

Seguimiento de Proyecto



ALQUIGEST

Brollo, Lucas Emanuel
Calabró Raffo, Francesco
Juncos, Conrado Nahuel
Rosin, José Marcos

Tabla de Contenidos

Tabla de Contenidos.....	1
Propósito del documento.....	2
Sprint 0.....	3
Definición de Sprints.....	3
Capacidad del equipo.....	3
Reuniones.....	3
Roles.....	4
Herramientas para la gestión del proyecto.....	5
Tecnologías para el Desarrollo del Producto.....	5
Product Backlog.....	5
Story Map.....	9
Sprint 1.....	10
Planificación del Sprint.....	10
Sprint Backlog.....	10
Estimación de capacidad del equipo en el Sprint.....	11
Historial de cambios.....	12

Propósito del documento

Este documento sirve como guía para la ejecución y el seguimiento del proyecto, detallando las tareas a realizar y asignando responsabilidades a cada integrante del equipo. Asimismo, se define la estructura y la gestión del proyecto mediante la metodología ágil Scrum, desde las definiciones iniciales hasta la planificación y evaluación de los sprints, garantizando un desarrollo ordenado y coherente con los objetivos establecidos.

Sprint 0

En este apartado definimos la metodología SCRUM con algunas adaptaciones para nuestro proyecto de software.

Utilizaremos la metodología SCRUM principalmente para organizar los roles, la distribución de tareas y determinar cómo se llevarán a cabo las reuniones del equipo. Además definimos que utilizaremos diagramas UML para la definición de la estructura de múltiples componentes del sistema.

Definición de Sprints

Definimos una duración de 2 semanas para cada sprint, esto nos va a permitir cumplir con las actividades propuestas de forma efectiva. Algo a tener en cuenta es que podemos ajustar la duración de cada sprint según nuestras disponibilidades horarias, más que nada en semanas en las que tengamos múltiples parciales.

Capacidad del equipo

La capacidad horaria de la que disponemos es la siguiente:

Brollo: 6 horas semanales de cursado + 10 horas distribuidas en el resto de la semana.

Calabró: 6 horas semanales de cursado + 10 horas distribuidas en el resto de la semana.

Juncos: 6 horas semanales de cursado + 10 horas distribuidas en el resto de la semana.

Rosin: 6 horas semanales de cursado + 10 horas distribuidas en el resto de la semana.

Reuniones

Definimos realizar 2 reuniones por semana, los días viernes y domingos.

La Planning la realizamos los días miércoles al inicio de cada sprint. La Review y Retro se realizan los días domingos por disponibilidad del equipo y

del cliente. La modalidad a utilizar para la realización de las reuniones será virtuales síncronas y su duración se estima de una hora cada una.

Roles

CLIENTE

Abogada propietaria del estudio jurídico cuyo nombre es Carina Andrea Torres.

PRODUCT OWNER (PO)

Comunicar las peticiones, requerimientos y opiniones del cliente y demás stakeholders. Gestionar el flujo a través de un Product Backlog bien ordenado y priorizado. Transmitir cuál es el valor del producto y maximizarlo. El responsable elegido para cumplir este rol es **Francesco Calabró Raffo**.

SCRUM MASTER (SM)

Gestiona el proceso SCRUM, asegurando que se lleve a cabo correctamente. Resuelve los conflictos o impedimentos que impidan el desarrollo correcto del proceso y ayuda a mejorar la colaboración y eficiencia del equipo. El responsable lo definimos al inicio de cada sprint.

EQUIPO DE DESARROLLO

Llevar a cabo la implementación del producto, llevando a cabo las tareas necesarias para completar las funcionalidades del mismo en tiempo establecido en el sprint. Consiste en codificar, integrar, probar y documentar el software, manteniendo la calidad del mismo.

Todos los miembros del grupo serán responsables de la documentación.

Brollo, Lucas Emanuel: Frontend.

Calabró Raffo, Francesco: Frontend.

Juncos, Conrado Nahuel: Backend y Base de datos.

Rosin, José Marcos: Backend y Base de datos.

Herramientas para la gestión del proyecto

Utilizaremos las siguientes herramientas para el desarrollo del producto:

- Discord: para las reuniones y ceremonias.
- Google Drive: para la confección de la documentación del sistema.
- Trello: para la organización y distribución de tareas.
- GitHub: para control de versiones de código y repositorios.
- WhatsApp: para la comunicación continua con el equipo.
- Figma: para el diseño de interfaces de usuario.
- Canva: para el diseño de presentaciones y carátulas, y seguimiento del story map.
- V0: para el diseño de interfaces de usuario interactivas.

Tecnologías para el Desarrollo del Producto

- Frontend: React con Tailwind CSS.
- Backend: Java con Spring Boot como framework.
- Base de Datos: Sqlite3.

Product Backlog

ÉPICA	Administración de Propietarios Registrar y administrar los datos de los propietarios.		Prioridad	Story Points
P	P1	Registrar datos del propietario	ALTA	3
	P2	Modificar datos del propietario	ALTA	2
	P3	Consultar propietarios	ALTA	2
	P4	Registrar baja de propietario	MEDIA	2

ÉPICA	Administración de Inmuebles Registrar y administrar los datos de los inmuebles.		Prioridad	Story Points
IN	IN1	Registrar datos del inmueble	ALTA	3
	IN2	Consultar inmuebles	MEDIA	2
	IN3	Modificar datos del inmueble	MEDIA	3
	IN4	Cambiar tipo de inmueble	BAJA	3
	IN5	Calcular honorarios	MEDIA	5
	IN6	Notificar fecha límite para pago de alquiler y servicios	MEDIA	5
	IN7	Dar de baja inmueble	MEDIA	3

ÉPICA	Administración de Inquilinos Registrar y administrar los datos de los inquilinos.		Prioridad	Story Points
IQ	IQ1	Registrar datos del inquilino	ALTA	2
	IQ2	Consultar inquilino	MEDIA	2
	IQ3	Dar de baja inquilino	MEDIA	2
	IQ4	Modificar inquilino	MEDIA	2

ÉPICA	Administración de Contratos Registrar y administrar los datos de los contratos de alquiler de las distintas propiedades.			Prioridad	Story Points
C	C1	Registrar nuevo contrato		MEDIA	5
	C2	Consultar contratos		MEDIA	3
	C3	Notificación de vencimiento de contrato		BAJA	5

ÉPICA	Administración de Alquileres Registrar y gestionar los datos relacionados a los alquileres de los inmuebles.			Prioridad	Story Points
A	A1	Consultar alquiler		ALTA	3
	A2	Registrar alquiler		ALTA	5
	A3	Actualización del valor del alquiler		BAJA	5
	A4	Registro de pago de alquiler		ALTA	3

ÉPICA	Administración de Usuarios Gestionar la autenticación y autorización al uso de las funcionalidades de los usuarios que ingresan al sistema.			Prioridad	Story Points
U	U1	Inicio y Cierre de sesión		MEDIA	5
	U2	Autorización de usuario		MEDIA	3

ÉPICA	Administración de Servicios Registrar y gestionar los datos relacionados a los servicios de los inmuebles.		Prioridad	Story Points
S	S1	Registrar servicio	ALTA	2
	S2	Registrar pago de servicio	ALTA	5
	S3	Notificación de vencimiento de servicio	BAJA	3
	S4	Registrar monto de un servicio	ALTA	2
	S5	Consultar servicios de inmueble	ALTA	3

ÉPICA	Generación de Reportes y Recibos Generar y emitir reportes relacionados a los alquileres y servicios asociados a los inmuebles.		Prioridad	Story Points
R	R1	Reporte de servicios	MEDIA	5
	R2	Reporte de alquileres pendientes a pagar	MEDIA	5
	R3	Reporte mensual de honorarios	MEDIA	5
	R4	Recibo de servicios y alquiler	MEDIA	8

Story Map

SPRINT 1	SPRINT 2	SPRINT 3	SPRINT 4	SPRINT 5
P1. Registrar datos del propietario	C1: Registrar nuevo contrato	S1: Registrar servicio	IN6: Notificar fecha límite de pago de alquiler y servicios	R1: Reporte de servicios
P2. Modificar datos del propietario	C2: Consultar contrato	S2: Registrar pago de servicio	IN4: Cambiar tipo de inmueble	R2: Reporte de alquileres
P3. Consultar propietarios	U1: Inicio y Cierre de Sesión	S3: Notificación de vencimiento de servicio	IN5: Calcular honorarios	R3: Reporte mensual de honorarios
P4. Dar de baja propietarios	U2: Autorización de usuario	S4: Registrar monto de un servicio	A3: Actualización del valor del alquiler	R4: Recibo de servicios y alquiler
IQ1. Registrar datos del inquilino	IN3. Modificar datos de inmueble	S5: Consultar servicio de un inmueble	A4: Registro de pago de alquiler	C3: Notificación de vencimiento de contrato
IQ2: Consultar inquilinos		A1: Consultar alquiler		
IQ4: Modificar inquilino		A2: Registrar alquiler		
IQ3: Dar de baja inquilinos				
IN1. Registrar datos del inmueble				
IN2. Consultar datos de inmueble				
IN7: Dar de baja inmueble				

Sprint 1

Planificación del Sprint

Fecha de inicio: 10/09/2025

Fecha de fin: 23/09/2025

Duración del sprint: 2 semanas

Scrum Master: José Marcos Rosin

Objetivo del sprint: Desarrollar la estructura básica del sistema, creando los componentes esenciales junto a las primeras funcionalidades de lo que es la creación, eliminación, modificación y consulta de propietarios, inquilinos e inmuebles.

Sprint Backlog

ID	User Story	Story Points
P1	Registrar datos del propietario	3
P2	Modificar datos del propietario	2
P3	Consultar propietarios	2
P4	Registrar baja de propietario	2
IQ1	Registrar datos del inquilino	2
IQ2	Consultar inquilino	2
IQ3	Dar de baja inquilino	2
IQ4	Modificar inquilino	2
IN1	Registrar datos del inmueble	3
IN2	Consultar inmueble	2

IN7	Dar de baja inmueble	3
	SPRINT 1 Puntos estimados:	25

Estimación de capacidad del equipo en el Sprint

	Apellido/ Día	Miér	Jue	Vie	Sáb	Dom	Lun	Mar
SEM 1	Brollo	3	0	3	0	3	1	3
	Calabró	3	0	3	0	3	0	3
	Juncos	3	1	0	0	2	0	5
	Rosin	3	0	3	0	3	1	4
Total Semana 1: 50								
SEM 2	Brollo	3	4	2	0	2	0	3
	Calabró	3	2	3	0	2	0	3
	Juncos	5	3	2	0	3	3	3
	Rosin	3	0	3	0	3	3	4
Total Semana 2: 62								
TOTAL DE HORAS en el Sprint: 112								

Historial de cambios

Fecha	Versión	Descripción	Autor
10/09/2025	1.0	Versión inicial	Equipo