



INSTITUTO POLITÉCNICO NACIONAL
ESCUELA SUPERIOR DE CÓMPUTO



Primer avance proyecto web

SE for Mobile Devices

Alumnos:

Reséndiz Alfaro Gerardo Ulises

Ramirez Benitez Brayan

Rodríguez Coronado Jesús

Profesora:

RIVERA DE LA ROSA MONICA

Grupo:

3CM14

Fecha:

10/04/2022

1. Descripción del proyecto

La gestión de proyectos implica organización, disciplina y planificación para seguir procedimientos y directrices que garanticen el cumplimiento de los plazos establecidos en un proyecto, esto suele implicar trabajar con varios miembros de un equipo para lograr metas y objetivos predeterminados en donde la gestión de tareas es necesaria para los trabajadores individuales como también para los autónomos y los contratistas.

El administrador de proyectos consiste en una herramienta diseñada para la creación y gestión de proyectos en donde se podrá crear, planificar, organizar y gestionar múltiples tareas para un determinado proyecto, lo anterior con el objetivo de facilitar la delegación de tareas y visualizar cuáles se han completado y cuáles se encuentran pendientes, estableciendo de manera clara y sencilla que se está desarrollando, cuándo se debe entregar y a quién le corresponde ejecutar cada una de ellas, permitiendo el trabajo colaborativo entre varias personas. Finalmente, permitirá la creación y gestión de cuentas con el objetivo de preservar los datos del usuario.

2. Personas y roles del proyecto

Persona	Contacto	Rol
Ulises	gerardoresendiz10@gmail.com	Product Owner
Brayan	brbrayan1945@gmail.com	Desarrollador
Jesús	jrodriguezcoronado1@gmail.com	Scrum Master

3. Product Backlog

ID	Prioridad	Descripción	Estimado
1	Alta	Definir Sprint Backlog	1
1	Alta	Definir tareas del Primer Sprint	1
3	Alta	Descripción detallada del proyecto	2
4	Alta	Definir personas y roles del proyecto	1
5	Alta	Accesibilidad y usabilidad	1
6	Medio	Definir herramientas, frameworks, base de datos a utilizar	3

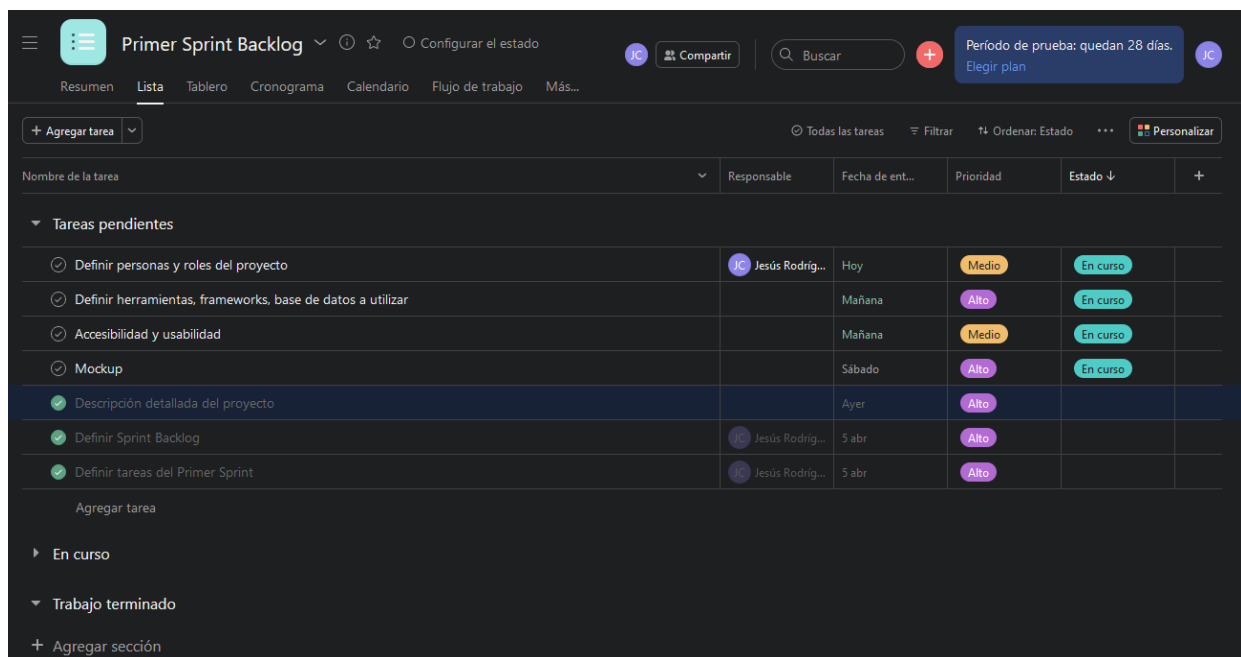
7	Medio	Mockup	5
8	Medio	Diseño general del sistema	8
9	Medio	Diseño general de la base de datos	4
10	Bajo	Desarrollo Frontend	10
11	Bajo	Desarrollo Backend	20
12	Bajo	Instalar base de datos	5
13	Bajo	Instalar el servidor web para pruebas	5

4. Sprint Backlog

PILA DE SPRINT				
Backlog ID	Tarea	Tipo	Estado	Responsable
HT1	Definir Sprint Backlog	Análisis y diseño	En proceso	Jesús
HT2	Definir tareas del Primer Sprint	Análisis y diseño	En proceso	Jesús
HT3	Descripción detallada del proyecto	Análisis y diseño	En proceso	Brayan
HT4	Definir personas y roles del proyecto	Análisis y diseño	En proceso	Brayan y Ulises
HT5	Accesibilidad y usabilidad	Análisis y diseño	Pendiente	Jesús
HT6	Definir herramientas, frameworks, base de datos a utilizar	Análisis y diseño	Pendiente	Jesús y Ulises
HT7	Mockup	Análisis y diseño	Pendiente	[El/los que lo hagan]

5. Tablero Kanban

A continuación se muestra la lista de actividades que se realizarán en el primer Sprint, para esto se utilizó un tablero Kanban en la página asana.com, definiendo la fecha de entrega, así como su prioridad, todo el equipo tiene acceso a está y puede modificarlo conforme haya un avance.



6. Herramientas, frameworks, base de datos a utilizar

- Asana: Es una herramienta que permite gestionar el flujo de trabajo (tareas y proyectos) ofreciendo el detalle de inicio y culminación de cada una de estas, así mismo conecta a todo el equipo de trabajo permitiendo la comunicación, organización y planificación para llevar a feliz término los proyectos en cuestión.
- Chrome: Google Chrome es un navegador web de código cerrado desarrollado por Google, aunque derivado de proyectos de código abierto. Es el navegador más utilizado hoy en día.
- Firefox: Mozilla Firefox es un navegador web libre y de código abierto desarrollado para distintas plataformas, de igual forma es muy utilizado por muchos usuarios.
- MySQL: MySQL es un sistema open source de administración de bases de datos que es desarrollado y soportado por Oracle. MySQL es sólo uno de los sistemas populares que pueden almacenar y administrar esos datos, y es una solución de base de datos especialmente popular para sitios de WordPress.
- HTML: Es el código que se utiliza para estructurar y desplegar una página web y sus contenidos, como por ejemplo párrafos, imágenes, tablas, etc. HTML consiste en una serie de elementos que usarás para encerrar diferentes partes del contenido para que se vean o comporten de una determinada manera.
- CSS: Es el lenguaje de estilos utilizado para describir la presentación de documentos HTML. Es muy usado para establecer el diseño visual de los documentos web, e interfaces de usuario escritas en HTML o XHTML. CSS está diseñado principalmente para marcar la separación del contenido del documento y la forma de presentación de este, características tales como las capas o layouts, los colores y las fuentes.
- PHP: Es un lenguaje de programación de código abierto de uso general que se adapta especialmente al desarrollo web.

- JavaScript: Es un lenguaje de programación encargado de dotar de mayor interactividad y dinamismo a las páginas web. Cuando JavaScript se ejecuta en el navegador, no necesita de un compilador. El navegador lee directamente el código, sin necesidad de terceros. Por tanto, se le reconoce como uno de los tres lenguajes nativos de la web junto a HTML y a CSS.

7. Accesibilidad y usabilidad

Durante el desarrollo de la aplicación se tomarán en cuenta diferentes factores, los cuales beneficiarán al usuario en la usabilidad, así como la propia accesibilidad, para esto, se tomaron en cuenta los siguientes puntos.

Usabilidad:

- Estructurar muy bien los contenidos y organizarlos de acuerdo con una jerarquía perfectamente definida.
- El diseño debe ser limpio con una utilización de los textos, tipografía, imágenes y recursos gráficos que faciliten la labor del usuario a la hora de encontrar lo que busca, procurando que los distintos contenidos.
- Se adaptará la web a todo tipo de dispositivos, elemento básico es la adecuar la web a móviles y tablets porque, cada vez, son más los usuarios que utilizan estos dispositivos para navegar por la red.

Accesibilidad:

- Proporcionar medios para una navegación sin inconvenientes
- Será legible y comprensible, tanto a la forma, como el fondo de los textos del sitio web
- La interfaz, imágenes, botones, reproductores de videos y otros elementos deben ser accesibles, perfectamente identificables por cualquier tipo de usuario.

8. Primer Prototipo - Mockup

Nombre del proyecto

Gestiona y administra tus proyectos

Iniciar Sesión

Correo:

Contraseña:

Iniciar Sesión

[Crear una cuenta](#) [¿Olvidaste tu contraseña?](#)

Nombre del proyecto

Gestiona y administra tus proyectos

Crea una cuenta

Nombre:

Correo:

Contraseña:

Repetir Contraseña:

Crear Cuenta

[¿Ya tienes cuenta? Inicia Sesión](#) [¿Olvidaste tu contraseña?](#)

Proyectos

Crear Proyecto

Perfil

Proyectos

No hay proyectos aún. Comienza creando uno