

UNIVERSIDAD AUTONOMA GABRIEL RENE MORENO



Grupo N°27

Plataforma Colaborativa para Diseño movil y Generación Automática de Código Frontend para FLUTTER e importación de imagen prototipos para su diseño Frontend

Nombre	Registro
RIBERA SAAVEDRA FRANZ LEONARDO	210205792
RODRIGUEZ VALENCIA JOSE LUIS	213115824

Santa Cruz - Bolivia

Índice

1	SPRINT N° 1	3
1.1	TAREAS A REALIZAR DURANTE EL SPRINT PLANNING (R-2)	3
2	Objetivo del Sprint (definido por el Scrum Máster)	8
3	Planning Poker (estimación de Puntos)	8
3.0.1	ACTIVIDADES A REALIZAR DURANTE LA EJECUCION DEL SPRINT (R-3)	12
3.0.2	REVISION DE SPRINT (R-4)	23
3.0.3	RETROSPECTIVA DE SPRINT (R-5)	24

SPRINT 1

Iniciar el desarrollo del proyecto

1. SPRINT N° 1

1.1. TAREAS A REALIZAR DURANTE EL SPRINT PLANNING (R-2)

1.1.0.1 Historia de Usuario (propone el Product Owner)

PERSONAS Y ROLES DEL PROYECTO - SPRINT 1		
NRO	NOMBRE COMPLETO	ROL
1	RIBERA SAAVEDRA FRANZ LEONARDO	SCRUM MASTER
2	RODRIGUEZ VALENCIA JOSE LUIS	TEAM DEVELOPER

HISTORIA DE USUARIO				
Plataforma Colaborativa para Diseño móvil y Generación Automática de Código Frontend para FLUTTER e importación de imagen prototipos para su diseño Frontend				
ID	Nombre corto de HU	Prioridad	PHU	Estado
H.U.1	Registrar	Baja		Completo
Como :	Usuario			
Quiero :	poder registrarme en el sistema			
Para :	poder acceder a todas las funcionalidades			
Criterios de aplicación :	<ul style="list-style-type: none"> El usuario debe ingresar su nombre, correo electrónico y contraseña. El sistema debe guardar la información del usuario en la base de datos. El sistema debe validar que el correo electrónico no esté registrado. El sistema debe confirmar el registro al usuario. 			
Conversación/Reglas (opcional)				
Aqui la descripcion				
Prototipo/Mockup (opcional)				
<div> <div> <h2>Registrar Usuario</h2> <p>¿Ya tienes una cuenta? Inicia sesion Aqui</p> </div> <div> <p>Name:</p> <input type="text"/> <p>Email:</p> <input type="text"/> <p>Password:</p> <input type="password"/> <p><input type="checkbox"/> Acepto los terminos de servicio y politica de privacidad.</p> <p>Register</p> </div> </div>				
Desarrollador:	RODRIGUEZ VALENCIA JOSE LUIS			

HISTORIA DE USUARIO

Plataforma Colaborativa para Diseño móvil y Generación Automática de Código Frontend para FLUTTER e importación de imagen prototipos para su diseño Frontend

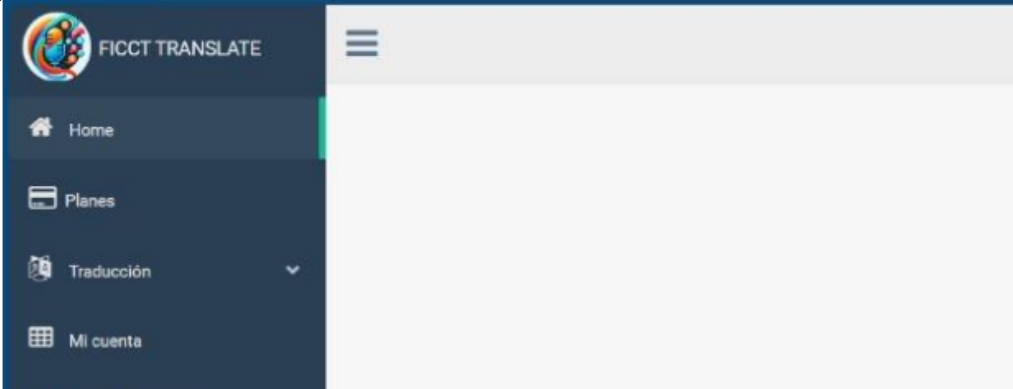


ID	Nombre corto de HU	Prioridad	PHU	Estado
H.U.2	Iniciar sesión	Baja		Completo
Como :	Usuario			
Quiero :	poder iniciar sesión en el sistema			
Para :	poder acceder a todas las funcionalidades			
Criterios de aplicación :	<ul style="list-style-type: none">El sistema debe permitir al usuario ingresar su correo electrónico y contraseña.El sistema debe mostrar un mensaje de error si el usuario ingresa dato incorrectos.El sistema debe permitir al usuario registrarse si no tiene una cuenta.			
Conversación/Reglas (opcional)				
Aqui la descripcion				
Prototipo/Mockup (opcional)				
<div><div><div>Iniciar sesión</div><div>Correo electrónico o número de teléfono:</div><div></div><div>Contraseña:</div><div></div><div>Iniciar sesión</div><div>Register</div><div>Crea una página para una celebridad, una marca o un negocio.</div></div></div>				
Desarrollador:	RIBERA SAAVEDRA FRANZ LEONARDO			

HISTORIA DE USUARIO

Plataforma Colaborativa para Diseño móvil y Generación Automática de Código Frontend para FLUTTER e importación de imagen prototipos para su diseño Frontend



ID	Nombre corto de HU	Prioridad	PHU	Estado
H.U.3	Interfaz de usuario	Baja		Completo
Como :	Usuario			
Quiero :	una interfaz amigable y fácil de usar			
Para :	poder interactuar con el sistema sin complicaciones.			
Criterios de aplicación :	<ul style="list-style-type: none">▪ Menu de navegación claro y accesible.▪ Diseño responsivo para diferentes dispositivos.▪ El sistema debe permitir al usuario ver su perfil y editar su información personal.			
Conversación/Reglas (opcional)				
Aqui la descripcion				
Prototipo/Mockup (opcional)				
				
Desarrollador:	RODRIGUEZ VALENCIA JOSE LUIS			

HISTORIA DE USUARIO

Plataforma Colaborativa para Diseño móvil y Generación Automática de Código Frontend para FLUTTER e importación de imagen prototipos para su diseño Frontend



ID	Nombre corto de HU	Prioridad	PHU	Estado												
H.U.4	Gestión de proyecto	Alta		Completo												
Como :	Usuario															
Quiero :	Gestionar los proyecto asignados o creados															
Para :	para tener controlado todo los proyecto															
Criterios de aplicación :	<div><div></div><div>El sistema debe permitir al usuario crear un nuevo proyecto.</div><div></div><div>El sistema debe permitir al usuario eliminar un o varios proyectos.</div><div></div><div>El sistema debe permitir al usuario editar nombre del proyecto.</div><div></div><div>El sistema debe permitir al usuario agregar colaborador para el proyecto.</div><div></div><div>El sistema debe permitir al usuario eliminar colaborador para el proyecto.</div></div>															
Conversación/Reglas (opcional)																
Aqui la descripcion																
Prototipo/Mockup (opcional)																
<table><tr><th>Usuario</th><th>Email</th><th>Estado</th><th>Actions</th></tr><tr><td>admin</td><td>admin@gmail.com</td><td>activo</td><td><div>Edit State</div></td></tr><tr><td>jisan</td><td>jisan@gmail.com</td><td>activo</td><td><div>Edit State</div></td></tr></table>					Usuario	Email	Estado	Actions	admin	admin@gmail.com	activo	<div>Edit State</div>	jisan	jisan@gmail.com	activo	<div>Edit State</div>
Usuario	Email	Estado	Actions													
admin	admin@gmail.com	activo	<div>Edit State</div>													
jisan	jisan@gmail.com	activo	<div>Edit State</div>													
Desarrollador:	RIBERA SAAVEDRA FRANZ LEONARDO															

2. Objetivo del Sprint (definido por el Scrum Máster)

Implementar las funcionalidades básicas de usuario en la aplicación web, incluyendo el registro, inicio de sesión, la interfaz, gestionar proyecto, .Esto permitirá a los usuarios crear una cuenta, iniciar sesión y gestionar sus proyecto en los que colabora o es administrador.

1. **Registro de usuario:** Implementar un formulario de registro que permita a los usuarios crear una cuenta en la aplicación.
2. **Inicio de sesión:** Implementar un formulario de inicio de sesión que permita a los usuarios acceder a su cuenta.
3. **Interfaz de usuario** Implementar una interfaz intuitiva para el usuario.
4. **Gestionar proyecto:** Implementar la gestion de proyecto para el usuario.

3. Planning Poker (estimación de Puntos)

PLANNING POCKER (SPRINT 1)								
Historias de Usuarios	ANTONIO	FRANZ	JOSE L.	KAREN	SIMON	WILSON	Estado	P.H.U.
H.U.1 Registrar usuario	3	3	3	3	3	3	Hecho	3
H.U.2 Iniciar sesión	1	2	2	2	2	1	Hecho	1,6
H.U.3 Interfaz de usuario	5	3	3	3	5	2	Hecho	3,5
H.U.4 Inhabilitar cuenta	3	3	3	3	3	3	Hecho	3
H.U.5 Cargar audio	13	13	13	13	13	13	Hecho	13
Velocidad Estimada	24,3							
Velocidad Real	total							

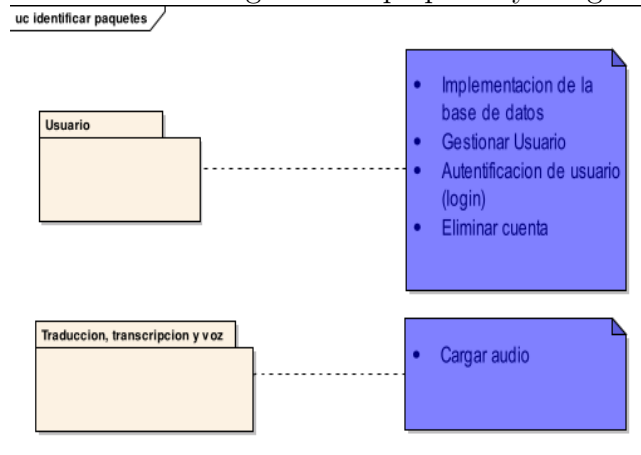
3.0.0.1 SELECCIÓN DE HISTORIAS DE USUARIOS (desarrolladores)

HISTORIA DE USUARIOS SELECCIONADAS - SPRINT 1			
ID	NOMBRE DE H.U.	RESPONSABLE	PRIORIDAD
H.U.1	Registrar Usuario	RODRIGUEZ VALENCIA JOSE LUIS	Baja
H.U.2	Iniciar Sesión	MONTALVAN MEDINA KAREN	Baja
H.U.3	Interfaz de Usuario	SAGREDO CORDOVA SIMON	Baja
H.U.4	Inhabilitar Usuario	SOSSA PESOA JUAN ANTONIO	Baja
H.U.5	Cargar Audio	GUZMAN HONOR WILSON	Alta

3.0.0.2 DISEÑO DE LA SOLUCIÓN (desarrolladores)

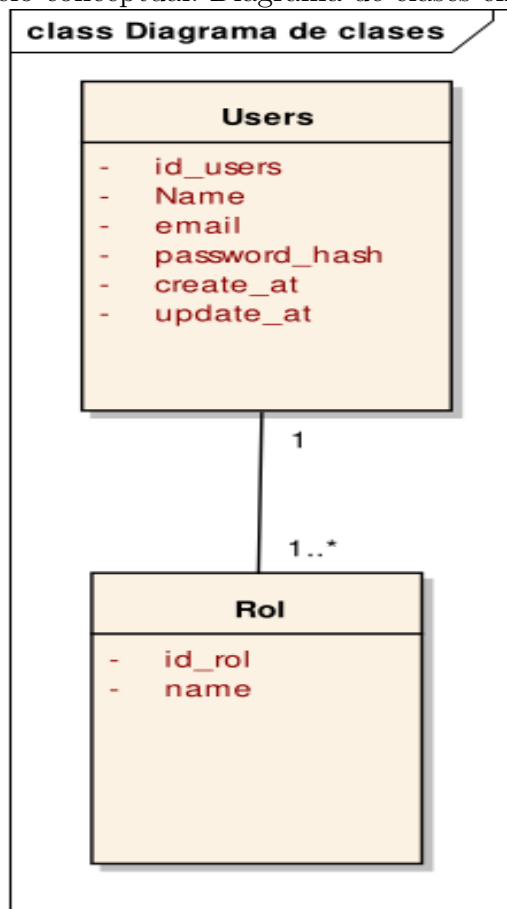
a) Definir/Actualizar el diseño de la arquitectura de software

- Opción 2: Modelos en UML: Diagrama de paquetes y Diagrama de despliegue



b) Definir/Actualizar el diseño de datos

- Modelo conceptual: Diagrama de clases en UML



3.0.0.3 SPRINT BACKLOG

Sprint Backlog				
Objetivo del Sprint:	Implementar las funcionalidades básicas de usuario, asegurando la creación de cuentas, autenticación segura y gestión de datos iniciales para preparar la plataforma para la carga de contenido multimedia			
Sprint numero:	1	Tiempo programado:		15 días
Fecha de Inicio Sprint:	12/mayo/2025	Fecha de finalización Sprint:		25/mayo/2025
ID	Tarea	Estimaciones	Responsable	Estado
SP-1	Registrar Usuario	2 días	RODRIGUEZ VA- LENCIA JOSE LUIS	realizado
SP-2	Iniciar Sesion	1 días	MONTALVAN MEDINA KAREN	realizado
SP-3	Interfaz de Usuario	3 días	SAGREDO COR- DOVA SIMON	realizado
SP-4	Inhabilitar cuenta Usuario	3 días	RODRIGUEZ VA- LENCIA JOSE LUIS	realizado
SP-5	Cargar Audio	6 días	SOSA PESOA JUAN ANTONIO	realizado

3.0.1. ACTIVIDADES A REALIZAR DURANTE LA EJECUCION DEL SPRINT (R-3)

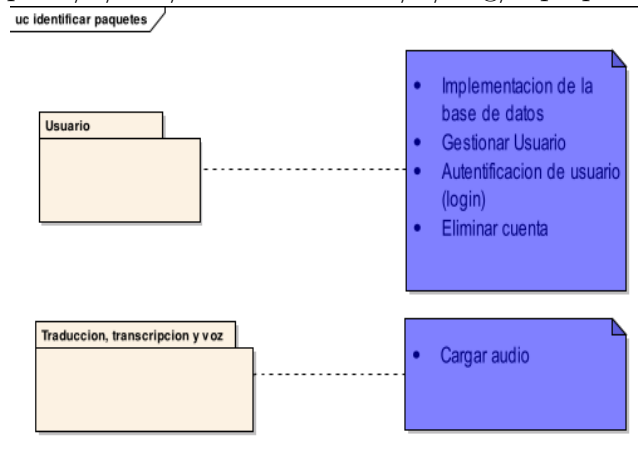
3.0.1.1 Diseño de la arquitectura de software

ño/Sprint/1/R-3/D`H`U`seleccion/Diseo/a”

a) Definir/Actualizar el diseño de la arquitectura de software

- Opción 2: Modelos en UML: Diagrama de paquetes y Diagrama de despliegue

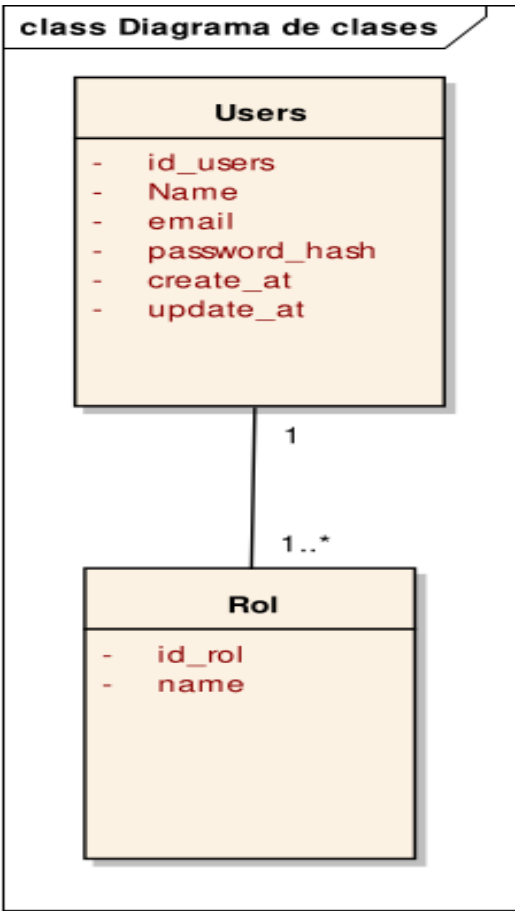
ño/Sprint/1/R-3/D`H`U`seleccion/../../img/d`paquete.png”



b) Definir/Actualizar el diseño de datos

- Modelo conceptual: Diagrama de clases en UML

ño/Sprint/1/R-3/D`H`U`seleccion/../../img/d`clase.png”



SCRUM DIARIO (DAILY SCRUM)

Daily Meeting Sprint 1						
Desarrollador	Pregunta	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes
Franz	¿Qué hice Ayer para contribuir al Sprint?	Planificar reunión equipo	Completar la documentación	Instalacion de las herrma- mientas necesarias	Implementar Autenticacion de usuario	Revision del alcance del sprint
	¿Qué voy hacer hoy para contribuir al Sprint?	Avanzar en la documen- tacion y definir temas a investigar	Buscar herrmamientas necesarias para el desarrollo	Implementar el registro de usuario	Probar diferentes software para la Traducción	Implementar actualizacion de informacion de perfil
	¿Veo algún impedimento que impida lograr el objetivo del Sprint?	Ninguna	Ninguna	Ninguna	Ninguna	Ninguna

Continúa en la siguiente página

Daily Meeting Sprint 1 (continuación)						
Desarrollador	Pregunta	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes
WILSON	¿Qué hice Ayer para contribuir al Sprint?	Reunir y Conocer a los integrantes del grupo	Revisar e investigar sobre las herramientas que se van a usar para el desarrollo del software	Implementar registrar usuario	Revisar documentacion para realizar el diseño de la base de datos	Implementar la Autenticacion de usuario
	¿Qué voy hacer hoy para contribuir al Sprint?	Hablar con todo el equipo sobre la documentacion	Aplicar conocimientos sobre lo investigado.	Entender mas sobre la metodologia SCRUM	Colaborar con el diseño de la base de datos	Implementar actualizacion de informacion de perfil

Continúa en la siguiente página

Daily Meeting Sprint 1 (continuación)						
Desarrollador	Pregunta	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes
	¿Veo algún impedimento que impida lograr el objetivo del Sprint?	Ninguna	Ninguna	Ninguna	Ninguna	Ninguna
	¿Qué hice Ayer para contribuir al Sprint?	Reunir y Conocer a los integrantes del grupo	Revisar e investigar sobre las herramientas que se van a usar para el desarrollo del software	Implementar registrar usuario	Revisar documentación para realizar el diseño de la base de datos	Implementar la Autenticación de usuario

Continúa en la siguiente página

Daily Meeting Sprint 1 (continuación)						
Desarrollador	Pregunta	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes
KAREN	¿Qué voy hacer hoy para contribuir al Sprint?	Hablar con todo el equipo sobre la documentación	Aplicar conocimientos sobre lo investigado.	Entender mas sobre la metodologia SCRUM	Colaborar con el diseño de la base de datos	Implementar actualizacion de informacion de perfil
	¿Veo algún impedimento que impida lograr el objetivo del Sprint?	Ninguna	Ninguna	Ninguna	Ninguna	Ninguna

Continúa en la siguiente página

Daily Meeting Sprint 1 (continuación)						
Desarrollador	Pregunta	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes
JOSE	¿Qué hice Ayer para contribuir al Sprint?	Reunir y Conocer a los integrantes del grupo	Revisar e investigar sobre las herramientas que se van a usar para el desarrollo del software	Implementar registrar usuario	Revisar documentacion para realizar el diseño de la base de datos	Implementar la Autenticacion de usuario
	¿Qué voy hacer hoy para contribuir al Sprint?	Hablar con todo el equipo sobre la documentacion	Aplicar conocimientos sobre lo investigado.	Entender mas sobre la metodologia SCRUM	Colaborar con el diseño de la base de datos	Implementar actualizacion de informacion de perfil

Continúa en la siguiente página

Daily Meeting Sprint 1 (continuación)						
Desarrollador	Pregunta	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes
	¿Veo algún impedimento que impida lograr el objetivo del Sprint?	Ninguna	Ninguna	Ninguna	Ninguna	Ninguna
	¿Qué hice Ayer para contribuir al Sprint?	Reunir y Conocer a los integrantes del grupo	Revisar e investigar sobre las herramientas que se van a usar para el desarrollo del software	Implementar registrar usuario	Revisar documentación para realizar el diseño de la base de datos	Implementar la Autenticación de usuario

Continúa en la siguiente página

Daily Meeting Sprint 1 (continuación)						
Desarrollador	Pregunta	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes
SIMON	¿Qué voy hacer hoy para contribuir al Sprint?	Hablar con todo el equipo sobre la documentación	Aplicar conocimientos sobre lo investigado.	Entender mas sobre la metodologia SCRUM	Colaborar con el diseño de la base de datos	Implementar actualizacion de informacion de perfil
	¿Veo algún impedimento que impida lograr el objetivo del Sprint?	Ninguna	Ninguna	Ninguna	Ninguna	Ninguna

Continúa en la siguiente página

Daily Meeting Sprint 1 (continuación)						
Desarrollador	Pregunta	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes
JUAN	¿Qué hice Ayer para contribuir al Sprint?	Reunir y Conocer a los integrantes del grupo	Revisar e investigar sobre las herramientas que se van a usar para el desarrollo del software	Implementar registrar usuario	Revisar documentacion para realizar el diseño de la base de datos	Implementar la Autenticacion de usuario
	¿Qué voy hacer hoy para contribuir al Sprint?	Hablar con todo el equipo sobre la documentacion	Aplicar conocimientos sobre lo investigado.	Entender mas sobre la metodologia SCRUM	Colaborar con el diseño de la base de datos	Implementar actualizacion de informacion de perfil

Continúa en la siguiente página

Daily Meeting Sprint 1 (continuación)						
Desarrollador	Pregunta	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes
	¿Veo algún impedimento que impida lograr el objetivo del Sprint?	Ninguna	Ninguna	Ninguna	Ninguna	Ninguna

3.0.2. REVISION DE SPRINT (R-4)

Revisión de Sprint	
Nombre del proyecto:	Sistema Avanzado de Transcripción y Traducción Multilingue para Eventos Presenciales y Multimedia con Inteligencia Artificial
Objetivo de la revisión:	Implementar las funcionalidades básicas de usuario, asegurando la creación de cuentas, autenticación segura y gestión de datos iniciales para preparar la plataforma para la carga de contenido multimedia.
Participantes	
Nombre:	Rol
RIBERA SAAVEDRA FRANZ LEONARDO	SCRUM MASTER
GUZMAN HONOR WILSON	PRODUCT OWNER
RODRIGUEZ VALENCIA JOSE LUIS	TEAM DEVELOPER
MONTALVAN MEDINA KAREN	TEAM DEVELOPER
SAGREDO CORDOVA SIMON	TEAM DEVELOPER
SOSSA PESOA JUAN ANTONIO	TEAM DEVELOPER
Presentación del incremento	
Función presentada	Retroalimentación
Registro y Autenticacion de Usuario	¿Tiene validaciones para evitar ingresar datos incorrectos? si, cuenta con validaciones necesarias.
Cargar Audio	¿Realiza correctamente la carga de solo archivos de tipo audio? Si lo realiza, pero solo en formato .wav
Tareas Completadas	

Función presentada	Retroalimentación
Registrar Usuario	Realizado
Autenticación de usuario (Login)	Realizado
Vista del menú (Dashboard)	Realizado
Inhabilitar Cuenta	Realizado
Cargar Audio	Realizado
Para lo que viene	
Transcribir Audio	
Traducir Audio.	
Generar Audio traducido.	
Crear Plan	
Cargar Audio	

3.0.3. RETROSPECTIVA DE SPRINT (R-5)

RETROSPECTIVA DE SPRINT		
Sprint numero	1	Fecha: 25/05/2025
Participantes:		
RIBERA SAAVEDRA FRANZ LEONARDO		
GUZMAN HONOR WILSON		
RODRIGUEZ VALENCIA JOSE LUIS		

MONTALVAN MEDINA KAREN

SAGREDO CORDOVA SIMON

SOSSA PESOA JUAN ANTONIO

Discusión

¿Que salió bien?

Se completó todas las tareas designadas en el Sprint

¿Que no salió bien?

La pérdida de tiempo que tuvimos debido

no tener buenas Coordinaciones para avanzar en el proyecto

¿Qué debemos cambiar para mejorar?

Investigar más para conocer mejor las funcionalidades

Capacitarnos mejor en las herramientas de desarrollo