



Corporación Universitaria del Huila - Corhuila

Metodologías de desarrollo ágil – Semana 2

Presentado por:

Carol Liceth Cruz Roa

Presentado a:

Jesus Ariel Gonzalez Bonilla

Facultad de Ingeniería

VI Semestre

Programación Movil

Neiva - Huila

2026

Elección de Metodología

Scrum

Se selecciona Scrum para el desarrollo de FitTrack U porque permite organizar el trabajo en iteraciones cortas (sprints), facilitando el control del avance y del alcance del MVP. Dado que el proyecto se desarrollará desde cero y en un tiempo limitado, es importante trabajar por etapas claras y con objetivos definidos.

- Organización por etapas claras.
- Control del alcance del MVP.
- Entregas funcionales parciales.
- Seguimiento constante del progreso.

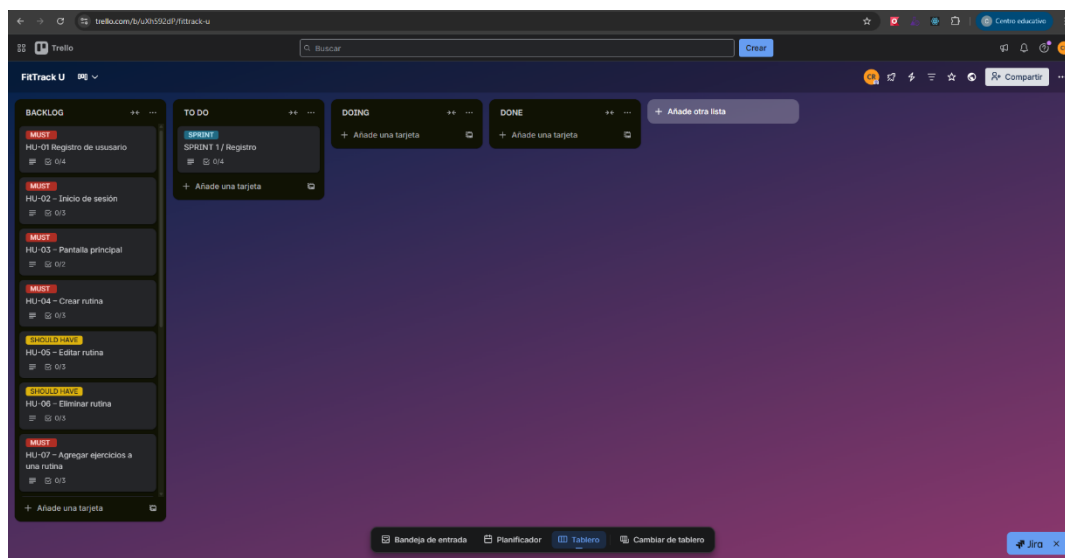
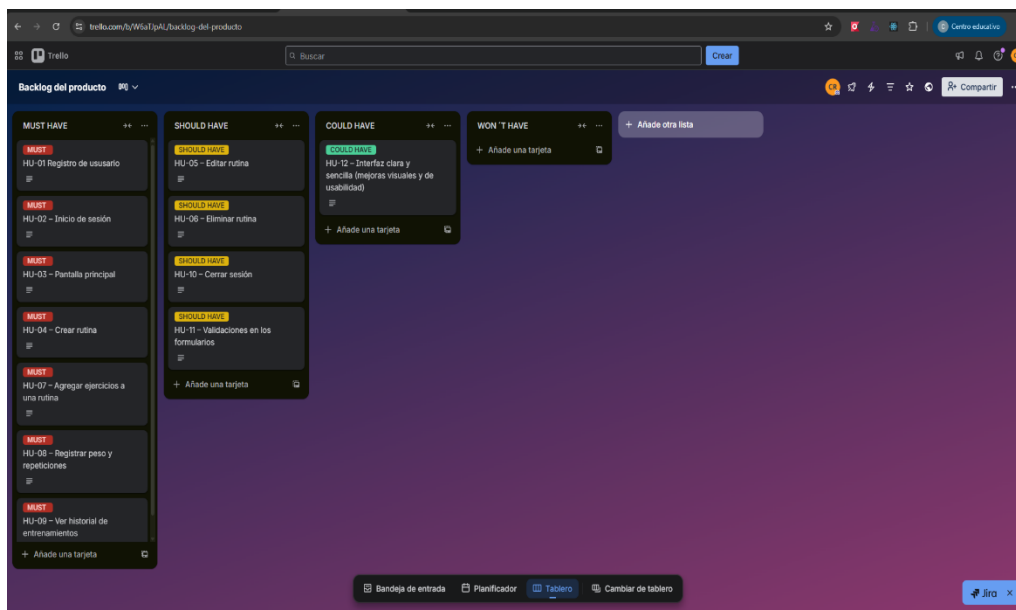
Scrum se aplicará de la siguiente manera:

- Se definirá un **Product Backlog** con todas las historias de usuario priorizadas.
- El desarrollo se dividirá en **sprints de 1 semana**.
- En cada sprint se seleccionarán entre 4 y 6 historias alcanzables.
- Al finalizar cada sprint se entregará una versión funcional de la app.
- Se utilizará un tablero (Backlog / To Do / Doing / Done) para dar seguimiento al trabajo.
- Cada historia solo pasará a “Done” si cumple la Definición de Terminado (DoD).

Backlog del producto

Link Trello - Tablero:

<https://trello.com/invite/b/699b67bfc528d8a91f59e7f2/ATTI77c007fda28cd56538c3819bde7fdea55C35037E/fittrack-u>



Backlog del Producto (Resumen)

El Product Backlog está compuesto por 12 historias de usuario, priorizadas mediante el modelo Must / Should / Could y estimadas en puntos de historia para planificar los sprints del MVP.

Las historias principales incluyen:

- HU-01 Registro de usuario (Must – 3 pts)
- HU-02 Inicio de sesión (Must – 2 pts)
- HU-03 Pantalla principal (Must – 2 pts)
- HU-04 Crear rutina (Must – 5 pts)
- HU-05 Editar rutina (Should – 3 pts)
- HU-06 Eliminar rutina (Should – 2 pts)
- HU-07 Agregar ejercicios a rutina (Must – 5 pts)
- HU-08 Registrar peso y repeticiones (Must – 5 pts)
- HU-09 Ver historial de entrenamientos (Must – 5 pts)
- HU-10 Cerrar sesión (Should – 1 pt)
- HU-11 Validaciones en campos (Should – 3 pts)
- HU-12 Mejora de interfaz (Could – 3 pts)

Objetivo del Sprint 1

Implementar las funcionalidades básicas del MVP que permitan al usuario registrarse, iniciar sesión, acceder a la pantalla principal y crear una rutina inicial.

Historias Incluidas

- HU-01 Registro de usuario
- HU-02 Inicio de sesión
- HU-03 Pantalla principal
- HU-04 Crear rutina

Total, estimado: 12 puntos.

Entregable verificable

Aplicación Android funcional donde el usuario pueda:

- Registrarse correctamente.
- Iniciar sesión.
- Acceder al menú principal.
- Crear y guardar una rutina básica.