### Projecto2 UdeG Virtual



#### **REPORTE MINUTA**

Ref.: Fecha: OM-001 15-Mar-24

Por: Eq4

#### SITIO: Asistencia Virtual-Videoconferencia

**PROPÓSITO:** Definir los objetivos, metas, asignación de tareas y fechas de los entregables.

FECHA – HORA:	15/Marzo/2024	DURACIÓN:	4 horas
LUGAR:	Asistencia Virtual-Videoconferencia	Responsable:	Carlos Castellanos Hernández (PO)

## Agenda:

- 1. Introducción y objetivos del kickoff.
- 2. Visión del proyecto.
- 3. Alcance del proyecto.
- 4. Entendimiento del cliente.
- 5. Metodología de trabajo.
- 6. Planificación y cronograma.

- 7. Recursos y tecnologías.
- 8. Comunicación y colaboración.
- 9. Riesgos y mitigaciones.
- 10. Expectativas y próximos pasos.

#### **RESUMEN**

El inicio de un proyecto "Kickoff", en el desarrollo de un sistema web implica la etapa de planificación y preparación, donde se establecen los objetivos, alcance, requerimientos y recursos necesarios para llevar a cabo el proyecto. Esto incluye la elaboración de un cronograma, así como la definición de los roles y responsabilidades de cada miembro del equipo. Todo esto con el fin de establecer una base sólida para la culminación de este proyecto digital.

#### **PARTICIPANTES:**

#### PRODUCT OWNER (PO):

• Carlos Castellanos Hernández

### **SCRUM MASTER (SM):**

• Marcos Arturo López Márquez

# **DELEVOPER (DV):**

- Daniel Israel Ruiz Beltrán
- Marcos Arturo López Márquez
- Carlos Castellanos Hernández

# Projecto2 UdeG Virtual

	REPORTE / ACCIONES	Responsable	Acción
1.	Introducción y objetivos del kickoff  1.1 Presentación del equipo y sus roles:  • Se refirman los roles de cada uno de los integrantes del equipo 4.  1.2 Objetivos específicos del kickoff Se presenta de manera forma el objetivo de este proyecto y se asienta las bases para iniciar la creación de sitio web.	PO	INFO
2.	Visión del proyecto:  2.1. Explicación detallada del propósito y la visión del proyecto SPIRT.  2.2. Resumen de los beneficios esperados  • Se espera que el sitio web brinde una experiencia satisfactoria y relevante para los usuarios, cumpliendo con sus necesidades y expectativas del	PO SM	INFO
3.	cliente.  Alcance del proyecto:  3.1. Descripción de los productos o servicios digitales que serán desarrollados.  • El sitio web OM, deberá ser compatible desde cualquier navegador y sistema operativo, así como de adaptarse a cualquier resolución guardando las proporciones y elementos, garantizando una navegación satisfactoria.  • Se guardarán un equilibro entre diseño y performance, para una navegación ágil e intuitiva.  • Se desarrollará una base de datos adaptativa y fácil de manipula.  3.2. Discusión sobre las funcionalidades y características principales.  • El DV en base a su experiencia,  3.3. Límites y exclusiones del alcance del proyecto.  • Se definen los tiempos de los entregables y sí llegará a presentar algún retraso; se discutirá con en SM para redefinir nuevas fechas de entrega, tenía un máximo una semana adicional para la recepción de los entregables.	PO SM DV	Comunicación constante con los miembros de eq4 y SM.
4.	<ul> <li>Entendimiento del cliente:</li> <li>4.1. Análisis de las necesidades y expectativas del cliente.</li> <li>• En base a las reuniones y expectativas de cliente sobre el aspecto y funcionalidad del sitio web Optimus Motors; se fijó el objetivo para este proyecto, con la finalidad de satisfacer las necesidades del cliente.</li> <li>4.2. Resumen de las conversaciones previas con el cliente.</li> <li>• Se presenta una serie de formatos, en donde, puede observar las necesidades a cubrir con este proyecto, así como el enfoque del sitio web hacia sus clientes potenciales.</li> </ul>	PO SM	INFO
5.	Metodología de trabajo: 5.1 Presentación de la metodología de desarrollo a utilizar  • Se trabaja con todo el sistema con cualquier interface de Desarrollo "IDE", se recomienda "Visual Studio Code" y se sincronice/vincule con "GiHub", para un desarrollo integral y dinámico.  5.2 Explicación de los roles y responsabilidades dentro del equipo.  • Dentro de área de desarrollo, se nombra a: Daniel Israel Ruiz Beltrán con jefe de área de "Developer",	DV	INFO

# Projecto2 UdeG Virtual

	responsabilidad de llevar y cumplir con las		
	s entregables.		
entregables. • Se definen ti	na: ración estimada del proyecto y los empo recepción de los entregables, mo prorroga hasta una semana.	PO	INFO
proyecto:  • Se hará uso documentos desarrollado sitio web. 7.2. Asignación de recurs	es decir, con los que se han trabajado	DV	INFO
<ul> <li>Toda la com presencial, s través de ZC instantáneo electrónicos</li> <li>8.2. Programación de reuestado:</li> <li>En base al de</li> </ul>	de comunicación interna y externa: unicación, se realizar de manera no de llevarán constantes videoconferencias a OM, así como el uso de mensajes s con WhatsApp y envío de correo	PO SM DV	Próxima reunión 22 de marzo del 2024
9. Riesgos y mitigaciones: 9.1. Identificación de posi El jefe de área "Deve procedimientos y for expectativas de clier 9.2. Discusión sobre estra contingencia • Se mantendo WhatsApp y y DV, con la	ibles riesgos y obstáculos. eloper", brindará apoyo con emas de trabajo para cumplir con ente y cumplir con las fechas de entrega etegias de mitigación y planes de erá una comunicación constante a través de e correos electrónicos e-mails, entre PO, SM finalidad del mitigar cualquier retraso en os entregables.	DV	INFO
los temas discutidos  Todos los inv comprometo recepción de 10.2. Definición de las acc Cada miemb a realizar, e el DV, depen a desarrolla El SM y DV a se abarque o cliente y en equipo la pa	comprensión y aceptación de la agenda y volucrados aceptan la forma de trabajo y ven a cumplir con las fechas para la velos entregables. viones a seguir después del "kickoff". vo del equipo 4 esta pendiente con la tarea sta será definida de manera particular con vidiente de la especialidad o la parte de sitio	SM DV	Próxima reunión 22 de marzo del 2024