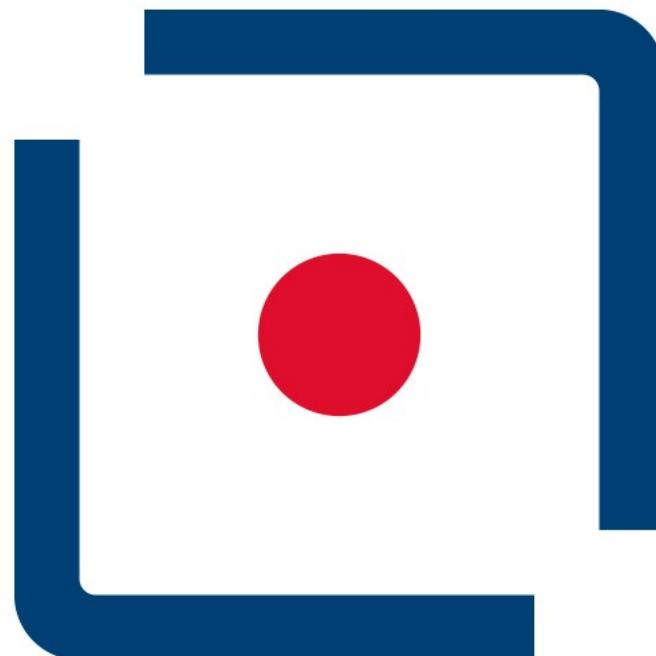




# Universidad de Guadalajara



Actividad integradora 2. El backlog y el spring  
Schedule del proyecto

Equipo 4:

Carlos Hernández

Daniel Ruiz

Marcos López

**Formato Sprint:**

**Product backlog: OPTIMUS MOTOR**

**Elaborado por: Equipo 4:**

**CARLOS CASTELLANOS HERNANDEZ PRODUCT OWNER / DESARROLLADOR**

**MARCOS ARTURO LOPEZ MARQUEZ SCRUM MASTER / DESARROLLADOR**

**DANIEL ISRAEL RUIZ BELTRAN DESARROLLADOR**





## FICHA BACKLOG

# Sprint 1

	Como usuario, quiero una interfaz de usuario atractiva y fácil de usar que me permita navegar por la página web de manera intuitiva y cómoda.
	Como usuario, quiero una experiencia de navegación fluida que me permita encontrar rápidamente la información que necesito sobre las motos disponibles.
	Como usuario, quiero ver imágenes de alta calidad de las motos disponibles para poder evaluar su aspecto visual y características.

Tareas	Día	Horas laborales	Horas de trabajo	Esfuerzo (hrs)	Horas totales	Esfuerzo total (hrs)
Diseño limpio y moderno que refleje la marca y el tema de venta de motos.	29/02/2024	4	4	4	4	4
Uso de colores y tipografías que mejoren la legibilidad y la accesibilidad.	01/03/2024	4	2	2	4	4
Diseño responsive que se adapte a diferentes dispositivos y tamaños de pantalla.	02/03/2024	4	4	4	4	4
Galería de imágenes en la página de detalles de cada moto. Funcionalidad de zoom para examinar las imágenes con más detalle.	03/03//2024	4	4	4	4	4

Crear mockups y prototipos de la interfaz de usuario.	04/03/2024	4	2	2	4	4
Seleccionar paleta de colores y combinaciones tipográficas.	05/03/2024	4	1	1	4	4
Realizar pruebas de usabilidad con usuarios reales para identificar posibles puntos de fricción.	07/03/2024	4	4	4	4	4
Realizar pruebas de accesibilidad para garantizar que el sitio web sea usable para personas con discapacidades.	08/03/2024	4	4	4	4	4
<b>TOTAL</b>		40 horas	23	23	40 horas	40 horas

# Sprint 2

	Como usuario, quiero poder navegar por un catálogo completo de motos disponibles para la venta en la página web.
	Como usuario, quiero poder ver detalles específicos de cada moto en el catálogo para tomar decisiones informadas de compra.
	Como usuario, quiero poder agregar motos al carrito de compras y proceder al proceso de pago de manera fácil y segura.

Tareas	Día	Horas laborales	Horas de trabajo	Esfuerzo (hrs)	Horas totales	Esfuerzo total (hrs)
Desarrollar una base de datos de motos disponibles para la venta.						
Permitir a los usuarios explorar el catálogo completo por marca, modelo, año y precio.						
Desarrollar una página de detalles de la moto que incluya información detallada, como características técnicas, precio y disponibilidad.						
Implementar un carrito de compras						

visible y accesible desde cualquier página del sitio.					
Permitir a los usuarios agregar y eliminar motos del carrito de compras.					
Calcular el total de la compra, incluidos impuestos y gastos de envío, en tiempo real.					
Integrar opciones de pago seguras y variadas para que los usuarios completen su compra.					
Realizar pruebas exhaustivas de la funcionalidad del catálogo y el carrito para garantizar su rendimiento y seguridad.					
<b>TOTAL</b>					

# Sprint 3

	Como usuario, quiero poder ver la disponibilidad de las motos en el catálogo para saber si están en stock antes de tomar una decisión de compra.
	Como usuario, quiero recibir notificaciones cuando una moto que estaba agotada vuelva a estar disponible para compra.
	Como administrador del sitio, quiero poder gestionar fácilmente el inventario de motos para garantizar que la información de disponibilidad sea precisa y actualizada.

Tareas	Día	Horas laborales	Horas de trabajo	Esfuerzo (hrs)	Horas totales	Esfuerzo total (hrs)
Actualizar automáticamente la disponibilidad en tiempo real según las ventas y las actualizaciones de inventario.						
Implementar un sistema de suscripción para que los usuarios interesados en una moto agotada puedan recibir notificaciones por correo electrónico o mensajes push cuando vuelva a estar disponible.						
Enviar notificaciones automáticamente cuando la moto						

que se compró esta lista.					
Desarrollar una interfaz de administración segura para agregar, editar y eliminar motos del inventario.					
Registrar automáticamente las ventas realizadas para ajustar el inventario disponible.					
Crear una interfaz de administración intuitiva y segura para gestionar el inventario de motos.					
<b>TOTAL</b>					

# Sprint 4

	Como administrador del sitio, quiero poder generar facturas automáticamente para las compras realizadas en la página web de venta de motos.
	Como administrador del sitio, quiero poder registrar todas las ventas realizadas a través de la página web para llevar un registro preciso del flujo de efectivo.
	Como administrador del sitio, quiero poder realizar un corte de caja diario para verificar la cantidad de efectivo y las ventas totales del día.

Tareas	Día	Horas laborales	Horas de trabajo	Esfuerzo (hrs)	Horas totales	Esfuerzo total (hrs)
Desarrollar un sistema automatizado que genere facturas detalladas para cada compra realizada.						
Permitir la descarga y envío de las facturas por correo electrónico a los clientes.						
Almacenar información detallada de cada venta, incluyendo la fecha, hora, productos comprados, precio total y datos del cliente.						
Proporcionar una interfaz de administración para consultar y						

filtrar el historial de ventas por fecha, cliente, producto, etc.						
Desarrollar una funcionalidad que calcule automáticamente las ventas totales del día a partir del registro de ventas.						
Mostrar un resumen detallado que incluya el total de efectivo, ventas con tarjeta y ventas totales del día.						
Permitir la impresión y descarga del reporte de corte de caja diario en formato PDF u otro formato adecuado.						
<b>TOTAL</b>						

## El backlog y el spring Schedule del proyecto

**Elaborado por: Equipo 4:**

**CARLOS CASTELLANOS HERNANDEZ PRODUCT OWNER / DESARROLLADOR**

**MARCOS ARTURO LOPEZ MARQUEZ SCRUM MASTER / DESARROLLADOR**

**DANIEL ISRAEL RUIZ BELTRAN DESARROLLADO**

Nombre de la tarea	Características	Responsable	Fecha de inicio	Fecha final	Días	Estado
<b>Sprint 1: Preparación, Diseño Inicial y Desarrollo Front-end</b>	<b>Diseño y Preparación</b>	<b>Carlos Hernández/ Daniel Ruiz</b>	<b>2024-02-29</b>	<b>2024-03-02</b>	<b>2</b>	<b>En progreso</b>
<b>Planning y Kick-off</b>	Reunión de planificación del sprint. Definir los objetivos específicos del sprint. Asignar tareas y responsabilidades. Revisión y ajuste del backlog de productos. Iniciar la investigación de diseño y mercado.	Carlos Hernández/ Daniel Ruiz/ Marcos Lopez	29-Feb	2-Mar	2	Finalizado
<b>Investigación y Benchmarking</b>	Investigar el mercado de venta de motos. Realizar análisis de la competencia y benchmarking. Recopilar referencias de diseño inspirador. Definir los requisitos de diseño basados en las necesidades del usuario y del negocio.	Carlos Hernández/ Daniel Ruiz/ Marcos Lopez	3-Mar	5-Mar	2	En progreso
<b>Creación de Wireframes</b>	Diseñar wireframes básicos de la página principal y páginas clave. Validar los wireframes con el equipo y los interesados. Iterar sobre los wireframes según los comentarios recibidos. Preparar documentación de diseño para la revisión del cliente.	Carlos Hernández/ Daniel Ruiz/ Marcos Lopez	7-Mar	9-Mar	2	Sin empezar

<b>Diseño Visual</b>	<p>Diseñar la interfaz de usuario en base a los wireframes.</p> <p>Definir la paleta de colores, tipografía y estilos visuales.</p> <p>Crear prototipos de alta fidelidad para las páginas principales.</p> <p>Obtener feedback del equipo y realizar ajustes según sea necesario.</p>	Carlos Hernández/ Daniel Ruiz/ Marcos Lopez	11-Mar	13-Mar	2	Sin empezar
<b>Preparación y Configuración</b>	<p>Revisar y aprobar los diseños finales.</p> <p>Configurar el entorno de desarrollo.</p> <p>Establecer la arquitectura de carpetas y archivos.</p>	Carlos Hernández/ Daniel Ruiz/ Marcos Lopez	15-Mar	17-Mar	2	Sin empezar
<b>Desarrollo de la Página Principal</b>	<p>Desarrollar la estructura HTML de la página principal.</p> <p>Implementar estilos CSS basados en el diseño visual.</p> <p>Integrar animaciones y transiciones según sea necesario.</p> <p>Realizar pruebas de rendimiento y compatibilidad.</p>	Carlos Hernández/ Daniel Ruiz/ Marcos Lopez	19-Mar	21-Mar	2	Sin empezar
<b>Desarrollo de Páginas Secundarias</b>	<p>Desarrollar las páginas secundarias (listado de productos, detalles del producto, carrito de compras, etc.).</p> <p>Implementar funcionalidades específicas de cada página (filtros de búsqueda, ordenación, etc.).</p> <p>Asegurar la coherencia visual y de experiencia de usuario en todas las páginas.</p>	Carlos Hernández/ Daniel Ruiz/ Marcos Lopez	23-Mar	25-Mar	2	Sin empezar
<b>Optimización y Pruebas</b>	<p>Optimizar el código para mejorar el rendimiento y la accesibilidad.</p> <p>Realizar pruebas de compatibilidad en diferentes navegadores y dispositivos.</p> <p>Corregir cualquier problema o error encontrado durante las pruebas.</p>	Carlos Hernández/ Daniel Ruiz/ Marcos Lopez	27-Mar	29-Mar	2	Sin empezar

Sprint 2: Catalogo y carrito de compras	Diseño y Preparación	Carlos Hernández/ Daniel Ruiz/ Marcos Lopez	31-Mar	2-Apr	2	Sin empezar
Planning y Kick-off	Reunión de planificación del sprint. Definir los objetivos específicos del sprint. Asignar tareas y responsabilidades. Revisión y ajuste del backlog de productos. Iniciar la investigación de diseño y mercado para el catálogo y carrito de compras.	Carlos Hernández/ Daniel Ruiz/ Marcos Lopez	4-Apr	6-Apr	2	Sin empezar
Diseño del Catálogo	Crear wireframes del catálogo de motos. Definir la estructura de categorías y filtros. Diseñar la página de visualización del producto. Obtener feedback del equipo y stakeholders.	Carlos Hernández/ Daniel Ruiz/ Marcos Lopez	8-Apr	10-Apr	2	Sin empezar
Diseño del Carrito de Compras	Crear wireframes del carrito de compras. Diseñar la página de resumen del pedido. Definir la experiencia de usuario para agregar/quitar productos. Obtener feedback del equipo y stakeholders.	Carlos Hernández/ Daniel Ruiz/ Marcos Lopez	12-Apr	14-Apr	2	Sin empezar
Diseño Visual y Prototipado	Diseñar la interfaz de usuario del catálogo y carrito de compras. Definir la paleta de colores, tipografía y estilos visuales. Crear prototipos de alta fidelidad para el catálogo y carrito de compras. Obtener feedback del equipo y realizar ajustes según sea necesario.	Carlos Hernández/ Daniel Ruiz/ Marcos Lopez	16-Apr	18-Apr	2	Sin empezar
Configuración y Preparación	Revisar y aprobar los diseños finales del catálogo y carrito de compras. Configurar el entorno de desarrollo. Establecer la arquitectura de carpetas y archivos.	Carlos Hernández/ Daniel Ruiz/ Marcos Lopez	20-Apr	22-Apr	2	Sin empezar

<b>Desarrollo del Catálogo</b>	Desarrollar la estructura HTML del catálogo de motos. Implementar estilos CSS basados en el diseño visual. Integrar funcionalidades de filtrado y búsqueda. Realizar pruebas de rendimiento y compatibilidad.	Carlos Hernández/ Daniel Ruiz/ Marcos Lopez	24-Apr	26-Apr	2	Sin empezar
<b>Desarrollo del Carrito de Compras</b>	Desarrollar la estructura HTML del carrito de compras. Implementar estilos CSS basados en el diseño visual. Integrar funcionalidades para agregar/quitar productos. Implementar cálculos de precios y subtotal. Realizar pruebas de rendimiento y compatibilidad.	Carlos Hernández/ Daniel Ruiz/ Marcos Lopez	28-Apr	30-Apr	2	Sin empezar
<b>Integración y Pruebas Finales</b>	Integrar el catálogo y carrito de compras en la página principal. Realizar pruebas de integración y funcionalidad. Corregir cualquier problema o error encontrado durante las pruebas.	Carlos Hernández/ Daniel Ruiz/ Marcos Lopez	2-May	4-May	2	Sin empezar
<b>Sprint 3: Inventario y notificaciones</b>	<b>Diseño y Preparación</b>	Carlos Hernández/ Daniel Ruiz/ Marcos Lopez	6-May	8-May	2	<b>Sin empezar</b>
<b>Planning y Kick-off</b>	Reunión de planificación del sprint. Definir los objetivos específicos del sprint. Asignar tareas y responsabilidades. Revisión y ajuste del backlog de productos. Iniciar la investigación de diseño y mercado para el inventariado y notificaciones.	Carlos Hernández/ Daniel Ruiz/ Marcos Lopez	10-May	12-May	2	Sin empezar
<b>Diseño del Inventario</b>	Crear wireframes del sistema de inventariado. Definir la estructura de la base de datos para el inventario de motos. Diseñar la interfaz de usuario para la gestión del inventario. Obtener feedback del equipo y stakeholders.	Carlos Hernández/ Daniel Ruiz/ Marcos Lopez	14-May	16-May	2	Sin empezar

<b>Diseño de Notificaciones</b>	Crear wireframes para las notificaciones del sistema. Definir los tipos de notificaciones y los eventos que las activarán. Diseñar la interfaz de usuario para la gestión de notificaciones. Obtener feedback del equipo y stakeholders.	Carlos Hernández/ Daniel Ruiz/ Marcos Lopez	18-May	20-May	2	Sin empezar
<b>Diseño Visual y Prototipado</b>	Diseñar la interfaz de usuario del sistema de inventariado y notificaciones. Definir la paleta de colores, tipografía y estilos visuales. Crear prototipos de alta fidelidad para el sistema de inventariado y notificaciones. Obtener feedback del equipo y realizar ajustes según sea necesario.	Carlos Hernández/ Daniel Ruiz/ Marcos Lopez	22-May	24-May	2	Sin empezar
<b>Configuración y Preparación</b>	Revisar y aprobar los diseños finales del inventariado y notificaciones. Configurar el entorno de desarrollo. Establecer la arquitectura de base de datos para el inventario. Configurar el sistema de notificaciones.	Carlos Hernández/ Daniel Ruiz/ Marcos Lopez	26-May	28-May	2	Sin empezar
<b>Desarrollo del Inventario</b>	Desarrollar las funcionalidades de gestión del inventario en el back-end. Implementar la interfaz de usuario del inventariado en el front-end. Realizar pruebas de integración y funcionalidad.	Carlos Hernández/ Daniel Ruiz/ Marcos Lopez	30-May	1-Jun	2	Sin empezar
<b>Desarrollo de Notificaciones</b>	Desarrollar las funcionalidades de gestión de notificaciones en el back-end. Implementar la interfaz de usuario de las notificaciones en el front-end. Realizar pruebas de integración y funcionalidad.	Carlos Hernández/ Daniel Ruiz/ Marcos Lopez	3-Jun	5-Jun	2	Sin empezar

<b>Integración y Pruebas Finales</b>	Integrar el sistema de inventariado y notificaciones en la página principal. Realizar pruebas exhaustivas del sistema completo. Corregir cualquier problema o error encontrado durante las pruebas.	Carlos Hernández/ Daniel Ruiz/ Marcos Lopez	7-Jun	9-Jun	2	Sin empezar
<b>Sprint 4: facturación, inventario de ventas y corte de cajas</b>	<b>Diseño y Preparación</b>	Carlos Hernández/ Daniel Ruiz/ Marcos Lopez	11-Jun	13-Jun	2	Sin empezar
<b>Planning y Kick-off</b>	Reunión de planificación del sprint. Definir los objetivos específicos del sprint. Asignar tareas y responsabilidades. Revisión y ajuste del backlog de productos. Iniciar la investigación de diseño y mercado para la facturación, inventario de ventas y corte de cajas.	Carlos Hernández/ Daniel Ruiz/ Marcos Lopez	15-Jun	17-Jun	2	Sin empezar
<b>Diseño de Facturación</b>	Crear wireframes del sistema de facturación. Definir la estructura de la base de datos para el registro de ventas. Diseñar la interfaz de usuario para la generación de facturas. Obtener feedback del equipo y stakeholders.	Carlos Hernández/ Daniel Ruiz/ Marcos Lopez	19-Jun	21-Jun	2	Sin empezar
<b>Diseño de Inventario de Ventas</b>	Crear wireframes para el control de inventario de ventas. Definir cómo se registrarán las ventas y los movimientos de inventario. Diseñar la interfaz de usuario para la gestión del inventario de ventas. Obtener feedback del equipo y stakeholders.	Carlos Hernández/ Daniel Ruiz/ Marcos Lopez	23-Jun	25-Jun	2	Sin empezar

<b>Diseño de Corte de Cajas</b>	Crear wireframes para el proceso de corte de cajas. Definir los datos necesarios para realizar el corte de cajas. Diseñar la interfaz de usuario para el registro y reporte de corte de cajas. Obtener feedback del equipo y stakeholders.	Carlos Hernández/ Daniel Ruiz/ Marcos Lopez	27-Jun	29-Jun	2	Sin empezar
<b>Configuración y Preparación</b>	Revisar y aprobar los diseños finales de facturación, inventario de ventas y corte de cajas. Configurar el entorno de desarrollo. Establecer la arquitectura de base de datos para el registro de ventas y corte de cajas. Configurar los sistemas de generación de facturas y control de inventario.	Carlos Hernández/ Daniel Ruiz/ Marcos Lopez	1-Jul	3-Jul	2	Sin empezar
<b>Desarrollo de Facturación</b>	Desarrollar las funcionalidades de generación de facturas en el back-end. Implementar la interfaz de usuario de facturación en el front-end. Realizar pruebas de integración y funcionalidad.	Carlos Hernández/ Daniel Ruiz/ Marcos Lopez	5-Jul	7-Jul	2	Sin empezar
<b>Desarrollo de Inventario de Ventas</b>	Desarrollar las funcionalidades de registro de ventas en el back-end. Implementar la interfaz de usuario de inventario de ventas en el front-end. Realizar pruebas de integración y funcionalidad.	Carlos Hernández/ Daniel Ruiz/ Marcos Lopez	9-Jul	11-Jul	2	Sin empezar
<b>Desarrollo de Corte de Cajas</b>	Desarrollar las funcionalidades de registro y reporte de corte de cajas en el back-end. Implementar la interfaz de usuario de corte de cajas en el front-end. Realizar pruebas de integración y funcionalidad	Carlos Hernández/ Daniel Ruiz/ Marcos Lopez	13-Jul	15-Jul	2	Sin empezar

<b>Integración y Pruebas Finales</b>	<p>Integrar todos los sistemas en la página principal.</p> <p>Realizar pruebas exhaustivas del sistema completo.</p> <p>Corregir cualquier problema o error encontrado durante las pruebas.</p> <p>Preparar la entrega para la revisión del cliente.</p>	Carlos Hernández/ Daniel Ruiz/ Marcos Lopez	17-Jul	19-Jul	2	Sin empezar
--------------------------------------	--	---	--------	--------	---	-------------