y selección del recurso de aprendizaje, implementación de la validación de usuarios, entre otras.

8. Equipo de Trabajo:

Scrum Master: Encargado de liderar y coordinar las actividades del equipo, asegurando una comunicación efectiva y eliminando obstáculos para el desarrollo del proyecto.

Product Owner: Representante directo de los usuarios finales y clientes, responsable de comprender sus necesidades y prioridades. Define la visión del producto y guía al equipo en la creación de soluciones innovadoras y centradas en el usuario.

Equipo de Desarrollo: Compuesto por expertos en diversas áreas:

Desarrolladores Frontend: Responsables de crear la interfaz de usuario interactiva y atractiva utilizando HTML, CSS y JavaScript.

Desarrolladores Backend: Encargados de implementar la lógica del negocio y la funcionalidad del sistema utilizando tecnologías como Node.js y Express.

Diseñadores de Experiencia de Usuario (UX) / Interfaz de Usuario (UI): Dedicar su experiencia a diseñar una experiencia de usuario intuitiva y atractiva, centrándose en la usabilidad y la estética del producto.

Especialista en Seguridad de la Información: Asegura que el sistema esté protegido contra amenazas cibernéticas y vulnerabilidades de seguridad, garantizando la privacidad y confidencialidad de los datos del usuario.

9. Herramientas a Utilizar:

Azure Dev Ops:

Para gestionar y priorizar las actividades del equipo, planificar los ciclos de desarrollo y supervisar el progreso del proyecto en un entorno colaborativo.

Facilita la organización del trabajo mediante la gestión del backlog de producto, la planificación de sprints y la generación de informes para la toma de decisiones basada en datos.

GitHub:

Sirve como plataforma centralizada para el control de versiones del código fuente y la colaboración en el desarrollo de software.

Facilita la revisión de código, la colaboración entre desarrolladores y la gestión de cambios en el código mediante funcionalidades como solicitudes de extracción y ramificaciones.

Microsoft Teams:

Utilizado para realizar reuniones diarias de scrum, planificar sprints, revisar el progreso del trabajo y reflexionar sobre lecciones aprendidas.

Proporciona un espacio virtual para la interacción en tiempo real entre los miembros del equipo, permitiendo una comunicación efectiva y la resolución de problemas de manera colaborativa.

10. Definición de Épicas:

Creación de Contenido Educativo:

Engloba las actividades relacionadas con la creación, edición y publicación de contenido educativo en la plataforma. Esto incluye la creación de cursos, lecciones, materiales de estudio, así como la gestión de archivos multimedia y recursos didácticos.

Gestión de Usuarios:

Esta épica se enfoca en todas las funcionalidades relacionadas con la gestión de usuarios en la plataforma. Incluye el registro de nuevos usuarios, la validación, gestión de perfiles, roles y privilegios de usuario.

Interacción y Evaluación del Aprendizaje:

Esta épica se centra en las funcionalidades que permiten a los estudiantes interactuar con el contenido de aprendizaje y evaluar su progreso. Incluye la realización de pruebas, exámenes, evaluaciones, así como la revisión de resultados y retroalimentación.

C. Acciones

11. Planificación del Sprint (Sprint Planning):

Fecha: Primer día del sprint (Lunes)

Duración: 4 horas

Objetivo: Planificar las actividades a realizar durante el sprint y establecer el objetivo del sprint.

12. Reuniones Diarias de Scrum (Daily Scrum):

Fecha: Todos los días laborables (Lunes a Viernes)

Duración: 15 minutos

Objetivo: Sincronizar al equipo, compartir progreso, identificar obstáculos y planificar el trabajo para el día.

13. Revisión del Sprint (Sprint Review):

Fecha: Último día del sprint (Viernes)

Duración: 1-2 horas (dependiendo de la duración del sprint y la cantidad de trabajo realizado)

Objetivo: Revisar el trabajo completado durante el sprint y obtener retroalimentación del cliente o stakeholders.

14. Retrospectiva del Sprint (Sprint Retrospective):

Fecha: Después de la Sprint Review (Viernes)

Duración: 2 horas

Objetivo: Reflexionar sobre el sprint pasado, identificar mejoras y planificar acciones para aumentar la eficiencia y la calidad en los próximos sprints.

Cronograma Sprint:

Ceremonias Reuniones	Leyenda
Sprint Planning	
Daily Scrum	
Sprint Review	
Sprint Retrospective	

Domingo	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Sábado

D. Demostración:

15. Product Backlog en Azure DevOps:

https://dev.azure.com/ITLAProgIII/Proyecto_Final-Prog3/_workitems/recentlyupdated/

16. Enlace a GitHub:

https://github.com/BP20220606/Proyecto_Final-Prog3

17. Enlace a Video demostrativo del Incremento:

<https://1drv.ms/u/s!AvpNSDHjfCX5foOzH61f7hu3Tfl?e=KG9Htb>