**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 Segundo 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 5**](#_ahhoi6j07j16)

[Actividades que funcionaron 5](#_7k142ibw7zod)

[Actividades que no funcionaron 6](#_cp0eeng7zspu)

[Lecciones aprendidas 6](#_bqg2gas2zmsi)

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

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

Reporte del Segundo Sprint

# Introducción

El presente informe detalla los resultados obtenidos durante el segundo sprint del proyecto *EzCommerce* desarrollado por la empresa Devsla, que tuvo como objetivo alcanzar el hito clave de diseño del proyecto. Este sprint inicial estuvo enfocado en el diseño de las distintas estructuras fundamentales para el comienzo de la implementación del proyecto.

# Detalles

## Duración del sprint

El primer hito del proyecto *EzCommerce* tuvo una duración de 22 días, teniendo como fecha de inicio el 20 de septiembre del 2024 y finalizando el 12 de octubre del 2024 según lo establecido por el cronograma del proyecto.

## Objetivos del sprint

* Identificar los elementos que constituyen la arquitectura del proyecto y determinar una comunicación óptima entre ellos.
* Comprender los flujos de trabajo del negocio, las reglas específicas que guiarán las operaciones del sistema y asegurar que todas las funcionalidades reflejen fielmente los objetivos del negocio.
* Diseñar una interfaz de usuario clara e intuitiva y modelar una base de datos escalable que se adapte al proyecto.
* Definir y organizar detalladamente los elementos a implementar en el siguiente hito.

# Resultados

## Ítems completados

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

* Documento de lógica de negocio
* Documento de la arquitectura de software
* Documento de la User Interface
* Documento del modelado de base de datos
* Guía de estilos
* Reporte de QA 2

## 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

* Contemplar tiempo reducido para actividades que requieren larga planificación y constante retroalimentación.

## Lecciones aprendidas

* Es necesario continuar con una retroalimentación directa de avances a través de reuniones para asegurar estar al tanto de cada progreso e identificar problemas.
* Resulta fundamental planificar tiempos con un margen adicional de tiempo para actividades intensas que lo requieran.

## Actividades a realizar a continuación

* Realizar subgrupos backend y frontend para organizar el trabajo de una mejor forma a través de tareas especializadas.
* Implementar cada una de las historias de usuario definidas en el proyecto.
* Garantizar que la implementación de cada módulo del proyecto sea acorde a lo especificado por el cliente.
* Realizar reuniones por cada módulo implementado para verificar y comprender su aporte como componente del proyecto.

# Conclusiones

El segundo sprint del proyecto EzCommerce, desarrollado por Devela, cumplió exitosamente con los objetivos planteados, completando todos los ítems planificados, incluyendo la documentación de la lógica de negocio, la arquitectura de software, el diseño de la interfaz de usuario y el modelado de la base de datos. Estas entregas proporcionan una base sólida para la fase de implementación y demostraron una adecuada gestión del tiempo y los recursos.

Las reuniones periódicas y el uso de ramas individuales fueron estrategias efectivas para asegurar un flujo de trabajo organizado. Sin embargo, se identificó la necesidad de prever más tiempo para actividades que requieren planificación y retroalimentación constante, lo cual será clave en el próximo sprint.

Para el próximo y último hito, se organizarán subgrupos especializados en backend y frontend, se iniciará con la implementación de las historias de usuario, y se realizarán revisiones periódicas para garantizar que cada módulo cumpla con las especificaciones del cliente y se integre correctamente al sistema. De esta forma, el proyecto se encuentra encaminado para una conclusión exitosa de actividades.