**Universidad Nacional Mayor de San Marcos**

(Universidad del Perú. Decana de América)

**Facultad de Ingeniería de Sistemas e Informática**

**Escuela Profesional de Ingeniería de Software**

****

**Reporte del Tercer Sprint**

**Asignatura:** Gestión de la configuración del software

**Grupo 4**

**Integrantes:**

Dávila Raffo, Alwin Edu

Espinoza Peralta, Carlos Miguel

Jara Espinoza, Ángela Lucía

Madrid Ruiz, Giacomo Salvador

Mantilla Flores, Shamir

Patricio Julca, Vilberto Alberto

**Docente:** Wong Portillo, Lenis Rossi

Lima, Perú

2024

**Historial de versiones**

| **Fecha** | **Versión** | **Descripción** | **Autor** |
| --- | --- | --- | --- |
| 12/10/2024 | 1.0 | Versión inicial | Jara / Jefe de proyecto |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

**Índice**

[**Introducción 4**](#_fgxgn7hyvcw9)

[**Detalles 4**](#_tbc4flp11k30)

[Duración del sprint 4](#_hsf71rf4nrzz)

[Objetivos del sprint 4](#_g9gpzuxw10l9)

[**Resultados 5**](#_opwst6148wb7)

[Ítems completados 5](#_a2jw0uvrg6v8)

[Ítems no completados 5](#_x6s8iatukz85)

[**Restrospectiva 6**](#_ahhoi6j07j16)

[Actividades que funcionaron 6](#_7k142ibw7zod)

[Actividades que no funcionaron 6](#_cp0eeng7zspu)

[Lecciones aprendidas 6](#_bqg2gas2zmsi)

[Actividades a realizar a continuación 6](#_2r96s5ggtjv4)

[**Conclusiones 7**](#_d8yq0d9y32vu)

Reporte del Tercer Sprint

# Introducción

El presente informe detalla los resultados obtenidos durante el tercer sprint del proyecto EzCommerce desarrollado por la empresa Devsla, el cual estuvo enfocado en el desarrollo de todas las historias de usuario identificadas en la fase de diseño. En este sprint se implementaron las funcionalidades necesarias para cumplir con los requisitos establecidos en las historias de usuario, garantizando un sistema funcional y alineado con los requerimientos del cliente.

# Detalles

## Duración del sprint

El primer hito del proyecto *EzCommerce* tuvo una duración de 40 días, teniendo como fecha de inicio el 5 de octubre del 2024 y finalizando el 14 de noviembre del 2024 según lo establecido por el cronograma del proyecto.

## Objetivos del sprint

* Desarrollar las funcionalidades frontend y backend para todas las historias de usuario definidas en la lista de épicas.
* Integrar los componentes y módulos definidos en el hito de diseño del proyecto.
* Realizar pruebas iniciales de integración para validar el correcto funcionamiento de cada historia de usuario.
* Preparar el sistema para su presentación en una versión beta inicial, permitiendo al cliente una primera experiencia interactiva con la plataforma.

# Resultados

## Ítems completados

La lista de ítems completados a lo largo del sprint son los siguientes:

* Épica 1
* Épica 2
* Épica 3
* Épica 4
* Épica 5
* Épica 6
* Épica 7
* Épica 8
* Documento de prueba de software
* Manual de usuario

## Ítems no completados

No se tienen ítems no completados, todas las actividades planeadas se llevarán a cabo según lo acordado.

# Restrospectiva

## Actividades que funcionaron

* Exponer avances individuales y resolver dudas conjuntamente a través de reuniones.
* Mantener ramas por cada integrante para registrar avances individuales y mantener un flujo de trabajo organizado.
* Tener un canal de comunicación permanente para realizar consultas al equipo de forma rápida.

## Actividades que no funcionaron

* Dejar conceptos incompletos en la lógica de negocio generó problemas en la implementación, lo cual obligó a realizar ajustes sobre la marcha y reestructurar ciertos aspectos.

## Lecciones aprendidas

* Establecer una lógica de negocio clara desde el inicio reduce cambios durante el desarrollo, mejorando la calidad del código y facilitando las pruebas.

## Actividades a realizar a continuación

* Realizar pruebas en un entorno de staging, automatizar el despliegue y tener un plan de contingencia para asegurar un lanzamiento exitoso.
* Gestionar un mantenimiento adecuado que incluya monitoreo regular, la aplicación de parches de seguridad, corrección de errores y optimización del rendimiento.

# Conclusiones

El tercer sprint del proyecto EzCommerce ha sido el hito final y más significativo en el desarrollo de la plataforma, cumpliendo con los objetivos planteados y logrando implementar todas las funcionalidades definidas en las historias de usuario. A pesar de algunos pequeños ajustes necesarios en la lógica de negocio, el equipo pudo adaptarse rápidamente y mantener el progreso sin afectar los plazos ni los entregables. Con todas las épicas completadas y la entrega de los documentos clave, como el manual de usuario y el plan de pruebas de software, el proyecto ha llegado a su fin cumpliendo con las expectativas. La experiencia adquirida durante este sprint, especialmente en términos de la importancia de establecer una lógica de negocio clara y el enfoque en el mantenimiento continuo, será clave para futuras iniciativas. El sistema está listo para ser presentado en su versión beta inicial, marcando un hito importante en el desarrollo de EzCommerce y asegurando una transición exitosa hacia su uso operativo.