

UNIVERSIDAD AUTONOMA GABRIEL RENE MORENO



Grupo N°1

Sistema Avanzado de Transcripción y Traducción
Multilingue para Eventos Presenciales y Multimedia con
Inteligencia Artificial

Nombre	Registro
GUZMAN HONOR WILSON	214143325
MONTALVAN MEDINA KAREN ANDREA	211046604
RIBERA SAAVEDRA FRANZ LEONARDO	210205792
RODRIGUEZ VALENCIA JOSE LUIS	213115824
SAGREDO CORDOVA SIMON	215049594
SOSSA PESOA JUAN ANTONIO	210007664



Santa Cruz - Bolivia

Índice

1	METODOLOGIA SCRUM	3
1.1	SPRINT N° 0	4
1.1.1	ACTIVIDADES DE DEFINICION INICIAL (R-1)	4
1.2	SPRINT N° 1	22
1.2.1	TAREAS A REALIZAR DURANTE EL SPRINT PLANNING (R-2)	22
1.2.2	ACTIVIDADES A REALIZAR DURANTE LA EJECUCION DEL SPRINT (R-3)	33
1.2.3	REVISION DE SPRINT (R-4)	41
1.2.4	RETROSPECTIVA DE SPRINT (R-5)	42

SPRINT 0

preparar el entorno y sentar las bases para el
desarrollo del proyecto

1. METODOLOGIA SCRUM

Scrum es un proceso de gestión que reduce la complejidad en el desarrollo de productos para satisfacer las necesidades de los clientes. En el cual, se aplican de manera regular un “conjunto de buenas prácticas para trabajar colaborativamente, en equipo, y obtener el mejor resultado posible de un proyecto”.

Scrum es un marco de trabajo ágil que permite a los equipos de desarrollo entregar productos funcionales en ciclos cortos de trabajo, llamados Sprints. Cada Sprint tiene una duración fija, generalmente de 2 a 4 semanas, y al final de cada Sprint se entrega un incremento del producto que puede ser revisado y evaluado por el cliente.

El marco de trabajo Scrum se basa en tres pilares fundamentales: la transparencia, la inspección y la adaptación. Estos pilares permiten a los equipos de desarrollo trabajar de manera colaborativa y adaptarse a los cambios en los requisitos del cliente.

Scrum se basa en la idea de que los equipos de desarrollo son autoorganizados y multifuncionales, lo que significa que cada miembro del equipo tiene habilidades y conocimientos diversos que les permiten trabajar juntos para lograr un objetivo común.

El marco de trabajo Scrum se compone de roles, eventos y artefactos. Los roles incluyen el Product Owner, el Scrum Master y el equipo de desarrollo. Los eventos incluyen la planificación del Sprint, la reunión diaria, la revisión del Sprint y la retrospectiva del Sprint. Los artefactos incluyen el Product Backlog, el Sprint Backlog y el incremento del producto.

En resumen, Scrum es un marco de trabajo ágil que permite a los equipos de desarrollo trabajar de manera colaborativa y adaptarse a los cambios en los requisitos del cliente. Se basa en la idea de que los equipos de desarrollo son autoorganizados y multifuncionales, y se compone de roles, eventos y artefactos que permiten a los equipos trabajar de manera efectiva y eficiente.

1.1. SPRINT N° 0

1.1.1. ACTIVIDADES DE DEFINICION INICIAL (R-1)

El objetivo principal del “Spint 0” es preparar el entorno y sentar las bases para el desarrollo del proyecto en los siguientes Sprint y es conveniente realizarlo para: Proyectos complejos, Equipos nuevos, Cambios tecnológicos significativos

Definiciones iniciales - Sprint 0 (opcional)	
Id	Tarea
a	Definir el equipo Scrum, multifuncional y auto gestionado
b	Definir el objetivo del producto
c	Identificar los requerimientos iniciales
d	Definir tiempo de duración de Sprint (ideal el mismo tiempo para todos de 2 a 4 semanas)
e	Definir infraestructura tecnológica (hardware y software) para la Gestión del proyecto (Jira , Azure DevOps y similares) como también para el proceso de desarrollo del software
f	Definir patrón de desarrollo que definan actividades técnicas de desarrollo que serán realizadas durante el sprint
g	Esbozar modelos inicial de: Contexto, de Datos y Arquitectura
h	Definición criterios de calidad
i	Generar el Product Backlog (artefacto) , ver ejemplo de formato F3

a) Descripción del equipo SCRUM, multifuncionales y autogestionados con sus respectivas

ROL: SCRUM MÁSTER		
Responsable	Características	Justificación
RIBERA SAAVEDRA FRANZ LEONARDO	Es una persona muy responsable y comprometida con su trabajo, mantiene buena comunicación y coordinación con todo el grupo. Escucha opiniones de todos y nos ayuda en las dudas que tengamos	Tiene más experiencia en el desarrollo de sistemas, actualiza sus conocimientos sobre las herramientas a usar en el proyecto, conoce bien el trabajo de la metodología de Scrum y lo aplica de manera correcta, ayuda de manera equitativa al equipo, tiene buena comunicación y coordinación con el equipo

ROL: PRODUCT OWNER		
Responsable	Características	Justificación
GUZMAN HONOR WILSON	Es una persona responsable y comprometida con el equipo de desarrollo, demuestra predisposición para aclarar cualquier duda acerca del modelo de negocio de la empresa y además tiene la capacidad necesaria para la toma de decisiones.	Tiene el conocimiento respecto al modelo de negocio, puede facilitar entre los requisitos funcionales o no funcionales al momento de añadir al Product backlog, además conoce el flujo de actividades respecto al servicio técnico y tiene la facilidad de negociar con el cliente del producto.

ROL: TEAM DEVELOPER		
Responsable	Características	Justificación
MONTALVAN MEDINA KAREN RODRIGUEZ VALENCIA JOSE LUIS SAGREDO CORDOVA SIMON SOSA PESOA JUAN ANTONIO	Personas comprometida con su trabajo designado, colaborativo y participativo en las reuniones.	Pertenece al team developer. Actualiza sus conocimientos sobre las herramientas en el proyecto, tiene gran conocimiento sobre la metodología de scrum.

b) **Definir el objetivo del producto**

El objetivo del producto es la creación de un software que permita la transcripción y/o traducción de conferencias presenciales, videos y audios con inteligencia artificial.

c) **Identificar los requerimientos iniciales**


■ **Requerimientos funcionales**


- RF-1: El sistema debe permitir la transcripción de conferencias presenciales.
- RF-2: El sistema debe permitir la transcripción de videos.
- RF-3: El sistema debe permitir la transcripción de audios.
- RF-4: El sistema debe permitir la traducción de conferencias presenciales a otro idioma.
- RF-5: El sistema debe permitir la traducción de videos a cualquier idioma que el usuario elija.
- RF-6: El sistema debe permitir la traducción de audios a cualquier idioma que el usuario elija.

d) **Definir tiempo de duración de Sprint (ideal el mismo tiempo para todos de 2 a 4 semanas)**


Definir tiempo de duración de Sprint				
NRO	ACTIVIDAD	FECHA INICIO	FECHA FINALIZACION	DURACION DIAS
1	SPRINT 0	07/MAYO/2025	10/MAYO/2025	3
2	SPRINT 1	12/MAYO/2025	25/MAYO/2025	15
3	SPRINT 2	26/MAYO/2025	08/JUNIO/2025	15
4	SPRINT 3	09/JUNIO/2025	22/JUNIO/2025	15
5	SPRINT 4	23/JUNIO/2025	30/JUNIO/2025	8

e) Definir infraestructura tecnológica (hardware y software) para la Gestión del proyecto


Software para la Gestión de Proyectos: Jira Software		
Logo	CARACTERISTICA	JUSTIFICACION
	<ul style="list-style-type: none"> ■ Herramienta visual para gestionar proyectos ágiles. ■ Visualización de métricas de rendimiento del equipo. ■ Compatibilidad con Git, Bitbucket, Confluence, entre otros. ■ Seguimiento y gestión de versiones de software. 	<p>Este software nos colabora en los eventos scrum (sprint planning, daily sprint, retrospective y sprint review). Además, un proyecto de Jira Software es altamente configurable y se puede personalizar fácilmente para adaptarse a la estructura organizativa, al flujo de trabajo o al nivel de madurez en metodología ágil.</p>

Software de Modelado UML: ENTERPRISE ARCHITECT		
Logo	CARACTERISTICA	JUSTIFICACION
	<ul style="list-style-type: none"> ■ Útil para visualizar, analizar, modelar, probar y mantener todos sus sistemas, software, procesos y arquitecturas. ■ Seguimiento de la implementación de los requisitos del sistema para modelar elementos ■ Buscar e informar sobre los requisitos 	<p>Esta herramienta fue escogida porque cumple todos los requisitos para el diseño UML, a la misma vez el equipo de desarrollo conoce la herramienta casi en su totalidad, lo cual nos ahorrará tiempo con un software que se conoce.</p>


Plataforma de Colaboración para Equipos de Software


Logo	CARACTERISTICA	JUSTIFICACION
	<ul style="list-style-type: none"> ■ Revisión de Código: Colabora de forma continua, fusiona con confianza y ofrece código de calidad. ■ Permisos de Rama: Proporciona un control de acceso granular para tu equipo y garantiza. 	<p>Github es el lugar perfecto para trabajar conjuntamente en el proyecto ,invitando a todo el equipo a colaborar. Donde cada integrante cuenta con su contribucion al desarrollo del software.</p>

Software de Documentación y Reporte:PROJECT LIBRE


Logo	CARACTERISTICA	JUSTIFICACION
	<ul style="list-style-type: none"> ■ Interfaz de Usuario: Similar a Microsoft Project, facilitando la transición para usuarios familiares con esa herramienta. ■ Diagrama de Gantt: Permite la creación y gestión de cronogramas de proyectos. ■ Compatibilidad: Compatible con archivos de Microsoft Project (.mpp) y otros formatos de archivo comunes. ■ Gratis y de Código Abierto: No tiene costo y permite modificaciones por parte de la comunidad de desarrolladores. 	<p>ProjectLibre es una excelente elección para la gestión de proyectos debido a su similitud con Microsoft Project, lo que facilita la adopción por parte de usuarios con experiencia en ese software, además de ser gratuito y de código abierto, lo que permite su personalización y accesibilidad sin costo. Su capacidad para crear diagramas de Gantt, gestionar recursos y costos, establecer líneas base y colaborar en equipo lo convierte en una herramienta robusta y versátil para diversas necesidades de gestión de proyectos.</p>

e) Definir infraestructura tecnológica (hardware y software) para el proceso de desarrollo del software


Lenguaje de Programación: Python		
Logo	CARACTERISTICA	JUSTIFICACION
	<ul style="list-style-type: none"> Los desarrolladores pueden leer y comprender fácilmente los programas de Python debido a su sintaxis básica similar a la del inglés. Python cuenta con una gran biblioteca estándar que contiene códigos reutilizables para casi cualquier tarea. Hay muchos recursos útiles disponibles en Internet si desea aprender Python. 	Lenguaje de programación versátil, fácil de aprender y con una amplia comunidad de apoyo. Su sintaxis clara y legible, junto con su capacidad para ser utilizado en diversas plataformas y sectores, lo convierten en una opción popular para el desarrollo de aplicaciones, análisis de datos, inteligencia artificial y mucho más.

Lenguaje de Programación: JavaScript		
Logo	CARACTERISTICA	JUSTIFICACION
	<ul style="list-style-type: none"> Es Liviano (usa pocos recursos). Multiplataforma, ya que se puede utilizar en Windows, Linux o Mac o en el navegador de tu preferencia. Orientado a objetos y eventos. 	JavaScript va generando tendencia en poder desarrollarse no solo en el navegador, sino también en el servidor, pero para ello necesitaremos y entorno de ejecución.


Framework de python : FLASK

Logo	CARACTERISTICA	JUSTIFICACION
	<ul style="list-style-type: none"> ■ Peso ligero. ■ Sistema de pruebas unitarias ■ OSoporte de extensiones. ■ Compatibilidad con WSGI. 	<p>Flask es un microframework que no requiere librerías externas para implementar sus funcionalidades. Flask viene con un montón de herramientas, tecnologías y bibliotecas necesarias para el desarrollo de aplicaciones web.</p>


Lenguaje de Marcado : HTML 5

Logo	CARACTERISTICA	JUSTIFICACION
	<ul style="list-style-type: none"> ■ APIs de Web Storage (localStorage y sessionStorage) para almacenar datos en el navegador. ■ API para obtener la ubicación del usuario. ■ Soporte Offline: Application Cache y Service Workers para aplicaciones web offline. 	<p>HTML5 es esencial en el desarrollo web moderno por sus nuevas etiquetas semánticas, soporte nativo para audio y video, capacidades gráficas avanzadas, mejoras en formularios y almacenamiento local, y funcionalidades offline. Estas características, junto con su compatibilidad con navegadores modernos y mejor rendimiento, eficientes y accesibles.</p>


Lenguaje de Diseño : CSS

Logo	CARACTERISTICA	JUSTIFICACION
	<ul style="list-style-type: none"> ■ Permite definir colores, fuentes, espaciado, y diseño visual de páginas web. ■ Ayuda a mantener el HTML limpio al separar el diseño visual en un archivo CSS. ■ Facilita la creación de diseños que se adaptan automáticamente a diferentes tamaños de pantalla. 	<p>CSS es fundamental en el desarrollo web porque permite separar la estructura y el contenido de una página HTML de su presentación visual. Esto no solo mejora la mantenibilidad del código al facilitar cambios de diseño sin alterar el contenido, sino que también proporciona control preciso sobre aspectos visuales como colores, fuentes, espaciado y disposición de elementos.</p>


Framework de Diseño : TAILWIND


Logo	CARACTERISTICA	JUSTIFICACION
	<ul style="list-style-type: none"> ■ Utiliza clases de CSS predefinidas para aplicar estilos directamente en el HTML. ■ Permite construir diseños complejos y responsivos sin escribir CSS personalizado. ■ Es altamente personalizable a través de un archivo de configuración para adaptarse a 	<p>Tailwind CSS ofrece una metodología eficiente y directa para el diseño de interfaces web al proporcionar un conjunto extenso de clases de utilidad predefinidas. Esta aproximación permite a los desarrolladores crear y personalizar rápidamente estilos visuales consistentes y responsivos sin la necesidad de escribir CSS personalizado, optimizando así el flujo de trabajo de desarrollo y facilitando la mantenibilidad del código.</p>

Gestor de Base de Datos : POSTGRESQL

Logo	CARACTERISTICA	JUSTIFICACION
	<ul style="list-style-type: none"> ■ Es una base de datos 100 ACID. ■ Incluye herencia entre tablas, por lo que a este gestor de bases de datos se le incluye entre los gestores objeto-relacionales. ■ Copias de seguridad en caliente (Online/hot backups) 	<p>Se eligió PostgreSQL porque es más fácil al trabajar en la nube, es open source al igual que uno de los objetivos de este proyecto. También el equipo de desarrollo tiene experiencia en este motor de BD.</p>

Despliegue del proyecto : AWS (AMAZON WEB SERVICES)

Logo	CARACTERISTICA	JUSTIFICACION
	<ul style="list-style-type: none"> ■ Varias ubicaciones, Amazon EC2 ofrece la posibilidad de colocar instancias en distintas ubicaciones. ■ IHora de alta precisión con el servicio de Amazon Time Sync, ofrece una fuente de hora de alta precisión, fiabilidad y disponibilidad para los servicios de AWS, incluidas las instancias EC2. 	<p>Amazon Elastic Compute Cloud (Amazon EC2) proporciona capacidad de computación escalable bajo demanda en la nube de Amazon Web Services (AWS). El uso de Amazon EC2 reduce los costos de hardware para que pueda desarrollar e implementar aplicaciones con mayor rapidez.</p>

Inteligencia Artificial : GOOGLE TRASLATE		
Logo	CARACTERISTICA	JUSTIFICACION
	<ul style="list-style-type: none"> ■ Traducción de texto: Puedes ingresar texto en un idioma y obtener la traducción correspondiente en otro idioma. La aplicación admite una amplia variedad de idiomas. ■ Traducción por voz: Google Translate permite la traducción de voz. Puedes hablar en un idioma y la aplicación traducirá tu discurso al idioma deseado. ■ Traducción de conversaciones en tiempo real: La función de "Conversación" permite la traducción de voz en tiempo real durante una conversación. Esto puede ser útil para comunicarse con personas que hablan un idioma diferente. 	<p>Google Translate es útil para traducciones rápidas y sencillas, especialmente cuando necesitas entender el significado general de un texto o una conversación. También es una herramienta gratuita y accesible que puede ayudarte a comunicarte con personas que hablan otros idiomas, incluso sin conocer el idioma.</p>

- f) Definir patrón de desarrollo que definan actividades técnicas de desarrollo que serán realizadas durante el sprint

a) **Arquitectura Base**

Se adoptará el patrón de arquitectura **MVC**. Cada sprint técnico incluirá:

- **Modelo:** Definición de la estructura de datos y la lógica de negocio.
- **Vista:** Diseño de la interfaz de usuario y la presentación de datos.
- **Controlador:** Implementación de la lógica de control y la interacción entre el modelo y la vista.

b) **Gestión de la Configuración**

Se utilizarán las siguientes herramientas y procesos para la gestión de la configuración:

- **Control de Versiones:** Utilizar Git para el control de versiones del código fuente.
- **Gestión de Requisitos:** Utilizar Jira para la gestión de requisitos y tareas.
- **Documentación:** Utilizar Confluence para la documentación del proyecto.
- **Gestión de Cambios:** Establecer un proceso de gestión de cambios para controlar las modificaciones en el código y los requisitos.
- **Gestión de Incidencias:** Utilizar Jira para la gestión de incidencias y errores.
- **Gestión de Pruebas:** Utilizar herramientas de pruebas automatizadas para garantizar la calidad del software.
- **Gestión de Despliegue:** Utilizar AWS para el despliegue de la aplicación.

c) **Instalación de Herramientas**

- **Instalación de Python:** Instalar la última versión de Python en el entorno de desarrollo.
- **Instalación de Flask:** Instalar Flask y sus dependencias utilizando pip.
- **Instalación de PostgreSQL:** Instalar PostgreSQL y configurar la base de datos.
- **Instalación de Tailwind CSS:** Instalar Tailwind CSS y configurarlo en el proyecto.
- **Instalación de Google Translate API:** Configurar la API de Google Translate para la traducción automática.

- **Instalación de GitHub:** Configurar GitHub para el control de versiones y la colaboración en el proyecto.
- **Instalación de Enterprise Architect:** Instalar Enterprise Architect para el modelado UML.
- **Instalación de ProjectLibre:** Instalar ProjectLibre para la gestión de proyectos.
- **Instalación de Postman:** Instalar Postman para probar
- **Instalación de Docker:** Instalar Docker para la creación y gestión de contenedores.
- **Instalación de Visual Studio Code:** Instalar Visual Studio Code como editor de código.
- **Creación de proyecto en Jira:** Crear un proyecto en Jira para la gestión de tareas y seguimiento del progreso.
- **Creación de Instancia en AWS:** Crear una instancia EC2 en AWS para el despliegue de la aplicación.

d) **Configuración de Entorno de Desarrollo**

- **Configuración de Entorno Virtual:** Crear un entorno virtual para el proyecto utilizando venv o virtualenv.
- **Configuración de Dependencias:** Instalar las dependencias del proyecto utilizando pip y un archivo requirements.txt.
- **Configuración de Base de Datos:** Configurar la conexión a la base de datos PostgreSQL en el archivo de configuración del proyecto.
- **Configuración de Variables de Entorno:** Configurar las variables de entorno necesarias para el proyecto, como claves API y credenciales de base de datos.
- **Configuración de Docker:** Crear un Dockerfile y un archivo docker-compose.yml para la creación y gestión de contenedores.
- **Configuración de Git:** Configurar el repositorio de Git y crear ramas para el desarrollo.
- **Configuración de Postman:** Configurar Postman para probar

- **Configuración de Google Translate API:** Configurar la API de Google Translate para la traducción automática.
- **Configuración de Enterprise Architect:** Configurar Enterprise Architect para el modelado UML.
- **Configuración de Jira:** Configurar Jira para la gestión de tareas y seguimiento del progreso.
- **Configuración de GitHub:** Configurar GitHub para el control de versiones y la colaboración en el proyecto.
- **Configuración de Instancia en AWS:** Configurar la instancia EC2 en AWS para el despliegue de la aplicación.

Realizar en grupo

g) **Esbozar modelos inicial de: Contexto, de Datos y Arquitectura**

- **Modelo de Contexto:** Definir el contexto del sistema, incluyendo los actores externos y las interacciones con el sistema.
- **Modelo de Datos:** Definir el modelo de datos del sistema, incluyendo las entidades, atributos y relaciones entre ellas.
- **Modelo de Arquitectura:** Definir la arquitectura del sistema, incluyendo los componentes, módulos y su interacción.

h) **Definición criterios de calidad**

- **Correcto:** Cumple con las necesidades que requiere el cliente
- **Eficiente:** El usuario no necesita esforzarse por usar el software
- **Fiabilidad:** El software cumple con las funciones que se establecieron.
- **Usabilidad:** El software es fácil de usar y entender.
- **Mantenibilidad:** El software es fácil de mantener y actualizar.
- **Seguridad e integridad:** El software es seguro y protege la información del usuario.
- **Portabilidad:** El software puede ser utilizado en diferentes plataformas.

i) Generar el Product Backlog (artefacto) , ver ejemplo de formato F3

Product Backlog			
Proyecto		Sistema Avanzado de Transcripción y Traducción Multilingue con IA	
Product Owner		GUZMAN HONOR WILSON	
Versión		1.0	Fecha 11/05/2025
id	Nombre corto del requerimiento	Descripción del requerimiento funcional usando <como> ... <quiero> ... <para>	Prioridad
1	Registrar usuario	Como usuario, quiero registrarme en el sistema para poder acceder a todas las funcionalidades.	Baja
2	Iniciar sesión	Como usuario, quiero poder iniciar sesión en el sistema para acceder a las funcionalidades.	Baja
3	Interfaz de usuario	Como usuario, quiero una interfaz amigable y fácil de usar para poder interactuar con el sistema sin complicaciones.	Baja
4	Inhabilitar cuenta	Como administrador, quiero inhabilitar cuentas de usuario para evitar el uso indebido del sistema.	Baja
5	Cargar audio	Como usuario, quiero cargar un archivo de audio para que el sistema lo transcriba y traduzca.	Alta
6	Transcripción de audio	Como usuario, quiero ver la transcripción del audio en pantalla para tener en formato texto	Alta
7	Traducir audio	Como usuario, quiero ver la traducción del audio en pantalla en formato texto para poder comprender el contenido.	Alta
8	Generar y exportar audio traducido	Como usuario, quiero poder escuchar y descargar el audio traducido para volver a usarlo en otra ocasion.	Alta

id	Nombre corto del requerimiento	Descripción del requerimiento funcional usando <como> ... <quiero> ... <para>	Prioridad
9	Crear Plan	Como administrador, quiero poder crear un plan de suscripción para los usuarios para que puedan acceder a diferentes funcionalidades según el plan elegido.	Media
10	Modificar Plan	Como administrador, quiero poder modificar un plan de suscripción para actualizar los precios o funcionalidades.	Media
11	Eliminar Plan	Como administrador, quiero poder eliminar un plan de suscripción para evitar que los usuarios se suscriban a él.	Media
12	Capturar audio	Como usuario, quiero poder capturar audio en tiempo real para que el sistema lo transcriba y traduzca.	Alta
13	Transcripción en tiempo real	Como usuario, quiero ver la transcripción del audio del presentador en pantalla para poder seguir el contenido aunque no escuche claramente.	Alta
14	Traducción en tiempo real	Como usuario, quiero ver la traducción del audio del presentador en pantalla para poder seguir el contenido aunque no escuche claramente.	Alta
15	Registrar suscripción	Como usuario, quiero poder registrarme en un plan de suscripción para acceder a todas las funcionalidades del sistema.	Alta
16	Modificar suscripción	Como usuario, quiero poder modificar mi plan de suscripción para cambiar a otro plan.	Alta
17	Cancelar suscripción	Como usuario, quiero poder cancelar mi plan de suscripción para dejar de pagar por el servicio.	Alta

id	Nombre corto del requerimiento	Descripción del requerimiento funcional usando <como> ... <quiero> ... <para>	Prioridad
18	Gestionar pagos	Como usuario, quiero poder gestionar mis pagos para poder ver mis facturas y pagos realizados.	Media
19	Cargar video	Como usuario, quiero poder cargar un archivo de video para que el sistema lo transcriba y traduzca.	Media
20	Transcribir video	Como Usuario, quiero ver la transcripción del video en pantalla para que pueda ser traducido posteriormente.	Media
21	Traducir video	Como Usuario, quiero ver la traducción del video cargado en pantalla para poder comprender el contenido.	Media
22	Generar y exportar audio traducido	Como usuario, quiero poder escuchar y descargar el audio traducido para volver a usarlo en otra ocasion.	Media

SPRINT 1

Iniciar el desarrollo del proyecto

1.2. SPRINT N° 1

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

Tareas a realizar durante el Sprint Planning	
Id	Tarea
a	<p>El Product Owner (PO) propone cómo el producto podría aumentar su valor y utilidad en el Sprint actual explicando las Historias de Usuario (HU) candidatas a desarrollar durante la ejecución del Sprint (usar las 3C Card, Conversation, Confirmation)</p> <p>Comentario: Aquí acontece la actividad de análisis esencial para comprender los requerimientos, por lo que si se ve conveniente y útil generar/actualizar el modelo de contexto (puede ser el diagrama general de casos de uso) para tener una vista más abstracta de lo que proporciona las Historias de Usuario</p> <p>Ver ejemplo de formato para especificar historias de usuario F4</p>
b	El equipo Scrum define objetivo del Sprint
c	Los desarrolladores estiman los Puntos de Historia de Usuario para cada HU para saber con cuanto se pueden comprometer a completar en el Sprint (usar Planning Poker)
d	Los desarrolladores seleccionan las HU a desarrollar en el presente Sprint
e	<p>Los desarrolladores definen la solución en términos de diseño esencial</p> <p>a) Definir/Actualizar el diseño de la arquitectura de software</p> <p>Modelos resultados sugeridos:</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Opción 1: Modelos en C4: Niveles 1, 2 y 3 ■ Opción 2: Modelos en UML: Diagrama de paquetes y Diagrama de despliegue <p>b) Definir/Actualizar el diseño de datos</p> <p>Modelo resultado:</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Modelo conceptual: Diagrama de clases en UML <p>Comentario: Aquí acontece actividades diseño esencial para definir la solución y como será implementado el software, también se puede detallar y/o actualizar el diseño durante la ejecución del Sprint (R-3)</p>
f	Generar el Sprint Backlog (artefacto), Ver formato ejemplo F5

1.2.1.1 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	GUZMAN HONOR WILSON	PRODUCT OWNER
3	MONTALVAN MEDINA KAREN	TEAM DEVELOPER
4	RODRIGUEZ VALENCIA JOSE LUIS	TEAM DEVELOPER
5	SAGREDO CORDOVA SIMON	TEAM DEVELOPER
6	SOSSA PESOA JUAN ANTONIO	TEAM DEVELOPER

HISTORIA DE USUARIO				
Sistema Avanzado de Transcripción y Traducción Multilingue para Eventos Presenciales y Multimedia con Inteligencia Artificial				
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

Sistema Avanzado de Transcripción y Traducción Multilingue para Eventos
Presenciales y Multimedia con Inteligencia Artificial

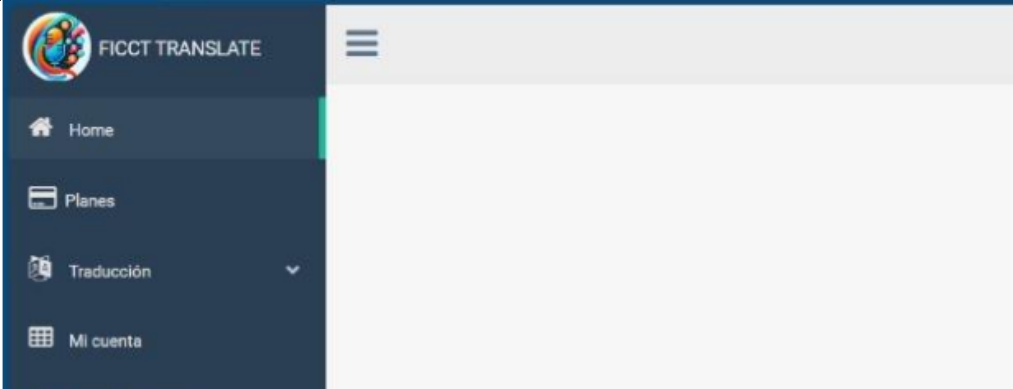


ID	Nombre corto de HU	Prioridad	PHU	Estado
H.U.2	Iniciar sesión	Baja		Completo
Como :	Usuario			
Quiero :	poder iniciar sesión en el sistema			
Para :	poder acceder a todas las funcionalidades			
Criterios de aplicación :	<ul style="list-style-type: none">El sistema debe permitir al usuario ingresar 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:	MONTALVAN MEDINA KAREN			

HISTORIA DE USUARIO

Sistema Avanzado de Transcripción y Traducción Multilingue para Eventos
Presenciales y Multimedia con Inteligencia Artificial



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:	SAGREDO CORDOVA SIMON			

HISTORIA DE USUARIO																
Sistema Avanzado de Transcripción y Traducción Multilingue para Eventos Presenciales y Multimedia con Inteligencia Artificial																
ID	Nombre corto de HU	Prioridad	PHU	Estado												
H.U.4	Inhabilitar cuenta	Baja		Completo												
Como :	Administrador															
Quiero :	inhabilitar cuentas de usuario															
Para :	dar de baja a usuarios.															
Criterios de aplicación :	<ul style="list-style-type: none"> El sistema debe permitir al administrador ver la lista de usuarios. El sistema debe permitir al administrador inhabilitar cuentas de usuario. El sistema debe permitir al administrador habilitar cuentas de usuario. 															
Conversación/Reglas (opcional)																
Aqui la descripcion																
Prototipo/Mockup (opcional)																
<table border="1"> <thead> <tr> <th>Usuario</th> <th>Email</th> <th>Estado</th> <th>Actions</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>admin</td> <td>admin@gmail.com</td> <td>activo</td> <td>Edit State</td> </tr> <tr> <td>jisan</td> <td>jisan@gmail.com</td> <td>activo</td> <td>Edit State</td> </tr> </tbody> </table>					Usuario	Email	Estado	Actions	admin	admin@gmail.com	activo	Edit State	jisan	jisan@gmail.com	activo	Edit State
Usuario	Email	Estado	Actions													
admin	admin@gmail.com	activo	Edit State													
jisan	jisan@gmail.com	activo	Edit State													
Desarrollador:	SOSSA PESOA JUAN ANTONIO															

HISTORIA DE USUARIO				
Sistema Avanzado de Transcripción y Traducción Multilingue para Eventos Presenciales y Multimedia con Inteligencia Artificial				
ID	Nombre corto de HU	Prioridad	PHU	Estado
H.U.5	Cargar audio	Alta		Completo
Como :	Usuario			
Quiero :	cargar un archivo de audio			
Para :	que el sistema lo transcriba y traduzca.			
Criterios de aplicación :	<ul style="list-style-type: none">■ El sistema debe permitir al usuario cargar un archivo de audio.■ El sistema debe permitir al usuario cargar un archivo de audio en formato mp3, WAV.■ El sistema debe permitir al usuario cargar un archivo de audio de hasta 10 MB.■ El sistema debe permitir al usuario cargar un archivo de audio de hasta 10 minutos.			
Conversación/Reglas (opcional)				
Aqui la descripcion				
Prototipo/Mockup (opcional)				
<div><div>Arrastra y suelta tu video aquí o haz clic para seleccionarlo</div><div><div>Idioma Entrada</div><div>Idioma Salida</div><div>Subir Video</div><div>Nuevo Video</div></div></div>				
Desarrollador:	GUZMAN HONOR WILSON			

1.2.1.2 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, Inhabilitar cuenta y el Cargar audio. Esto permitirá a los usuarios crear una cuenta, iniciar sesión y cargar audio en la aplicación.

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. **Inhabilitar cuenta:** Implementar una funcionalidad que permita al administrador inhabilitar cuenta de usuario.
5. **Cargar audio:** Implementar una funcionalidad que permita a los usuarios cargar audio en la aplicación.

1.2.1.3 Planning Poker (estimación de Puntos)

PLANNING POKER (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							

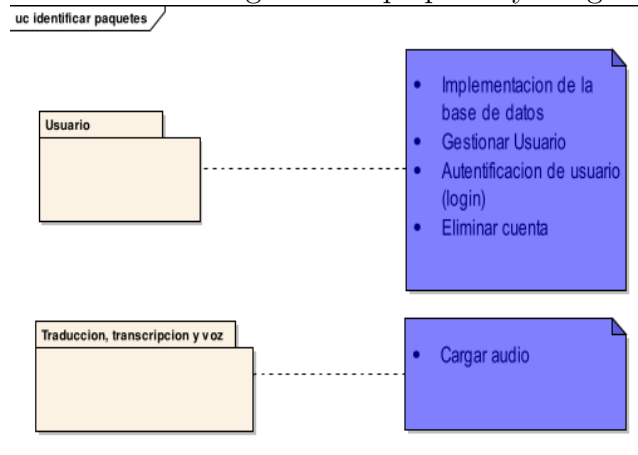
1.2.1.4 SELECCIÓN DE HISTORIAS DE USUARIOS (desarrolladores)

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

1.2.1.5 DISEÑO DE LA SOLUCIÓN (desarrolladores)

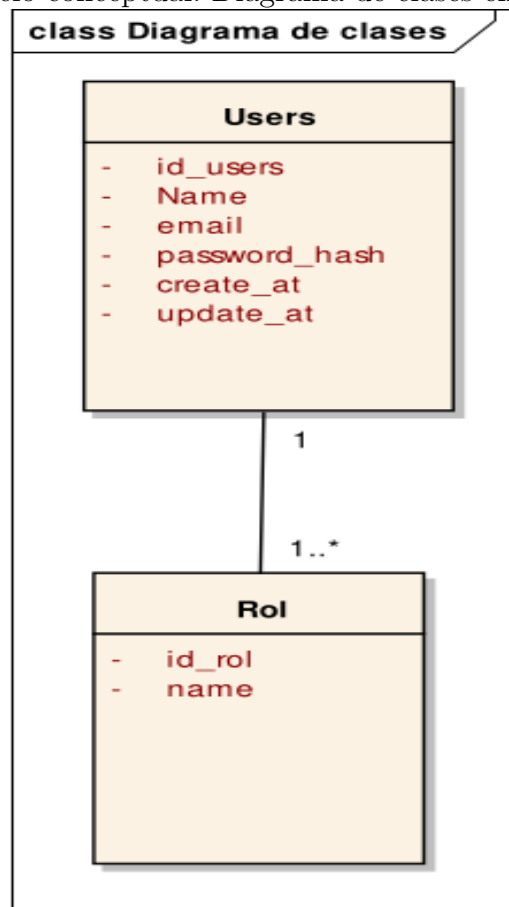
a) Definir/Actualizar el diseño de la arquitectura de software

- 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



1.2.1.6 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

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

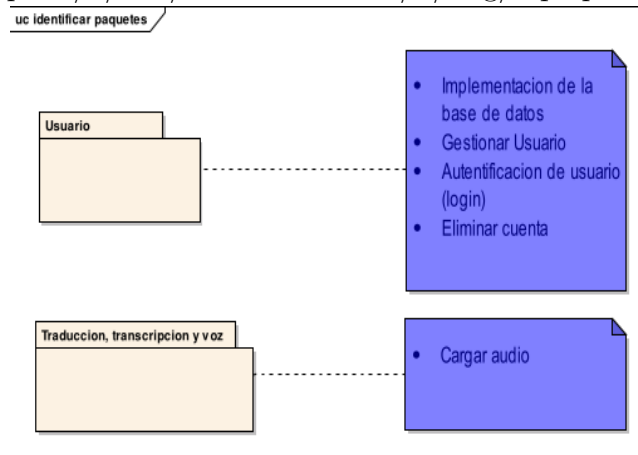
1.2.2.1 Diseño de la arquitectura de software

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

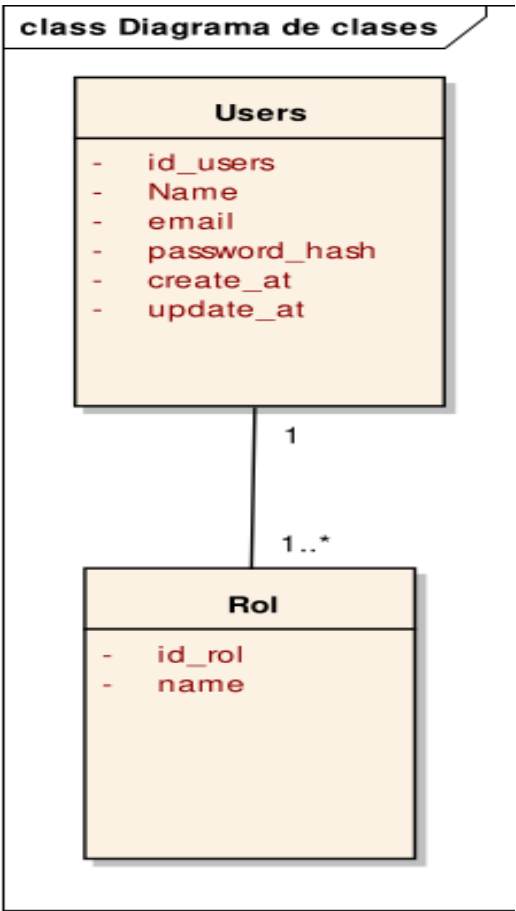
ño/Sprint/1/R-3/D`H`U`seleccion/../../img/d`paquete.png”



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 documentación para realizar el diseño de la base de datos	Implementar la Autenticación de usuario
	¿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 actualización de información 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
KAREN	¿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
	¿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 actualización de información 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 documentación para realizar el diseño de la base de datos	Implementar la Autenticación de usuario
	¿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 actualización de información 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
SIMON	¿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
	¿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 actualización de información 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 documentación para realizar el diseño de la base de datos	Implementar la Autenticación de usuario
	¿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 actualización de información de perfil
	¿Veo algún impedimento que impida lograr el objetivo del Sprint?	Ninguna	Ninguna	Ninguna	Ninguna	Ninguna

1.2.3. 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 Autenticación 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

1.2.4. RETROSPECTIVA DE SPRINT (R-5)

RETROSPECTIVA DE SPRINT			
Sprint numero	1	Fecha:	25/05/2025
<p>Participantes:</p> <p>RIBERA SAAVEDRA FRANZ LEONARDO</p> <p>GUZMAN HONOR WILSON</p> <p>RODRIGUEZ VALENCIA JOSE LUIS</p> <p>MONTALVAN MEDINA KAREN</p> <p>SAGREDO CORDOVA SIMON</p> <p>SOSSA PESOA JUAN ANTONIO</p>			
Discusión			
¿Que salióbien?	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		