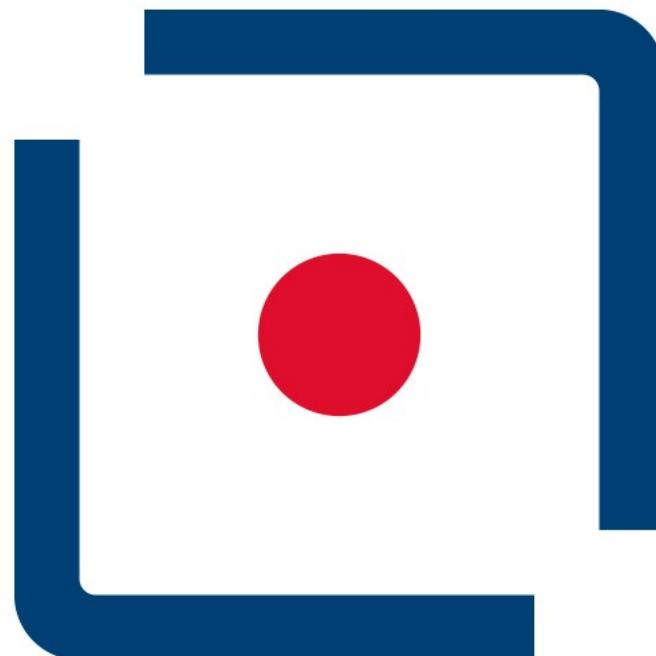




# Universidad de Guadalajara



Actividad 3. Tercera fase de desarrollo, revisión y  
ajuste de los Sprints y el backlog

Unidad 3

Equipo 4

## El backlog y el spring Schedule del proyecto

OPTIMUS MOTOR

**Elaborado por: Equipo 4:**

**CARLOS CASTELLANOS HERNANDEZ PRODUCT OWNER / DESARROLLADOR**

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

**DANIEL ISRAEL RUIZ BELTRAN DESARROLLADOR**

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>	Carlos Hernández/ Daniel Ruiz	29-02-24	15-03-24	15	En progreso
<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	15-Mar	15	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	18-Mar	20-Mar	2	Finalizado
<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	20-Mar	22-Mar	2	Finalizado
<b>Diseño Visual</b>	Diseñar la interfaz de usuario en base a los wireframes. Definir la paleta de colores, tipografía y estilos visuales. Crear prototipos de alta fidelidad para las páginas principales. Obtener feedback del equipo y realizar ajustes según sea necesario.	Carlos Hernández/ Daniel Ruiz/ Marcos Lopez	22-Mar	24-Mar	2	Finalizado
<b>Preparación y Configuración</b>	Revisar y aprobar los diseños finales. Configurar el entorno de desarrollo. Establecer la arquitectura de carpetas y archivos.	Carlos Hernández/ Daniel Ruiz/ Marcos Lopez	24-Mar	26-Mar	2	Finalizado
<b>Desarrollo de la Página Principal</b>	Desarrollar la estructura HTML de la página principal. Implementar estilos CSS basados en el diseño visual. Integrar animaciones y transiciones según sea necesario. Realizar pruebas de rendimiento y compatibilidad.	Carlos Hernández/ Daniel Ruiz/ Marcos Lopez	26-Mar	28-Mar	2	Finalizado
<b>Desarrollo de Páginas Secundarias</b>	Desarrollar las páginas secundarias (listado de productos, detalles del producto, carrito de compras, etc.). Implementar funcionalidades específicas de cada página (filtros de búsqueda, ordenación, etc.). Asegurar la coherencia visual y de experiencia de usuario en todas las páginas.	Carlos Hernández/ Daniel Ruiz/ Marcos Lopez	28-Mar	30-Mar	2	Finalizado

<b>Optimización y Pruebas</b>	Optimizar el código para mejorar el rendimiento y la accesibilidad. Realizar pruebas de compatibilidad en diferentes navegadores y dispositivos. Corregir cualquier problema o error encontrado durante las pruebas.	Carlos Hernández/ Daniel Ruiz/ Marcos Lopez	1-Apr	3-Apr	2	Finalizado
<b>Sprint 2: Catalogo y carrito de compras</b>	<b>Diseño y Preparación</b>	<b>Carlos Hernández/ Daniel Ruiz/ Marcos Lopez</b>	<b>3-Apr</b>	<b>5-Apr</b>	<b>2</b>	<b>Finalizado</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 catálogo y carrito de compras.	Carlos Hernández/ Daniel Ruiz/ Marcos Lopez	5-Apr	7-Apr	2	Finalizado
<b>Diseño del Catálogo</b>	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	7-Apr	9-Apr	2	Finalizado
<b>Diseño del Carrito de Compras</b>	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	9-Apr	11-Apr	2	Finalizado
<b>Diseño Visual y Prototipado</b>	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	11-Apr	13-Apr	2	Finalizado
<b>Configuración y Preparación</b>	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	13-Apr	15-Apr	2	Finalizado
<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	15-Apr	17-Apr	2	Finalizado
<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	17-Apr	19-Apr	2	En progreso
<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	19-Apr	21-Apr	2	Sin empezar

<b>Sprint 3: Desarrollo de Funcionalida- des de Inventario y Notificaciones</b>	<b>Diseño y Preparación</b>	Carlos Hernández/ Daniel Ruiz/ Marcos Lopez	23-Apr	25-Apr	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 el inventariado y notificaciones.	Carlos Hernández/ Daniel Ruiz/ Marcos Lopez	27-Apr	29-Apr	2	Sin empezar
<b>Investigación y Diseño de Inventario y Notificaciones</b>	Investigar requisitos de diseño y mercado para el inventario y las notificaciones. Crear wireframes del sistema de inventariado. Diseñar la interfaz de usuario para la gestión del inventario. Crear wireframes para las notificaciones del sistema. Diseñar la interfaz de usuario para la gestión de notificaciones.	Carlos Hernández/ Daniel Ruiz/ Marcos Lopez	1-May	3-May	2	Sin empezar
<b>Desarrollo de Funcionalida- des</b>	Desarrollar las funcionalidades de gestión del inventario en el back-end. Implementar la interfaz de usuario del inventariado en el front-end. Desarrollar las funcionalidades de gestión de notificaciones en el back-end. Implementar la interfaz de usuario de las notificaciones en el front-end.	Carlos Hernández/ Daniel Ruiz/ Marcos Lopez	5-May	7-May	2	Sin empezar
<b>Integración y Pruebas</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	9-May	11-May	2	Sin empezar
<b>Sprint 4: Desarrollo y Pruebas Finales</b>	<b>Diseño y Preparación</b>	Carlos Hernández/ Daniel Ruiz/ Marcos Lopez	13-May	15-May	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.	Carlos Hernández/ Daniel Ruiz/ Marcos Lopez	17-May	19-May	2	Sin empezar
<b>Investigación y Diseño de Últimas Funcionalida- des</b>	Investigar requisitos de diseño y mercado para la última fase de desarrollo. Crear wireframes para las funcionalidades restantes. Obtener feedback del equipo y stakeholders.	Carlos Hernández/ Daniel Ruiz/ Marcos Lopez	21-May	23-May	2	Sin empezar
<b>Desarrollo de Funcionalida- des Finales</b>	Desarrollar las funcionalidades restantes en el back-end. Implementar las interfaces de usuario finales en el front-end.	Carlos Hernández/ Daniel Ruiz/ Marcos Lopez	25-May	27-May	2	Sin empezar

<b>Pruebas Finales y Preparación para la Entrega</b>	Realizar pruebas exhaustivas del sistema completo. Corregir cualquier problema o error encontrado durante las pruebas. Preparar la entrega para la revisión del cliente. 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	29-May	31-May	2	Sin empezar
<b>Configuración y Preparación</b>	Realizar pruebas exhaustivas del sistema completo. Corregir cualquier problema o error encontrado durante las pruebas. Preparar la entrega para la revisión del cliente.	Carlos Hernández/ Daniel Ruiz/ Marcos Lopez	2-Jun	4-Jun	2	Sin empezar

**Cambios del sprint y backlog:**

Realizamos cambios en el sprint y backlog del proyecto, eliminando las tareas relacionadas con facturación y bases de datos por dos razones principales: limitaciones de tiempo y conocimiento.

Primero, el tiempo es un recurso crucial en cualquier proyecto de desarrollo de software. Con plazos definidos y la necesidad de lanzar la página dentro de un período específico, es fundamental priorizar las tareas que contribuyan directamente a la funcionalidad básica y al lanzamiento inicial del producto. Las funcionalidades de facturación y gestión de bases de datos son importantes, pero pueden ser complejas y consumir mucho tiempo para su implementación. Por lo tanto, es prudente posponer estas características más avanzadas.

En segundo lugar, el conocimiento del equipo también es un factor determinante, es probable que surjan desafíos significativos durante el proceso de implementación. Esto podría resultar en retrasos adicionales, errores y una calidad general inferior del producto final.

En resumen, el ajuste en los sprints se justifica como una medida para maximizar el uso eficiente del tiempo disponible y garantizar que el equipo se enfoque en áreas donde pueda generar el mayor valor con los recursos disponibles, minimizando el riesgo de retrasos y problemas de calidad.



## Calendario de reuniones

TÍTULO Sprint 1  
FECHA Y HORA DE INICIO 2024-03-15

FECHA Y HORA DE FINALIZACIÓN 2024-04-01

### Agenda

FECHA	TEMA	MODERADOR
2024-04-09	Diseño del Carrito de Compras	MARCOS ARTURO LOPEZ MARQUEZ SCRUM MASTER
2024-04-11	Diseño Visual y Prototipado	CARLOS CASTELLANOS HERNANDEZ PRODUCT OWNER
2024-04-13	Configuración y Preparación	DANIEL ISRAEL RUIZ BELTRAN DESARROLLADOR
2024-04-15	Desarrollo del Catálogo	CARLOS CASTELLANOS HERNANDEZ PRODUCT OWNER
2024-04-17	Desarrollo del Carrito de Compras	MARCOS ARTURO LOPEZ MARQUEZ SCRUM MASTER
2024-04-19	Integración y Pruebas Finales	DANIEL ISRAEL RUIZ BELTRAN DESARROLLADOR
2024-04-21	Sprint 3: Desarrollo de Funcionalidades de Inventario y Notificaciones	CARLOS CASTELLANOS HERNANDEZ PRODUCT OWNER
2024-04-23	Planning y Kick-off	MARCOS ARTURO LOPEZ MARQUEZ SCRUM MASTER



### ✓ Lista de comprobación del evento

ELEMENTOS DE LISTA DE COMPROBACIÓN	
✓	Reunión realizada
✗	Reunión pendiente
□	

### ⚙️ Participantes

CARLOS CASTELLANOS HERNANDEZ PRODUCT OWNER / DESARROLLADOR
MARCOS ARTURO LOPEZ MARQUEZ SCRUM MASTER / DESARROLLADOR
DANIEL ISRAEL RUIZ BELTRAN DESARROLLADOR