

Horizon

Product: ManageWise

UNIVERSIDAD PERUANA DE CIENCIAS APLICADAS



Ingenieria de Software

5to ciclo

Desarrollo de Aplicaciones Open Source

Sección: WS53

Profesor: Juan Antonio Flores Moroco

Informe de Trabajo Final

"Horizon"

"ManageWise"

Integrantes:

- Estefano Oscar Jaque Peña - u202225466
- Diego Rolin Acuña Tomas - u202221436
- John Telesforo Arevalo Meza - u202117377
- Valentino Sandoval Paiva - u20211a962
- Sergio André Gómez Vallejos - u20221d401

Agosto, 2024

Url del proyecto: <https://github.com/Horizon-ManageWise/Horizon>

Registro de Versiones del Informe

Version	Fecha	Autor	Descripción
TB1	26/08/2024	Estefano Jaque	Desarrollé el Lean UX Problem Statements,Lean UX Assumptions,Diseño de entrevistas,Cooperadores y Estrategias y tácticas frente a competidores
TB1	05/09/2024	Estefano Jaque	Desarrollé las User Stories,Product Backlog, Class Diagrams, Class Dictionary, Database Diagram, Sprint Planning 1, Sprint Backlog 1
TB1	29/08/2024	Valentino Sandoval Paiva	Desarrollé la Descripción de la Startup, Solution Profile, el registro de una entrevista a un usuario del segmento 1 y 2, y realicé una entrevista.
TB1	05/09/2024	Valentino Sandoval Paiva	Desarrollé el Empathy Mapping, User Task Matrix, Style Guidelines y Software configuration Management

Version	Fecha	Autor	Descripción
TB1	25/09/2024	Diego Rolin Acuña Tomas	Realice el Startup Profile. Completando los antecedentes y problemática
TB1	27/09/2024	Diego Rolin Acuña Tomas	Realice las entrevistas. Grabando y resumiendo para el Registro de entrevistas.
TB1	1/09/2024	Diego Rolin Acuña Tomas	Complete el Ubiquitous Language. Realice el Domain-Driven Software Architecture al finalizar el Software Architecture Context Diagram, Software Architecture Container Diagrams y Software Architecture Components Diagrams.
TB1	6/09/2024	Diego Rolin Acuña Tomas	Desarrolle el Sprint 1, al desarrollar el Sprint Planning 1, Testing Suite Evidence for Sprint Review, Execution Evidence for Sprint Review, Services Documentation Evidence for Sprint Review, Software Deployment Evidence for Sprint Review y Team Collaboration Insights during Sprint.
TB1	8/09/2024	Diego Rolin Acuña Tomas	Desarrolle el Landing Page, cumpliendo los User Stories que me delegaron.
TB1	29/08/2024	John Arévalo	Desarrolle los as-is y to-be scenarios, además del registro de 1 entrevista por segmento objetivo.
TB1	6/09/2024	John Arévalo	Desarrolle los wireframes y mockups de la landing page, además de los wireframes, mockups, wireflows y user flows diagrams para la aplicación web.
TB1	11/10/2024	Sergio Gómez	Desarrolle los mockups de la landing pagE, Landing Page Wireframe, conclusiones , Student Ourtcome.
TB1	8/09/2024	John Arévalo	Desarrolle el Landing Page, cumpliendo los User Stories que me delegaron.

Project Report Collaboration Insights

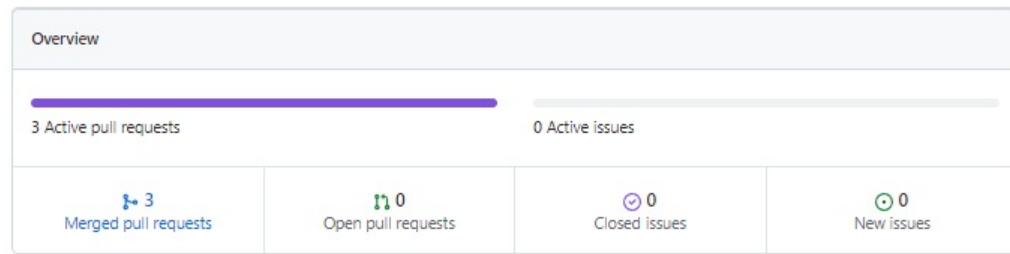
URL de la organización del proyecto	URL del repositorio del reporte
https://github.com/Horizon-ManageWise	https://github.com/Horizon-ManageWise/Horizon.git

TP1: Se han realizado todas las tareas asignadas para la entrega del TP1, las cuales se encuentran registradas en el repositorio de Github de la organización del equipo bajo el enlace <https://github.com/Horizon-ManageWise>. Para elaborar el informe cada miembro corrigió y añadió puntos que se debían mejorar de la anterior entrega en el siguiente repositorio: <https://github.com/Horizon-ManageWise/Horizon.git>, de la misma manera para el desarrollo de la landing page se trabajó en este repositorio: <https://github.com/Horizon-ManageWise/LandingPage.git>. Sin embargo, para el desarrollo de la Landing page tuvimos una modificación este último mes al integrarse un nuevo miembro al equipo y aportar con ideas nuevas para la landing page. Por ende, se muestran capturas de los commits del mes pasado y de este mes.

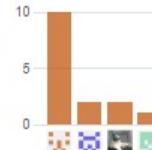
Vista de commits: Landing page:

October 9, 2024 – October 16, 2024

Period: 1 week ▾



Excluding merges, **4 authors** have pushed **14 commits** to main and **15 commits** to all branches. On main, **10 files** have changed and there have been **112 additions** and **40 deletions**.

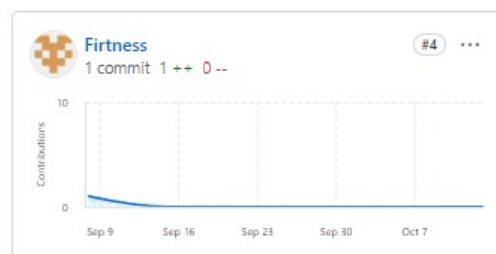
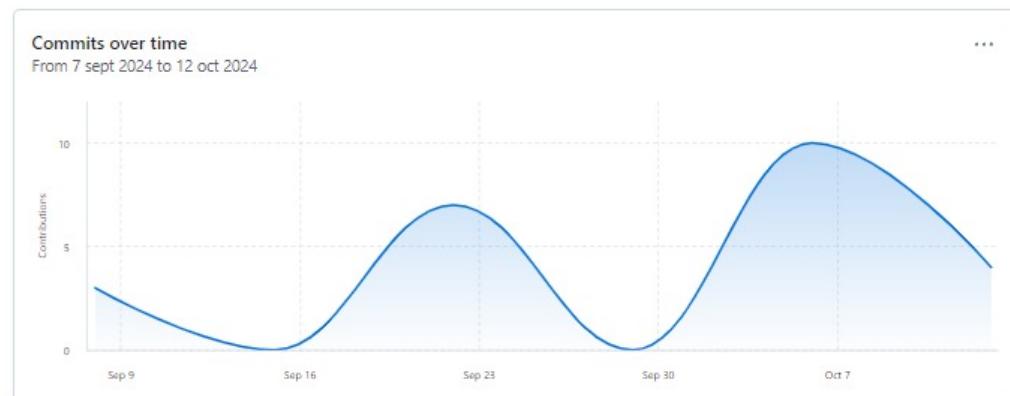


Contributors (Beta) Give feedback

Contributions per week to main, excluding merge commits

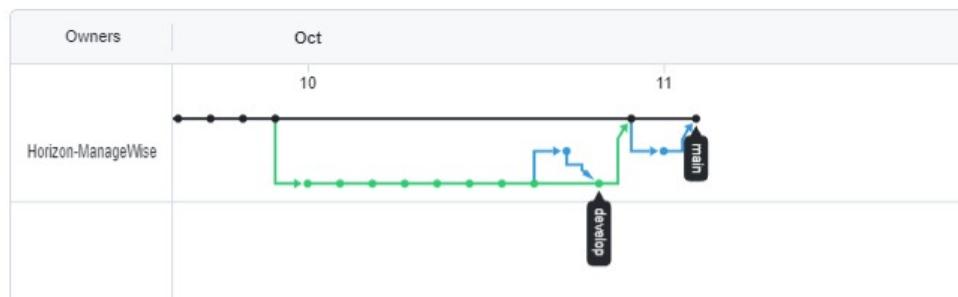
Period: All ▾

Contributions: Commits ▾



Network graph

Timeline of the most recent commits to this repository and its network ordered by most recently pushed to.



- Estefano Oscar Jaque Peña: 1
- Diego Rolin Acuña Tomas: 1
- John Telesforo Arevalo Meza: 10
- Valentino Sandoval Paiva: 1
- Sergio André Gómez Vallejos: 8

Issues

Error en el merge entre las ramas development y main #62

Firtness opened this issue 3 weeks ago - 0 comments

Description detailed:
Durante el intento de hacer merge de la rama development en main, se produjeron conflictos que no fueron resueltos correctamente. Esto resultó en la duplicación de partes del código y la eliminación de otras secciones en ciertos archivos.

-Detalles del error:

1. Duplicación de código:
Secciones de código en los archivos y fueron duplicadas.
2. Eliminación inesperada de código:
Secciones del archivo fueron eliminadas de forma inesperada.

-Simulación:
1.Hacer checkout a la rama main.
2.Intentar hacer merge de la rama development con el siguiente comando:

```
git merge development
```

3.Revisar los archivos afectados mencionados anteriormente.

-Resultado esperado:
El código de development debería integrarse en main sin duplicación ni pérdida de información.

-Resultado actual:
Secciones de código fueron duplicadas y otras eliminadas después del merge.

Possibles soluciones:
Revisar los conflictos generados durante el merge y resolverlos manualmente.
Revertir el merge y realizar un nuevo intento, asegurando que los conflictos se resuelvan adecuadamente.

Assignees: No one—assign yourself

Labels: None yet

Projects: None yet

Milestone: None yet

Development: Create a branch for this issue or link a pull request.

Notifications: Customize

You're not receiving notifications from this thread.

1 participant

Lock conversation

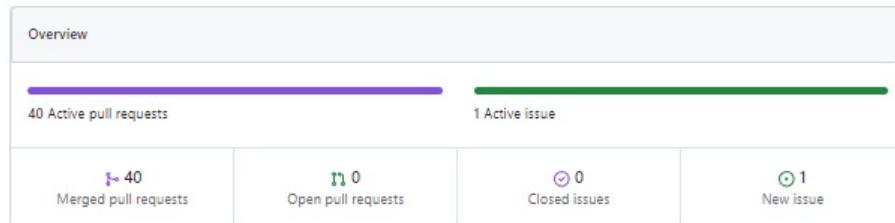
Pin issue

Transfer issue

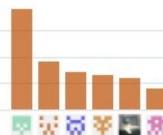
Report:

September 16, 2024 – October 16, 2024

Period: 1 month ▾



Excluding merges, 6 authors have pushed 97 commits to main and 103 commits to all branches. On main, 171 files have changed and there have been 1,440 additions and 743 deletions.

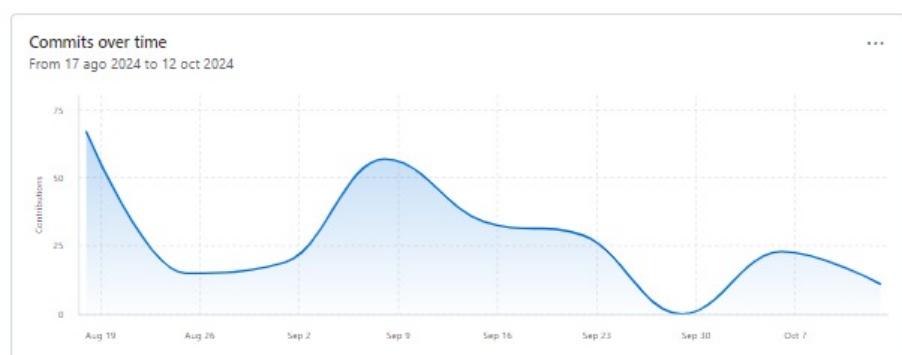


Contributors (Beta) Give feedback

Contributions per week to main, excluding merge commits

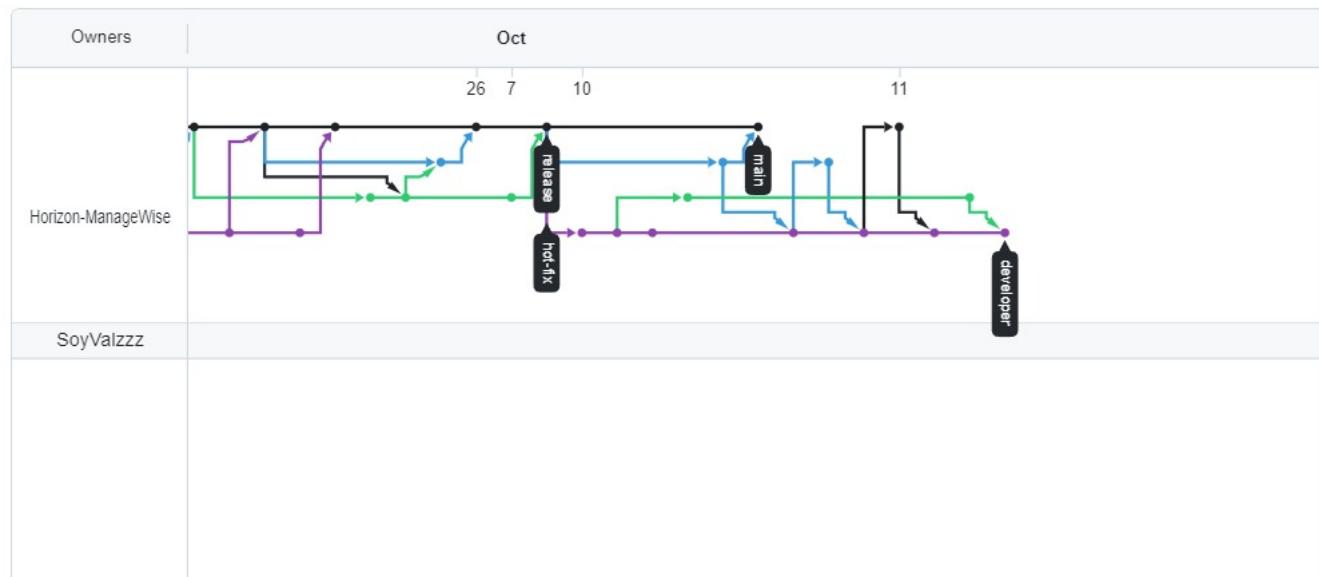
Period: All ▾

Contributions: Commits ▾



Network graph

Timeline of the most recent commits to this repository and its network ordered by most recently pushed to.



- Estefano Oscar Jaque Peña: 55
- Diego Rolin Acuña Tomas: 52
- John Telesforo Arevalo Meza: 40
- Valentino Sandoval Paiva: 59
- Sergio André Gómez Vallejos: 13

TB1:

Integrante	Tarea Asignada
Jaque Peña, Estefano Oscar	Lean UX Problem Statements, Lean UX Assumptions, Diseño de entrevistas, Coopetidores, Estrategias y tácticas frente a competidores, User Stories, Product Backlog, Class Diagrams, Class Dictionary, Database Diagram, Sprint Planning 1, Sprint Backlog 1
Sandoval Paiva Valentino	Descripción de la Startup, 5w y 2h, Solution Profile, Antecedentes y problemática, el regitro de una entrevista , Empathy Mapping, User Task Matrix, Style Guidelines y Software configuration Management.
Diego Rolin Acuña Tomas	Startup Profile, Descripción de la Startup, Antecedentes y problemática, Entrevistas, Registro de entrevistas, User Personas, Ubiquitous Language, Domain-Driven Software Architecture, Software Architecture Context Diagram, Software Architecture Container Diagrams, Software Architecture Components Diagrams, Sprint 1, Sprint Planning 1, Testing Suite Evidence for Sprint Review, Execution Evidence for Sprint Review, Services Documentation Evidence for Sprint Review, Software Deployment Evidence for Sprint Review, Team Collaboration Insights during Sprint.
Arévalo Meza John	Segmentos objetivos, registro de entrevistas, as-is scenario mapping, to-be scenario mapping, landing page wireframes, landing page mockups, web application wireframes, web application mockups, web applications wireflow diagrams, web applications user flow diagrams, desarrollo de la landing page.
Sergio André Gómez Vallejos	Student outcome , conclusiones, Landing Page Wireframe, Landing Page Mock-up, Testing Suite Evidence for Sprint Review, landing page mockups, web application wireframes, web application mockups, wSoftware Deployment Evidence for Sprint Review

Contenido

Tabla de contenidos

- Student Outcome
- Capítulo I: Introducción
 - 1.1. Startup Profile
 - 1.1.1. Descripción de la Startup
 - 1.1.2. Perfiles de integrantes del equipo

- 1.2. Solution Profile
 - 1.2.1. Antecedentes y problemática
 - 1.2.2. Lean UX Process
 - 1.2.2.1. Lean UX Problem Statements
 - 1.2.2.2. Lean UX Assumptions
 - 1.2.2.3. Lean UX Hypothesis Statements
 - 1.2.2.4. Lean UX Canvas
 - 1.3. Segmentos objetivo
- Capítulo II: Requirements Elicitation & Analysis
 - 2.1. Competidores
 - 2.1.1. Análisis competitivo
 - 2.1.2. Estrategias y tácticas frente a competidores
 - 2.2. Entrevistas
 - 2.2.1. Diseño de entrevistas
 - 2.2.2. Registro de entrevistas
 - 2.2.3. Análisis de entrevistas
 - 2.3. Needfinding
 - 2.3.1. User Personas
 - 2.3.2. User Task Matrix
 - 2.3.3. User Journey Mapping
 - 2.3.4. Empathy Mapping
 - 2.3.5. As-is Scenario Mapping
 - 2.4. Ubiquitous Language
- Capítulo III: Requirements Specification
 - 3.1. To-Be Scenario Mapping
 - 3.2. User Stories
 - 3.3. Impact Mapping
 - 3.4. Product Backlog
- Capítulo IV: Product Design
 - 4.1. Style Guidelines.
 - 4.1.1. General Style Guidelines.
 - 4.1.2. Web Style Guidelines.
 - 4.2. Information Architecture
 - 4.2.1. Organization Systems
 - 4.2.2. Labeling Systems
 - 4.2.3. SEO Tags and Meta Tags
 - 4.2.4. Searching Systems
 - 4.2.5. Navigation Systems
 - 4.3. Landing Page UI Design
 - 4.3.1. Landing Page Wireframe
 - Desktop Web Browser:
 - Mobile Web Browser:
 - 4.3.2. Landing Page Mock-up
 - Desktop Web Browser:
 - Mobile Web Browser:
 - 4.4. Web Applications UX/UI Design
 - 4.4.1. Web Applications Wireframes
 - 4.4.2. Web Applications Wireflow Diagrams
 - 4.4.3. Web Applications Mock-ups
 - 4.4.4. Web Applications User Flow Diagrams
 - 4.5. Web Applications Prototyping
 - 4.6. Domain-Driven Software Architecture
 - 4.6.1. Software Architecture Context Diagram
 - 4.6.2. Software Architecture Container Diagrams
 - 4.6.3. Software Architecture Components Diagrams
 - 4.7. Software Object-Oriented Design
 - 4.7.1. Class Diagrams
 - 4.8. Database Design
 - 4.7.2. Database Dictionary
 - 4.8.1. Database Diagram
- Capítulo V: Product Implementation, Validation & Deployment
 - 5.1. Software Configuration Management.

- 5.1.1. Software Development Environment Configuration.
- Diseño y Desarrollo
 - 5.1.2. Source Code Management.
 - 5.1.3. Source Code Style Guide & Conventions.
 - 5.1.4. Software Deployment Configuration.
 - 5.2 Landing Page, Services & Applications Implementation.
 - 5.2.1 . Sprint 1
 - 5.2.1.1 Sprint Planning 1.
 - 5.2.1.2 Sprint Backlog 1.
 - 5.2.1.3 Development Evidence for Sprint Review
 - 5.2.1.4 Testing Suite Evidence for Sprint Review.
 - 5.2.1.5 Execution Evidence for Sprint Review.
 - 5.2.1.7 Software Deployment Evidence for Sprint Review.
 - 5.2.1.8 Team Collaboration Insights during Sprint.
 - Conclusiones
 - Bibliografia
 - Anexos

Student Outcome

ABET – EAC – Student Outcome 3

Criterio: Capacidad de comunicarse efectivamente con un rango de audiencias.

En el siguiente cuadro se describen las acciones realizadas y enunciados de conclusiones por parte del grupo, que permiten sustentar el haber alcanzado el logro del ABET - EAC - Student Outcome 3.

Criterio específico	Acciones Realizadas	Conclusiones

Criterio específico	Acciones Realizadas	Conclusiones
1. Comunica oralmente con efectividad a diferentes rangos de audiencia	<p>TB1:</p> <p>Estefano Oscar Jaque Peña TB1: Realice el Lean UX Prolem statements y los assumptions luego de ello apoye con el diseño de la pregunta para las entrevistas .Para los siguientes capítulos realice el diagrama de base de dato y de diagrama de clase, así como el database dictionary.Para finalizar con mi aporte en el grupo realice el Sprint planning y el Sprint Backlog</p> <p>Diego Rolin Acuña Tomas TB1: Durante mi participación en la creación del TB1, tuvimos muchas reuniones por Dioscord para separar tareas, elegir los user stories que implementaremos, además de elegir que herramientas usaremos en la jornada. Tuve que hablar claro y demostrar mis ideas. Además de practicar la comunicación para ayudar en la exposición del trabajo.</p> <p>Valentino Sandoval Paiva TB1: Para esta entrega, realicé una matriz de tareas de usuario para entender mejor las necesidades y prioridades de nuestros usuarios. También desarrollé un mapa de empatía para identificar sus emociones y comportamientos clave. Establecí directrices de estilo generales y específicas para la web para garantizar una presentación coherente y efectiva. Configuré el entorno de desarrollo, gestioné el código fuente y definí normas para su estilo y convenciones. Finalmente, preparé la configuración para el despliegue del software, asegurando una implementación fluida y exitosa.</p> <p>John Arévalo Meza TB1: Para esta entrega realicé los segmentos objetivos, asis scenario mapping, tobe scenario mapping, landing page wireframes y mockups, web application wireframes, mockups, wireflow and user flow diagrams y el registro de 1 entrevista por cada segmento objetivo.</p> <p>Sergio André Gómez Vallejos TB1:Presenté de manera clara y adaptada los avances y resultados del proyecto, asegurándome de que todos los miembros del equipo y las audiencias externas comprendieran los aspectos técnicos y estratégicos, lo que facilitó la toma de decisiones informadas.</p>	<p>Estefano Oscar Jaque Peña TB1:Durante mi participación, comuniqué de manera clara los aspectos técnicos y estratégicos en reuniones y planificación. Presenté los diagramas y el Sprint Backlog adaptando mi lenguaje a audiencias con diferentes niveles de experiencia, asegurando que todos comprendieran la lógica del proyecto.</p> <p>John Telesforo Arevalo Meza TB1: A lo largo de la TB1, la comunicación oral fue de suma importancia, ya que gracias a esta pudimos empatizar con los segmentos objetivos, así como dar a conocer de manera correcta nuestras ideas, además logramos compenetrar mejor como equipo y así realizar un trabajo exitoso.</p> <p>Sergio André Gómez Vallejos TB1:Durante mi participación desarrollé de manera puntual y clara con algunas secciones del documento, como los Mockups, testing, etc. Me asegure de cumplir y transmitir los avances del documento del TB1.</p> <p>Valentino Sandoval Paiva TB1:En esta TB1, durante la exposición de los resultados del desarrollo de Lean UX Hypothesis Statements, Lean UX Canvas, y el análisis de entrevistas, se demostró una habilidad sólida para comunicar oralmente con efectividad a diferentes audiencias. Para los líderes, se presentó el impacto estratégico del To-Be Scenario Mapping y el Impact Mapping, destacando cómo estos instrumentos contribuyen al éxito del proyecto. Con el equipo de desarrollo, se hizo énfasis en las User Stories y la Information Architecture, explicando su relevancia en términos técnicos y prácticos para la ejecución del proyecto.</p> <p>Diego Rolin Acuña Tomas TB1: Durante mi participación en la creación del TB1, tuvimos muchas reuniones por Dioscord para separar tareas, elegir los user stories que implementaremos, además de elegir que herramientas usaremos en la jornada. Tuve que hablar claro y demostrar mis ideas. Además de practicar la comunicación para ayudar en la exposición del trabajo.</p>

Criterio específico	Acciones Realizadas	Conclusiones
	<p>TB1:</p> <p>Estefano Oscar Jaque Peña TB1: Realice el Lean UX Prolem statements y los assumptions luego de ello apoye con el diseño de la pregunta para las entrevistas .Para los siguientes capítulos realice el diagrama de base de dato y de diagrama de clase, así como el database dictionary.Para finalizar con mi aporte en el grupo realice el Sprint planning y el Sprint Backlog</p> <p>Diego Rolin Acuña Tomas TB1: Durante mi participación comprendí la importancia de dejar un documento con las pruebas de tu trabajo en el primer sprint, también aprendí a usar herramienta para crear los modelos C4. Escribirlo para mis compañeros ayudara a una comunicación menos repetitiva, pues podrán conocer sin necesidad de esperar a las reuniones.</p> <p>Sergio André Gómez Vallejos TB1: Redacté el informe sobre el proyecto, ajustando el lenguaje y la estructura para que fueran accesibles tanto para compañeros técnicos como para audiencias no técnicas, garantizando la comprensión y utilidad de la información compartida.</p> <p>John Telesforo Arevalo Meza Para esta entrega realicé los segmentos objetivos, asis scenario mapping, tobe scenario mapping, landing page wireframes y mockups, web application wireframes, mockups, wireflow and user flow diagrams y el registro de 1 entrevista por cada segmento objetivo. Además de la creación de la landgin page en base a el us asignado</p> <p>Valentino Sandoval Paiva TB1: "Al abordar esta entrega, analicé las tareas y necesidades de los usuarios para optimizar la experiencia del software. Desarrollé directrices de estilo para asegurar una presentación coherente, configuré el entorno de desarrollo y gestioné el código fuente. Además, preparé la configuración necesaria para un despliegue exitoso del software.</p>	<p>Valentino Sandoval Paiva TB1:</p> <p>En esta TB1, la comunicación escrita ha sido clave para asegurar que todas las partes involucradas, desde líderes hasta miembros del equipo, comprendan claramente los objetivos, estrategias y decisiones tomadas. Se utilizó un lenguaje claro y conciso en la planificación y documentación, ajustando el nivel de detalle según la audiencia: proporcionando explicaciones estratégicas para los líderes y directrices más técnicas para el equipo de desarrollo. Esto garantizó una alineación efectiva entre todos los participantes, fomentando la colaboración y facilitando la toma de decisiones informadas basadas en datos compartidos y análisis grupales.</p> <p>Estefano Oscar Jaque Peña TB1: A lo largo del proyecto, redacté documentación clara y precisa, como los problem statements, assumptions, y el database dictionary, ajustando el nivel de detalle según la audiencia. Esto garantizó la comprensión y alineación de todo el equipo para una ejecución eficiente del proyecto.</p> <p>Sergio André Gómez Vallejos TB1: Durante el proyecto coloque y redacté documentación de manera clara y efectiva, como el testing, landing page, entre muchas otras secciones. Con el fin de mejorar y asegurar al documento para un proceso garantizado del proyecto.</p> <p>John Telesforo Arevalo Meza TB1:</p> <p>Durante la Tb1, la comunicación escrita ha de suma importancia, puesto que gracias a esta pudimos reconocer las necesidades de nuestros segmentos objetivos ,además de mejorar el trabajo en grupo y la organización en general</p> <p>Diego Rolin Acuña Tomas TB1: Durante mi participación comprendí la importancia de dejar un documento con las pruebas de tu trabajo en el primer sprint, también aprendí a usar herramienta para crear los modelos C4. Escribirlo para mis compañeros ayudara a una comunicación menos repetitiva, pues podrán conocer sin necesidad de esperar a las reuniones.</p>
2. Comunica por escrito con efectividad a diferentes rangos de audiencia		

Capítulo I: Introducción

1.1. Startup Profile

1.1.1. Descripción de la Startup

Horizon es una startup innovadora creada por estudiantes de la Facultad de Ingeniería de la Universidad Privada de Ciencias Aplicadas (UPC). Las empresas emergentes en el sector del desarrollo de software enfrentan una serie de desafíos únicos, entre los cuales se destaca la carencia de herramientas eficaces para gestionar proyectos e iniciativas. Esta falta de recursos puede limitar el crecimiento y la capacidad de estas empresas para competir en un mercado cada vez más exigente. Con el objetivo de proporcionar un apoyo significativo a estas startups, estamos desarrollando un software que no solo mejorará la eficiencia en la gestión de iniciativas, sino que también fomentará una cultura de innovación y adaptabilidad. Este software integrará tecnologías avanzadas para ofrecer análisis predictivos y automatización de tareas, y bases de datos robustas para una gestión efectiva de la información. Además, nuestro software incluirá características personalizables para adaptarse a las necesidades específicas de cada empresa, permitiendo una integración fluida con sus procesos existentes y facilitando una colaboración más eficiente entre equipos.

Misión: Nuestra misión es elevar la eficiencia, calidad y rentabilidad de los proyectos en startups pequeñas de desarrollo de software mediante la optimización de sus procesos de gestión de iniciativas. Buscamos ofrecer soluciones innovadoras que no solo simplifiquen y agilicen los flujos de trabajo, sino que también fomenten la colaboración efectiva y la toma de decisiones basada en datos. Nuestra misión es no solo ser un proveedor de herramientas de gestión, sino un socio estratégico en el camino hacia el éxito y el crecimiento sostenido de nuestras empresas clientes.

Visión: Aspiramos a convertirnos en el referente principal en la optimización de la gestión de proyectos para startups de desarrollo de software, siendo reconocidos no solo por nuestras soluciones innovadoras, sino también por nuestra capacidad de transformar y potenciar el éxito de las empresas emergentes. Queremos ser el socio estratégico preferido que permita a las startups no solo alcanzar sus metas, sino superar sus

expectativas y mantenerse a la vanguardia en un entorno tecnológico en constante evolución. Nuestro objetivo es liderar el mercado con herramientas que no sólo aborden las necesidades actuales, sino que también anticipen las tendencias futuras y adapten nuestras soluciones a los cambios del sector. Planeamos desarrollar capacidades adicionales como la integración con plataformas emergentes, el soporte para metodologías ágiles avanzadas y la incorporación de funciones de colaboración global para equipos distribuidos.

1.1.2. Perfiles de integrantes del equipo

- Estefano Oscar Jaque Peña - U202225466



Soy Estefano Oscar Jaque Peña, tengo 23 años y soy estudiante de la carrera de Ingeniería de Software, una disciplina enfocada en el diseño, desarrollo y gestión de software para solucionar problemas complejos. Desde temprana edad, he sentido fascinación por la tecnología y he buscado aprender constantemente sobre las últimas tendencias en programación. He ampliado mis conocimientos a través de cursos en Python, SQL, y C++, así como también explorando otros lenguajes de programación por mi cuenta. Además, tengo habilidades en el uso avanzado de Excel para análisis de datos y gestión de información. Mi experiencia trabajando en equipos me ha brindado habilidades de comunicación y colaboración que considero fundamentales para contribuir de manera efectiva a proyectos innovadores en el área de la Ingeniería de Software.

- Diego Rolin Acuña Tomas - U202221436



Soy Diego Rolin Acuña Tomas, tengo 22 años y estoy cursando la carrera de Ingeniería de Software en la Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas. Desde una temprana edad me han fascinado las computadoras y como se mostraban en las películas los expertos en informática. Hoy en día entiendo la importancia de mi disciplina en el mundo y quisiera ser parte de las ventajas que pueden proveer los conocimientos en el campo de la informática y la ciencia de la computación. He llevado cursos para aprender lenguajes como Python, C++ y MATLAB, aprendiendo patrones de algoritmo para mi vida profesional. También conozco los tipos de base de datos, aprendí SQL Server para las bases de datos relacional y MongoDB para bases de datos no relacionales. Quiero seguir mejorando mis habilidades y especializarme en DataScience y Gestión de proyectos.

- Valentino Sandoval Paiva - U20211A962



Mi nombre es Valentino Sandoval, tengo 19 años y soy estudiante de la carrera de Ingeniería de Software, cursando el 4to ciclo. Siempre he estado interesado en la tecnología, el software y hardware de las computadoras. Además, me gustan mucho los videojuegos, esto me llevó a decidirme a estudiar esta carrera.

- John Telésforo Arévalo Meza - U202117377



Soy John Arévalo, tengo 20 años y soy estudiante de la carrera de Ingeniería de Software. Tengo conocimiento en lenguajes de programación como Python y C++, y bases de datos como SQLServer y MongoDB. Desde pequeño me sentí atraído por la tecnología, por lo que me decidí a estudiar la carrera, además disfruto de jugar videojuegos con amigos en mi tiempo libre.

- Sergio André Gómez Vallejos – U20221d401



Soy una persona resiliente que, sin importar cuántas veces caiga, siempre encuentra la manera de levantarse. Tengo habilidades sociales sólidas y una amplia experiencia en la resolución de problemas de código. Suelo ser el miembro más activo de mi equipo de trabajo. Me apasionan los lenguajes de programación y la tecnología, y constantemente me esfuerzo por alcanzar mis objetivos y contribuir al desarrollo del startup.

1.2. Solution Profile

1.2.1. Antecedentes y problemática

Las empresas de desarrollo de software operan en un entorno de alta competencia e incertidumbre, donde es fundamental cumplir con proyectos que apoyen sus objetivos estratégicos. La gestión eficaz de estos proyectos requiere tanto habilidades especializadas como herramientas que permitan un seguimiento adecuado. Sin embargo, incluso los project managers más capacitados carecen a menudo de herramientas que les proporcionen una visibilidad clara del progreso. Esta falta de control incrementa el riesgo de fracaso en los proyectos y afecta negativamente el rendimiento y la capacidad de la organización para alcanzar sus objetivos.

What?

¿Qué problema hay?

El principal problema radica en la falta de herramientas especializadas diseñadas para gestionar de manera eficaz proyectos de software que siguen metodologías ágiles como Scrum. Estas herramientas deben ser capaces de dar soporte a las dinámicas rápidas y cambiantes de estos proyectos, así como de ofrecer visibilidad en tiempo real sobre el progreso y los posibles obstáculos. La ausencia de estas soluciones lleva a una gestión ineficiente de proyectos, lo que se traduce en:

Retrasos en las entregas: Dificultad para cumplir con los plazos establecidos en cada sprint. Baja calidad del producto: Mayor probabilidad de errores y defectos en el software desarrollado. Desmotivación del equipo: La falta de herramientas adecuadas puede generar frustración y reducir la productividad del equipo de desarrollo. Dificultad para tomar decisiones basadas en datos: La falta de visibilidad sobre el progreso del proyecto impide una toma de decisiones informada.

¿Qué relación tiene el problema con el usuario/cliente?

Para las startups de desarrollo de software que utilizan Scrum, este problema se traduce en una pérdida de competitividad, mayor riesgo de fracaso de los proyectos y disminución de la satisfacción del cliente. Los equipos de desarrollo se ven afectados por la sobrecarga de trabajo, la falta de claridad en las tareas y la dificultad para adaptarse a los cambios constantes. Por otro lado, los clientes experimentan retrasos en la entrega del producto, una menor calidad del software y una comunicación poco efectiva con el equipo de desarrollo.

When?

¿Cuándo sucede el problema?

El problema se manifiesta a lo largo de todo el ciclo de vida de un proyecto Scrum. Desde la planificación inicial, pasando por la ejecución de los sprints, hasta la revisión y adaptación del producto. La falta de herramientas adecuadas dificulta la gestión de cada una de estas etapas, generando cuellos de botella y retrasos.

¿Cuándo utiliza el cliente el producto?

Los clientes utilizarán ManageWise a lo largo de todo el ciclo de vida de sus proyectos, desde la fase de planificación inicial hasta la implementación y revisión de tareas.

Where?

¿Dónde ocurre el problema?

El problema se presenta en todos los entornos de trabajo donde se desarrollan proyectos de software, tanto en oficinas físicas como en entornos de trabajo remoto. La falta de una plataforma centralizada para la gestión del proyecto dificulta la colaboración entre los miembros del equipo y la visibilidad del progreso.

¿Dónde está el cliente cuando usa el producto?

Los clientes pueden usar ManageWise en sus oficinas, espacios de trabajo remoto o durante reuniones virtuales de equipo.

Who?

¿Quiénes son los involucrados en este problema?

Los principales actores involucrados son los equipos de desarrollo de software, los product owners y los scrum masters. También se ven afectados los inversores y los clientes, ya que los problemas en la gestión del proyecto pueden impactar directamente en el éxito del producto y la satisfacción del cliente.

¿Quiénes están afectados por el problema?

Los equipos de desarrollo de software y los líderes de empresas de software son los principales afectados. Los desarrolladores enfrentan dificultades para completar tareas a tiempo y gestionar recursos, mientras que los líderes sufren por la falta de control, planificación ineficaz y dificultades para cumplir con los plazos.

Why?

¿Por qué ocurre el problema?

El problema surge principalmente debido a la falta de adaptación de las herramientas de gestión de proyectos tradicionales a las necesidades específicas de los proyectos Scrum. Estas herramientas suelen estar diseñadas para proyectos más grandes y complejos, y no ofrecen las funcionalidades necesarias para gestionar de manera ágil y eficiente los proyectos de software.

How?

¿En qué condiciones los clientes usan nuestro producto?

Los usuarios-clientes utilizan el software en condiciones de alta demanda, donde la eficiencia y la capacidad de adaptación son cruciales para la gestión de proyectos. Además, los clientes lo emplearán durante todas las fases del ciclo de vida de un proyecto: planificación, ejecución, monitoreo y revisión.

¿Cómo nos conocieron los compradores?

Los compradores potenciales conocen ManageWise a través de diversos canales, como recomendaciones de colegas en la industria del software, marketing digital, eventos de tecnología y conferencias, y a través de contenido relevante publicado en blogs y redes sociales.

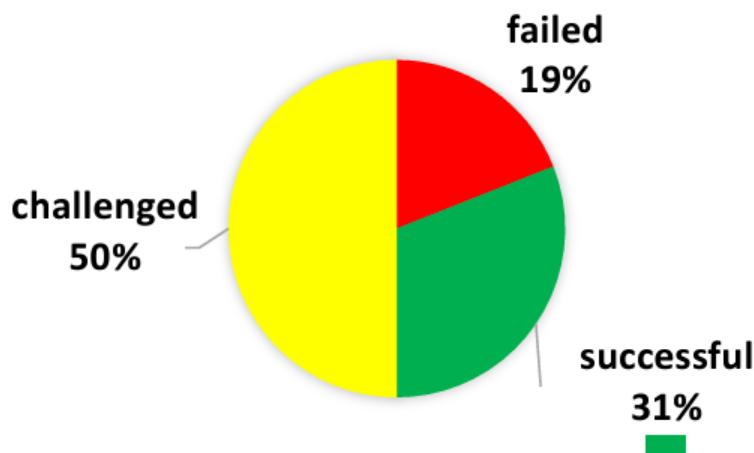
¿Qué llevó a la persona a llegar a esta situación?

Las personas llegaron a la situación de buscar una solución como ManageWise debido a los desafíos enfrentados con las herramientas de gestión de proyectos actuales, que no satisfacen las necesidades específicas de las startups de desarrollo de software. Estos desafíos incluyen la falta de características avanzadas, como análisis predictivos, automatización de tareas, y personalización. Los clientes buscan una solución que les permita mejorar la eficiencia, la colaboración y la gestión de proyectos para poder competir eficazmente en el mercado.

How much?

¿Cuánto cuesta este problema?

La carencia de herramientas avanzadas para la gestión de proyectos en startups de desarrollo de software conlleva graves consecuencias. El Standish Group CHAOS Report 2020 revela que el 45% de los proyectos de software se retrasan significativamente, y aproximadamente el 19% se consideran fracasos completos debido a problemas en la gestión y falta de herramientas adecuadas.



Los costos operativos también se ven incrementados significativamente. Un análisis de Gartner indica que las empresas que no cuentan con herramientas adecuadas pueden enfrentar un aumento del 25% en sus costos operativos debido a ineficiencias. La insatisfacción con las herramientas actuales es alta, con un 40% de los equipos de desarrollo reportando descontento, según un estudio de Atlassian. Finalmente, un informe de Forrester revela que el 50% de las decisiones en proyectos de software se basan en datos insuficientes, lo que afecta la calidad de la toma de decisiones y el éxito general de los proyectos.

1.2.2. Lean UX Process

El proceso Lean UX se adapta especialmente bien a startups como Horizon que buscan crear soluciones innovadoras y efectivas en el mercado. Este enfoque se caracteriza por su agilidad y centrado en el usuario, lo que significa que estamos constantemente buscando validar nuestras ideas y prototipos con los usuarios para garantizar que estamos abordando sus necesidades de manera adecuada.

1.2.2.1. Lean UX Problem Statements

El objetivo es gestionar proyectos de software de manera eficiente, mejorando la planificación, la asignación de recursos y el monitoreo del progreso en tiempo real. Actualmente, la falta de herramientas especializadas para la gestión de proyectos en el desarrollo de software está afectando la eficiencia y la capacidad de cumplir con los plazos. Las soluciones genéricas no abordan las complejidades particulares de este tipo de proyectos, lo que resulta en retrasos, recursos mal asignados y problemas no resueltos a tiempo. Se requiere una mejora en la gestión de proyectos que permita optimizar la planificación y supervisión, brindando una mayor visibilidad del progreso y una asignación más eficiente de recursos, sin imponer una solución específica.

1.2.2.2. Lean UX Assumptions

Assumptions:

1. Creo que mis clientes necesitan una forma más eficiente de gestionar proyectos e iniciativas dentro de sus empresas emergentes de desarrollo de software.

2. Estas necesidades se pueden resolver con una herramienta de gestión de proyectos ágil(metología Scrum) y adaptable que se integre fácilmente con los flujos de trabajo existentes.
3. Mis clientes iniciales serán startups emergentes de tecnología que buscan mejorar la eficiencia y la colaboración en sus equipos de desarrollo.
4. El valor que un cliente quiere de mi servicio que requieren los usuarios es una plataforma intuitiva que les permita planificar, seguir y adaptarse rápidamente a los cambios en sus proyectos.
5. El cliente también puede obtener estos beneficios adicionales en donde implementaremos integraciones con herramientas populares de desarrollo de software.
6. Voy a adquirir la mayoría de mis clientes a través de estrategias de marketing digital dirigidas a startups de tecnología y a través de referencias de clientes satisfechos.
7. Haré dinero a través de un modelo de suscripción mensual o anual, ofreciendo diferentes niveles de funcionalidad según las necesidades del cliente y mediante publicidad dentro de nuestra plataforma .
8. Mi competencia principal en el mercado serán Trello, Wrike y ClickUp.
9. Los venceremos debido a nuestra facilidad de uso, integraciones flexibles y enfoque en las necesidades específicas de las empresas emergentes de desarrollo de software.
10. Mi mayor riesgo de producto es la falta de adopción por parte de los equipos de desarrollo, debido a la resistencia al cambio o a la preferencia por soluciones existentes.
11. ¿Quién es el usuario?
Los usuarios son líderes o gerentes de proyectos de software en los que se encuentran el Product Owner y el Scrum master .Ademas, los equipos de desarrollo de software.
12. ¿Dónde encaja nuestra empresa en su trabajo o vida?
Nuestra empresa se posiciona como proveedora de herramientas de gestión de proyectos e iniciativas para facilitar el desarrollo de software en empresas emergentes.
13. ¿Qué problemas tiene nuestra empresa?
Nos enfrentamos a la falta de herramientas especializadas que se adapten a las necesidades únicas de las empresas emergentes de desarrollo de software, lo que dificulta la gestión eficiente de proyectos y recursos.
14. ¿Cuándo y cómo es nuestra empresa?
Nuestra empresa está en una etapa inicial, ofreciendo soluciones ágiles y flexibles que se ajustan a las demandas cambiantes del mercado de desarrollo de software.
15. ¿Qué características son importantes?
Las características importantes incluyen una interfaz intuitiva y fácil de usar, capacidades para la gestión de tareas y asignación de recursos, así como integraciones con herramientas populares de desarrollo de software.
16. ¿Cómo debe verse nuestra empresa y comportarse?
Nuestra empresa debe presentarse como un aliado confiable que simplifica y optimiza la gestión de proyectos de desarrollo de software, siendo receptiva a las sugerencias de los usuarios y comprometida con la innovación y la mejora continua.

Business Outcomes:

- Incrementar la base de usuarios activos en un 12% durante el primer semestre, enfocado principalmente en startups de desarrollo de software.
- Reducir los costos operativos relacionados con la gestión de proyectos en un 18% en los primeros 9 meses mediante la implementación de automatización de tareas y análisis predictivos.
- Aumentar la tasa de éxito de proyectos en un 25% en el primer año, optimizando la planificación y el monitoreo de avances en tiempo real.
- Mejorar la retención de clientes en un 20% dentro de los primeros 6 meses, proporcionando herramientas especializadas que aborden las necesidades únicas de los desarrolladores de software.
- Lograr que el 30% de los nuevos clientes provengan de recomendaciones de usuarios existentes mediante la creación de una experiencia positiva y diferenciada en la gestión de proyectos de software.

User Outcomes:

- Aumentar la eficiencia de los equipos de desarrollo, reduciendo el tiempo perdido en tareas repetitivas mediante la automatización de procesos.
- Mejorar la coordinación y visibilidad del proyecto al brindar reportes en tiempo real sobre el progreso y asignación de recursos.
- Facilitar la toma de decisiones estratégicas mediante análisis predictivos y reportes de avance automatizados.
- Proporcionar una plataforma intuitiva que permita a los usuarios planificar, ejecutar y monitorear proyectos sin depender de múltiples herramientas genéricas.
- Reducir los retrasos en los proyectos al facilitar la comunicación directa de problemas y necesidades del equipo a los líderes de software.

1.2.2.3. Lean UX Hypothesis Statements

- Hypothesis 1:

Creemos que brindar herramientas adecuadas para la gestión eficaz de proyectos e iniciativas en startups de desarrollo de software permitirá superar obstáculos y dificultades relacionados con plazos y recursos limitados. Sabremos que hemos tenido éxito cuando los usuarios informen un incremento del 35% en la claridad y seguimiento de tareas, junto con una mejora del 18% en la satisfacción del equipo respecto a la gestión de proyectos.

- Hypothesis 2:

Creemos que la implementación de un software integral que simplifique el seguimiento y la gestión de proyectos en startups de desarrollo de software mejorará el trabajo en equipo y la suficiencia de entrega de productos a tiempo. Sabremos que estamos en lo cierto cuando veamos una reducción del 25% en los costos asociados a retrasos y una mejora del 15% en la capacidad de adaptación a cambios en los requisitos.

- Hypothesis 3:

Creemos que al brindar una herramienta tecnológica que favorezca la gestión de proyectos en startups de desarrollo de software, incrementaremos la capacidad de producción del equipo y la capacidad de adaptarse rápidamente a cambios en los requisitos del proyecto. Sabremos que hemos tenido éxito cuando veamos un aumento del 22% en la agilidad y una reducción del 10% de tiempo de respuesta del equipo ante nuevas solicitudes y una reducción del 10% en los tiempos de comunicación y coordinación entre equipos.

- Hypothesis 4:

Creemos que la integración de herramientas de seguimiento y análisis de datos en nuestro software aumentará la transparencia y visibilidad del desarrollo de los proyectos para los líderes de equipo y supervisores en startups de desarrollo de software. Sabremos que estamos en lo cierto cuando veamos un aumento del 25% en la capacidad de los líderes para tomar decisiones informadas basadas en datos y una mejora del 20% en la precisión de los estimados de tiempo y optimización de recursos.

- Hypothesis 5:

Creemos que al ofrecer una plataforma de fácil uso y acceso desde múltiples dispositivos, aumentaremos la aceptación y la eficacia del software por parte de los equipos de trabajo en startups de desarrollo de software. Sabremos que hemos tenido éxito cuando observemos un incremento del 30% en la tasa de aceptación del software y una mejora del 20% en la colaboración y participación entre equipos.

- Hypothesis 6:

Creemos que la implementación de un sistema automatizado de seguimiento de proyectos disminuirá la carga administrativa y permitirá que los equipos se concentren en actividades más productivas durante el desarrollo de software. Sabremos que hemos tenido éxito cuando veamos una reducción del 10% en el tiempo destinado a tareas administrativas y una mejora del 22% en el tiempo invertido en actividades de desarrollo y despliegue de software.

- Hypothesis 7:

Creemos que al proveer herramientas de análisis predictivo para la gestionar riesgos, ayudaremos a minimizar problemas potenciales y a mejorar la capacidad de anticipación en startups de desarrollo de software. Sabremos que hemos tenido éxito cuando veamos una reducción del 12% en los riesgos identificados durante los proyectos y un incremento del 30% en la capacidad de respuesta ante riesgos críticos.

- Hypothesis 8:

Creemos que posibilitar la colaboración remota y la comunicación en tiempo real entre los equipos de trabajo incrementará la eficiencia operativa y la flexibilidad laboral en startups de desarrollo de software. Sabremos que hemos tenido éxito cuando veamos un aumento del 35% en la productividad de los equipos de trabajo y una reducción del 15% en los tiempos de respuesta al solucionar problemas y organizar actividades entre ubicaciones distantes.

1.2.2.4. Lean UX Canvas

Sección	Contenido
Business Problem	La falta de herramientas especializadas para la gestión de proyectos de software resulta en demoras en las entregas, sobrepasso de presupuestos y disminución de la satisfacción del cliente. Las soluciones genéricas no abordan las complejidades específicas de los proyectos de desarrollo de software, lo que lleva a una gestión ineficiente, retrasos en la entrega, recursos mal asignados y problemas no resueltos a tiempo.
Business Outcomes	Aumentar la productividad de la empresa. Reducir el tiempo desde la planificación del proyecto hasta el lanzamiento del producto final.
Users and Customers	Identificación de los diferentes tipos de usuarios y clientes que interactuarán con el producto, sus necesidades, comportamientos y características.

Sección	Contenido
User Benefits	Optimización del tiempo y recursos Comunicación mejorada Productos y servicios de excelente calidad.
Solution Ideas	Integrar herramientas de comunicación para facilitar la comunicación y colaboración entre equipos mediante la integración de herramientas de mensajería instantánea, como Slack o Microsoft Teams, directamente en la plataforma de gestión de proyectos. Permitir planificar y monitorear funcionalidades específicas para la planificación detallada, la asignación de recursos y el monitoreo en tiempo real, adaptadas a las particularidades del desarrollo de software. Implementar un dashboard que proporcione visibilidad clara del progreso del proyecto y permita la identificación rápida de problemas y desviaciones.
Hypotheses	Creemos que brindar herramientas adecuadas para la gestión eficaz de proyectos e iniciativas en startups de desarrollo de software permitirá superar obstáculos y dificultades relacionados con plazos y recursos limitados. Sabremos que hemos tenido éxito cuando los usuarios informen un incremento del 35% en la claridad y seguimiento de tareas, junto con una mejora del 18% en la satisfacción del equipo respecto a la gestión de proyectos.
What's the most important thing we need to learn first?	Conocer las expectativas y deseos de los clientes. Identificar los problemas que los clientes puedan enfrentar. Descubrir qué actualizaciones esperan los futuros usuarios para mejorar la app.
What's the least amount of work we need to do to learn the next most important thing?	Realizar entrevistas para explorar cómo abordar el tema. Tener como referencia una app similar que tenga algunas funciones, pero no idénticas. Realizar encuestas a personas con experiencia y conocimientos.

1.3. Segmentos objetivo

Líder o gerente de empresa de desarrollo de software en crecimiento(Product Owner y Scrum Master):

Descripción: Líderes y gerentes de empresas de desarrollo de software que buscan adoptar o mejorar sus prácticas ágiles. Están comprometidos con la transformación digital y buscan herramientas y metodologías que les permitan entregar valor al cliente de manera más rápida y eficiente.

Necesidades: Requieren soluciones que les ayuden a implementar y escalar Scrum, Kanban o otras metodologías ágiles en sus organizaciones. Buscan herramientas que faciliten la gestión del backlog, la planificación de sprints, el seguimiento del progreso y la colaboración entre equipos distribuidos.

Aspiraciones: Desean convertirse en referentes en la adopción de metodologías ágiles en su sector, mejorar la productividad y la calidad de sus productos, y fomentar una cultura de innovación y mejora continua en sus equipos.

Equipo de Desarrollo de Software:

Descripción: Profesionales técnicos que trabajan en equipos ágiles y colaborativos, dedicados a la creación y mantenimiento de software.

Necesidades: Buscan herramientas que les permitan optimizar su flujo de trabajo, mejorar la comunicación y aumentar su productividad. Necesitan plataformas que integren diversas herramientas de desarrollo y que les proporcionen una visión unificada de su trabajo.

Aspiraciones: Desean entregar software de alta calidad de manera más rápida y eficiente, reducir el tiempo dedicado a tareas repetitivas y aumentar su satisfacción laboral.

Capítulo II: Requirements Elicitation & Analysis

2.1. Competidores

Wrike: Wrike es una plataforma de gestión de proyectos colaborativa que permite a los equipos planificar, rastrear y gestionar proyectos con alta eficiencia.

Trello: Trello es una herramienta de gestión de proyectos basada en tableros que permite organizar tareas de manera visual y sencilla.

ClickUp: ClickUp es una plataforma todo-en-uno de gestión de proyectos que incluye desde tareas simples hasta colaboración avanzada y gestión de tiempo.

2.1.1. Análisis competitivo

Competitive Analysis Landscape

¿Por qué llevar a cabo este análisis?

Para poder tener un análisis completo sobre nuestro modelo de negocio además de poder comprender a nuestros competidores.

Nombre de los Startups o Empresas		Nuestra startup	Competidor 1	Competidor 2	Competidor 3
Perfil	Overview	Horizon 	Wrike 	Trello 	ClickUp 
Ventaja competitiva: ¿Qué valor ofrece a los clientes?	Ciclo de Vida del Desarrollo de Software.	Proporciona una interfaz intuitiva y fácil de usar, en la que Lo usan antes, durante y después del Ciclo de Vida del Desarrollo de Software.	ofrece análisis predictivos, automatización avanzada y herramientas de colaboración que permiten a los equipos mejorar la productividad y la visibilidad del proyecto en tiempo real.	Proporciona una interfaz intuitiva y fácil de usar, ideal para equipos pequeños y startups que buscan simplicidad en la gestión de tareas.	Proporciona una solución altamente personalizable que puede adaptarse a diferentes necesidades empresariales, integrando gestión de tareas, tiempo y recursos en una sola plataforma.
Perfil de Marketing	Mercado Objetivo	Startups de tecnología que buscan mejorar la eficiencia y la colaboración en sus equipos de desarrollo	Empresas medianas a grandes, así como equipos de proyectos complejos que requieren integración y colaboración avanzadas.	Equipos pequeños, startups y empresas que necesitan una herramienta de gestión de proyectos visual y simple.	Startups, pequeñas y medianas empresas que buscan una herramienta flexible y completa para la gestión de proyectos.
Estrategias de Marketing	Uso de marketing digital dirigido a comunidades tecnológicas, con pruebas gratuitas y asociaciones estratégicas	Wrike se posiciona como una herramienta robusta y flexible para equipos que necesitan mejorar la eficiencia operativa y la gestión de proyectos. Su estrategia incluye demostraciones personalizadas y un enfoque en las integraciones con otras herramientas empresariales.	Se enfoca en la simplicidad y la accesibilidad, promocionando su facilidad de uso y la posibilidad de integrarse con herramientas populares como Slack y Google Workspace.	Se posiciona como una alternativa más económica y todo-en-uno a las herramientas tradicionales de gestión de proyectos, con un fuerte enfoque en la personalización y la escalabilidad.	

Nombre de los Startups o Empresas	Nuestra startup	Competidor 1	Competidor 2	Competidor 3	
Perfil del producto	Productos y servicios	Plataforma que ofrece un sistema de colaboración en tiempo real con características como edición simultánea de documentos y un espacio de trabajo unificado, permitiendo a los equipos trabajar de manera más eficiente y conectada.	Ofrece un conjunto completo de herramientas de gestión de proyectos, desde la planificación hasta la ejecución, incluyendo paneles de control, cronogramas de Gantt y flujos de trabajo automatizados.	Ofrece tableros Kanban para la gestión de proyectos, con opciones de listas de tareas, etiquetas y archivos adjuntos	Ofrece una amplia gama de herramientas para la gestión de tareas, seguimiento del tiempo, automatización de flujos de trabajo y colaboración en equipo.
Precios y Costos		Planes escalables, comenzando con versiones gratuitas para atraer startups en etapas iniciales	Sus planes varían desde versiones gratuitas limitadas hasta suscripciones empresariales premium, comenzando en aproximadamente \$9.80 por usuario/mes.	Ofrece una versión gratuita con limitaciones y planes premium que comienzan en \$5 por usuario/mes.	Plan gratuito robusto y planes pagos que comienzan en \$5 por usuario/mes.
Canales de distribución (Web y/o Móvil)		La plataforma se ofrecerá como un servicio web basado en la nube (SaaS), accesible desde cualquier navegador, con integraciones clave como Slack y Google Workspace.	Se distribuye principalmente a través de su sitio web oficial, con soporte adicional en aplicaciones móviles y a través de integraciones con plataformas como Microsoft Teams y Salesforce.	Distribuido principalmente a través de su sitio web oficial, y también disponible en aplicaciones móviles para iOS y Android.	Se distribuye a través de su sitio web y tiene aplicaciones para dispositivos móviles, además de extensiones para navegadores.
Análisis SWOT	Fortalezas	Innovación en colaboración en tiempo real, enfoque en startups.	Funcionalidad robusta, integración con otras herramientas empresariales, análisis predictivo.	Interfaz intuitiva, amplia accesibilidad, integración con múltiples herramientas.	Altamente personalizable, excelente relación calidad-precio, fuerte integración.
	Debilidades	Base de usuarios inicial limitada.	Curva de aprendizaje pronunciada para nuevos usuarios.	Limitaciones en funciones avanzadas para la gestión de proyectos complejos.	Puede ser abrumador para usuarios nuevos debido a su vasta cantidad de funciones.
	Oportunidades	Expansión en mercados emergentes y nuevas tecnologías.	Expansión en mercados emergentes, desarrollo de nuevas funcionalidades de IA.	Expansión de integraciones y nuevas funcionalidades para grandes equipos.	Expansión en mercados globales, mejoras continuas en automatización y AI.

Nombre de los Startups o Empresas	Nuestra startup	Competidor 1	Competidor 2	Competidor 3
Amenazas	Competencia con herramientas más establecidas y la necesidad de mantenerse al día con la evolución tecnológica.	Competencia creciente con herramientas más accesibles y económicas.	Competencia con herramientas que ofrecen más funciones por un costo similar.	La competencia con herramientas establecidas que tienen una base de usuarios leal.

2.1.2. Estrategias y tácticas frente a competidores

Para enfrentarnos a la competencia, nuestra estrategia se centrará en maximizar nuestra ventaja competitiva mediante la oferta de una interfaz intuitiva que optimice la colaboración en tiempo real, dirigida a startups tecnológicas. Aprovecharemos tácticas de marketing digital segmentadas, destacando nuestras pruebas gratuitas y estableciendo asociaciones estratégicas con comunidades tecnológicas clave. Para competir con empresas como Wrike y ClickUp, que ofrecen herramientas robustas y personalizables, nos enfocaremos en nuestra simplicidad y eficiencia, adaptando nuestros precios de manera flexible para atraer a equipos en crecimiento. Además, desarrollaremos integraciones con plataformas populares como Slack y Google Workspace, facilitando la conectividad y colaboración entre equipos. Nuestro compromiso con la mejora continua incluirá no solo la automatización de tareas, sino también la incorporación de funcionalidades innovadoras basadas en la retroalimentación de los usuarios. Este enfoque proactivo nos permitirá no solo diferenciarnos en el mercado, sino también garantizar que nuestra propuesta evolucione y se mantenga relevante, ofreciendo un valor excepcional que responda a las necesidades cambiantes de nuestros clientes y fomente una experiencia de usuario excepcional.

2.2. Entrevistas

En esta sección del informe se realizará el diseño, registro y análisis de las entrevistas de nuestros segmentos objetivos

2.2.1. Diseño de entrevistas

Segmentos encontrados:

- Líder o Gerente de Empresa de Desarrollo de Software en Crecimiento(Product Owner y Scrum Master)
- Equipo de Desarrollo de Software

Antes de poder realizar las entrevistas, consideramos prudente poder concretar un análisis previo para poder realizar las entrevistas de una mejor manera. Es por ello, que para cada uno de nuestros segmentos proponemos estas preguntas para poder conocer un poco más sobre nuestro público objetivo.

Preguntas : preguntas ordenadas para entrevistar a los dos segmentos objetivos de la startup "Horizon":

Segmento: Líder o Gerente de Empresa de Desarrollo de Software en Crecimiento (Product Owner y Scrum Master)

Principales:

1. **Introducción al Rol:** ¿Podría describir su rol en la empresa y las principales responsabilidades que tiene en el área de desarrollo de software?
2. **Contexto Empresarial:** ¿Cuál es el enfoque principal de su empresa en términos de productos o servicios de software?
3. **Crecimiento y Desafíos:** ¿Cuáles son los mayores desafíos que enfrenta su empresa actualmente en términos de crecimiento y gestión de proyectos?
4. **Experiencias Pasadas:** ¿Ha tenido alguna experiencia negativa con las herramientas actuales de gestión de proyectos que utiliza?
5. **Necesidades Específicas:** ¿Qué características considera esenciales en una herramienta de gestión de proyectos para apoyar el crecimiento y la eficiencia de su equipo?
6. **Colaboración y Comunicación:** ¿Cómo maneja actualmente la colaboración y la comunicación entre los diferentes equipos dentro de su empresa?
7. **Evaluación de Soluciones Actuales:** ¿Siente que las herramientas actuales limitan su capacidad para innovar y liderar en su sector?
8. **Visión Futura:** ¿Cómo imagina la evolución de sus procesos de gestión de proyectos en los próximos 5 años?
9. **Interés en Nuevas Soluciones:** ¿Qué tan abierto estaría a explorar y adoptar una nueva herramienta de gestión de proyectos que ofrezca características avanzadas y personalizables?
10. **Experiencia con Proveedores Externos:** ¿Cuál ha sido su experiencia al trabajar con proveedores externos de soluciones de software? ¿Qué busca en un socio estratégico?

11. **Expectativas a Largo Plazo:** ¿Qué expectativas tendría para una colaboración a largo plazo con una empresa que ofrezca soluciones de gestión de proyectos?
12. **Adaptabilidad y Personalización:** ¿Qué tan importante es para usted que una herramienta de gestión se adapte específicamente a las necesidades y procesos de su empresa?
13. **Consideraciones de Seguridad:** ¿Qué preocupaciones o requisitos de seguridad tiene al implementar nuevas herramientas de software?
14. **Disposición a Colaborar:** Si encuentra que una herramienta cumple con sus expectativas, ¿estaría dispuesto a colaborar con la empresa desarrolladora para ajustar la herramienta a las necesidades emergentes de su equipo?

Complementarias:

1. **Integración con Herramientas Existentes:** ¿Qué tan importante es para usted que la nueva herramienta de gestión de proyectos se integre sin problemas con las herramientas de software que ya utiliza su equipo?
2. **Medición del Éxito del Proyecto:** ¿Cuáles son los indicadores clave que utiliza para medir el éxito de un proyecto? ¿Cómo una nueva herramienta podría ayudar a mejorar estos indicadores?
3. **Gestión de Riesgos:** ¿Cómo maneja actualmente los riesgos en los proyectos de desarrollo de software? ¿Qué características le gustaría ver en una herramienta de gestión para facilitar este proceso?
4. **Personalización de Flujos de Trabajo:** ¿Qué tan crucial es para usted la capacidad de personalizar los flujos de trabajo dentro de una herramienta de gestión de proyectos?
5. **Soporte y Actualizaciones:** ¿Qué expectativas tiene respecto al soporte técnico y la frecuencia de actualizaciones de una herramienta de gestión de proyectos?

Segmento: Equipo de Desarrollo de Software

Principales:

1. **Introducción al Rol:** ¿Podría compartirnos un poco sobre su rol en el equipo de desarrollo y las tareas diarias que realiza?
2. **Contexto del Equipo:** ¿Cómo describiría la estructura de su equipo y el tipo de proyectos en los que trabajan habitualmente?
3. **Desafíos en el Desarrollo:** ¿Cuáles son los principales desafíos que enfrenta su equipo en la gestión del flujo de trabajo y la colaboración?
4. **Experiencias Pasadas:** ¿Han tenido alguna experiencia negativa con las herramientas actuales que utilizan para la gestión de proyectos?
5. **Necesidades Específicas:** ¿Qué funcionalidades cree que le facilitarían a su equipo la colaboración y la gestión del trabajo diario?
6. **Impacto en la Productividad:** ¿Cómo afecta la falta de herramientas adecuadas en la eficiencia y productividad del equipo?
7. **Visibilidad y Supervisión:** ¿Qué tan importante es para su equipo tener visibilidad sobre el progreso de los proyectos y el trabajo de cada miembro?
8. **Satisfacción con Soluciones Actuales:** ¿Sienten que las herramientas actuales limitan su capacidad de entregar proyectos de alta calidad en tiempo y forma?
9. **Visión Futura:** ¿Cómo imagina que podrían mejorar los procesos de desarrollo con una herramienta que optimice la gestión y la colaboración?
10. **Evaluación de Nuevas Soluciones:** ¿Qué factores considera cruciales al evaluar una nueva herramienta de gestión para su equipo?
11. **Experiencia con Proveedores Externos:** ¿Han trabajado anteriormente con proveedores de herramientas de software? ¿Cómo fue esa experiencia?
12. **Expectativas a Largo Plazo:** ¿Qué espera de una colaboración a largo plazo con un proveedor de soluciones de gestión de proyectos?
13. **Personalización y Flexibilidad:** ¿Qué tan importante es para su equipo que una herramienta de gestión sea flexible y personalizable según sus necesidades?
14. **Disposición a Adoptar Nuevas Herramientas:** Si una nueva herramienta satisface las necesidades del equipo, ¿estaría dispuesto a adoptarla y colaborar con la empresa desarrolladora para su mejora continua?

Complementarias:

1. **Interfaz de Usuario:** ¿Qué tan importante es para usted que la interfaz de la herramienta de gestión sea intuitiva y fácil de usar? ¿Cómo influiría esto en la adopción por parte del equipo?
2. **Colaboración entre Equipos:** ¿Cómo podría una nueva herramienta de gestión mejorar la colaboración no solo dentro de su equipo, sino también con otros departamentos de la empresa?
3. **Manejo de Prioridades:** ¿Cómo maneja actualmente su equipo las prioridades de tareas y proyectos? ¿Qué funcionalidades en una herramienta de gestión podrían facilitar este proceso?
4. **Capacitación y Adaptación:** ¿Qué tan fácil o difícil le resulta a su equipo adaptarse a nuevas herramientas? ¿Qué tipo de soporte o capacitación considera necesario para una transición exitosa?
5. **Retroalimentación Continua:** ¿Cómo se maneja actualmente la retroalimentación dentro del equipo? ¿Qué tan útil sería una herramienta que facilite la retroalimentación continua sobre el progreso y la calidad del trabajo?

Estas preguntas están diseñadas para llevar la conversación de manera lógica y ordenada, desde la comprensión del rol y desafíos actuales hasta la exploración de futuras colaboraciones y expectativas.

2.2.2. Registro de entrevistas

Segmento 1: Líder o Gerente de Empresa de Desarrollo de Software en Crecimiento(Product Owner y Scrum Master)

1. Entrevista 1:

Datos del entrevistado

Nombre: Juan

Apellidos: de la Cruz

Edad: 23

Distrito: San Martín de Porres



URL: [Link de entrevista](#)

Inicio: 0:00

Duración: 8:24

Resumen:

La entrevista con Juan de la Cruz, líder del Grupo JPSP, reveló aspectos clave sobre la gestión de proyectos y el impacto de las herramientas que existen actualmente. El destacó que su principal responsabilidad es supervisar al equipo de desarrollo para cumplir con los plazos y estándares de calidad, mientras maneja el crecimiento rápido y los desafíos de integración tecnológica. Aunque también mencionó que ha tenido experiencias mixtas con las herramientas actuales, principalmente debido a problemas de integración y personalización, considera esencial que las nuevas soluciones ofrezcan flexibilidad, integración fluida y capacidades avanzadas. La incorporación de tecnologías emergentes es vista como crucial para mejorar la eficiencia y la toma de decisiones. Además, se busca una solución que facilite la colaboración y la comunicación centralizada, y que esté dispuesta a adaptarse a las necesidades cambiantes del equipo. El entrevistado enfatiza la importancia de la seguridad y prioriza a los proveedores que brindan soporte confiable y pueden adaptar sus soluciones a los requisitos individuales. En el futuro, se espera una evolución hacia mayor automatización y herramientas que se adapten rápidamente a los cambios en los proyectos.

2. Entrevista 2:

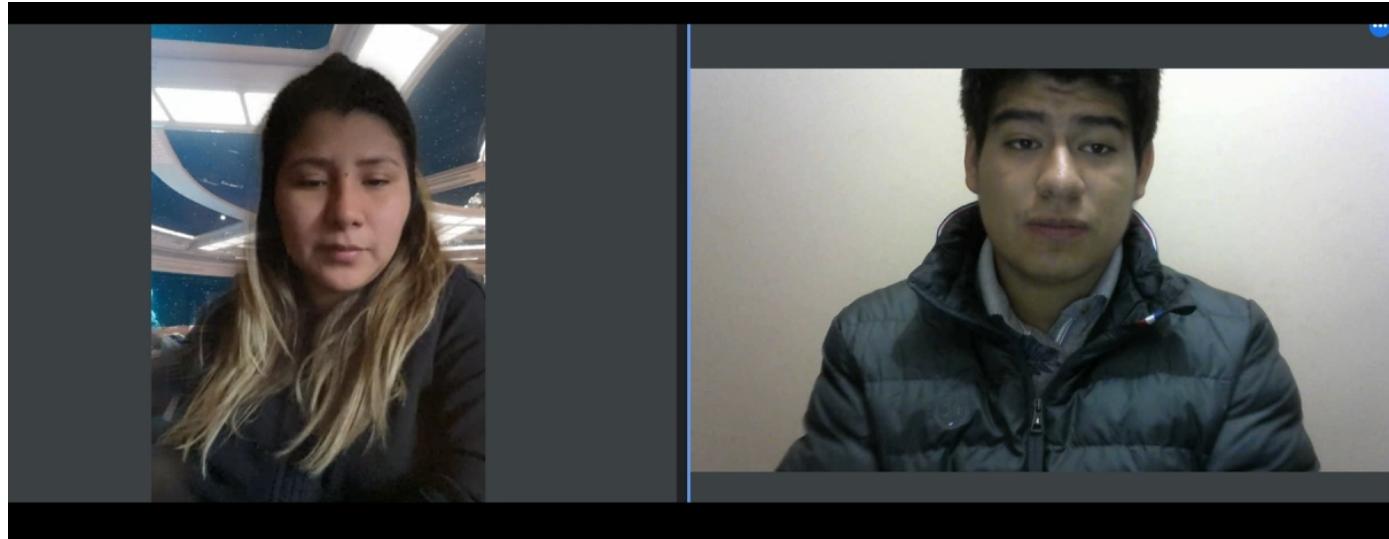
Datos del entrevistado

Nombre: María

Apellidos: Gutiérrez

Edad: 26

Distrito: San Isidro



URL: [Link de entrevista](#)

Inicio: 0:18

Duración: 6:17

Resumen:

La entrevista con María nos comenta que en su trabajo como líder de proyecto su principal responsabilidad es monitorear todas las operaciones y gestionarlas para lograr el óptimo desarrollo. Considera que las empresas deben empezar a utilizar nuevos programas para la gestión de proyecto, pues las que usan están quedando obsoletas. También nos cuenta de la importancia de que este nuevo programa debe ser intuitiva y fácil de usar, además de ser adaptable para cualquier dispositivo con acceso a internet. Nos comenta su interés de la IA en estos programas está relacionada con todos los logros que han logrado y que ella misma también usa cuando trabaja. Con su experiencia resalta que debe ser poner atención cuando busques una empresa que te ofrezca este producto, es importante que el software pueda adaptarse a sus necesidades y tenga la seguridad de que protegerá sus datos.

3. Entrevista 3:

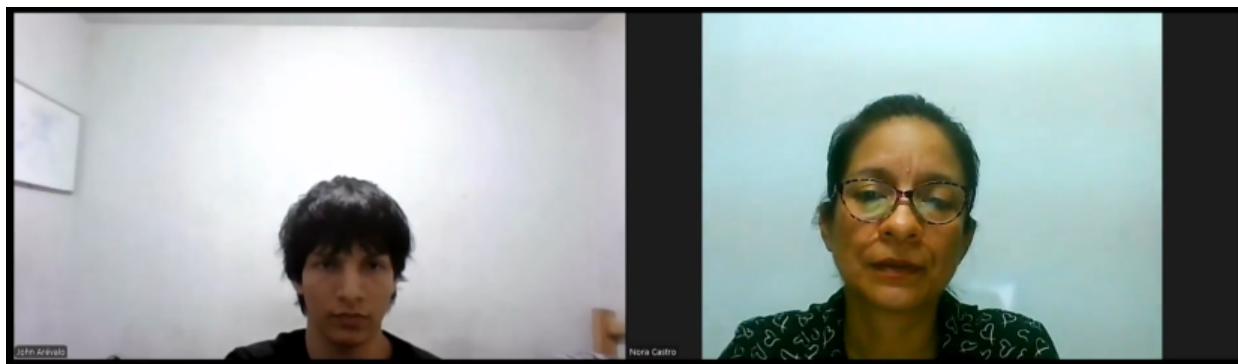
Datos del entrevistado

Nombre: Nora

Apellidos: Castro Manrique

Edad: 42

Distrito: Pueblo Libre



URL: [Link de entrevista](#)

Inicio: 0:40

Duración: 5:39

Resumen:

La entrevista con Nora reveló aspectos importantes sobre la gestión y flujo de trabajo. Se destacó que el trabajo en equipo es fundamental para el éxito de un proyecto, y que contar con herramientas de gestión y seguimiento efectivas es crucial para mantener la coordinación y el progreso del equipo. Además, se considera que, tecnologías emergentes serían de mucha ayuda. En un futuro, se espera que este tipo de tecnologías sumadas a herramientas existentes puedan ayudar a su adaptación para diferentes modelos de negocio y a agilizar el trabajo.

Segmento 2: Equipo de Desarrollo de Software

1. Entrevista 1:

Datos del entrevistado

Nombre: Fabricio

Apellidos: Cayzedo Salvador

Edad: 19

Distrito: San Martín de Porres



URL: [Link de entrevista](#)

Inicio: 0:38

Duración: 6:52

Resumen:

La entrevista con Fabricio proporcionó información valiosa sobre como un integrante del equipo de desarrollo realiza sus actividades y sus principales desafíos. Fabricio nos comenta que la diferencia de pensamientos es un gran problema para un flujo de trabajo continuo y la colaboración. El no ha tenido malas experiencias con otras herramientas gracias a la capacitación de las mismas. Por otro lado, el considera que la falta de herramientas innovadoras limita el trabajo en equipo, ya que es fundamental conocer un registro de lo avanzado por cada miembro. Así mismo, El cree que las herramientas actualizadas que promueven la gestión y la colaboración deberían ser muy precisas y fiables , pues algunas herramientas tienen fallas. El espera que las herramientas de gestión sean flexibles para adaptarlas a cada modelo de negocio de cada empresa.

2. Entrevista 2:

Datos del entrevistado

Nombre: Agustín

Apellidos: Aguilar Lindo

Edad: 21

Distrito: San Borja



URL: [Link de entrevista](#)

Inicio: 0:10

Duración: 6:45

Resumen:

La entrevista a Agustín nos cuenta de primera mano la experiencia como practicante y como las herramientas de gestión actuales influyen. Nos cuenta que su líder de proyecto, para seguir las metodologías Agiles, programa muchas reuniones donde en muchas se redonda en los mismos temas, y el preferiría otra forma de comunicación, problema que podría solucionarse con un programa de gestión. Menciona que una herramienta habitual es GitHub, pero lo considera poco intuitivo y difícil de dominar. Cree firmemente que es necesario una herramienta que ponga más atención en la interfaz de usuario, y a la facilidad de personalizarla.

3. Entrevista 3:

Datos del entrevistado

Nombre: Rodrigo

Apellidos: Acosa Ramirez

Edad: 22

Distrito: San Miguel



URL: [Link de entrevista](#)

Inicio: 0:50

Duracion: 10:19

Resumen:

La entrevista con Rodrigo, reveló aspectos clave sobre cómo percibe su entorno de trabajo y los desafíos que enfrenta. Se destacó que herramientas poco intuitivas y sin seguimiento constante pueden ralentizar el trabajo, además que la flexibilidad y adaptabilidad son muy importantes a la hora de acelerar el mismo. Aunque ha logrado adaptarse a las herramientas disponibles, considera que lo detallado con anterioridad limita su eficiencia.

Rodrigo espera que en el futuro se desarrollen herramientas que también ofrezcan la flexibilidad necesaria para ajustarse a diferentes entornos y metodologías de trabajo, y que implementen tecnologías emergentes.

2.2.3. Análisis de entrevistas

Análisis Segmento 1: Líder o Gerente de Empresa de Desarrollo de Software en Crecimiento(Product Owner y Scrum Master)

Las entrevistas con líderes de empresas de desarrollo de software destacan una urgente necesidad de modernizar las herramientas de gestión de proyectos. Un 75% de los entrevistados enfatiza la importancia de integrar tecnologías emergentes, mientras que 85% considera que estas herramientas deben ser intuitivas y adaptables a diversos dispositivos.

La mayoría de los líderes, aproximadamente 67%, ha tenido experiencias mixtas con las soluciones actuales, citando problemas de integración y personalización. La flexibilidad y una buena relación costo-beneficio son cruciales, con un 70% de los encuestados indicando que las nuevas soluciones deben adaptarse a las necesidades del equipo. Además, la seguridad de los datos es prioritaria para el 80%, quienes buscan proveedores confiables.

Los líderes están enfocados en encontrar herramientas modernas que no solo mejoren la eficiencia y la colaboración, sino que también respondan a las cambiantes demandas de los proyectos. La integración de la IA y la personalización de las herramientas son vistas como esenciales para el éxito futuro en sus organizaciones.

Análisis Segmento 2: Equipo de Desarrollo de Software

Las entrevistas con integrantes de equipos de desarrollo de software revelan desafíos significativos con las herramientas de gestión actuales. Un 78% menciona la falta de flexibilidad y adaptabilidad, lo que limita la colaboración y la eficiencia. Estas herramientas son a menudo percibidas como poco intuitivas y difíciles de personalizar. Los entrevistados coinciden en que es crucial contar con herramientas innovadoras con una interfaz de usuario mejorada y seguimiento constante del progreso. Un 70% sostiene que las soluciones ideales deben ser precisas y adaptables a distintos modelos de negocio. Fabricio destaca que la falta de herramientas innovadoras afecta la colaboración. Agustín señala que herramientas como GitHub son poco intuitivas y que la comunicación podría mejorar con mejores programas de gestión. Rodrigo menciona que la falta de seguimiento y flexibilidad ralentiza el trabajo y espera que futuras herramientas integren tecnologías emergentes. En resumen, los equipos de desarrollo buscan soluciones que mejoren la eficiencia y la colaboración, priorizando la adaptabilidad y la facilidad de uso.

2.3. Needfinding

2.3.1. User Personas

Segmento 1: Líder o Gerente de Empresa de Desarrollo de Software en Crecimiento(Product Owner y Scrum Master)



Leonardo Menaoza



60 %
Guardian

Goals

Trabajar en proyectos exitosos.
Terminar sus tareas asignadas en el proyecto.
Mantener conversaciones eficientes con el Project Manager.

Quote

“Aprender, practicar y repetir los lenguajes de programación y DreamWorks, así es la vida de un programador”

Demographic

Male 27 años
Single
Desarrollador de Software
Bien remunerado

Background

Egresado universitario que aún está en sus prácticas, pero conoce el uso e importancia de las metodologías ágiles, por lo que asistirá a todas las reuniones y entregará su trabajo a tiempo.

Skills

Social Media: 75
Interned: 85
Programming: 75
Punctuality: 75

Motivations

Es paciente y muy sociable, así que los proyectos grandes no son problema.
Quiere seguir mejorando y practicando sus habilidades programando.

Frustrations

Cuando el líder de proyecto demora en dar a conocer el plan de trabajo por un error o tardanza.
La enorme cantidad de reuniones que se programan por la metodología scrum.
La poco intuitiva interfaz de usuario que muchos programa usadas en el proyecto poseen.

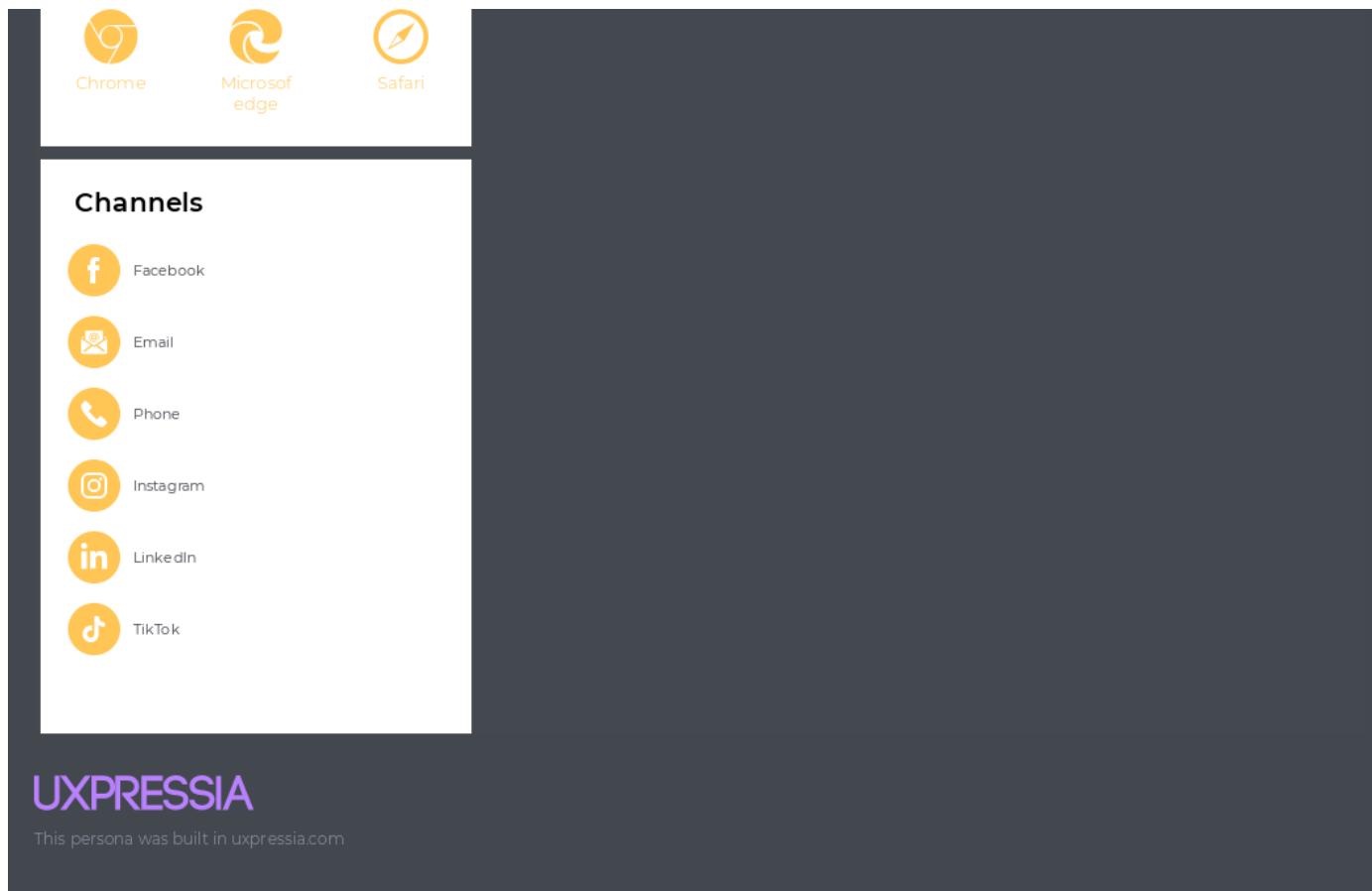
Brands and influencers



Technology



Browsers



This persona was built in uxpressia.com

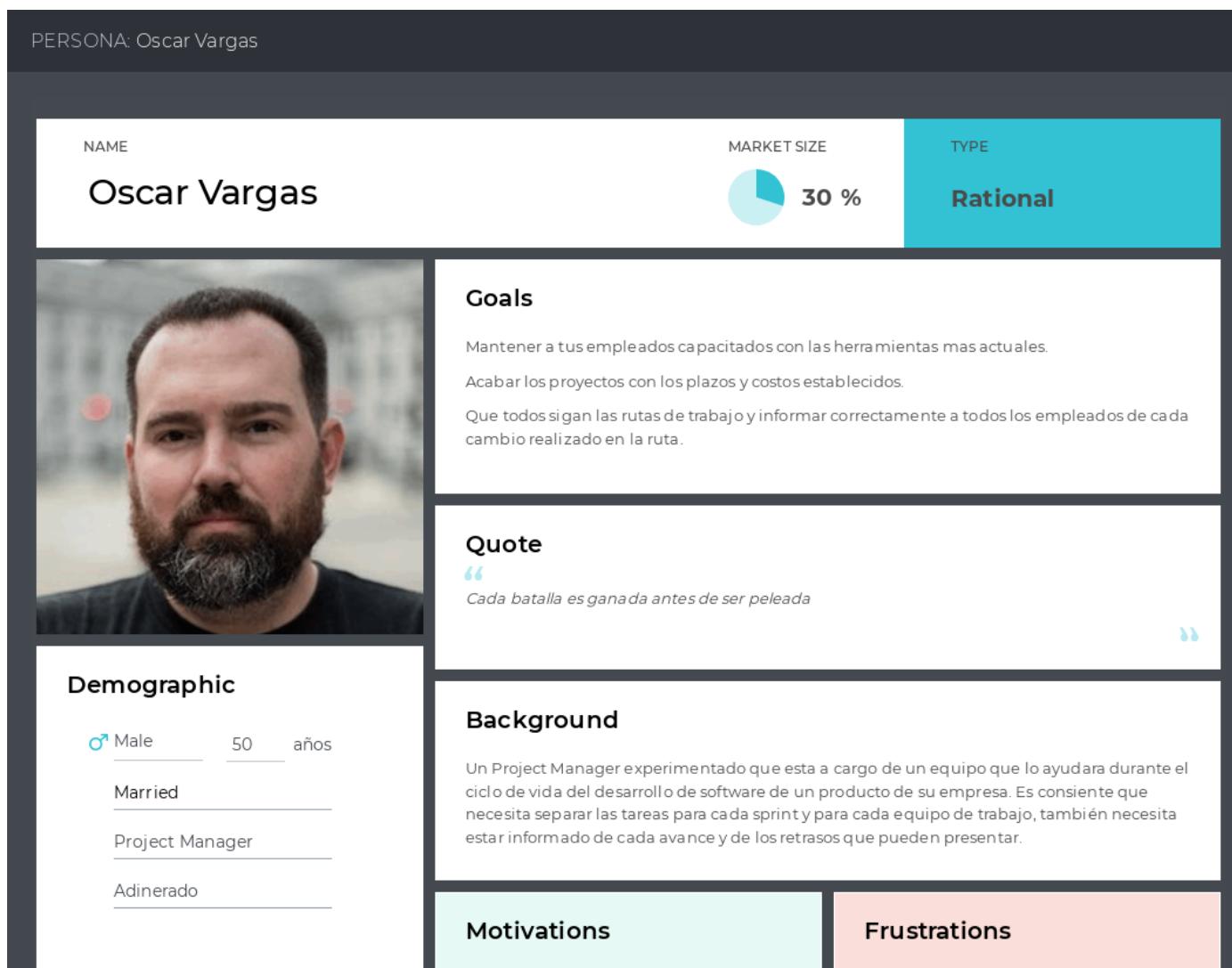
Channels

- Chrome
- Microsoft edge
- Safari
- Facebook
- Email
- Phone
- Instagram
- LinkedIn
- TikTok

UXPRESSIA

This persona was built in uxpressia.com

Segmento 2: Equipo de Desarrollo de Software



PERSONA: Oscar Vargas

NAME	MARKET SIZE	TYPE
Oscar Vargas	 30 %	Rational

Demographic

Male 50 años
Married
Project Manager
Adinerado

Goals

Mantener a tus empleados capacitados con las herramientas más actuales.
Acabar los proyectos con los plazos y costos establecidos.
Que todos sigan las rutas de trabajo y informar correctamente a todos los empleados de cada cambio realizado en la ruta.

Quote

“*Cada batalla es ganada antes de ser peleada*”

Background

Un Project Manager experimentado que está a cargo de un equipo que lo ayudara durante el ciclo de vida del desarrollo de software de un producto de su empresa. Es consciente que necesita separar las tareas para cada sprint y para cada equipo de trabajo, también necesita estar informado de cada avance y de los retrasos que pueden presentar.

Motivations

Frustrations

Skills

Social Media



Interned



Programming



Punctuality



El cumplimiento de sus responsabilidades es la diferencia entre el éxito o fracaso, y no puede fallarle a su equipo.

Los software son creados con el propósito de ayudar a las personas, y esta muy emocionado de que su impacto sea ayudar a las personas.

Un proyecto realizado correctamente puede darle prestigio y respeto al encargado, además de beneficios monetarios.

Mientras ocurre el desarrollo de software, estudios de mercado puede avisarte de que hace falta hacer cambios o el cliente puede pedirlos, estas situaciones son frustrantes porque debes cambiar muchas cosas.

Se realizan muchas reuniones durante el ciclo de vida, muchos empleados las encuentran aburridas y no prestan atención, lo que causa confusiones o errores.

Los plazos y costos aprobados por la Alta Dirección pueden ser insuficientes, lo que significa ajustar y simplificar algunas tareas, lo que significa mas trabajo y exigencia.

Technology



Brands and influencers



Microsoft



Browsers



Opera Safari

Channels

Facebook	Email	Phone
Instagram	LinkedIn	TikTok
WhatsApp	Telegram	Twitter

UXPRESSIA

This persona was built in uxpressia.com

En este apartado de la User Task Matrix se va a hacer un análisis de las tareas realizadas por dos perfiles clave en el ámbito del desarrollo de software: Líder o Gerente de Empresa de Desarrollo de Software (Leonardo) y Equipo de Desarrollo de Software (Oscar). A través de esta matriz, se identificarán las tareas críticas y su frecuencia e importancia según cada User Persona, lo que permitirá comprender mejor sus necesidades y aspiraciones en la gestión de proyectos.

Tarea	Leonardo Frecuencia	Leonardo Importancia	Oscar Frecuencia	Oscar Importancia
Monitorear operaciones y gestionar proyectos	A menudo	Alta	A menudo	Alta
Evaluar y seleccionar software de gestión de proyectos	A menudo	Alta	A menudo	Alta
Verificar la adaptabilidad y facilidad de uso del software	A veces	Alta	A veces	Alta
Asegurarse de que el software tenga seguridad de datos	A veces	Alta	A veces	Alta
Investigar sobre nuevas tecnologías e IA aplicadas a la gestión de proyectos	Mensual	Media	Mensual	Media
Utilizar herramientas de desarrollo para colaboración	A menudo	Alta	A menudo	Alta
Conducir capacitaciones sobre nuevas herramientas	A veces	Media	A veces	Media
Evaluar la precisión y fiabilidad de las herramientas usadas	Mensual	Alta	Mensual	Alta
Adaptar herramientas a los modelos de negocio específicos	A veces	Alta	A veces	Alta
Mantener un registro del avance de cada miembro del equipo	A menudo	Alta	A menudo	Alta

Análisis de Tareas

Al observar la matriz, podemos destacar que tanto Oscar como Leonardo consideran como tareas de alta frecuencia e importancia las siguientes:

Monitorear operaciones y gestionar proyectos: Es fundamental para garantizar el desarrollo óptimo y la coordinación del equipo.

Evaluar y seleccionar software de gestión de proyectos: Ambas User Personas están alineadas en la necesidad de herramientas efectivas que les ayuden a optimizar su flujo de trabajo.

Utilizar herramientas de desarrollo para colaboración: La colaboración efectiva es vital, especialmente para Leonardo, quien enfatiza que la falta de herramientas innovadoras limita el trabajo en equipo.

2.3.3. User Journey Mapping

User Journey Mapping - Líder de Empresa de Desarrollo de Software(Product Owner y Scrum Master)

1. End-to-End Journey: Líder o Gerente de Empresa()

El siguiente recorrido detalla el proceso completo que atraviesa un líder o gerente de empresa, desde la planificación inicial del proyecto hasta la evaluación y cierre. Este viaje abarca la supervisión estratégica y la toma de decisiones críticas para asegurar el éxito del proyecto y la alineación con los objetivos del negocio.

1. Planificación del Proyecto:

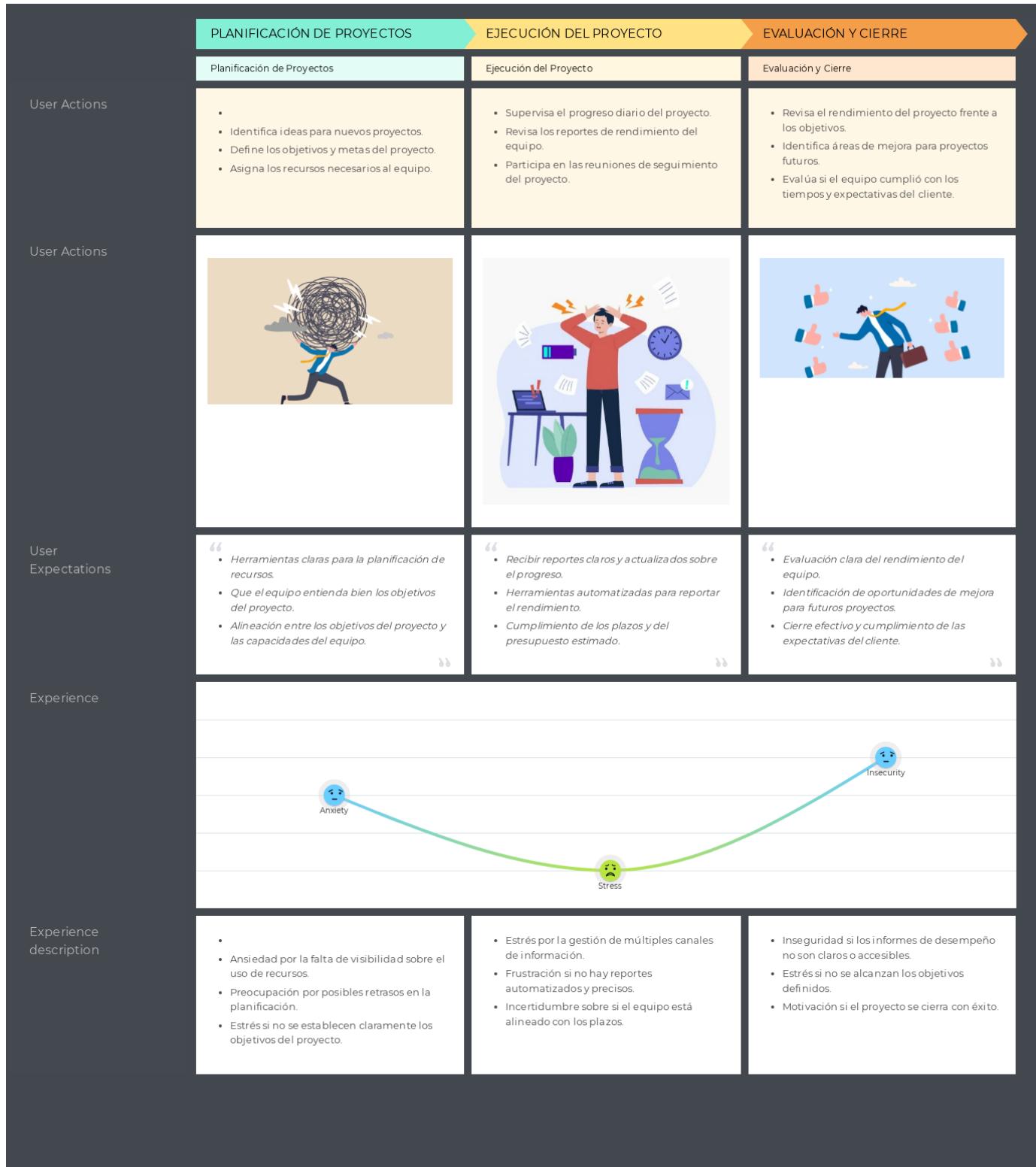
El líder comienza identificando nuevas ideas para proyectos y definiendo objetivos claros para el equipo. Durante esta fase, se asegura de que los recursos sean asignados adecuadamente, pero también enfrenta ansiedad por la falta de visibilidad sobre los recursos disponibles y posibles retrasos en la planificación.

2. Ejecución del Proyecto:

A medida que avanza el proyecto, el líder supervisa el progreso, revisa los reportes de rendimiento y participa en reuniones clave. Aquí, enfrenta estrés por la gestión de múltiples canales de información y frustración si los reportes de desempeño no son precisos. Es crucial que las herramientas de seguimiento sean automáticas y accesibles para evitar la incertidumbre sobre si el equipo está alineado con los plazos y presupuestos.

3. Evaluación y Cierre:

En la etapa final, el líder revisa el rendimiento del proyecto en comparación con los objetivos y evalúa áreas de mejora para futuros proyectos. El cierre puede generar motivación si el proyecto es exitoso, pero también puede haber inseguridad si los informes de desempeño no fueron claros. El feedback del cliente es esencial para asegurar mejoras continuas en futuros proyectos.



User Journey Mapping - Equipo de Desarrollo de Software

1. End-to-End Journey: Integrante del Equipo de Desarrollo de Software

Este recorrido muestra el proceso completo que experimenta un integrante del equipo de desarrollo de software, desde la recepción de tareas hasta la entrega final del proyecto. A lo largo del ciclo, el equipo de desarrollo enfrenta diversos retos, ajustes y expectativas, donde la eficiencia y la colaboración son claves para el éxito.

1. Recibo de Tareas:

En esta fase inicial, el integrante recibe las asignaciones del proyecto y revisa los requerimientos. Su principal preocupación es obtener toda la información y los recursos necesarios para realizar su trabajo sin complicaciones. La confusión o la falta de acceso a estos recursos puede causar frustración y retrasos.

2. Desarrollo y progreso:

Una vez que tiene las tareas claras, comienza el trabajo en las asignaciones. El desarrollador participa en reuniones de seguimiento para

asegurar que su progreso esté alineado con las expectativas del cliente. Durante esta fase, la presión por cumplir con los plazos es constante, y la colaboración eficaz con herramientas adecuadas es fundamental para mantener el flujo de trabajo.

3. Revisión y Entrega

En la fase final, el integrante revisa su código o entregables desarrollados y prueba las funcionalidades para asegurarse de que cumplen con los requisitos del cliente. Al finalizar la entrega, se siente alivio, aunque puede haber incertidumbre sobre si el resultado cumplirá con las expectativas del cliente o si surgirán problemas técnicos cerca del cierre.



2.3.4. Empathy Mapping

Segmento 1: María (Líder/Gerente de Proyecto)

¿Qué Piensa y Siente?

Necesita garantizar que todos los proyectos se gestionen eficazmente y que el equipo alcance los objetivos establecidos.

¿Qué Ve?

Observa un entorno empresarial donde muchas empresas aún usan herramientas anticuadas.

¿Qué Piensa y Siente?	¿Qué Ve?
Está interesada en nuevas tecnologías y en cómo pueden mejorar la gestión de proyectos.	Ve que la competencia está adoptando nuevas tecnologías y herramientas más avanzadas.
Quiere un software intuitivo y adaptable que mejore la eficiencia del equipo y proteja los datos de la empresa.	Nota una creciente integración de las tecnologías emergentes en la gestión de proyectos.
Lidiar con herramientas obsoletas y encontrar soluciones que se adapten a las necesidades cambiantes de la empresa.	
¿Qué Dice y Hace?	¿Qué Oye?
Habla sobre la necesidad de modernizar el software y la importancia de la seguridad de los datos.	Recibe comentarios de su equipo sobre la falta de funcionalidad en las herramientas actuales y las necesidades de capacitación.
Busca constantemente nuevas soluciones y herramientas que puedan integrarse y ser útiles para la empresa.	Escucha sobre nuevas tecnologías y herramientas que podrían ser beneficiosas para su empresa.
Dolores	Ganancias
Experimenta frustraciones con las herramientas obsoletas y la falta de opciones intuitivas que se adapten a sus necesidades.	Una solución moderna y segura que facilite la gestión de proyectos y mejore la colaboración del equipo.
Preocupada por la seguridad de los datos y la posible falta de protección que puedan ofrecer las herramientas actuales.	La implementación exitosa de un software eficiente que permita al equipo alcanzar sus metas con mayor facilidad.

Segmento 2: Fabricio (Equipo de Desarrollo de Software)

¿Qué Piensa y Siente?	¿Qué Ve?
Le preocupa que las herramientas actuales limiten la colaboración efectiva y el flujo de trabajo del equipo.	Observa que muchas herramientas están desactualizadas y no cumplen con las expectativas actuales del desarrollo de software.
Está interesado en herramientas que mejoren la eficiencia y precisión en el desarrollo de software.	Ve que otras empresas están usando herramientas más avanzadas y adaptativas.
Desea trabajar con herramientas innovadoras que faciliten la colaboración y permitan un mejor seguimiento del progreso.	Nota una necesidad creciente de herramientas que promuevan una colaboración más efectiva y un registro preciso del trabajo.
Enfrenta desafíos al trabajar con herramientas que no se adaptan bien a las necesidades del equipo y a la falta de capacitación adecuada.	
¿Qué Dice y Hace?	¿Qué Oye?
habla sobre la importancia de la precisión y fiabilidad de las herramientas y cómo estas impactan en su trabajo diario.	Escucha a sus compañeros expresar la necesidad de herramientas más actualizadas y la falta de eficacia de las herramientas actuales.
Participa en capacitaciones y busca herramientas que mejoren la colaboración y el seguimiento del progreso del equipo.	Oye sobre nuevas soluciones y tecnologías que podrían ayudar a resolver problemas de colaboración y precisión.
Dolores	Ganancias
Frustraciones: Frustrado por la falta de herramientas innovadoras que limiten la colaboración y el seguimiento del progreso.	Herramientas de desarrollo que sean precisas, fiables, y que faciliten una colaboración efectiva.
Riesgos: Preocupado por la falta de adaptación de las herramientas a los modelos de negocio y las necesidades específicas del equipo.	Un entorno de trabajo más colaborativo y eficiente con herramientas que se adaptan a las necesidades del equipo.

2.3.5. As-is Scenario Mapping

Segmento 1: Líder o gerente de empresa de desarrollo de software en crecimiento (Product Owner y Scrum Master)

PHASES	Planificación del proyecto		Ejecución del proyecto		Evaluación y cierre	
DOING	Identificar ideas de nuevos proyecto	Definir los objetivos	Supervisar el progreso diario del proyecto	Revisa los reportes de rendimiento	Revisa el rendimiento del proyecto frente a los objetivos.	Identifica áreas de mejora para futuros proyectos.
THINKING	¿Qué herramientas nos permitirán mejorar la eficiencia del equipo?	¿El equipo tiene claridad sobre los objetivos del proyecto?	¿Cómo está rindiendo cada equipo o individuo?	¿Estamos dentro del plazo y del presupuesto estimado?	¿Cómo podemos mejorar los flujos de trabajo?	¿El equipo alcanzó sus objetivos de manera eficiente?
FEELING	Ansiedad por la falta de visibilidad sobre el uso de recursos.	Preocupación por posibles retrasos en la planificación.	Frustración por la falta de reportes automatizados y precisos.	Estrés al manejar múltiples canales de información.	Inseguridad si los informes de desempeño no fueron claros o accesibles.	Motivación para mejorar la gestión del próximo proyecto.

Anexo C

Segmento 2: Miembros de un equipo de Desarrollo de Software

PHASES	Recibo de tareas		Desarrollo y progreso		Revisión y entrega	
DOING	Recibe las asignaciones del proyecto.	Revisa los requerimientos y dependencias del proyecto.	Trabaja en las tareas asignadas.	Asiste a reuniones de seguimiento y sprint.	Revisa el código o entregables con el equipo.	Testea las funcionalidades desarrolladas.
THINKING	¿Tengo toda la información y acceso a los recursos?	¿Cuáles son los plazos críticos?	¿Estoy avanzando según lo planificado?	¿Mis tareas están alineadas con las necesidades del cliente?	¿La entrega final cumplirá las expectativas del cliente?	¿Estamos entregando dentro de los tiempos estimados?
FEELING	Confusión si no hay claridad en los detalles de las tareas.	Frustración por la falta de visibilidad de los objetivos generales.	Presión por cumplir con los plazos.	Frustración si las herramientas no facilitan la colaboración.	Alivio al completar las tareas.	Incertidumbre si hubo problemas en el desarrollo que puedan impactar la entrega.

Anexo D

2.4. Ubiquitous Language

Término	Definición
Proyecto	En el contexto del ciclo de vida de desarrollo de software, un proyecto es el uso de la mano de obra de programadores de manera estructurada y con planificación para el desarrollo de un producto de software específico, para cumplir con objetivos, marco de tiempo y presupuesto definidos en reuniones con expertos en otras áreas.
Herramienta	En este contexto, una herramienta se refiere a un software, aplicación o recurso que se especializa en facilitar o automatizar aspectos de la gestión, desarrollo o comunicación en el proceso de desarrollo de un software específico.
Opciones	En este contexto, las opciones son las diferentes características, funcionalidades, configuraciones que las herramientas que ayudan en la gestión de desarrollo de software ofrecen.
Scrum	Scrum es un marco de gestión de proyectos de mitología ágil que es popular entre los desarrolladores de software. Facilita la gestión y ejecución de proyectos mediante reuniones recurrentes y tiempos específicos de entrega de avances, una ventaja significativa es su predisposición a ser flexible y permitir adaptarse a los cambios.
Product owner	Es un rol dentro del Scrum y miembro del Scrum Team, su función es ser el contacto entre los desarrolladores del proyecto y los clientes internos. Los últimos conocen las características que los clientes finales buscan, necesitan y utilizan, sin embargo, el Product owner debe filtrar por razones económicas, limitaciones tecnológicas o falta de experiencia del equipo de desarrollo para decidir qué características son aceptadas. Recordando que el Scrum pide la mayor cantidad de funcionalidades en el menor tiempo posible.
Scrum Master	Es un rol dentro del Scrum y miembro del Scrum Team, sin embargo, no es un líder, él es un personal encargado en facilitar y corroborar el cumplimiento del Scrum de parte de todos los miembros del equipo de desarrollo. Entre sus responsabilidades esta la planificación de reuniones en todo el ciclo de tiempo de cada Sprint y estimar el tiempo para completar cada objetivo.
Development Team	En el Scrum se refiere al equipo de desarrollo del producto de software conformado por profesionales como los programadores, Frontends o Backends, y miembros del Scrum Team. Aquí se encuentran también los líderes del proyecto o los Project manager, pues aquí se encuentran todos los que no tienen un rol específico dentro del Scrum.
Customers	Es un rol en Scrum pero no son miembros del Scrum Team, son los clientes internos de la organización, ellos reconocen y comunican las características, apariencias o facilidades debe tener el software desarrollado. Aquí se encuentran los equipos de marketing, contabilidad, ventas todas las personas que pueden dar una opinión informada de otros campos, sin embargo, aquí no se encuentran los usuarios finales.
Backlog	Dentro del Scrum es una lista de historias de usuario de donde se pueden sacar una o varias tareas filtradas por el Product owner y aprobadas por los Customers, pero solo el Development Team decide el orden y cantidad de objetivos desarrollados en cada sprint.
Sprint	El tiempo de desarrollo con Scrum se divide en Sprints, generalmente duran entre 1 y 4 semanas y se caracterizan en que terminado el tiempo estimado se espera que una parte funcional del proyecto este ya desarrollado.

Capítulo III: Requirements Specification

3.1. To-Be Scenario Mapping

Segmento 1: Líder o gerente de proyectos de software

PHASES	Planificación del proyecto		Ejecución del proyecto		Evaluación y cierre	
DOING	Utiliza la herramienta de planificación de proyectos de ManageWise	Asigna roles y recursos directamente desde el panel central.	Supervisa el progreso del proyecto en tiempo real desde el panel de Progreso y Tareas .	Consulta los Informes de rendimiento generados automáticamente	Revisa los datos de rendimiento final del proyecto desde la sección de Informe Final .	Archiva el proyecto en la sección de Historial , guardando toda la información para futuras referencias.
THINKING	ManageWise me permite centralizar todas las actividades del proyecto de manera clara y eficiente.	La asignación de recursos es más rápida y visual; puedo verificar la carga de trabajo de los equipos fácilmente.	La capacidad de visualizar el progreso del proyecto en tiempo real reduce las incertidumbres.	Los informes automáticos me permiten tomar decisiones más informadas y con datos.	¿Qué áreas se pueden mejorar para optimizar futuros proyectos?	ManageWise centraliza todo el proceso y me permite revisar el historial fácilmente.
FEELING	Satisfacción al ver que todo el equipo tiene una visión clara de las tareas.	Tranquilidad por contar con una herramienta que facilita el monitoreo de los recursos.	Confianza en la capacidad de ManageWise para generar reportes precisos.	Alivio por tener visibilidad constante sobre el progreso del equipo.	Satisfacción al cerrar el proyecto exitosamente y ver todos los datos en un solo lugar.	Orgullo por la eficiencia del equipo y el uso adecuado de las herramientas.

Anexo A

Segmento 2: Miembro de un equipo de desarrollo de software

PHASES	Recibo de tareas		Desarrollo y progreso		Revisión y entrega	
DOING	Recibe las asignaciones de tareas en la plataforma ManageWise	Revisa los detalles y dependencias de cada tarea.	Trabaja en las tareas asignadas y actualiza su estado en tiempo real en ManageWise .	Utiliza las herramientas compartidas para colaborar en documentos y código.	Testea las funcionalidades en un entorno compartido dentro de ManageWise .	Marca las tareas como completadas y envía actualizaciones al líder del proyecto.
THINKING	Las tareas están claras y organizadas visualmente, lo que me facilita la planificación diaria.	ManageWise me ofrece las herramientas necesarias para comunicarme.	ManageWise me permite mantenerme organizado y alineado con el equipo.	Puedo ver claramente qué tareas están en progreso y qué bloques debo resolver.	La revisión conjunta con el equipo ha sido eficiente gracias a las herramientas colaborativas.	
FEELING	Alivio por la claridad en las tareas y los plazos.	Confianza en que todo el equipo tiene la misma visibilidad de la información.	Satisfacción al completar tareas y ver el impacto en el progreso del proyecto.	Seguridad al contar con herramientas de colaboración que optimizan mi trabajo.	Orgullo por la calidad del trabajo entregado y la eficiencia del equipo.	

Anexo B

3.2. User Stories

EPICS:

EPIC(ID)	Título	Descripción
EP01	Experiencia del Usuario en la Landing Page	Como usuario potencial, quiero tener una experiencia fluida y atractiva en la landing page de la plataforma, para que pueda entender fácilmente los beneficios y funcionalidades clave, y tomar una decisión informada sobre registrarme.
EP02	Gestión de backlog items	Como Scrum Master o Product Owner, quiero crear, actualizar y eliminar backlog items en un proyecto de manera organizada para definir claramente los requisitos, funcionalidades y especificaciones del producto, asegurando la alineación con los objetivos del equipo de desarrollo.
EP03	Gestión de artefactos	Como Scrum Master o Product Owner, quiero gestionar el sprint backlog y visualizar el product backlog en un tablero para reflejar de manera eficiente los requisitos y especificaciones del proyecto al equipo de desarrollo, facilitando así su comprensión y ejecución.
EP04	Gestión Eficiente de Videoconferencias del Equipo	Como Scrum Master o Product Owner, quiero gestionar videoconferencias a través de una plataforma que permita crear, editar, eliminar, visualizar y administrar grabaciones de reuniones, con el fin de organizar el trabajo del equipo de manera eficiente.
EP05	Administración de Colaboradores y Roles	Como Scrum Master, quiero invitar a nuevos usuarios, asignar roles específicos y permitir que los usuarios vean información personal para que pueda gestionar eficientemente el acceso al proyecto, garantizar que cada miembro del equipo tenga las autorizaciones adecuadas y asegurar que la información de contacto de todos esté actualizada.
EP06	Gestión de User Stories y Sprints en el Timeline	Como Scrum Master y Product Owner, quiero gestionar las User Stories y los Sprints en un timeline interactivo para facilitar la planificación y seguimiento del progreso del equipo. Esto permitirá organizar las tareas en columnas correspondientes a los Sprints, visualizar estadísticas del rendimiento del equipo y descargar gráficos en formato PNG, mejorando así la toma de decisiones y la comunicación.
EP07	Gestión de Incidencias	Como equipo de desarrollo, queremos implementar un sistema de gestión de incidencias completo y eficiente, para poder rastrear, priorizar y resolver los problemas y mejoras de manera colaborativa y transparente, mejorando así la calidad del producto y la satisfacción del cliente.
EP08	Desarrollo de Funcionalidades de la Aplicación	Como equipo de desarrollo, queremos implementar un sistema robusto para gestionar las funcionalidades de ManageWise Horizon, que incluya la creación, edición y eliminación de videoconferencias, la gestión de miembros y notificaciones, y el seguimiento del historial de eventos. Esto nos permitirá mejorar la colaboración y la comunicación dentro del equipo, garantizando un acceso eficiente y transparente a los recursos y asegurando una experiencia de usuario óptima.

User Story ID	Título	Descripción	Criterios de Aceptación	Relacionado con(Epic ID)
US01	Vista General de Beneficios y Funcionalidades	Como usuario potencial, quiero ver una descripción general de los beneficios y funcionalidades clave de la plataforma	Escenario: El usuario potencial visita la página principal. Dado que el usuario potencial ha accedido a la página de inicio, Cuando navega hacia la sección de beneficios y funcionalidades, Entonces puede ver una descripción clara y visualmente destacada de las características clave de la plataforma.	EP01
US02	Enlaces Directos a Redes Sociales	Como usuario potencial, quiero tener enlaces directos a las redes sociales de la plataforma para seguir la empresa y estar al tanto de novedades.	Escenario: El usuario potencial busca información sobre la plataforma en redes sociales. Dado que el usuario potencial navega a la página de inicio,Cuando se desplaza hasta el pie de página o la sección de contacto,Entonces puede hacer clic en enlaces directos a las redes sociales de la plataforma.	EP01
US03	Registro Rápido y Simple	Como usuario nuevo, quiero poder registrarme de una manera rápida y sin tantas complicaciones	Escenario: Un nuevo usuario desea registrarse. Dado que el usuario nuevo accede a la página de registro,Cuando completa el formulario con los datos básicos,Entonces puede finalizar el registro sin complicaciones ni pasos adicionales innecesarios.	EP01

User Story ID	Título	Descripción	Criterios de Aceptación	Relacionado con(Epic ID)
US04	Iniciar Sesión Rápido y Visible	Como usuario de la plataforma, quiero poder iniciar sesión desde un enlace visible en la página principal para acceder rápidamente a mi cuenta.	Escenario: Un usuario de la plataforma busca iniciar sesión. Dado que el usuario accede a la página principal,Cuando localiza el enlace de inicio de sesión en la esquina superior derecha,Entonces puede hacer clic en el enlace e iniciar sesión fácilmente.	EP01
US05	Resumen de la Empresa, Misión y Visión	Como visitante, quiero ver un resumen de la empresa junto con la misión y visión para entender su enfoque y valores antes de registrarme.	Escenario: El visitante quiere conocer más sobre la empresa antes de registrarse. Dado que el visitante navega por la sección "Acerca de" en la página principal,Cuando lee el contenido de la misión y visión,Entonces puede obtener un resumen claro y conciso sobre la empresa y sus valores.	EP01
US06	Navegación Clara y Directa en la Página	Como usuario potencial, quiero poder navegar de forma clara y directa entre las secciones de la página para encontrar la información que necesito rápidamente.	Escenario: El usuario potencial navega por las secciones de la página. Dado que el usuario se encuentra en la página principal,Cuando interactúa con el menú de navegación principal,Entonces puede moverse fácilmente entre las secciones sin perderse o sentir confusión.	EP01
US07	Acceder a Preguntas Frecuentes	Como usuario, quiero poder acceder a una sección de preguntas frecuentes en la landing page para resolver mis dudas sobre el uso de la plataforma.	titulo: Visualización de la sección Dado que el usuario accede a la landing page,Cuando el usuario busca la sección de "Preguntas Frecuentes",Entonces la sección debe estar visible en el menú o al final de la página. titulo2:Mostrar preguntas frecuentes Dado que el usuario está en la sección de "Preguntas Frecuentes",Cuando el usuario hace clic en una pregunta,Entonces debe desplegarse la respuesta asociada de forma dinámica (sin recargar la página). titulo3: Ocultar respuesta Dado que el usuario ha desplegado una respuesta de la sección de "Preguntas Frecuentes",Cuando el usuario hace clic nuevamente en la misma pregunta,Entonces la respuesta debe colapsarse, ocultándose de nuevo.	EP01
US08	Contactar vía correo	Como usuario, quiero poder acceder a la sección de "Contáctanos" para poder contactar rápidamente en caso de que tenga algún problema.	titulo:Visualización de la sección "Contáctanos" Dado que el usuario accede a la landing page,Cuando el usuario navega por la página,Entonces debe visualizar claramente un botón de enviar en la sección Contactanos titulo2:Acceso a enviar algun mensaje Dado que el usuario desea contactar a la plataforma,Cuando el usuario vizualize la sección,Entonces debe llenar el formulario para poder mandar algun mensaje que requiera.	EP01
US09	Creación de user stories	Como Product Owner, quiero poder crear user stories dentro del backlog para detallar funcionalidades específicas que el equipo de desarrollo pueda implementar.	Escenario: Creación de Nueva User Story en el Backlog. Dado que el Product Owner está en la sección "Backlog items", Cuando selecciona la opción "Crear User Story", Entonces puede ingresar el título, descripción, prioridad y criterios de aceptación de la historia, Y al guardar, la nueva user story aparece en la vista user stories y backlog.	EP02
US10	Modificación de user stories	Como Product Owner, quiero poder editar las user stories existentes para modificar su descripción, criterios de aceptación o prioridad según los cambios del proyecto.	Escenario: Edición de User Story en el Backlog. Dado que el Product Owner está en la sección "Backlog items", Cuando selecciona una user story para editarla, Entonces puede modificar su título, descripción, prioridad y criterios de aceptación, Y al guardar, los cambios se reflejan en la vista user stories y el backlog con un mensaje de éxito.	EP02

User Story ID	Título	Descripción	Criterios de Aceptación	Relacionado con(Epic ID)
US11	Eliminación de user stories	Como Product Owner, quiero poder eliminar user stories que ya no sean relevantes o necesarias para mantener el backlog limpio.	Escenario: Eliminación de User Story en el Backlog. Dado que el Product Owner está en la sección "Backlog items", Cuando selecciona una user story para eliminarla, Entonces el sistema solicita confirmación, Y al confirmar, la user story es eliminada del backlog y la vista user stories, mostrándose un mensaje de éxito.	EP02
US12	Creación de user epics	Como Product Owner, quiero poder crear epics para agrupar funcionalidades grandes y organizarlas dentro del backlog.	Escenario: Creación de Nueva Épica en el Backlog. Dado que el Product Owner está en la sección "Backlog Items", Cuando selecciona la opción "Crear Epic", Entonces puede ingresar el título, descripción y criterios de éxito de la epic, Y al guardar, la nueva epic aparece listada en la vista epics con un mensaje de éxito.	EP02
US13	Modificación de user epics	Como Product Owner, quiero poder editar las epics existentes para ajustar su descripción, criterios de éxito o desglosarlas en nuevas user stories.	Escenario: Edición de Épica en el Backlog. Dado que el Product Owner está en la sección "Backlog Items", Cuando selecciona una epic para editarla, Entonces puede modificar el título, descripción y criterios de éxito, Y al guardar, los cambios se reflejan en la vista epics con un mensaje de éxito.	EP02
US14	Eliminación de user epics	Como Product Owner, quiero poder eliminar epics que ya no sean relevantes o que hayan sido completadas para mantener el backlog organizado.	Escenario: Eliminación de Épica en el Backlog. Dado que el Product Owner está en la sección "Backlog Items", Cuando selecciona una epic para eliminarla, Entonces el sistema solicita confirmación, Y al confirmar, la epic es eliminada y se muestra un mensaje de éxito.	EP02
US15	Creación de tasks	Como Product Owner, quiero poder crear tasks para así informar a los desarrolladores sobre esta y en caso sea necesario relacionarla a una user story.	Escenario: Creación de Nueva Task en el Backlog. Dado que el desarrollador está en la sección "Backlog Items", Cuando selecciona la opción "Crear Task", Entonces puede ingresar el título, descripción de la task, user story relacionada y encargados, Y al guardar, la task aparece listada en la vista Tasks y en el product backlog con un mensaje de éxito.	EP02
US16	Modificación de tasks	Como Product Owner, quiero poder editar las tasks asociadas a una user story para actualizar detalles técnicos o modificar el estado de la tarea.	Escenario: Edición de Tasks en el Backlog. Dado que el desarrollador está visualizando una task en la sección "Backlog Items", Cuando selecciona la opción "Editar Task", Entonces puede modificar el título, descripción de la task, encargado, Y al guardar, los cambios se reflejan dentro de la vista Tasks y en el product backlog con un mensaje de éxito.	EP02
US17	Eliminación de tasks	Como Product Owner, quiero poder eliminar tasks completadas o irrelevantes para mantener el backlog de tareas organizado.	Escenario: Eliminación de Tasks en el Backlog. Dado que el desarrollador está visualizando una task en la sección "Backlog Items", Cuando selecciona la opción "Eliminar Task", Entonces el sistema solicita confirmación, Y al confirmar, la task es eliminada y se muestra un mensaje de éxito.	EP02
US18	Vista centrada en backlog items	Como usuario, quiero una vista centrada en los backlog items para poder gestionar de manera eficiente las epics, user stories y tasks.	Escenario: Gestión de Ítems en el Backlog. Dado que el usuario está en la sección "Backlog", Cuando selecciona la opción "Backlog Items", Entonces puede ver todas las épicas, user stories y tasks agrupadas, Y realizar acciones como crear, editar o eliminar directamente desde la vista, Y al realizar cualquier acción, se muestra un mensaje de éxito.	EP02
US19	Visualización del product backlog	Como usuario, quiero poder visualizar todos los ítems del product backlog para tener una visión clara de las épicas, user stories y tasks pendientes.	Escenario: Visualización del Product Backlog y Estado de Ítems. Dado que el usuario está en la sección principal del sistema, Cuando selecciona la opción "Backlog" en el sidebar, Entonces puede observar el product backlog con los diferentes backlog items existentes, Y cada se visualiza el estado de cada ítem.	EP03

User Story ID	Título	Descripción	Criterios de Aceptación	Relacionado con(Epic ID)
US20	Asignación de backlog items a un sprint	Como Product Owner, quiero poder asignar backlog items a un sprint para planificar el trabajo que se va a realizar durante el sprint.	<p>Escenario 1: Asignación de Ítems al Sprint Backlog.</p> <p>Dado que el Product Owner está en la sección "Backlog", Cuando selecciona add item en el sprint backlog, Entonces puede ingresar la identificación de item deseado, Y al confirmar, el sistema muestra un mensaje de éxito, Y los items asignados aparecen listados en el sprint backlog seleccionado.</p>	EP03
US21	Gestión de sprints	Como Scrum Master, quiero poder gestionar los sprints para poder crear, editar o finalizar sprints según sea necesario durante el ciclo de desarrollo.	<p>Escenario 1: Creación de Sprint.</p> <p>Dado que el Scrum Master está en la sección de "Backlog", Cuando selecciona la opción "Crear Sprint", Entonces puede ingresar los detalles del sprint (nombre, duración, fechas de inicio y fin), Y agregar los items correspondientes, Y al guardar, el sistema muestra un mensaje de éxito y el nuevo sprint pasa a ser el actual.</p> <p>Escenario 2: Edición de Sprint.</p> <p>Dado que el Scrum Master está visualizando un sprint en progreso, Cuando selecciona la opción "Editar Sprint", Entonces puede modificar los detalles del sprint (nombre, fechas, duración), Y al guardar, los cambios se reflejan en el sistema y se muestra un mensaje de éxito.</p> <p>Escenario 3: Finalización de Sprint.</p> <p>Dado que el Scrum Master está visualizando un sprint activo, Cuando selecciona la opción "Finalizar Sprint", Entonces el sistema muestra una confirmación solicitando si se desea finalizar el sprint, Y al confirmar, el sprint se marca como completado y los backlog items no terminados se liberan para reasignación, mostrando un mensaje de éxito.</p>	EP03
US22	Gestión de nuevas videoconferencias desde la sección de Reuniones	Como Scrum Master, quiero poder agregar una nueva videoconferencia desde la sección de Reuniones, para gestionar las reuniones del equipo de manera eficiente.	<ul style="list-style-type: none"> - Escenario 1: Dado que el Scrum Master está en la sección de Reuniones, cuando haga clic en el botón "+", entonces se abrirá un formulario para agregar la videoconferencia. - Escenario 2: Dado que el Scrum Master está completando el formulario, cuando ingrese el título, fecha, hora y enlace de la videoconferencia, entonces podrá guardarla. 	EP04
US23	Edición de videoconferencias existentes	Como Product Owner, quiero poder editar los detalles de una videoconferencia existente, para asegurarme de que la información esté actualizada.	<ul style="list-style-type: none"> - Escenario 1: Dado que el Product Owner está en la lista de videoconferencias, cuando seleccione una videoconferencia, entonces se abrirá un modal con los detalles actuales. - Escenario 2: Dado que el Product Owner está en el modal de edición, cuando modifique la fecha, hora o enlace de la videoconferencia, entonces podrá guardar los cambios. 	EP04
US24	Eliminación de videoconferencias	Como Scrum Master, quiero poder eliminar una videoconferencia, para mantener la lista organizada y eliminar reuniones innecesarias.	<ul style="list-style-type: none"> - Escenario 1: Dado que el Scrum Master selecciona una videoconferencia para eliminar, cuando haga clic en el botón de eliminación, entonces se solicitará una confirmación. - Escenario 2: Dado que el Scrum Master ha confirmado la eliminación, cuando lo haga, entonces la videoconferencia se eliminará de la lista permanentemente. 	EP04
US25	Gestión de grabaciones de videoconferencias	Como Product Owner, quiero poder gestionar las grabaciones de las videoconferencias, para organizar y acceder fácilmente a los enlaces.	<ul style="list-style-type: none"> - Escenario 1: Dado que el Product Owner está en la sección de Grabaciones, cuando utilice el campo de búsqueda o los filtros de rango de fechas, entonces podrá filtrar las grabaciones. - Escenario 2: Dado que el Product Owner selecciona una grabación, cuando edite el nombre o el enlace, entonces podrá guardar los cambios. 	EP04

User Story ID	Título	Descripción	Criterios de Aceptación	Relacionado con(Epic ID)
US26	Visualización de detalles de videoconferencias	Como Scrum Master, quiero poder visualizar los detalles de una videoconferencia desde la lista, para tener un resumen rápido de la información.	<ul style="list-style-type: none"> - Escenario 1: Dado que el Scrum Master está en la lista de videoconferencias, cuando haga clic en el título de una videoconferencia, entonces se mostrarán los detalles en un cuadro modal. - Escenario 2: Dado que el modal de detalles está abierto, cuando el Scrum Master haga clic en el botón de cerrar, entonces el modal se cerrará y regresará a la lista. 	EP04
US27	Editar el acceso de miembros al proyecto	Como Scrum Master, Quiero agregar miembros al proyecto, Para que los miembros de mi equipo de desarrollo puedan colaborar en tiempo real, compartir sus ideas, sus reportes de errores y avances.	<p>-Escenario 1:Enviar una invitación para unirse al proyecto Dado que el usuario ya creó su proyecto Y se encuentra en la sección "Members/Users".Cuando presionas el botón "Invite Users" para visualizar un cuadro de diálogo emergente Y colocas el correo electrónico del miembro que quieres invitar en un campo de entrada que pide un correo electrónico para invitar,Y presionas el botón "Send".Entonces se envía una invitación para unirse al proyecto Y la invitación se guarda en una lista que se puede ver en el cuadro de diálogo emergente</p> <p>- Escenario 2: Cancelar una invitación Dado que el usuario ya creó su proyecto Y se encuentra en la sección "Members/Users".Cuando presionas el botón "Invite Users" para visualizar un cuadro de diálogo emergente Y buscas un texto que dice "Invitation list" abajo se mostrará una lista de todas las invitaciones que mandaste y no fueron aceptadas.Y presionas el botón con el signo "X" a la izquierda de la invitación.Entonces la invitación se cancelara Y se borrará de la lista de invitaciones.</p> <p>Escenario 3: Eliminar un miembro del proyecto Dado que el usuario ya creó su proyecto Y se encuentra en la sección "Members/Users",Y al menos un usuario acepto su invitación para unirse al proyecto Cuando ponga el nombre o el correo electrónico del usuario que busco en el campo de entrada que diga "Enter name or email address",Y cuando aparezca en el formato tabular que contiene a los usuarios, apretar el botón "Remove" Y en el cuadro de diálogo apretar el botón "OK"Entonces el miembro será eliminado Y perderá acceso al proyecto Y se borrará del formato tabular que contiene a los usuarios</p>	EP05
US28	Ver la información de usuario de los miembros	Como Scrum Master, Quiero conocer la información de usuario de cada miembro del equipo de desarrollo,Para identificar habilidades técnicas y blandas que faciliten la asignación de roles (como Product Owner, Scrum Master o miembros del equipo de desarrollo), la formación de grupos y la asignación de su líder la toma de decisiones en tareas específicas.	<ul style="list-style-type: none"> - Escenario 1: Mostrar la información de usuario específico Dado que el usuario ya creó su proyecto Y se encuentra en la sección "Members/Users".Y al menos un usuario acepto su invitación para unirse al proyecto Cuando ponga el nombre o el correo electrónico del usuario que busco en el campo de entrada que diga "Enter name or email address",Y cuando aparezca en el formato tabular que contiene a los usuarios, apretar el botón "Show details" Entonces aparecerá un cuadro de diálogo emergente que contiene toda la información de su perfil profesional, formación académica, experiencia, habilidades, entre otros. 	EP05

User Story ID	Título	Descripción	Criterios de Aceptación	Relacionado con(Epic ID)
US29	Asignar roles a los miembros del equipo	Como Scrum Master, Quiero asignar roles específicos de la metodología SCRUM para cada miembro del equipo, Para asegurar una colaboración efectiva y un enfoque claro en las responsabilidades.	<p>Escenario 1: Agregar rol a un miembro.</p> <p>Dado que el usuario ya creó su proyecto Y se encuentra en la sección "Members/Users", Y al menos un usuario aceptó su invitación para unirse al proyecto, Cuando ponga el nombre o el correo electrónico de un usuario que no tiene rol en el campo de entrada que diga "Enter name or email address", Y presiona el botón de color verde "Edit", aparece a la izquierda de cada miembro en formato tabular un cuadro de diálogo emergente, Y presiono el botón con el signo de suma, aparece un campo de entrada para agregar un rol específico (Product Owner, Scrum Master, Development Team) o más, Y después de agregar los roles presiono el botón "Apply" en el cuadro de diálogo emergente. Entonces el rol del usuario se guarda Y tiene los accesos que el rol le otorga.</p> <p>Escenario 2: Cambiar el rol de un miembro.</p> <p>Dado que el usuario ya creó su proyecto Y se encuentra en la sección "Members/Users", Y al menos un usuario aceptó su invitación para unirse al proyecto, Cuando ponga el nombre o el correo electrónico de un usuario que tiene un rol en el campo de entrada que diga "Enter name or email address", Y presiona el botón de color verde "Edit", aparece a la izquierda de cada miembro en formato tabular un cuadro de diálogo emergente, Y presiono el botón con el signo de suma para agregar un rol o presiono el botón con un aspa al costado de cada rol para eliminar el rol, Y después de cambiar los roles presiono el botón "Apply" en el cuadro de diálogo emergente. Entonces el rol del usuario se guarda Y tiene los accesos que el rol le otorga.</p>	EP05
US30	Conocer Información del Perfil de un Miembro	Como Scrum Master, Quiero poder acceder al perfil completo de un miembro del equipo, Para conocer mejor a mis colegas y fomentar relaciones interpersonales más fuertes.	<p>Escenario 1: Acceso al perfil de un miembro.</p> <p>Dado que el usuario ya creó su proyecto Y se encuentra en la sección lista de miembros del proyecto, Cuando ponga el nombre o el correo electrónico de un usuario en el campo de entrada que diga "Enter name or email address", Y presione el botón "Show details", Entonces se debe abrir su perfil personal, mostrando su foto, ubicación, intereses y pasatiempos.</p> <p>Escenario 2: Miembro sin información compartida.</p> <p>Dado que el usuario ya creó su proyecto Y se encuentra en la sección lista de miembros del proyecto, Cuando ponga el nombre o el correo electrónico de un usuario en el campo de entrada que diga "Enter name or email address", Y presione el botón "Show details", Entonces debo ver un mensaje que indique que no hay información disponible para ese miembro.</p> <p>Escenario 3: Navegación entre perfiles.</p> <p>Dado que estoy en un perfil personal a través de una ventana emergente, Cuando apriete el botón "X", Entonces estaré en la lista de miembros del proyecto donde puedo buscar y ver otro perfil de usuario.</p>	EP05

User Story ID	Título	Descripción	Criterios de Aceptación	Relacionado con(Epic ID)
US31	Ver Habilidades de Cada Miembro	Como Scrum Master, Quiero poder acceder a la lista de habilidades de cada miembro del equipo, Para entender mejor sus capacidades y asignar tareas de manera más efectiva.	<p>Escenario 1: Visualización de habilidades en el perfil.</p> <p>Dado que el usuario ya creó su proyecto Y se encuentra en la sección lista de miembros del proyecto, Cuando ponga el nombre o el correo electrónico de un usuario en el campo de entrada que diga "Enter name or email address", Y presione el botón "Show skills", Entonces debo ver una lista de habilidades que el miembro ha registrado.</p> <p>Escenario 2: Manejo de miembros sin habilidades registradas.</p> <p>Dado que el usuario ya creó su proyecto Y se encuentra en la sección lista de miembros del proyecto, Cuando ponga el nombre o el correo electrónico de un usuario en el campo de entrada que diga "Enter name or email address", Y presione el botón "Show skills", Entonces debo ver un mensaje que indique que no hay habilidades disponibles.</p>	EP05
US32	Visualización de User Stories en el Timeline	Como Scrum Master, quiero visualizar las User Stories en el timeline, para seguir el progreso del equipo y gestionar mejor las tareas.	<ul style="list-style-type: none"> - Escenario 1: Visualización de User Stories en las estadísticas <p>Dado que el Scrum Master está en la vista del timeline, cuando visualice el timeline, entonces debe ver las columnas representando los sprints y las User Stories asociadas en cada columna.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Escenario 2: Detalles de User Stories en el Timeline <p>Dado que el Scrum Master está revisando el timeline, cuando visualice la tabla debajo del timeline, entonces aparecerá en la parte inferior un cuadro con su color correspondiente al timeline, que mostrará solo el título de la User Story y su estimación.</p>	EP06
US33	Estimación de Esfuerzo en User Stories	Como Desarrollador, quiero ver la estimación de esfuerzo asociada a cada User Story, para gestionar mejor el tiempo y recursos del equipo.	<ul style="list-style-type: none"> - Escenario 1: Visualización de estimaciones de esfuerzo <p>Dado que hay User Stories en el timeline, cuando el Desarrollador visualice una User Story, entonces debe ver la estimación de esfuerzo asociada.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Escenario 2: Estimación de esfuerzo con color correspondiente <p>Dado que hay varias User Stories disponibles, cuando el Desarrollador acceda a la tabla de User Stories, entonces debe ver la estimación de esfuerzo mostrada en el mismo color que la User Story correspondiente.</p>	EP06
US34	Visualización de Estadísticas del Rendimiento del Equipo	Como Product Owner, quiero visualizar estadísticas del rendimiento del equipo, para evaluar el progreso de las User Stories y tomar decisiones informadas sobre la gestión del proyecto.	<ul style="list-style-type: none"> - Escenario 1: Visualización de estadísticas del equipo <p>Dado que el Product Owner está en la sección de estadísticas, cuando seleccione la opción para ver estadísticas, entonces deberá visualizar un panel con las estadísticas de rendimiento del equipo, incluyendo la cantidad de User Stories completadas y pendientes.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Escenario 2: Estado de las User Stories con colores <p>Dado que hay User Stories en la sección de estadísticas, cuando el Product Owner visualice las User Stories, entonces deberá verlas representadas con colores: verde para las completadas (Done) y rojo para las que están en progreso.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Escenario 3: Detalles de las User Stories al pasar el cursor <p>Dado que el Product Owner está revisando el panel de estadísticas, cuando pase el cursor sobre una User Story, entonces se mostrará un cuadro de información con los detalles relevantes, incluyendo el número de historias de usuarios que falta completar o que ya estén completas.</p>	EP06

User Story ID	Título	Descripción	Criterios de Aceptación	Relacionado con(Epic ID)
US35	Crear una nueva incidencia	Como miembro del equipo, quiero crear una nueva incidencia, para reportar un problema o sugerir una mejora en el sistema.	<p>Escenario 1: Creación de una nueva incidencia. Dado que estoy en la sección de Issues, cuando relleno el formulario de creación de una incidencia con todos los campos obligatorios, entonces la incidencia se crea y se muestra en la lista de incidencias.</p> <p>Escenario 2: Asignación de incidencia. Dado que he creado una nueva incidencia, cuando selecciono un miembro del equipo para asignarla, entonces la incidencia se asigna automáticamente a ese miembro.</p>	EP07
US36	Visualizar las incidencias	Como miembro del equipo, quiero visualizar una lista de todas las incidencias, para tener una visión general de los problemas y su estado.	<p>Escenario 1: Lista de incidencias. Dado que estoy en la sección de Issues, cuando accedo a la lista de incidencias, entonces se muestra una tabla con todas las incidencias, incluyendo su título, estado, prioridad, asignado y fecha de creación.</p> <p>Escenario 2: Filtrado de incidencias. Dado que estoy visualizando la lista de incidencias, cuando aplico un filtro (por estado, prioridad, asignado, etc.), entonces se muestran solo las incidencias que cumplen con los criterios del filtro.</p>	EP07
US37	Editar una incidencia	Como miembro del equipo, quiero editar una incidencia existente, para actualizar su información o cambiar su estado.	<p>Escenario 1: Edición de una incidencia. Dado que estoy visualizando una incidencia, cuando hago clic en el botón de edición, entonces se muestra un formulario precargado con los datos de la incidencia, permitiendo realizar cambios.</p> <p>Escenario 2: Actualización de estado. Dado que he editado una incidencia y cambiado su estado, cuando guardo los cambios, entonces el estado de la incidencia se actualiza en la lista.</p>	EP07
US38	Eliminar una incidencia	Como miembro del equipo, quiero eliminar una incidencia, cuando ya ha sido resuelta y no es necesaria.	<p>Escenario 1: Confirmación de eliminación. Dado que estoy visualizando una incidencia, cuando hago clic en el botón de eliminar, entonces se eliminará la incidencia.</p>	EP07
US39	Ver reporte de una incidencia	Como miembro del equipo, quiero ver un reporte detallado de una incidencia específica, para comprender completamente su contexto, resolución y acciones tomadas.	Escenario 1: Reporte completo. Dado que el usuario selecciona una incidencia de la lista, cuando accede al reporte de dicha incidencia, entonces se muestra un reporte completo que incluye una descripción detallada del problema, el historial completo de cambios de la incidencia, el estado actual de la incidencia y las asignaciones de la incidencia a diferentes miembros del equipo con sus respectivas fechas de asignación.	EP07
US40	Ver historial de una incidencia	Como miembro del equipo, quiero ver un historial completo de una incidencia, incluyendo todos los cambios, comentarios y archivos adjuntos, para entender su evolución y resolución.	Escenario 1: Visualización del Historial de Eventos del Issue. Dado que soy un miembro del equipo con acceso a un issue, cuando visualizo el detalle del issue, entonces puedo ver un historial de todos los eventos asociados, incluyendo quién los creó, la fecha y una descripción.	EP07

User Story ID	Título	Descripción	Criterios de Aceptación	Relacionado con(Epic ID)
US41	Creación automática de los eventos creación y asignación del issue	Como miembro del equipo, quiero que automáticamente al llenar el reporte del issue que quiero agregar, automáticamente se añadan los eventos creación y asignación del issue.	Escenario 1: Creación automática del evento de creación del issue. Dado que soy un miembro del equipo, cuando creo un nuevo issue, entonces se genera automáticamente un evento de creación, registrando la fecha, el creador y una descripción. Escenario 2: Creación automática del evento de asignación del issue. Dado que soy un miembro del equipo, cuando asingo el issue a otro miembro, entonces se genera automáticamente un evento de asignación, registrando la fecha, el miembro asignado y una descripción.	EP07
US42	Filtrar incidencias por Sprint y Prioridad	Como miembro del equipo, quiero poder filtrar las incidencias por el Sprint al que están asociadas y por su Prioridad, para poder visualizar solo aquellas que son relevantes para mi trabajo.	Escenario 1: Filtro por Sprint. Dado que estoy en la sección de Issues, cuando selecciono un Sprint en el filtro de búsqueda, entonces solo se muestran las incidencias que están asociadas a ese Sprint en la lista de incidencias. Escenario 2: Filtro por Prioridad. Dado que estoy en la sección de Issues, cuando selecciono un nivel de Prioridad en el filtro de búsqueda (Alta, Media, Baja), entonces solo se muestran las incidencias con esa prioridad en la lista de incidencias. Escenario 3: Filtro combinado. Dado que estoy en la sección de Issues, cuando selecciono tanto un Sprint como un nivel de Prioridad en el filtro de búsqueda, entonces solo se muestran las incidencias que cumplen ambos criterios en la lista de incidencias.	EP07
TS-44	Solucionar Errores Reportados en ManageWise Horizon	Como desarrollador, quiero solucionar los errores reportados en ManageWise Horizon, para mejorar la estabilidad y funcionalidad de la aplicación, asegurando una experiencia de usuario óptima.	Given que se han reportado errores en el sistema, when se aborda cada error, then se debe realizar pruebas para confirmar que se han solucionado y que no se han introducido nuevos problemas. Además, se debe actualizar la documentación con los cambios realizados y comunicar las soluciones al equipo.	EP-08
TS-45	Implementar Notificaciones en ManageWise Horizon	Como desarrollador, quiero implementar un sistema de notificaciones en ManageWise Horizon, para mantener a los usuarios informados sobre eventos importantes y cambios en el sistema, mejorando así la comunicación dentro de la aplicación.	Given que existe un sistema de notificaciones, when se produce un evento relevante, then los usuarios deben recibir notificaciones en tiempo real a través de la interfaz. Además, se debe proporcionar una opción para que los usuarios configuren sus preferencias de notificación y se asegure que las notificaciones sean accesibles.	EP-08
TS-46	Crear Tablero de Estadísticas en ManageWise Horizon	Como desarrollador, quiero crear un tablero de estadísticas en ManageWise Horizon, para ofrecer a los usuarios una visualización clara y concisa de los datos relevantes, facilitando la toma de decisiones informadas.	Given que se requiere un tablero de estadísticas, when se diseñan y desarrollan los componentes necesarios, then el tablero debe mostrar datos relevantes y permitir a los usuarios filtrar y exportar la información. También debe ser responsive y accesible desde diferentes dispositivos.	EP-08

User Story ID	Título	Descripción	Criterios de Aceptación	Relacionado con(Epic ID)
TS-47	Implementación de la Gestión de Miembros	Como desarrollador, quiero implementar un sistema de gestión de miembros que permita invitar usuarios, asignar roles y gestionar la información de contacto, para que los Scrum Masters puedan administrar eficientemente el acceso al proyecto y mantener actualizados los datos de los colaboradores.	Given que existe una API para la gestión de miembros, when se envía una solicitud POST para invitar usuarios, asignar roles o eliminar miembros, then el sistema deberá procesar la solicitud y actualizar la base de datos de miembros según corresponda, confirmando con el código HTTP 200 o 201.	EP-08
TS-48	Implementación de la Gestión de Backlog	Como desarrollador, quiero implementar un sistema de gestión de backlog que permita a los Scrum Masters y Product Owners crear, actualizar y eliminar backlog items, para que se definan claramente los requisitos y funcionalidades del producto, asegurando la alineación con los objetivos del equipo de desarrollo.	Given que existe una interfaz para gestionar el backlog, when se crea, edita o elimina un backlog item, then el sistema deberá actualizar la lista de items y mostrar mensajes de éxito para cada acción. Además, cada item debe incluir título, descripción, prioridad y criterios de aceptación.	EP-08
TS-49	Implementación de la Gestión de Videoconferencias	Como desarrollador, quiero implementar un sistema que gestione videoconferencias a través de una plataforma, permitiendo crear, editar, eliminar, visualizar y administrar grabaciones de reuniones, para organizar el trabajo del equipo de manera eficiente.	<ol style="list-style-type: none"> Given que el Scrum Master está en la sección de Reuniones, when hace clic en el botón para crear una nueva videoconferencia, then se debe abrir un formulario con campos para título, fecha, hora y enlace. Given que hay videoconferencias existentes, when se selecciona una para editar, then se debe abrir un modal con los detalles actuales. Given que se quiere eliminar una videoconferencia, when se selecciona y se confirma la acción, then se debe eliminar de la lista. Given que hay grabaciones de videoconferencias, when se accede a la sección de grabaciones, then se deben mostrar con opciones para editar nombres y enlaces. Given que se quiere ver los detalles de una videoconferencia, when se hace clic en su título, then se debe abrir un modal con la información correspondiente. Given que hay grabaciones, when se utilizan filtros, then se deben mostrar solo las grabaciones que cumplan con los criterios. 	EP-08
TS-50	Implementación del Historial de Eventos para Incidencias	Como desarrollador, quiero implementar un sistema de historial de eventos para las incidencias, para que los miembros del equipo puedan visualizar toda la actividad relacionada con una incidencia y garantizar la trazabilidad completa de los cambios.	Given que el endpoint (/api/v1/issues/{id}/events) esté disponible, when se consulta una incidencia existente a través de una solicitud GET, then se devuelve el historial completo de eventos asociados a esa incidencia, incluyendo tipo de evento, usuario, fecha y descripción.	EP-08

User Story ID	Título	Descripción	Criterios de Aceptación	Relacionado con(Epic ID)
TS-51	Implementación de la Gestión de User Stories y Sprints en el Timeline	Como desarrollador, quiero implementar un timeline interactivo para gestionar User Stories y Sprints, facilitando la planificación y seguimiento del progreso del equipo, permitiendo una mejor organización y comunicación en el proyecto.	Given que existe un componente de timeline, when se agrega una columna para un Sprint, then debe ser visible y permitir arrastrar y soltar User Stories a la columna correspondiente. Además, el estado de cada User Story debe mostrarse claramente con colores, y se deben poder visualizar estadísticas de rendimiento y descargar gráficos en PNG.	EP-08

Epic 01: Experiencia del Usuario en la Landing Page

Story ID	Título
US-01	Vista General de Beneficios y Funcionalidades
US-02	Enlaces Directos a Redes Sociales
US-03	Registro Rápido y Simple
US-04	Iniciar Sesión Rápido y Visible
US-05	Resumen de la Empresa, Misión y Visión
US-06	Navegación Clara y Directa en la Página
US-07	Acceder a Preguntas Frecuentes
US-08	Contactar vía Correo

Epic 02: Gestión de backlog items

Story ID	Título
US-09	Creación de User Stories
US-10	Modificación de User Stories
US-11	Eliminación de User Stories
US-12	Creación de User Epics
US-13	Modificación de User Epics
US-14	Eliminación de User Epics
US-15	Creación de Tasks
US-16	Modificación de Tasks
US-17	Eliminación de Tasks

Epic 03: Gestión de artefactos

Story ID	Título
US-18	Visualización del Product Backlog
US-19	Asignación de Backlog Items a un Sprint
US-20	Gestión de Sprints

Epic 04: Gestión Eficiente de Videoconferencias del Equipo

Story ID	Título
US-21	Gestión de Nuevas Videoconferencias
US-22	Edición de Videoconferencias Existentes
US-23	Eliminación de Videoconferencias
US-24	Gestión de Grabaciones de Videoconferencias
US-25	Visualización de Detalles de Videoconferencias

Epic 05: Administración de Colaboradores y Roles

Story ID	Título
US-26	Editar el Acceso de Miembros al Proyecto
US-27	Ver Información de Usuario de los Miembros
US-28	Asignar Roles a los Miembros del Equipo
US-29	Conocer Información del Perfil de un Miembro
US-30	Ver Habilidades de Cada Miembro

Epic 06: Gestión de User Stories y Sprints en el Timeline

Story ID	Título
US-31	Visualización de User Stories en el Timeline
US-32	Estimación de Esfuerzo en User Stories
US-33	Visualización de Estadísticas del Rendimiento del Equipo

Epic 07: Gestión de Incidencias

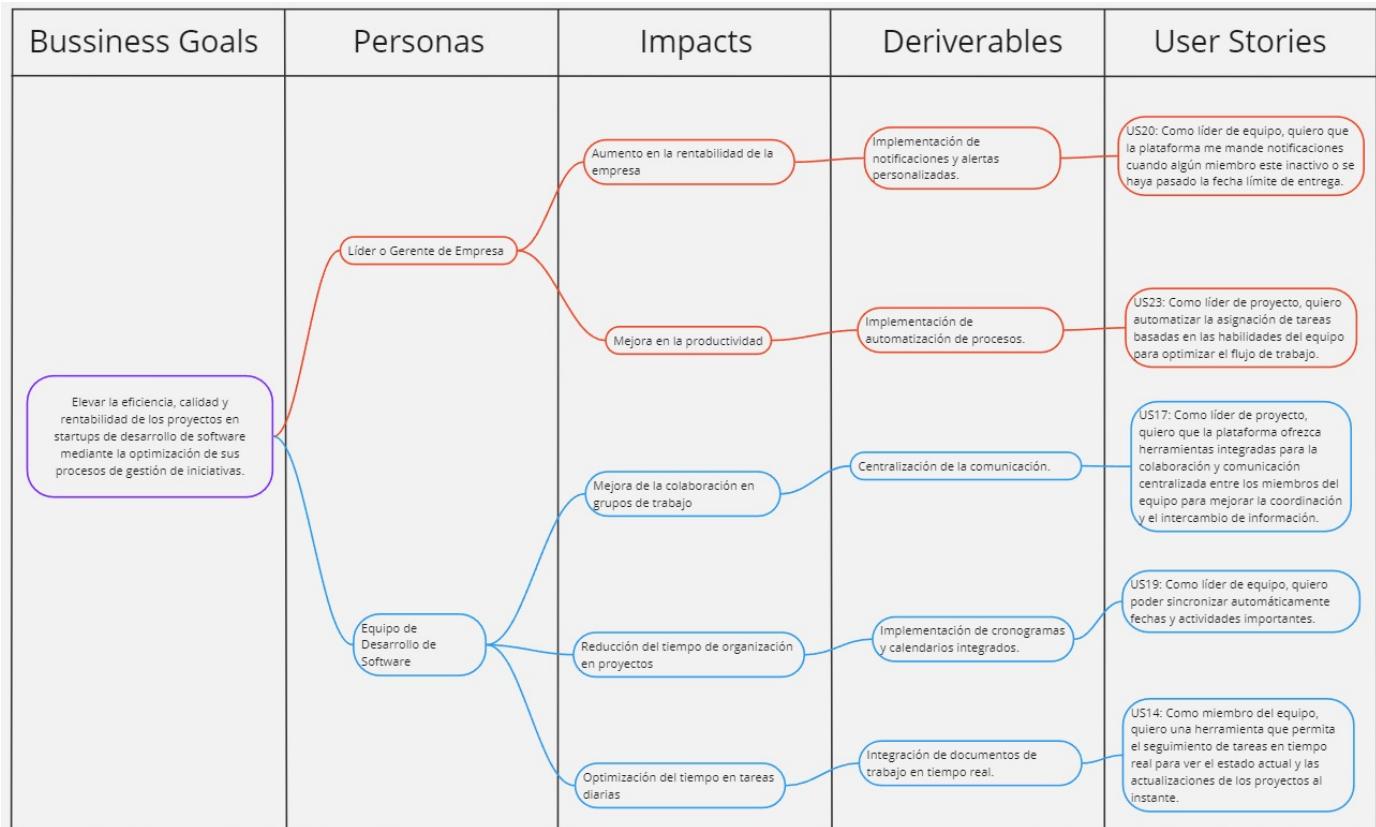
Story ID	Título
US-34	Crear una Nueva Incidencia
US-35	Visualizar las Incidencias
US-36	Editar una Incidencia
US-37	Eliminar una Incidencia
US-38	Ver Reporte de una Incidencia
US-39	Ver Historial de una Incidencia
US-40	Creación Automática de Eventos de Creación y Asignación
US-41	Filtrar Incidencias por Sprint y Prioridad

Epic 08: Desarrollo de Funcionalidades de la Aplicación

Story ID	Título
TS-43	Configurar Entorno de Desarrollo para ManageWise Horizon
TS-44	Solucionar Errores Reportados en ManageWise Horizon
TS-45	Implementar Notificaciones en ManageWise Horizon
TS-46	Crear Tablero de Estadísticas en ManageWise Horizon
TS-47	Implementación de la Gestión de Miembros
TS-48	Implementación de la Gestión de Backlog

Story ID	Título
TS-49	Implementación de la Gestión de Videoconferencias
TS-50	Implementación del Historial de Eventos para Incidencias
TS-51	Implementación de la Gestión de User Stories y Sprints en el Timeline

3.3. Impact Mapping



Anexo E

3.4. Product Backlog

#Orden	User Story ID	Título	Descripción	Story Points (1/2/3/5/8)
1	US01	Vista General de Beneficios y Funcionalidades	Como usuario potencial, quiero ver una descripción general de los beneficios y funcionalidades clave de la plataforma	2
2	US02	Enlaces Directos a Redes Sociales	Como usuario potencial, quiero tener enlaces directos a las redes sociales de la plataforma para seguir la empresa y estar al tanto de novedades.	2
3	US03	Registro Rápido y Simple	Como usuario nuevo, quiero poder registrarme de una manera rápida y sin tantas complicaciones	3
4	US04	Iniciar Sesión Rápido y Visible	Como usuario de la plataforma, quiero poder iniciar sesión desde un enlace visible en la página principal para acceder rápidamente a mi cuenta.	3
5	US05	Resumen de la Empresa, Misión y Visión	Como visitante, quiero ver un resumen de la empresa junto con la misión y visión para entender su enfoque y valores antes de registrarme.	2
6	US06	Navegación Clara y Directa en la Página	Como usuario potencial, quiero poder navegar de forma clara y directa entre las secciones de la página para encontrar la información que necesito rápidamente.	2

#Orden	User Story ID	Título	Descripción	Story Points (1/2/3/5/8)
7	US07	Acceder a Preguntas Frecuentes	Como usuario, quiero poder acceder a una sección de preguntas frecuentes en la landing page para resolver mis dudas sobre el uso de la plataforma.	2
8	US08	Contactar vía correo	Como usuario, quiero poder acceder a la sección de "Contáctanos" para poder contactar rápidamente en caso de que tenga algún problema.	3
9	US09	Creación de user stories	Como Product Owner, quiero poder crear user stories dentro del backlog para detallar funcionalidades específicas que el equipo de desarrollo pueda implementar.	5
10	US10	Modificación de user stories	Como Product Owner, quiero poder editar las user stories existentes para modificar su descripción, criterios de aceptación o prioridad según los cambios del proyecto.	3
11	US11	Eliminación de user stories	Como Product Owner, quiero poder eliminar user stories que ya no sean relevantes o necesarias para mantener el backlog limpio.	3
12	US12	Creación de user epics	Como Product Owner, quiero poder crear epics para agrupar funcionalidades grandes y organizarlas dentro del backlog.	2
13	US13	Modificación de user epics	Como Product Owner, quiero poder editar las epics existentes para ajustar su descripción, criterios de éxito o desglosarlas en nuevas user stories.	2
14	US14	Eliminación de user epics	Como Product Owner, quiero poder eliminar epics que ya no sean relevantes o que hayan sido completadas para mantener el backlog organizado.	2
15	US15	Creación de tasks	Como Product Owner, quiero poder crear tasks para así informar a los desarrolladores sobre esta y en caso sea necesario relacionarla a una user story.	3
16	US16	Modificación de tasks	Como Product Owner, quiero poder editar las tasks asociadas a una user story para actualizar detalles técnicos o modificar el estado de la tarea.	3
17	US17	Eliminación de tasks	Como Product Owner, quiero poder eliminar tasks completadas o irrelevantes para mantener el backlog de tareas organizado.	2
18	US18	Vista centrada en backlog items	Como usuario, quiero una vista centrada en los backlog items para poder gestionar de manera eficiente las epics, user stories y tasks.	2
19	US19	Visualización del product backlog	Como usuario, quiero poder visualizar todos los items del product backlog para tener una visión clara de las épicas, user stories y tasks pendientes.	3
20	US20	Asignación de backlog items a un sprint	Como Product Owner, quiero poder asignar backlog items a un sprint para planificar el trabajo que se va a realizar durante el sprint.	5
21	US21	Gestión de sprints	Como Scrum Master, quiero poder gestionar los sprints para poder crear, editar o finalizar sprints según sea necesario durante el ciclo de desarrollo.	5
22	US22	Gestión de nuevas videoconferencias desde la sección de Reuniones	Como Scrum Master, quiero poder agregar una nueva videoconferencia desde la sección de Reuniones, para gestionar las reuniones del equipo de manera eficiente.	3
23	US23	Edición de videoconferencias existentes	Como Product Owner, quiero poder editar los detalles de una videoconferencia existente, para asegurarme de que la información esté actualizada.	2
24	US24	Eliminación de videoconferencias	Como Scrum Master, quiero poder eliminar una videoconferencia, para mantener la lista organizada y eliminar reuniones innecesarias.	2
25	US25	Gestión de grabaciones de videoconferencias	Como Product Owner, quiero poder gestionar las grabaciones de las videoconferencias, para organizar y acceder fácilmente a los enlaces.	5
26	US26	Visualización de detalles de videoconferencias	Como Scrum Master, quiero poder visualizar los detalles de una videoconferencia desde la lista, para tener un resumen rápido de la información.	3

#Orden	User Story ID	Título	Descripción	Story Points (1/2/3/5/8)
27	US27	Editar el acceso de miembros al proyecto	Como Scrum Master, Quiero agregar miembros al proyecto, Para que los miembros de mi equipo de desarrollo puedan colaborar en tiempo real, compartir sus ideas, sus reportes de errores y avances.	5
28	US28	Ver la información de usuario de los miembros	Como Scrum Master, Quiero conocer la información de usuario de cada miembro del equipo de desarrollo, Para identificar habilidades técnicas y blandas que faciliten la asignación de roles (como Product Owner, Scrum Master o miembros del equipo de desarrollo), la formación de grupos y la asignación de su líder la toma de decisiones en tareas específicas.	2
29	US29	Asignar roles a los miembros del equipo	Como Scrum Master, Quiero asignar roles específicos de la metodología SCRUM para cada miembro del equipo, Para asegurar una colaboración efectiva y un enfoque claro en las responsabilidades.	3
30	US30	Conocer Información del Perfil de un Miembro	Como Scrum Master, Quiero poder acceder al perfil completo de un miembro del equipo, Para conocer mejor a mis colegas y fomentar relaciones interpersonales más fuertes.	3
31	US31	Ver Habilidades de Cada Miembro	Como Scrum Master, Quiero poder acceder a la lista de habilidades de cada miembro del equipo, Para entender mejor sus capacidades y asignar tareas de manera más efectiva.	3
32	US22	Visualización de User Stories en el Timeline	Como Scrum Master, quiero visualizar las User Stories en el timeline, para seguir el progreso del equipo y gestionar mejor las tareas.	5
33	US33	Estimación de Esfuerzo en User Stories	Como Desarrollador, quiero ver la estimación de esfuerzo asociada a cada User Story, para gestionar mejor el tiempo y recursos del equipo.	5
34	US34	Visualización de Estadísticas del Rendimiento del Equipo	Como Product Owner, quiero visualizar estadísticas del rendimiento del equipo, para evaluar el progreso de las User Stories y tomar decisiones informadas sobre la gestión del proyecto.	5
35	US35	Crear una nueva incidencia	Como miembro del equipo, quiero crear una nueva incidencia, para reportar un problema o sugerir una mejora en el sistema.	3
36	US36	Visualizar las incidencias	Como miembro del equipo, quiero visualizar una lista de todas las incidencias, para tener una visión general de los problemas y su estado.	3
37	US37	Editar una incidencia	Como miembro del equipo, quiero editar una incidencia existente, para actualizar su información o cambiar su estado.	3
38	US38	Eliminar una incidencia	Como miembro del equipo, quiero eliminar una incidencia, cuando ya ha sido resuelta y no es necesaria.	2
39	US39	Ver reporte de una incidencia	Como miembro del equipo, quiero ver un reporte detallado de una incidencia específica, para comprender completamente su contexto, resolución y acciones tomadas.	3
40	US40	Ver historial de una incidencia	Como miembro del equipo, quiero ver un historial completo de una incidencia, incluyendo todos los cambios, comentarios y archivos adjuntos, para entender su evolución y resolución.	3
41	US41	Creación automática de los eventos creación y asignación del issue	Como miembro del equipo, quiero que automáticamente al llenar el reporte del issue que quiero agregar, automáticamente se añadan los eventos creación y asignación del issue.	3
42	US42	Filtrar incidencias por Sprint y Prioridad	Como miembro del equipo, quiero poder filtrar las incidencias por el Sprint al que están asociadas y por su Prioridad, para poder visualizar solo aquellas que son relevantes para mi trabajo.	2

LINK PIVOTAL TRACKER : <https://www.pivotaltracker.com/projects/2716327>

Capítulo IV: Product Design

4.1. Style Guidelines.

En este capítulo se mostrará el desarrollo de las interfaces y procesos relacionados a la aplicación. Se tiene como objetivo ser llamativa y simple para el usuario. Para ello, se usaron colores atractivos, uso del espacio de manera dinámica independiente del dispositivo enfocado, uso de imágenes y texto que no sobrecarga de información al usuario y la separación de las herramientas según su grupo determinado.

4.1.1. General Style Guidelines.

Colors:

Para los colores de la aplicación "MANAGEWISE" utilizamos una corta variedad de colores vivos, enfocado en los caminos que brinda nuestro logo. Hubo variaciones en PC, ya que se decidió darle espacio a la interfaz y a la simplicidad de ésta. Además, utilizamos colores importantes para llamar la atención del usuario. Esto se debe a que el mayor público se encuentra en estos dispositivos y se necesita de mayor visibilidad de la app.



Logo:



Tipografía:

Escala:

En formato general se utiliza 30px y Sulphur point como tipografía del programa. Estas medidas tendrán variaciones según el dispositivo. A continuación, se presentará la tipografía elegida para el diseño de la app web.

- **Base:** 30 px

- **Ratio:** 2,05
- **Tipografía:** Sulphur Point
- **Interlineado:** 1,1

Heading 1 / 60px / Regular

Heading 2 / 35px / Regular

Heading 3 / 30px / Regular

Weights:

Bold **Regular** **Light**

Nomenclature:

Nombre / tamaño / peso

Example:

- **Título:** Sulphur Point
- **Cuerpo:** Sulphur Point
- **Tamaño:** 30 letra y 60 título

Elementos Gráficos:

La principal estética tanto de la página web como de la aplicación será minimalista, enfocándose en mantener una paleta de colores limitada y resaltando el producto por encima del diseño de la interfaz.

4.1.2. Web Style Guidelines.

Diseño de Página:

- La página contará con una barra de navegación, en donde se encontrarán los apartados de: Descripción general, Beneficios y FAQ. Así mismo, contará con un footer en donde habrán links a diferentes redes como por ejemplo instagram.
Se emplearán animaciones simples y básicas para mostrar diferentes imágenes y texto que ayude al usuario a conocer más acerca del servicio.
Si este se encuentra en una laptop o pc, bastará con scrollar para poder visualizar toda la página.

Diseño Responsive:

- Para permitir que la página se adapte a diferentes pantallas o el usuario cambie el tamaño de la ventana para que el contenido siga pudiéndose entender y visualizar de manera correcta, se utilizará CSS3 y media queries para definir estilos según el tamaño de la pantalla. Los elementos clave, como la barra de navegación y el footer, se ajustarán automáticamente en diferentes dispositivos mediante unidades de medida relativas.

Imágenes

- Los formatos de imagen sugeridos son JPEG y PNG para asegurar una alta calidad. Se establecerán tamaños recomendados y se aplicarán normas de compresión para mejorar el rendimiento del sitio web.

Interacción del Usuario

- Se utilizarán animaciones sencillas para presentar imágenes y textos que informen al usuario sobre el servicio. En laptops o PCs, basta con hacer scroll para ver toda la página y disfrutar de estas interacciones.

Navegación:

- La barra de navegación y el pie de página tendrán márgenes y espacio apropiados para garantizar una visualización óptima en distintos dispositivos. El menú de navegación será intuitivo y fácil de usar, incluyendo una opción de menú tipo hamburguesa para dispositivos más pequeños. Los enlaces a las redes sociales en el footer serán fácilmente accesibles y se ajustarán al diseño responsive.

Recursos:

- Se facilitarán enlaces a recursos visuales, como imágenes de marca y gráficos, para que el equipo pueda acceder a ellos de manera sencilla. Además, se incluirán enlaces de descarga para las fuentes y archivos de diseño utilizados en el sitio web.

4.2. Information Architecture

4.2.1. Organization Systems

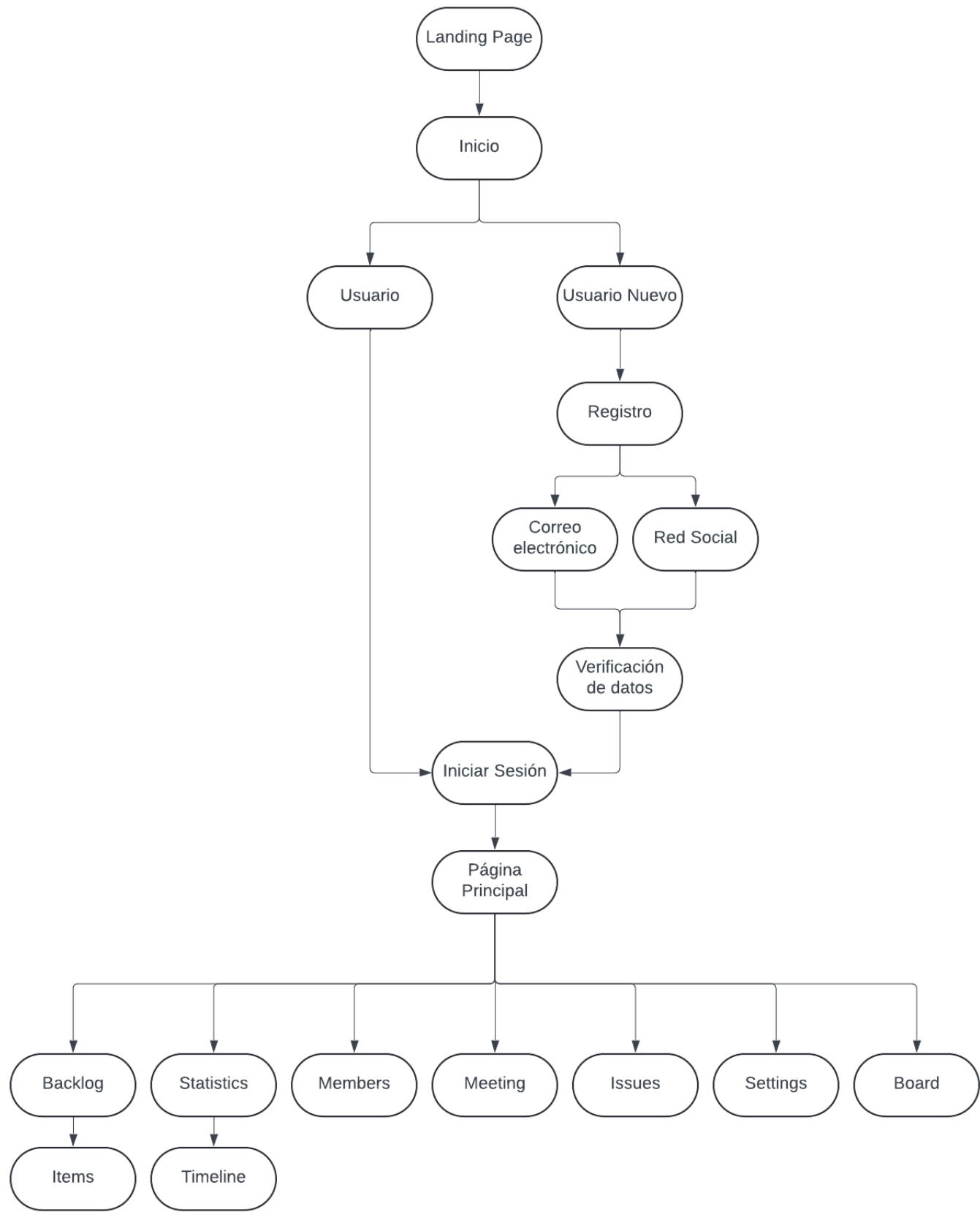
Tenemos como objetivo proporcionar una experiencia de usuario coherente y eficiente tanto en nuestra página web como en nuestra aplicación móvil. A continuación, podemos ver la estructura visual, la cual fue diseñada para adaptarse a nuestros dos segmentos objetivos.

Aunque ambos segmentos tienen acceso a las mismas secciones, la diferencia clave radica en los permisos. Mientras que el Scrum Master o Product Owner puede gestionar y editar múltiples aspectos del proyecto, los miembros del equipo solo pueden visualizar el contenido y acceder a los enlaces, sin posibilidad de modificar la información.

Scrum Master/Product Owner:

Se inicia accediendo a la plataforma "ManageWise" desde la landing page, donde se presenta una lista de todos los proyectos en los que el usuario está involucrado. El usuario puede seleccionar un proyecto específico para gestionar o crear nuevos proyectos. Una vez dentro de un proyecto, se despliegan las siguientes secciones clave:

- Statistics: Aquí, el Scrum Master/Product Owner puede ver métricas clave sobre el proyecto, como el número de backlog items completados. También puede acceder a la Timeline del proyecto, donde se muestra un flujo visual de las tareas y eventos a lo largo del tiempo.
- Backlog: En esta sección, el usuario puede gestionar tanto el product backlog como el sprint backlog. Tiene la opción de agregar items al sprint backlog y comenzar un nuevo sprint. Además, hay un botón para acceder a la gestión de items (user stories, epics y tasks).
- Board: Este espacio ofrece un Scrum Board donde el Scrum Master puede actualizar el estado de los items de trabajo (to-do, in progress, done), facilitando el monitoreo del flujo de trabajo.
- Meeting: Aquí, el usuario puede gestionar las reuniones de Scrum (planning, daily scrum, review, retrospective). Si tiene los permisos adecuados, puede agregar enlaces a herramientas externas (ej. Google Meet) y visualizar grabaciones externas de las reuniones.
- Members: El Scrum Master/Product Owner puede invitar o agregar nuevos miembros al equipo, así como ver y gestionar los roles de los usuarios actuales.
- Issues: En esta sección, el usuario puede crear nuevos reportes de issues (problemas o errores) y añadir un historial para monitorear el progreso de cada problema a lo largo del tiempo.



Miembro del equipo de desarrollo:

Este segmento tiene acceso a las mismas secciones de la plataforma, pero su capacidad se limita a la visualización de información. Puede acceder a las estadísticas del proyecto, ver la timeline, consultar el product y sprint backlog, revisar el Scrum Board y los issues, pero no puede editar ni gestionar ningún aspecto del proyecto, a excepción de actualizar el historial en issues. En la sección de Meeting, puede unirse a reuniones y acceder a los enlaces proporcionados por el Scrum Master, pero no puede agregar o modificar enlaces.

4.2.2. Labeling Systems

El equipo de "ManageWise" optó por usar etiquetas simples, claras y que están diseñadas para minimizar la confusión, garantizando una navegación intuitiva y fluida para todos los usuarios de la plataforma "ManageWise". A continuación mencionaremos las etiquetas y sus relaciones:

- **Proyectos:**
La sección de Proyectos en ManageWise es el punto de partida de la aplicación. Aquí, los usuarios pueden crear, visualizar y administrar proyectos de manera integral.
- **Statistics:**
La sección de Statistics proporciona diferentes métricas clave del proyecto y es a través de esta se puede acceder a la timeline.
- **Backlog:**
La sección de Backlog permite visualizar el product backlog y gestionar el sprint backlog, además se cuenta con acceso a backlog items, en donde se puede gestionar estos.
- **Board:**
La sección de Board permite visualizar el estado de los diferentes items, ademas de modificar este dependiendo del avance en los mismos.
- **Meeting:**
Meeting es la sección dedicada a la gestión de reuniones y sus enlaces.
- **Members:**
La sección de Members permite visualizar los diferentes miembros de un proyecto, además de agregar o invitar a nuevos.
- **Issues:**
La sección de Issues permite a los usuarios gestionar reportes sobre incidencias y seguir el historial de estas, además de modificarlo según sea necesario.

4.2.3. SEO Tags and Meta Tags

Para mejorar la visibilidad de "ManageWise" en los motores de búsqueda y atraer a los usuarios adecuados se ha optado por definir los siguientes datos:

- Landing Page
 - Title :
ManageWise - Plataforma de Gestión de Proyectos para Startups de Software
 - Meta Description: ManageWise es una plataforma integral diseñada para startups de desarrollo de software. Mejora la eficiencia, calidad y rentabilidad de tus proyectos con herramientas avanzadas de gestión, seguimiento de progreso y colaboración en equipo.
 - Keywords : gestión de proyectos, plataforma para startups, administración de tareas, herramientas de colaboración, software de gestión, productividad de equipos.
 - Author: ManageWise Team
- Statistics
 - Title :
Estadísticas de Proyecto
 - Meta Description: Revisa las métricas clave de tus proyectos y accede a la timeline para monitorear el progreso de principio a fin.
 - Keywords : estadísticas de proyecto, timeline, progreso de proyecto, backlog completado.
 - Author: ManageWise Team
- Backlog
 - Title :
Product Backlog y Sprint Backlog
 - Meta Description: Gestiona tus items de backlog y organiza sprints efectivos con ManageWise.
 - Keywords : product backlog, sprint backlog, gestión de tareas, sprints ágiles.
 - Author: ManageWise Team
- Board
 - Title :
Scrum Board
 - Meta Description: Visualiza y actualiza el estado de tus tareas en el Scrum Board interactivo de ManageWise.
 - Keywords : Scrum Board, gestión de tareas, flujo de trabajo ágil.
 - Author: ManageWise Team
- Meeting
 - Title :
Gestión de Reuniones Scrum
 - Meta Description: Accede a tus reuniones Scrum, agenda enlaces y consulta grabaciones de las sesiones pasadas.

- Keywords : reuniones Scrum, planificación de sprint, daily scrum, enlaces de reunión.
- Author: ManageWise Team
- Members
 - Title :
Gestión de Miembros y Roles
 - Meta Description: Administra los roles y permisos de los miembros de tu equipo en ManageWise.
 - Keywords : gestión de miembros, roles de equipo, administración de equipo ágil.
 - Author: ManageWise Team
- Issues
 - Title :
Gestión de Issues y Reportes
 - Meta Description: Crea y monitorea issues en tus proyectos de software para mejorar la calidad y el rendimiento.
 - Keywords : gestión de issues, reporte de errores, seguimiento de problemas.
 - Author: ManageWise Team

4.2.4. Searching Systems

1. Búsqueda en Issues

Objetivo: Facilitar la localización de reportes de incidencias específicos dentro de los proyectos.

- Ubicación: En la sección de Issues.
- Funcionalidad: Permite buscar por nombre de incidencia, descripción, encargado.
- Vista de Resultados: Muestra los reportes de incidencias correspondientes.

4.2.5. Navigation Systems

1. Página Principal (Proyectos)

- **Estructura:**
 - Muestra todos los proyectos en los que el usuario está involucrado.
 - Botones de acción para crear, editar o gestionar los proyectos existentes.
- **Acción del Usuario:**
 - **Scrum Master/Product Owner:** Puede gestionar proyectos, crear nuevos y editar los existentes.
 - **Miembro del equipo de desarrollo:** Solo puede visualizar los proyectos en los que participa.

2. Sección de Statistics

- **Estructura:**
 - Visualización de estadísticas sobre el proyecto: backlog items completados, tareas pendientes, entre otros.
 - Submenú para acceder a la vista **Timeline**.
- **Acción del Usuario:**
 - **Scrum Master/Product Owner:** Puede interactuar con las estadísticas y ver la **Timeline** del proyecto.
 - **Miembro del equipo de desarrollo:** Solo puede visualizar las estadísticas y la **Timeline**.

3. Sección de Backlog

- **Estructura:**
 - Dividido en **Product Backlog** y **Sprint Backlog**.
 - Botón de acceso a la gestión de **User Stories, Epics y Tasks** mediante la opción **Items**.
- **Acción del Usuario:**
 - **Scrum Master/Product Owner:** Puede gestionar el backlog, agregar items y comenzar el sprint.
 - **Miembro del equipo de desarrollo:** Solo puede visualizar los items del backlog y acceder a la sección de items sin editar.

4. Sección de Board

- **Estructura:**
 - Un Scrum Board que muestra los items del sprint en categorías como **To Do, In Progress y Done**.
- **Acción del Usuario:**
 - **Scrum Master/Product Owner:** Puede cambiar el estado de los items en el board.
 - **Miembro del equipo de desarrollo:** Solo puede visualizar el estado de los items.

5. Sección de Meetings

- **Estructura:**
 - Acceso a las reuniones Scrum del proyecto, como **Daily Standup, Sprint Planning**, etc.
 - Los usuarios con permisos pueden agregar enlaces a reuniones externas (como Google Meet) y ver grabaciones.
- **Acción del Usuario:**
 - **Scrum Master/Product Owner:** Puede agregar o modificar enlaces a las reuniones.
 - **Miembro del equipo de desarrollo:** Solo puede visualizar las reuniones y acceder a los enlaces agregados.

6. Sección de Members

- **Estructura:**
 - Gestión de miembros del equipo, incluyendo invitaciones y roles asignados.
- **Acción del Usuario:**
 - **Scrum Master/Product Owner:** Puede agregar nuevos miembros e invitar usuarios al proyecto, además de gestionar roles.
 - **Miembro del equipo de desarrollo:** Solo puede visualizar la lista de miembros y los roles.

7. Sección de Issues

- **Estructura:**
 - Permite la creación de reportes de issues o errores detectados en el proyecto.
 - Los usuarios pueden añadir un historial para ver el progreso de resolución de cada issue.
- **Acción del Usuario:**
 - **Scrum Master/Product Owner:** Puede gestionar el historial y editar los reportes.
 - **Miembro del equipo de desarrollo:** Puede crear nuevos issues, pero no modificar los existentes.

8. Sistema de Navegación Condicional por Roles

- **Scrum Master/Product Owner:** Tienen acceso completo a todas las opciones de navegación y pueden realizar acciones en todas las secciones mencionadas.
- **Miembro del equipo de desarrollo:** Solo puede visualizar la información disponible en las secciones, sin opciones de edición o gestión.

4.3. Landing Page UI Design

4.3.1. Landing Page Wireframe

Introducción a las decisiones de diseño y arquitectura de información:

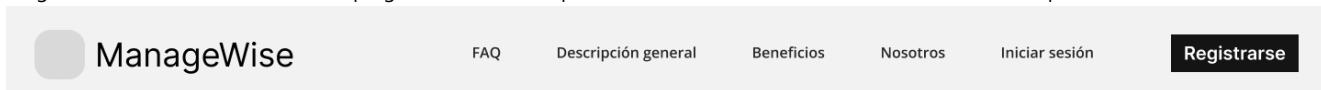
El diseño de la landing page se realizó con el objetivo de optimizar la experiencia del usuario, asegurando una navegación clara y accesible en dispositivos de distintos tamaños. Se optó por una estructura de navegación sencilla y eficiente, permitiendo a los usuarios desplazarse fácilmente por las secciones más importantes. Se priorizó un diseño responsive que se adapta a diferentes dispositivos, desde computadoras de escritorio hasta teléfonos móviles. Además, la arquitectura de información asegura que el contenido más relevante esté destacado, facilitando la interacción con el usuario.

Se estructuró la landing page para facilitar la navegación y claridad del contenido, con un navbar con links que redirigen al usuario a la sección deseada. El diseño es responsive, adaptándose a un hamburger menu en pantallas pequeñas. En el hero, se ubica el eslogan y un call-to-action, al igual que en la sección Nosotros, para redirigir así a los usuarios al formulario de registro. El footer contiene enlaces a redes sociales, manteniendo la coherencia visual.

Desktop Web Browser:

La landing page cuenta con diferentes secciones:

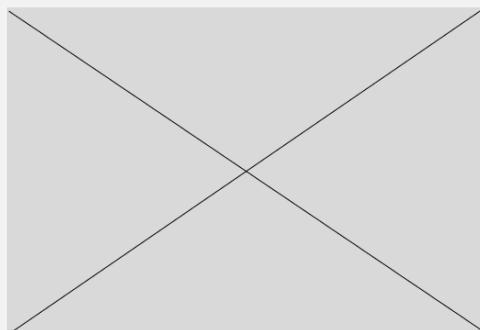
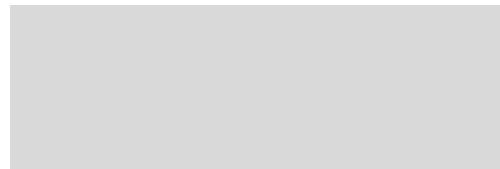
- Hero o header: Se encuentra la barra de navegación, además del eslogan de la aplicación e imagen referencial.
- Descripción general: Se muestran las principales características de la aplicación al usuario.
- Beneficios: El usuario puede ver los beneficios de usar la aplicación.
- Nosotros: Se muestran la visión, misión y un breve resumen sobre la empresa detrás del proyecto. Además se incentiva al usuario a registrarse.
- Footer: Enlaces a las redes sociales de la plataforma.
- Preguntas Frecuentes: Se muestra las preguntas frecuentes que suelen hacernos al momento de utilizar nuestra aplicación web



Eslogan

Breve descripción

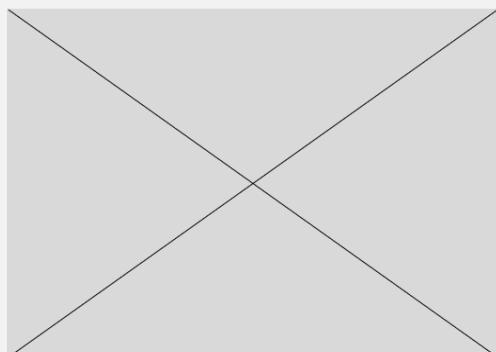
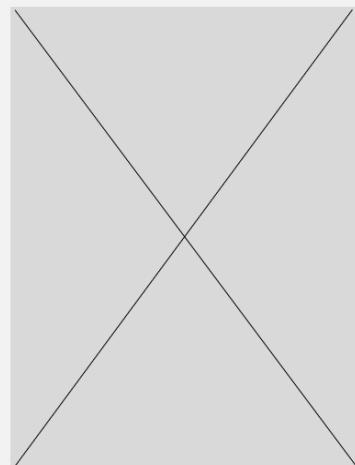
Registrarse

**Característica**

Descripción

Característica

Descripción

**Característica**

Descripción

Beneficio

Descripción

Beneficio

Descripción

Beneficio

Descripción

Nosotros

Descripción

Preguntas Frecuentes

Pregunta

Pregunta

Pregunta

Pregunta

Contáctanos

Nombre:

Correo electrónico:

Mensaje:



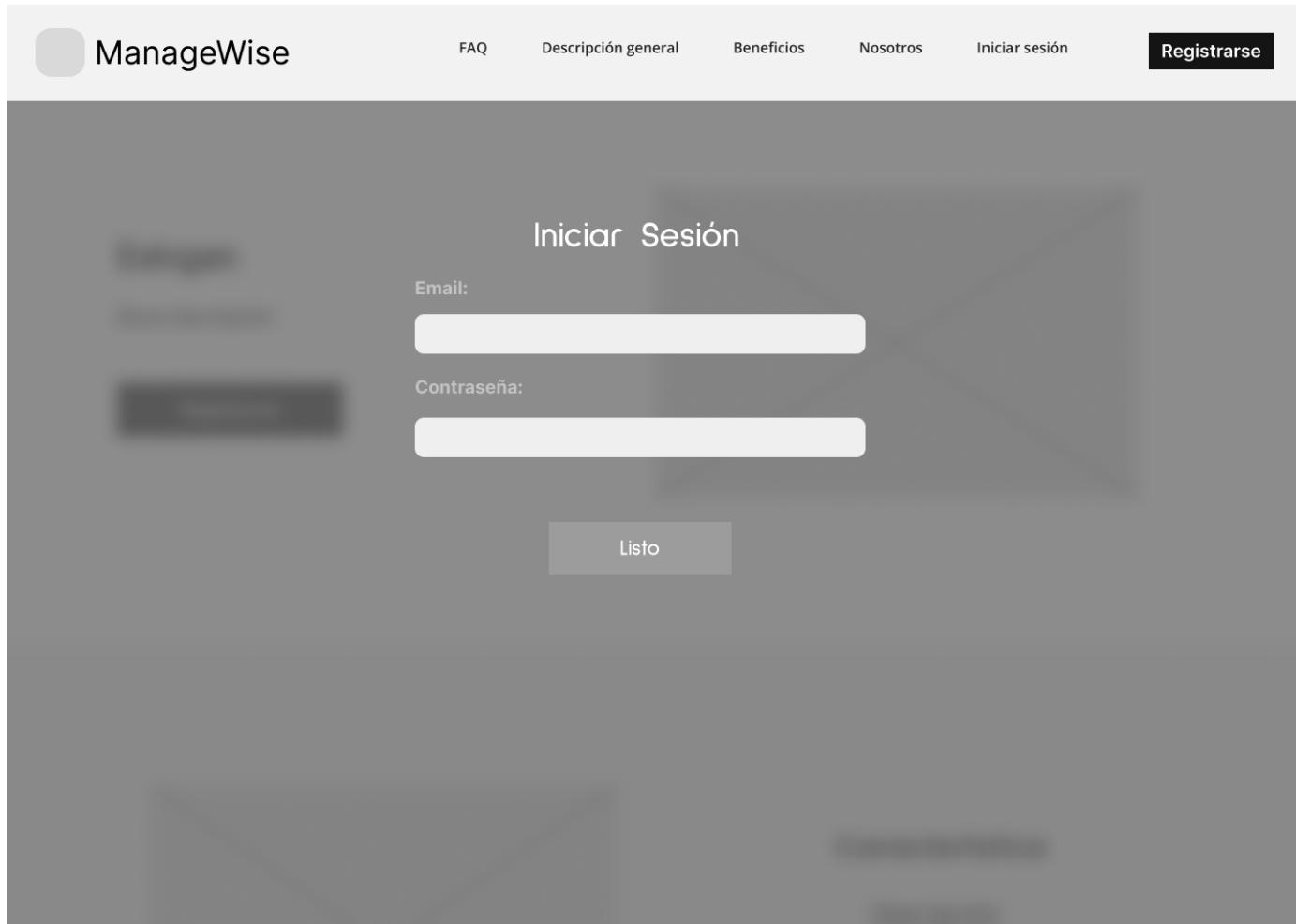
Enviar

ManageWise

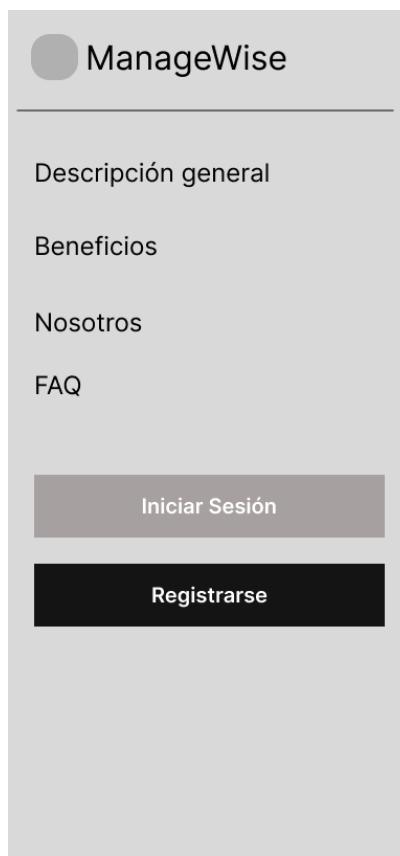
Apartado de registro:

The screenshot shows the ManageWise registration page. At the top, there is a navigation bar with the logo 'ManageWise' (represented by a grey square icon), followed by links for 'FAQ', 'Descripción general', 'Beneficios', 'Nosotros', 'Iniciar sesión', and a prominent black button labeled 'Registrarse'. Below the navigation bar, the main title 'Crear cuenta' is displayed. The form consists of five input fields: 'Email:' (with a placeholder redacted box), 'Nombre:' (with a placeholder redacted box), 'Apellidos:' (with a placeholder redacted box), 'Nombre de Usuario:' (with a placeholder redacted box), and 'Contraseña:' (with a placeholder redacted box). At the bottom of the form is a grey button labeled 'Registrarse'.

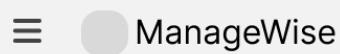
Apartado de inicio de sesión:

**Mobile Web Browser:**

Se cuenta con un hamburger menu, el cual puede ser desplegado por el usuario y en donde se encuentran los links de navegación.



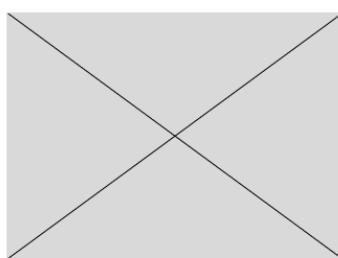
Se cuenta con las mismas secciones que para desktop web browser (Hero o header, Descripción general, Beneficios, Nosotros, preguntas frecuentes), las cuales tienen la misma finalidad, pero en este caso se adaptan a la pantalla; permitiendo así acceso óptimo a la información.



Eslogan

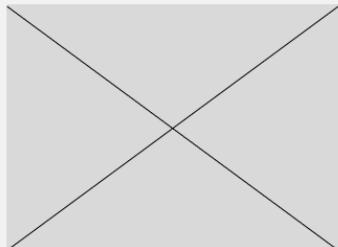
Breve descripción

Registrarse



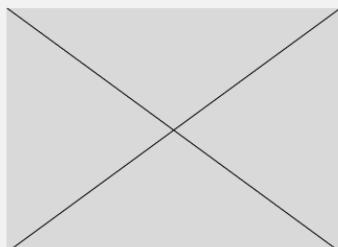
Característica

Descripción



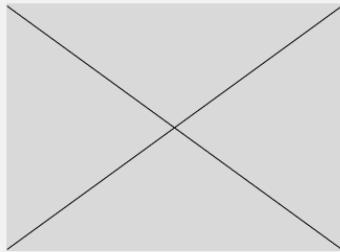
Característica

Descripción



Característica

Descripción



Beneficio

Descripción

Beneficio

Descripción

Beneficio

Descripción

Nosotros

Preguntas Frecuentes

Pregunta

Pregunta

Pregunta

Pregunta

Contáctanos

Nombre:

Correo electrónico:

Mensaje:

Enviar

ManageWise

Síguenos



El formulario de registro se adapta a la pantalla

The screenshot shows a mobile application interface for creating a new account. At the top, there is a header bar with a menu icon (three horizontal lines) and the brand name "ManageWise". Below the header, the title "Crear cuenta" is displayed. The form consists of five input fields: "Email:", "Nombre:", "Apellidos:", "Nombre de Usuario:", and "Contraseña:". Each input field is accompanied by a placeholder text and a red rectangular error box below it. A large blue "Registrarse" button is located at the bottom of the form.

El formulario de inicio de sesión se adapta a la pantalla

The screenshot shows a mobile application interface for logging in. At the top, there is a header bar with a menu icon (three horizontal lines) and the brand name "ManageWise". Below the header, the title "Iniciar Sesión" is displayed. The form has two input fields: "Email:" and "Contraseña:", each with a placeholder text and a red rectangular error box below it. A large blue "Listo" button is located at the bottom of the form.

4.3.2. Landing Page Mock-up

Los mock-ups proporcionan una representación visual de la estructura final de la landing page, tanto para la versión de escritorio como para dispositivos móviles. En el diseño de escritorio (Desktop Web Browser), se priorizó una disposición clara y organizada, mientras que en la versión móvil (Mobile Web Browser), se implementó un diseño responsive para asegurar una experiencia de usuario fluida y óptima en cualquier tamaño de pantalla.

Desktop Web Browser:

La landing page cuenta con diferentes secciones:

- Hero o header: Se encuentra la barra de navegación, además del eslogan de la aplicación e imagen referencial.
- Descripción general: Se muestran las principales características de la aplicación al usuario, junto con una imagen referente.
- Beneficios: El usuario puede ver los beneficios de usar la aplicación.
- Nosotros: Se muestran la visión, misión y un breve resumen sobre la empresa detrás del proyecto. Además, se incentiva al usuario a registrarse.
- Preguntas Frecuentes: Se muestra las preguntas más recurrentes de la aplicación lo cual le da a saber al usuario algunas respuestas de lo que es nuestra aplicación y lo facil de usar.
- Footer: Enlaces a las redes sociales de la plataforma.

The landing page features a prominent orange header with the ManageWise logo and navigation links for FAQ, Descripción general, Beneficios, Nosotros, Iniciar sesión, and Registrarse. Below the header, a large hero section with the title "Optimiza el desarrollo y lidera con ManageWise" and a subtext "Acelera la colaboración y mantén el control total de proyectos de desarrollo de software." includes a "Registrarse" button. To the right, a mobile application interface is displayed, showing a Kanban board with columns TO DO, IN PROGRESS, and DONE, each containing user stories (US-01 to US-08) with details like descriptions, assignees, and estimated times. At the bottom, a dark sidebar lists project management tools: Timeline, Backlog, Board, Reports, Members, Meeting, and Configuration. The main content area shows a "Statistics" chart with progress bars for Sprints 1 to 4, and a list of team members: Juan Ernesto, Juan Añelch, Diego Fernández, Daniel Morand, and Fabian Chávez. On the far right, two more sections are shown: "Estadísticas de los sprints" (Statistics of the sprints) and "Administración de miembros del equipo y grupos" (Team member and group management), both featuring their respective interfaces.

proyecto, garantizando que cada uno esté alineado con las metas establecidas.

moi.morgan
moi.morgan@gmail.com
more info
Team
private issues

1

The screenshot shows the ManageWise software interface. On the left is a sidebar with icons for Home, Backlog, Board, Reports, Members, Meeting, and Configuration. The main area is titled 'Backlog'. It contains two sections: 'Product Backlog' and 'Sprint Backlog'. Both sections list three user stories: 'US1 REGISTRO DE USUARIO', 'US2 REGISTRO DE USUARIO', and 'US3 REGISTRO DE USUARIO', each with a status of 'TO DO' and a red 'X' icon.

Administración de Backlog

Manejar cada backlog de manera interactiva y sencilla, permite a los usuarios crear, editar y organizar historias de usuario y épicos con facilidad. Esta funcionalidad asegura una planificación eficiente y un seguimiento claro de las tareas, promoviendo una colaboración efectiva dentro del equipo.



Mejora el ambiente laboral

Mejora la gestión del trabajo con ManageWise y reduce así la incertidumbre, generando un ambiente más organizado y menos conflictivo.

Aumenta la transparencia

Proporciona visibilidad total del progreso y los problemas del proyecto a todos los interesados, mejorando la confianza y la responsabilidad.

Mejora la toma de decisiones

Proporciona datos en tiempo real y análisis predictivos que permiten tomar decisiones informadas y reducir el riesgo de fracaso.

Nosotros

Horizon es una startup dedicada a desarrollar soluciones innovadoras para optimizar la gestión de proyectos en empresas de software. Nos enfocamos en crear herramientas que mejoren la eficiencia, fomenten la colaboración y ayuden a los equipos a alcanzar sus objetivos de manera efectiva.

Nuestra misión es elevar la eficiencia y calidad de los proyectos en startups de software, optimizando flujos de trabajo y facilitando la toma de decisiones basadas en datos.

Aspiramos a ser líderes en la gestión de proyectos de software, ofreciendo soluciones que impulsen el éxito y el crecimiento sostenible de las empresas emergentes.

Preguntas Frecuentes

¿Qué es ManageWise?

ManageWise es una plataforma diseñada para optimizar la gestión de proyectos en empresas de software, facilitando la colaboración y el seguimiento del progreso del equipo.

¿Cómo puedo registrarme?

Puedes registrarte haciendo clic en el botón "Registrarse" en la parte superior de la página y siguiendo las instrucciones.

¿Qué beneficios ofrece ManageWise?

ManageWise ofrece mejoras en la transparencia, la toma de decisiones y el ambiente laboral, entre otros beneficios que optimizan la gestión de proyectos.

¿Es fácil de usar?

Sí, ManageWise es fácil de usar para cualquier usuario que quiera gestionar un proyecto usando método SCRUM

Contáctanos

¿Tienes preguntas o necesitas ayuda? ¡Estamos aquí para ti!

Nombre:

Correo electrónico:

Mensaje:

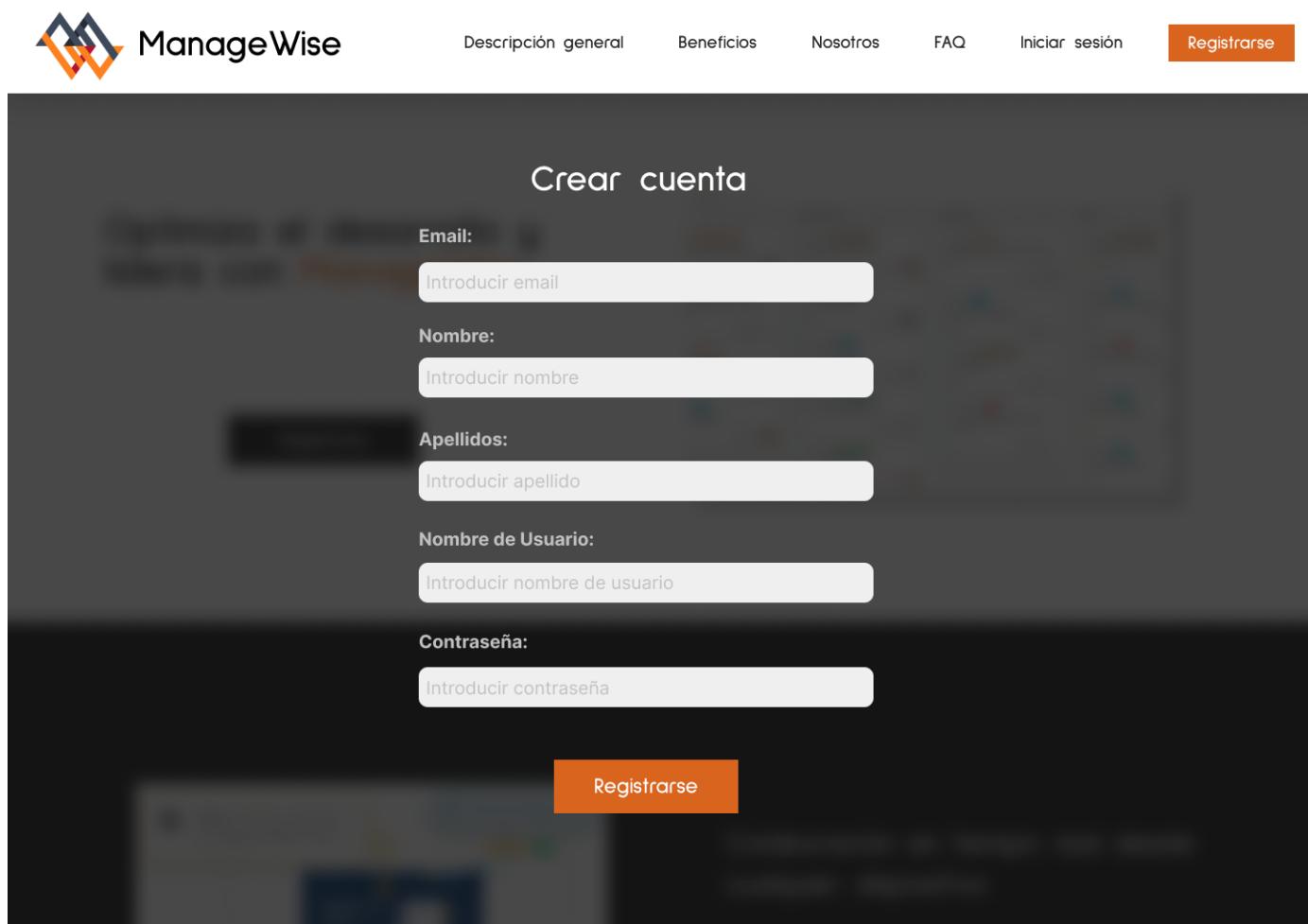
Enviar

ManageWise

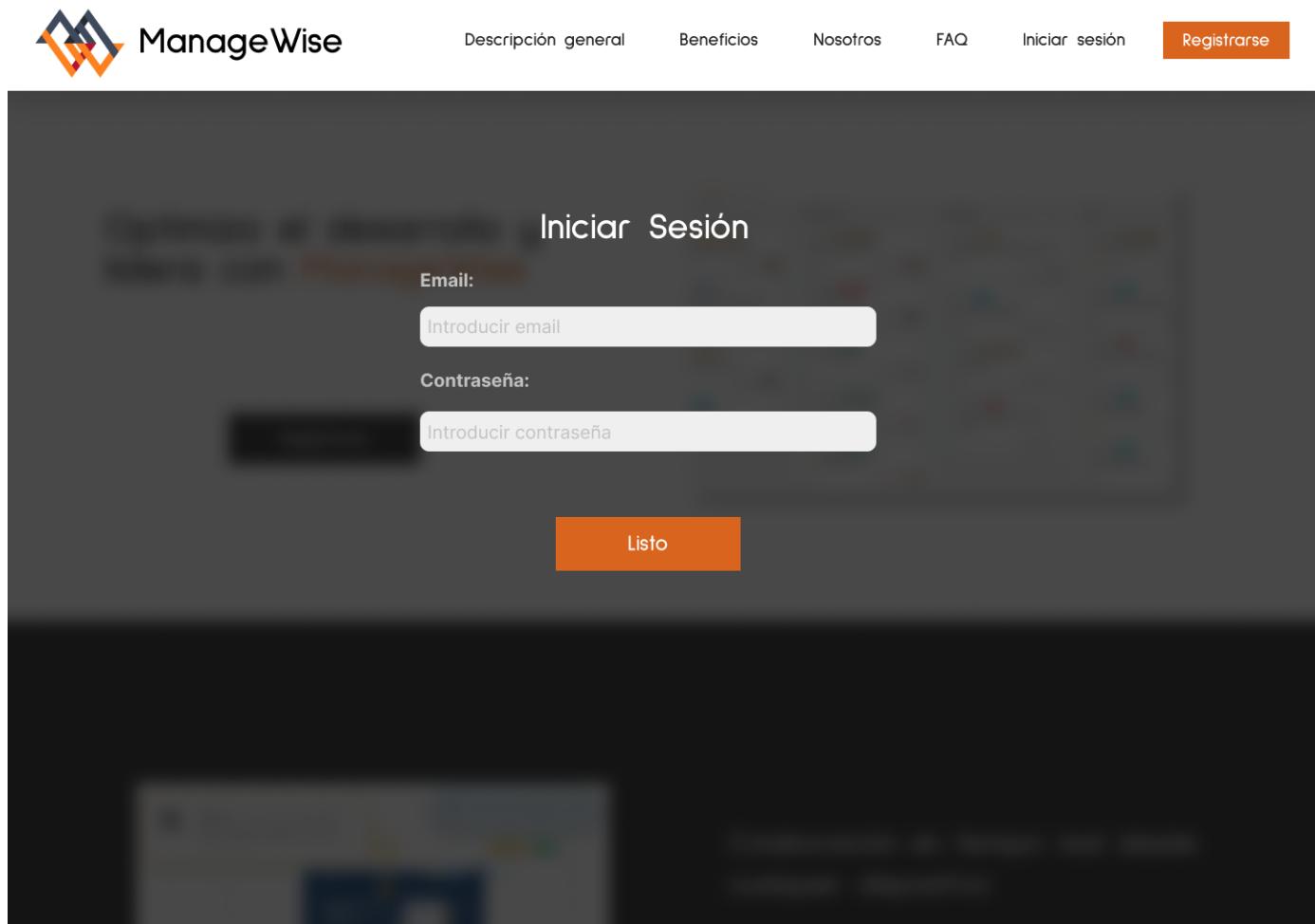
Síguenos



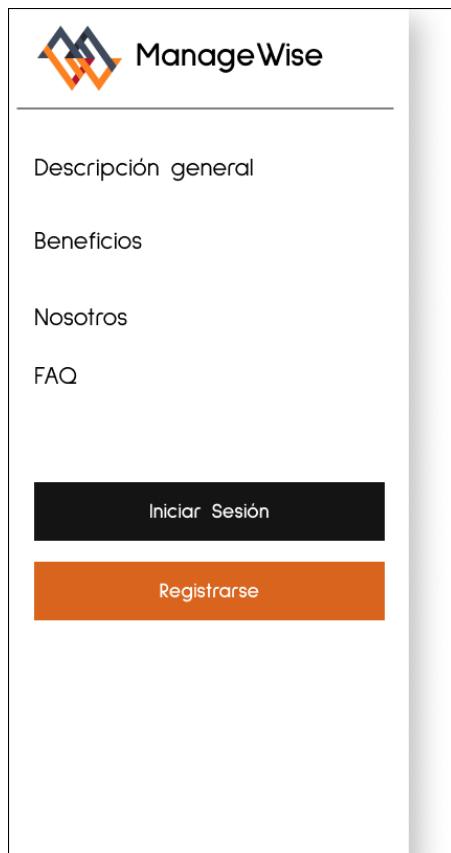
Apartado de registro, en donde el usuario deberá ingresar los datos necesarios de la manera que vea conveniente.



Apartado de inicio de sesión, en donde el usuario ingresa el correo y contraseña asociados a la cuenta.

**Mobile Web Browser:**

Se cuenta con un hamburger menu, el cual puede ser desplegado por el usuario y en donde se encuentran los links de navegación.

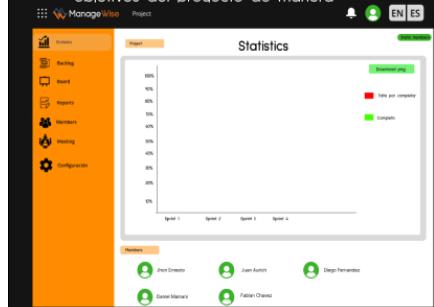


Se cuenta con las mismas secciones que para desktop web browser (Hero o header, Descripción general, Beneficios, Nosotros, Preguntas Frecuentes), las cuales tienen la misma finalidad, pero en este caso se adaptan a la pantalla, permitiendo así un acceso óptimo a la información.



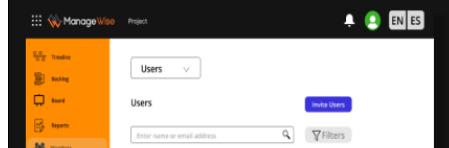
Estadísticas de los sprints

Monitorea el progreso de las historias de usuario de cada sprint de forma clara y precisa. Visualiza el porcentaje completado, identifica las historias pendientes y asegura que el equipo se mantenga alineado para alcanzar los objetivos del proyecto de manera



Administración de miembros del equipo y grupos

Monitorea de forma detallada a cada miembro del equipo, visualizando su rol y ver lo detalles. Además, sigue de cerca su participación y progreso dentro del proyecto, garantizando que cada uno esté alineado con las metas establecidas.



A screenshot of a web-based application interface. On the left, there's a sidebar with icons for Meeting, Configuration, User, Group, SCRUM role, and Actions. The main area shows a table with two rows of user information. The first row is for 'John Doe' (Backend developer) and the second for 'Rob Morgan' (Front-end developer). Both rows include email addresses and 'View details' buttons.

Administración de Backlog

Manejar cada backlog de manera interactiva y sencilla, permite a los usuarios crear, editar y organizar historias de usuario y épicos con facilidad. Esta funcionalidad asegura una planificación eficiente y un seguimiento claro de las tareas, promoviendo una colaboración efectiva dentro del equipo.

A screenshot of the ManageWise project management software. The left sidebar includes icons for Issues, Backlog, Board, Report, Members, Meeting, and Configuration. The main area is divided into 'Product Backlog' and 'Sprint Backlog'. Under 'Product Backlog', there are three items: 'US1 REGISTRO DE USUARIO', 'US2 REGISTRO DE USUARIO', and 'US3 REGISTRO DE USUARIO', each with a 'TO DO' status and a delete icon. Under 'Sprint Backlog', there are three items: 'US1 REGISTRO DE USUARIO', 'US2 REGISTRO DE USUARIO', and 'US3 REGISTRO DE USUARIO', also with a 'TO DO' status and a delete icon. A 'Start sprint' button is visible at the top of the sprint backlog section.



Mejora el ambiente laboral

Mejora la gestión del trabajo con ManageWise y reduce así la incertidumbre, generando un ambiente más organizado y menos conflictivo.



Aumenta la transparencia

Proporciona visibilidad total del progreso y los problemas del proyecto a todos los interesados, mejorando la confianza y la responsabilidad.



Mejora la toma de decisiones

Proporciona datos en tiempo real y análisis predictivos que permiten tomar decisiones informadas y

reducir el riesgo de fracaso

Nosotros

Horizon es una startup dedicada a desarrollar soluciones innovadoras para optimizar la gestión de proyectos en empresas de software. Nos enfocamos en crear herramientas que mejoren la eficiencia, fomenten la colaboración y ayuden a los equipos a alcanzar sus objetivos de manera efectiva.

Nuestra misión es elevar la eficiencia y calidad de los proyectos en startups de software, optimizando flujos de trabajo y facilitando la toma de decisiones basadas en datos.

Aspiramos a ser líderes en la gestión de proyectos de software, ofreciendo soluciones que impulsen el éxito y el crecimiento sostenible de las empresas emergentes.

Preguntas Frecuentes

¿Qué es ManageWise?

ManageWise es una plataforma diseñada para optimizar la gestión de proyectos en empresas de software, facilitando la colaboración y el seguimiento del progreso del equipo.

¿Cómo puedo registrarme?

Puedes registrarte haciendo clic en el botón "Registrarse" en la parte superior de la página y siguiendo las instrucciones.

¿Qué beneficios ofrece

ManageWise ofrece mejoras en la transparencia, la toma de decisiones y el ambiente laboral, entre otros beneficios que optimizan la gestión de proyectos.

¿Es fácil de usar?

Sí, ManageWise es fácil de usar para cualquier usuario que quiera gestionar un proyecto usando método SCRUM

Contáctanos

¿Tienes preguntas o necesitas ayuda?
¡Estamos aquí para ti!

Nombre:

Correo electrónico:

Mensaje:

Enviar

ManageWise Síguenos  

El formulario de registro se adapta a la pantalla del dispositivo, permitiendo de esta manera una navegación fluida.



Crear cuenta

Email:

Nombre:

Apellidos:

Nombre de Usuario:

Contraseña:

Registrarse

El formulario de inicio de sesión se adapta a la pantalla del dispositivo, permitiendo de esta manera una navegación fluida.



Iniciar Sesión

Email:

Contraseña:

Listo

4.4. Web Applications UX/UI Design

4.4.1. Web Applications Wireframes

En esta parte se explorará el diseño de la experiencia que tendrán los usuarios al interactuar con la aplicación web. Tanto la ubicación de elementos, como las fuentes y colores, están pensados para ofrecer al usuario una experiencia visualmente atractiva y fluida.

La sección de Proyectos es la principal, en donde el usuario podrá visualizar los diferentes proyectos que ha creado y en caso desecharlo, crear uno nuevo. Además de contar con una breve descripción de la app general.



ManageWise is built around Scrum methodology, allowing teams to create projects that follow agile principles.

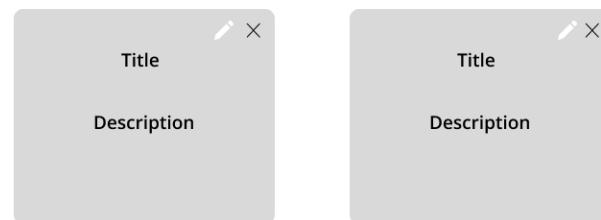
Each project is structured with sprints, backlogs, and task prioritization to ensure continuous progress and adaptability.

Teams can easily track deliverables, manage resources, and adjust workflows to respond to changing requirements, all while maintaining transparency and collaboration.



Projects

[Create a new project](#)



En la sección Backlog, el usuario podrá visualizar el product backlog y puede crear un sprint backlog, añadiendo backlog items a este. Además cuenta con una vista Backlog items, en donde en caso tener permisos, puede gestionar estos.

The screenshot shows the ManageWise application interface. The left sidebar has a 'Backlog' item selected. The main area displays two sections: 'Product Backlog' and 'Sprint Backlog'. The 'Product Backlog' section contains three items, each with a title, status (indicated by a grey circle with a white 'X'), and a delete button. The 'Sprint Backlog' section also contains three items with similar structure. A 'Start sprint' button is visible in the top right of this section. A '+ Add user story' button is located at the bottom of the Sprint Backlog section.

Vista Backlog Items

The screenshot shows the ManageWise application interface. The left sidebar has a 'Backlog' item selected. The main area displays two sections: 'User stories' and 'Epic'. The 'User stories' section contains three items, each with fields for US#, Titulo, Descripcion, Responsable, Tiempo estimado, and Estado. A 'Create' button is located in the top right of this section. The 'Epic' section contains three items with similar structure. A 'Create' button is located in the top right of this section. A downward arrow icon is at the bottom center of the page.

En la sección Members, el usuario visualiza a los diferentes miembros del equipo, pudiendo añadir mas en caso desearlo. Además en caso seleccionar Groups, podrá gestionar estos.

The screenshot shows the 'ManageWise Project' interface. On the left, a sidebar menu includes 'Statistics', 'Backlog', 'Board', 'Issues' (which is selected and highlighted in grey), 'Members', 'Meeting', and 'Configuración'. The main content area is titled 'Users' with a dropdown arrow. Below it, there's a search bar containing 'Enter name or email address' and a 'Filters' button. A table lists two users: 'John Doe' (ORG ADMIN, Back-end, Role(2)) and 'Rob Morgan' (Front-end, Development Team). Both users have an email link and a 'Show details' button. Navigation arrows at the bottom indicate the page is 1 of 120.

User	Group	SCRUM role	Actions
John Doe john.doe@gmail.com	Back-end	Role(2)	Show details
Rob Morgan rob.morgan@gmail.com	Front-end	Development Team	Show details

Vista Groups

The screenshot shows the ManageWise Project application interface. The left sidebar has a dark grey background with white icons and labels: Statistics, Backlog, Board, Issues (which is selected and highlighted in grey), Members, Meeting, and Configuración. The main content area has a white background. At the top, there's a header bar with the ManageWise logo, the word "Project", and three small icons (a bell, a square, and two squares). Below the header is a section titled "Groups" with a dropdown arrow. A "Create Group" button is located in the top right of this section. Below this is a search bar with the placeholder "Search by group name" and a magnifying glass icon. The main content area displays a table with four columns: "Group", "Members", "Access to", and "Actions". There are two rows in the table:

Group	Members	Access to	Actions
Front-end Responsible for developing the visual part.	4	None	Show details
Back-end It is responsible for the server part of an application or website.	3	1 product	Show details

Below the table is a navigation bar with arrows for navigating through pages, with the number "1" in the center.

En la sección de Statistics, el usuario podrá visualizar diferentes datos estadísticos sobre el proyecto y en caso seleccionar Timeline, podra ver el cronograma de este.

The screenshot shows the 'Statistics' section of the ManageWise Project interface. On the left sidebar, there are icons for Statistics, Backlog, Board, Issues, Members, Meeting, and Configuración. The main area has tabs for 'Project' and 'Time line'. A large chart titled 'Statistics' displays completion percentages for four sprints. The y-axis ranges from 10% to 100% in 10% increments. The x-axis shows Sprint 1, Sprint 2, Sprint 3, and Sprint 4. A legend indicates that dark grey represents 'Falta por completar' (Incomplete) and light grey represents 'Completo' (Complete). A 'Download png' button is located in the top right corner of the chart area.

Sprint	Falta por completar (%)	Completo (%)
Sprint 1	~10%	~90%
Sprint 2	~10%	~90%
Sprint 3	~10%	~90%
Sprint 4	~10%	~90%

Members

- Jhon Ernesto
- Juan Aurich
- Diego Fernandez
- Daniel Mamani
- Fabian Chavez

Vista Timeline

The screenshot shows the 'Timeline' section of the ManageWise Project interface. The left sidebar is identical to the previous screenshot, showing icons for Statistics, Backlog, Board, Issues, Members, Meeting, and Configuración. The main area has tabs for 'Time line' and 'Statistics'. The timeline view is currently empty, showing a blank white space where the chart would normally appear.

En la sección Meeting el usuario podrá visualizar si se encuentra activa alguna reunión e ingresar a esta.

The screenshot shows the ManageWise Project application interface. At the top, there is a navigation bar with icons for Home, ManageWise, Project, a search bar, a bell icon, and two other unlabelled icons. On the left side, there is a sidebar with the following menu items: Statistics, Backlog, Board, Issues, Members, Meeting (which is highlighted with a grey background), and Configuración. The main content area is titled "Meeting". It displays four scheduled meetings with their details and "Enter" and edit ("pencil") buttons:

Meeting Type	Start Time	Date	Status	Action
SPRINT PLANING MEETING	15:00	10/08/24	None scheduled	Enter
DAILY SCRUM			None scheduled	Enter
RESTROSPECIVE			None scheduled	Enter
REVIEW			None scheduled	Enter

Below the meeting section, there is a "RECORDINGS" section. It contains a header "SPRINT 1 ▼" followed by a list of recordings with their details and "Mirar" (Watch) buttons:

Recording Name	Date	Duration	Type	Action
SprintPlaning/recording_1	7/10/24 20:24	00:24:44	Público	Mirar ►
SprintPlaning/recording_1	7/10/24 20:24	00:24:44	Público	Mirar ►
SprintPlaning/recording_1	7/10/24 20:24	00:24:44	Público	Mirar ►
SprintPlaning/recording_1	7/10/24 20:24	00:24:44	Público	Mirar ►

En la sección Issues, el usuario crear reportes sobre incidencias, además de visualizar los ya existentes. Ademas ,puede añadir eventos dentro del historial de eventos de cambios para el issue , de esta manera mantiene informado a los miembros.

The screenshot shows the ManageWise Project application interface. The top navigation bar includes the ManageWise logo, a search bar, and notification icons. On the left, a sidebar lists navigation options: Statistics, Backlog, Board, **Issues** (selected), Members, Meeting, and Configuración. The main content area is titled "Issues" and features a search bar and a button to "Agregar reporte de incidencia". Below this, five cards represent different issues, each with a title, details, and "View more", "Editar", and "Delete" buttons.

Issue Title	Details	Action Buttons
Error al procesar pagos con tarjeta de crédito	ID: 1 Estado: Nueva Prioridad: Alta Asignado a: Equipo Backend Fecha de creacion:	View more Editar Delete
Error al procesar pagos con tarjeta de crédito	ID: 1 Estado: Nueva Prioridad: Alta Asignado a: Equipo Backend Fecha de creacion:	View more Editar Delete
Error al procesar pagos con tarjeta de crédito	ID: 1 Estado: Nueva Prioridad: Alta Asignado a: Equipo Backend Fecha de creacion:	View more Editar Delete
Error al procesar pagos con tarjeta de crédito	ID: 1 Estado: Nueva Prioridad: Alta Asignado a: Equipo Backend Fecha de creacion:	View more Editar Delete

En la sección Board, el usuario será capaz visualizar un tablero scrum, en donde podrá visualizar quién es el encargado de cada item, además de, en caso de tener permisos, poder editar el estado de los items.

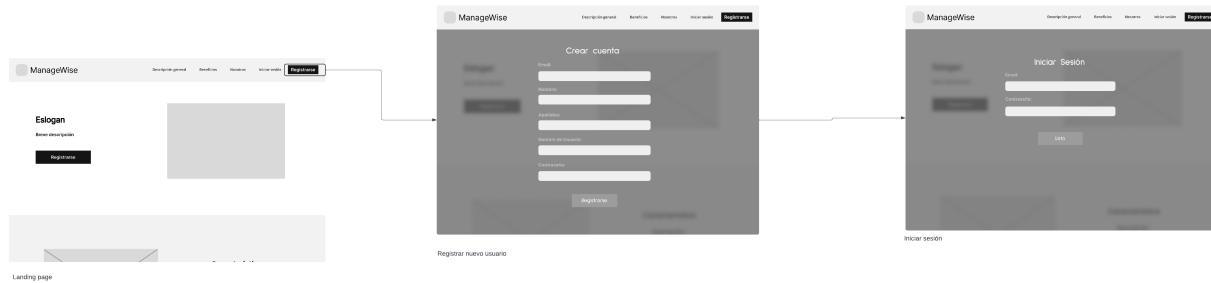
The screenshot shows the 'Board' section of the ManageWise Project application. On the left, a sidebar menu includes 'Statistics', 'Backlog', 'Board' (which is selected), 'Issues', 'Members', 'Meeting', and 'Configuración'. The main area is titled 'Board' and contains three columns: 'TO DO', 'IN PROGRESS', and 'DONE'. Each column has two cards. Each card displays fields: 'US#', 'Titulo', 'Descripcion', 'Responsable', 'Tiempo estimado', and 'Estado'. A search bar and filter button are at the top, and buttons for 'Add US', 'Insights', and 'Members' are at the bottom right.

Vista de Miembros asignados

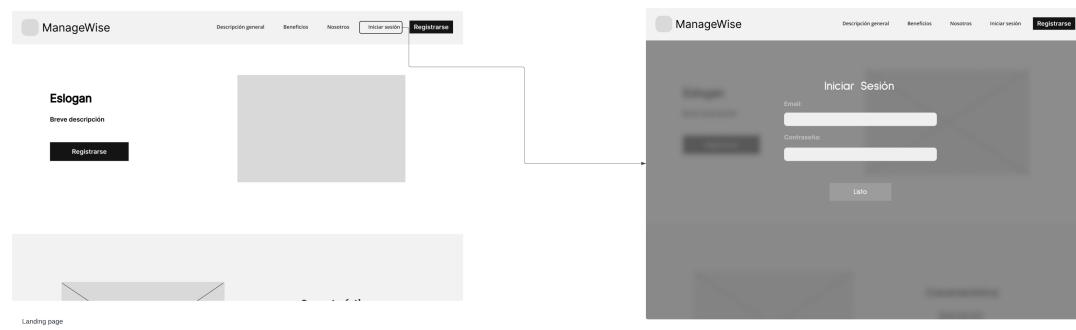
The screenshot shows the 'Members' section of the ManageWise Project application. The sidebar menu is identical to the previous screen. The main area is titled 'Board' and features a section titled 'Project Members' with six cards, each representing a member. Each card shows a placeholder profile picture, the member's name ('Member 1' through 'Member 6'), and a descriptive text ('Descripcion of Member 1' through 'Descripcion of Member 6'). Buttons for 'Add US', 'Insights', and 'Members' are located at the bottom right.

4.4.2. Web Applications Wireflow Diagrams

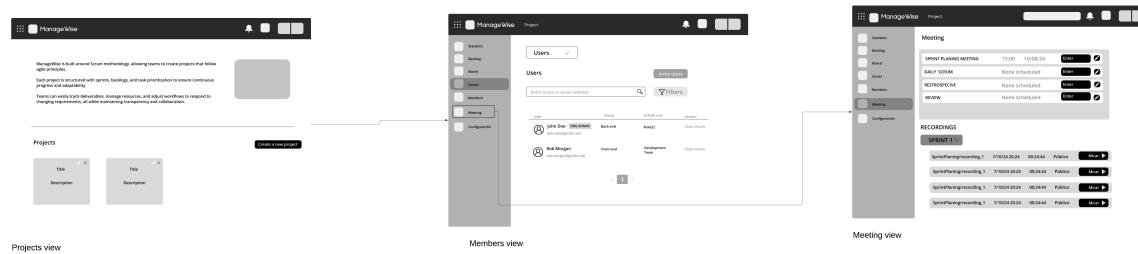
User goal: Registrar un nuevo usuario



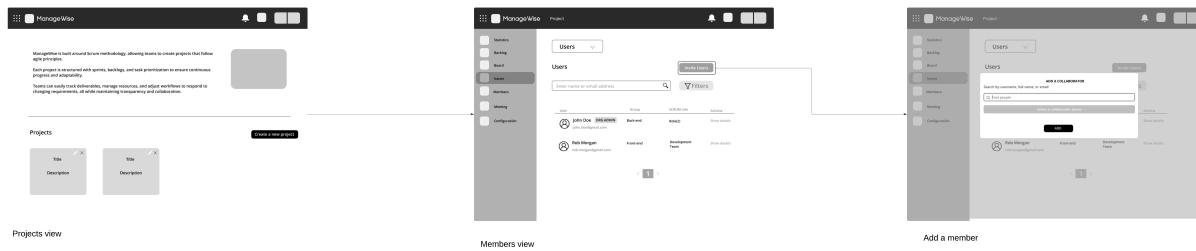
User goal: Iniciar sesión



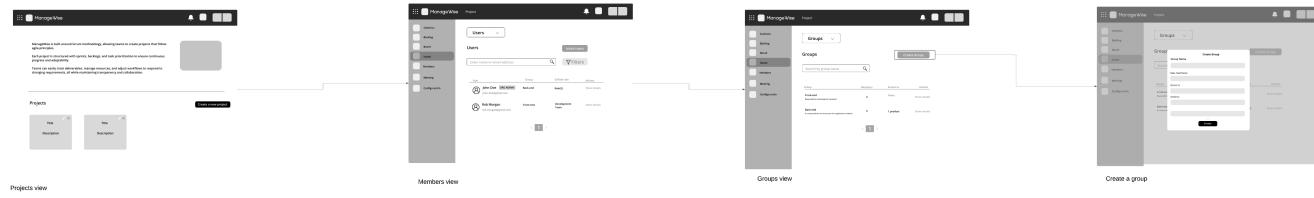
User goal: Acceso a meeting



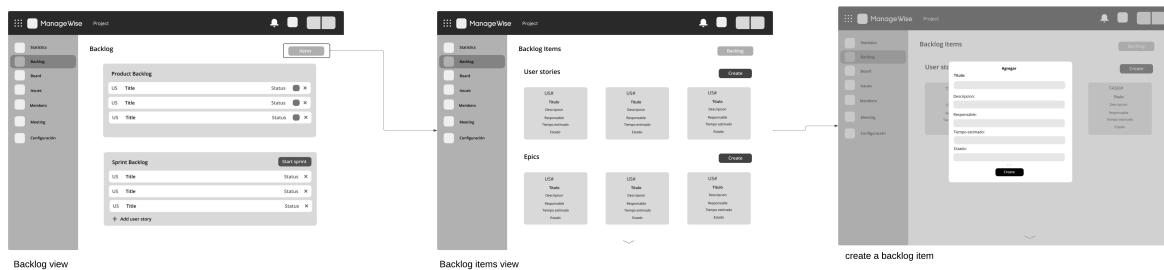
User goal: Agregar un nuevo miembro



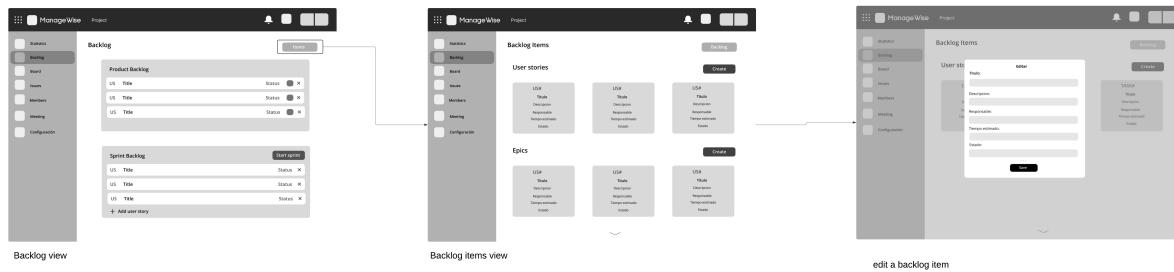
User goal: Crear un nuevo grupo



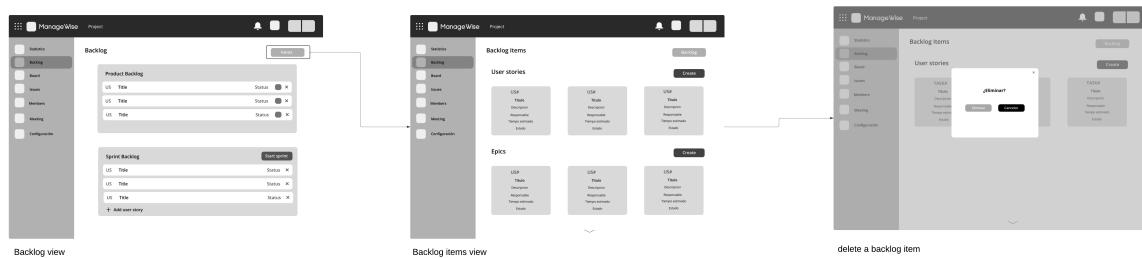
User goal: Crear un nuevo backlog item



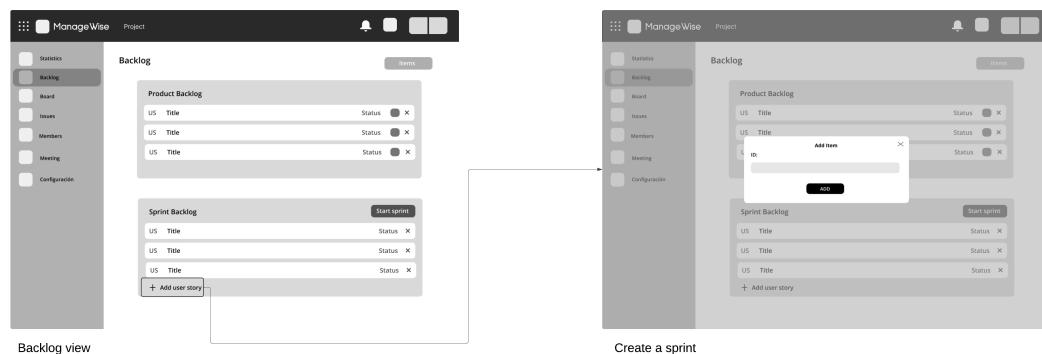
User goal: Editar un backlog item



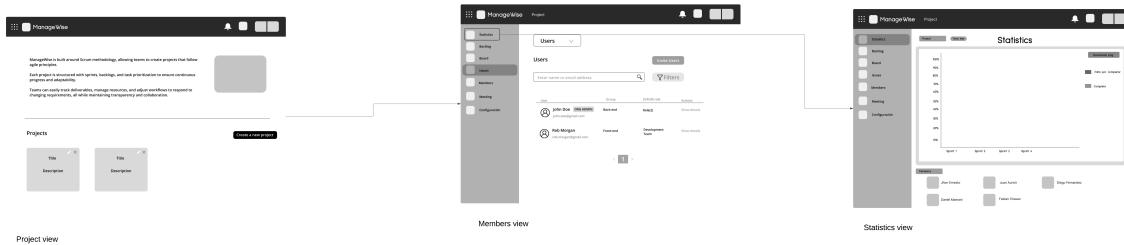
User goal: Eliminar un backlog item



User goal: Crear un sprint



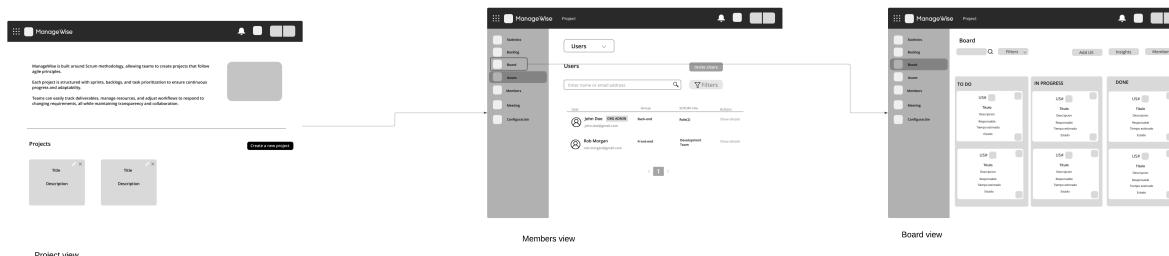
User goal: Acceder a metricas del proyecto



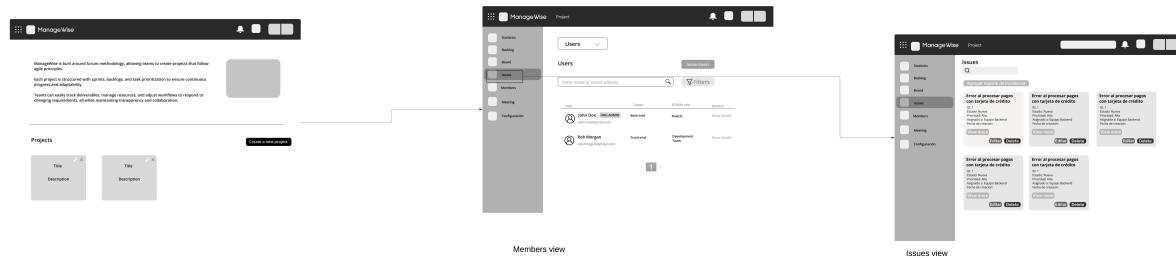
User goal: Acceder a la timeline del proyecto



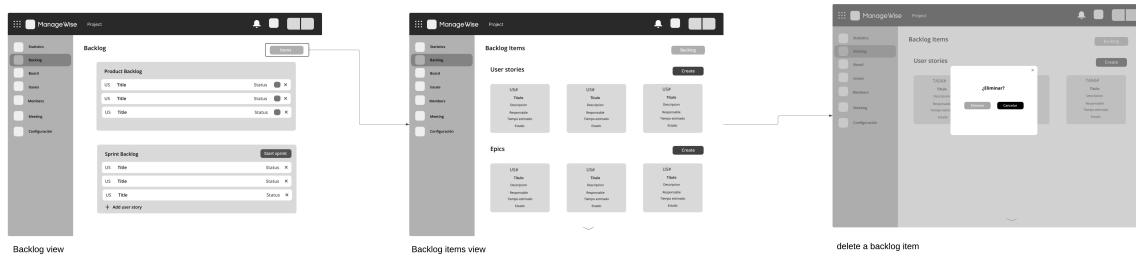
User goal: Acceder al tablero scrum



User goal: Acceder a Issues



User goal: Eliminar un backlog item



4.4.3. Web Applications Mock-ups

Los siguientes mockups ofrecen una vista previa del diseño y estructural visual de la aplicación web antes de su desarrollo final. Gracias a estos mockups podemos visualizar como se dispondrán los diferentes elementos en la interaz, garantizando que el diseño sea claro e intuitivo.

La sección de Statistics es fundamental, en donde el product Owner y Scrum Master podrá visualizar las estadísticas en base a los sprints de las historias de usuario. Tanto tambien se podrá saber si el sprint se esta elaborando bien en temas de avance.

En en el apartado Estado de Timeline, en lo cual el product Owner y Scrum Master podrá colocar en que tiempo se completo las historias de usuario

en en esquema del tiempo por sprints.

En la sección Backlog permite gestionar y mover historias de usuario entre el product backlog y el sprint backlog, con la opción de iniciar sprints una

The screenshot shows the ManageWise application interface. On the left, there's a sidebar with icons for Statistics, Backlog, Board, Issues, Members, Meeting, and Configuration. The main area is divided into two sections: 'Backlog' and 'Project Backlog'.

Project Backlog:

- US1 REGISTRO DE USUARIO (TO DO)
- US2 REGISTRO DE USUARIO (TO DO)
- US3 REGISTRO DE USUARIO (TO DO)

Sprint Backlog:

- US1 REGISTRO DE USUARIO (TO DO)
- US2 REGISTRO DE USUARIO (TO DO)
- US3 REGISTRO DE USUARIO (TO DO)

At the bottom of the backlog section, there's a button labeled '+ Add user story'.

vez las historias estén listas.

En la sección Board permite gestionar visualmente las User Stories, moviéndolas entre las columnas TO DO, IN PROGRESS, y DONE, con opciones para agregar, editar, eliminar y filtrar las tareas por prioridad.

The screenshot shows the ManageWise application interface with the 'Board' section selected. The sidebar on the left includes icons for Backlog, Board, Issues, Members, Meeting, and Configuration.

Board View:

- TO DO:**
 - US-01 REGISTRO DE USUARIO (Description: Permitir a los nuevos usuarios registrarse en la aplicación proporcionando su nombre, correo electrónico y contraseña, y enviar un correo de confirmación para verificar su cuenta. Prioridad: Baja. Responsable: Gomez Peralta, Alexandra. Tiempo estimado: 5 hrs. Estado: to-do.)
 - US-06 REALIZAR PEDIDO (Description: Permitir a los usuarios seleccionar un plato, agregarlo al carrito y realizar un pedido mediante un proceso de pago seguro. Prioridad: Alta. Responsable: Silva Pérez, Camila. Tiempo estimado: 7 hrs. Estado: to-do.)
- IN PROGRESS:**
 - US-02 INICIO DE SESIÓN (Description: Permitir a los usuarios registrados iniciar sesión en la aplicación ingresando su correo electrónico y contraseña para acceder a su cuenta. Prioridad: Baja. Responsable: Pérez González, Mariana. Tiempo estimado: 3 hrs. Estado: in progress.)
 - US-04 PERFIL DE USUARIO (Description: Permitir a los usuarios ver y editar su perfil, incluyendo su nombre, correo electrónico y contraseña, para mantener su información actualizada. Prioridad: Media. Responsable: Martinez Ruiz, Sofía. Tiempo estimado: 6 hrs. Estado: in progress.)
- DONE:**
 - US-05 BUSQUEDA DE PLATOS (Description: Permitir a los usuarios buscar platos en la aplicación utilizando filtros como categoría, precio y disponibilidad para encontrar opciones que se ajusten a sus preferencias. Prioridad: Media. Responsable: Hernández Morales, Luis. Tiempo estimado: 5 hrs. Estado: done.)
 - US-03 RECUPERACIÓN DE CONTRASEÑA (Description: Proporcionar a los usuarios la opción de recuperar su contraseña mediante un enlace enviado a su correo electrónico, permitiéndoles establecerla de manera segura. Prioridad: Baja. Responsable: Torres López, Javier. Tiempo estimado: 4 hrs. Estado: to-do.)

The screenshot shows the ManageWise application interface with the 'Board' section selected. The sidebar on the left includes icons for Backlog, Board, Issues, Members, Meeting, and Configuration.

Project Members:

- Gómez Peralta, Alejandra (Descripción: Es especialista en la seguridad de aplicaciones web y la auditoría del sistema. Tiene experiencia con herramientas como OWASP ZAP, Burp Suite y tiene experiencia en testeo de vulnerabilidades y pruebas de penetración. También está familiarizado con prácticas de cifrado y gestión de identidades.)
- Pérez González, Mariana (Descripción: Especialista en lenguajes como Python y Go. Tiene un profundo conocimiento de bases de datos SQL (PostgreSQL, MySQL) y es capaz de optimizar consultas complejas. También maneja herramientas de colaboración como Docker y orquestación con Kubernetes.)
- Hernández Morales, Luis (Descripción: Tiene experiencia en la automatización de infraestructura, CI/CD (Continuous Integration/Continuous Deployment) y administración de servicios en la nube (AWS, Google Cloud, Azure). También utiliza herramientas como Terraform, Ansible y Jenkins para automatizar procesos.)
- Silva Pérez, Camila (Descripción: Experiencia en Java y trabajó con frameworks como React y Node.js. Tiene una sólida base de datos MySQL, así como MongoDB. Tiene experiencia en la creación de APIs RESTful y en el desarrollo de aplicaciones móviles con React Native.)
- Martínez Ruiz, Sofía (Descripción: Dominio HTML, CSS y JavaScript. Junto con frameworks como Vue.js y Angular. Es experta en diseño responsive, accesibilidad web y optimización de interfaz de usuario. También maneja SASS y tiene experiencia en desarrollo de componentes reutilizables.)
- Torres López, Javier (Descripción: Trabaja con lenguajes de programación móviles como Swift y Kotlin. Tiene experiencia en la integración de APIs de terceros, gestión de almacenamiento local y optimización del rendimiento en dispositivos móviles.)

En el apartado Meeting, el Scrum Master o el Product Owner se registrara las reuniones y se podra planificar a que dia y hora estara dicha reunion.

The screenshot shows the ManageWise Project application interface. On the left, there is a vertical orange sidebar with icons for Statistics, Backlog, Board, Issues, Members (which is highlighted), Meeting, and Configuration. The main content area has a dark header with the ManageWise logo, the word "Project", a bell icon, a user profile icon, and language buttons for EN and ES. Below the header, the title "Meeting" is displayed. Under "Meeting", there is a list of scheduled meetings:

- SPRINT PLANING MEETING at 15:00 on 10/08/24 with an "Enter" button and a lock icon.
- DAILY SCRUM with "None scheduled" status and an "Enter" button with a lock icon.
- RESTROSPECIVE with "None scheduled" status and an "Enter" button with a lock icon.
- REVIEW with "None scheduled" status and an "Enter" button with a lock icon.

Below the meetings, the title "RECORDINGS" is shown, followed by a section titled "SPRINT 1" with a dropdown arrow. Under "SPRINT 1", there are four entries for "SprintPlaning/recording_1" from 7/10/24 20:24, each showing a duration of 00:24:44, a "Público" status, and a "Mirar" button with a play icon.

La sección Members permite al project manager gestionar el equipo de desarrollo, invitando, removiendo miembros y asignándolos a grupos de trabajo, facilitando la colaboración en tareas específicas.

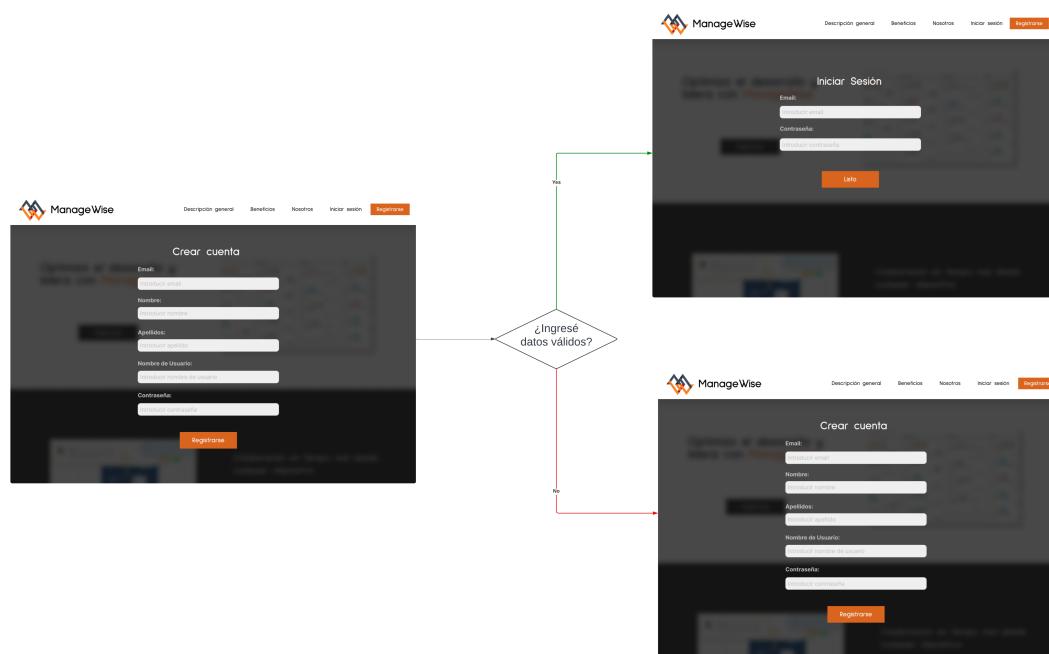
The screenshot shows the ManageWise Project application interface. On the left, there is a vertical orange sidebar with icons for Statistics, Backlog, Board, Issues, Members (which is highlighted), Meeting, and Configuration. The main content area has a dark header with the ManageWise logo, the word "Project", a bell icon, a user profile icon, and language buttons for EN and ES. Below the header, the title "Users" is displayed in a dropdown menu. Under "Users", the title "Users" is shown, along with a "Invite Users" button. There is a search bar with the placeholder "Enter name or email address" and a "Filters" button. A table lists users:

User	Group	SCRUM role	Actions
John Doe (ORG ADMIN) john.doe@gmail.com	Back-end	Role(2)	Show details
Rob Morgan rob.morgan@gmail.com	Front-end	Development Team	Show details

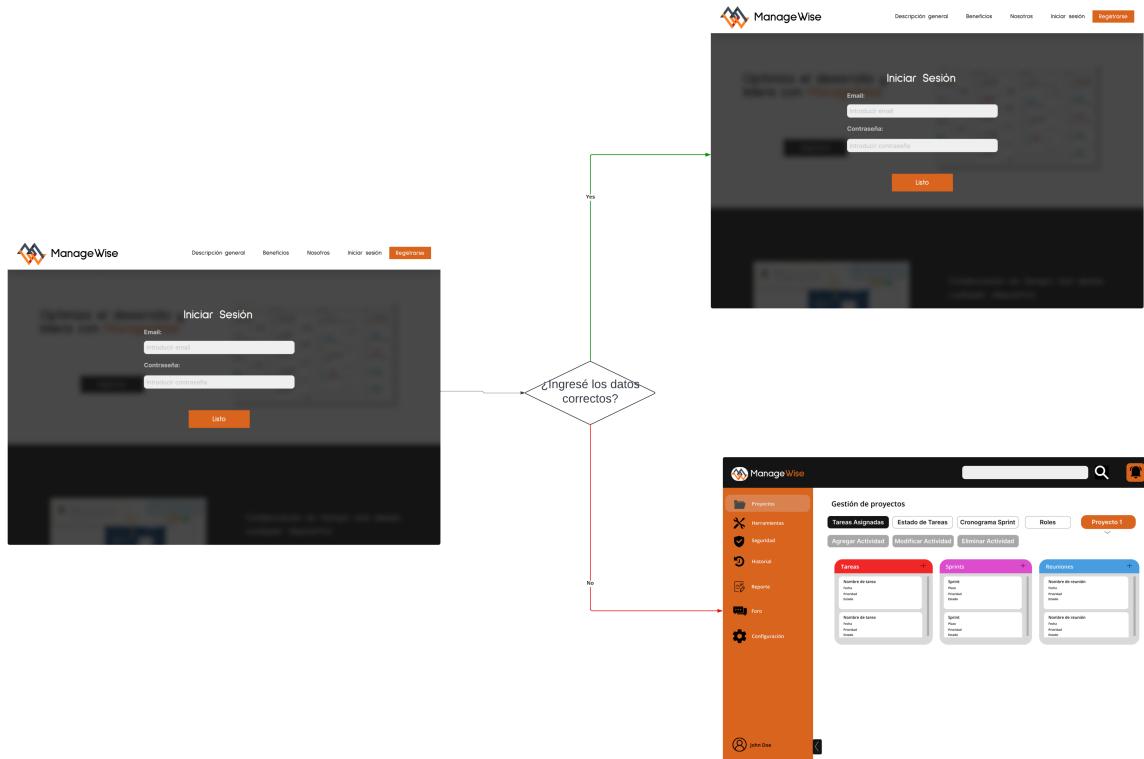
At the bottom, there are navigation arrows: '<' and '>'. The number '1' is centered between them, indicating one page of results.

4.4.4. Web Applications User Flow Diagrams

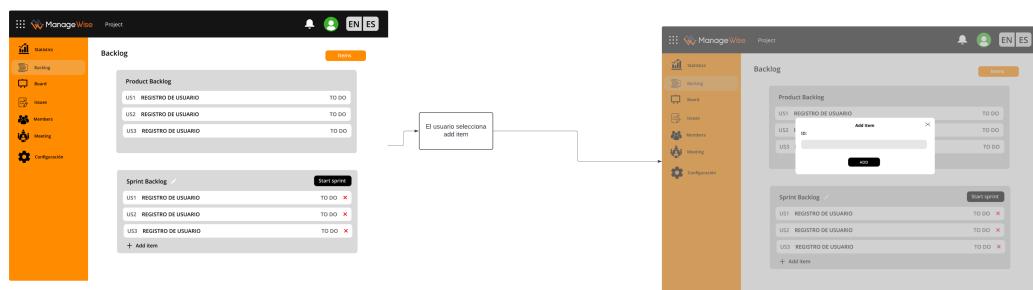
User goal: Como usuario quiero poder iniciar sesión en ManageWise. Para lograrlo, completar el formulario, en caso de usar datos válidos, podre iniciar sesión, caso contrario, el formulario se reinicia.



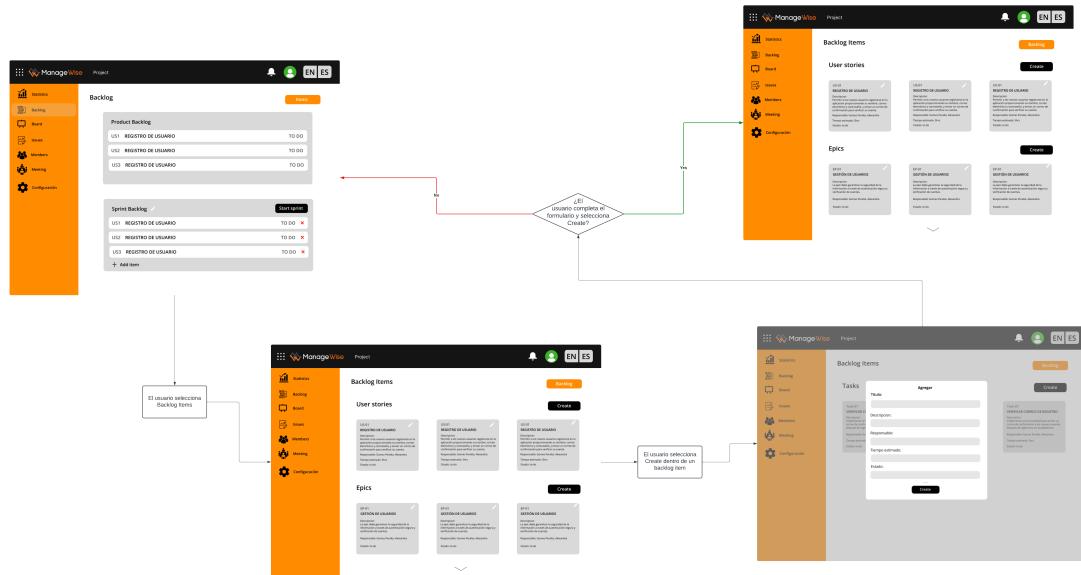
User goal: Como usuario quiero poder registrarme en ManageWise. Para lograrlo, ingreso mi usuario y contraseña en el formulario, en caso sean válidos, ingresará a la plataforma, de lo contrario, el formulario se reinicia.



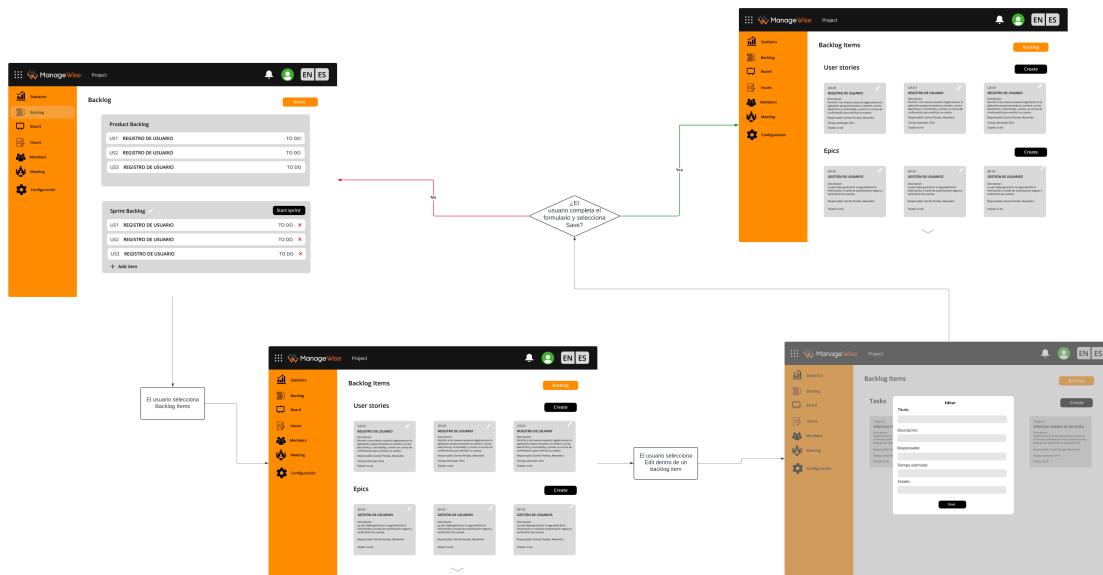
User goal: Como scrum master o product owner, quiero poder agregar backlog items al sprint backlog. Para logralo selecciono add items en el sprint backlog, ingreso el id de este y selecciono add, en caso ingrese un dato incorrecto, el formulario se reiniciara.



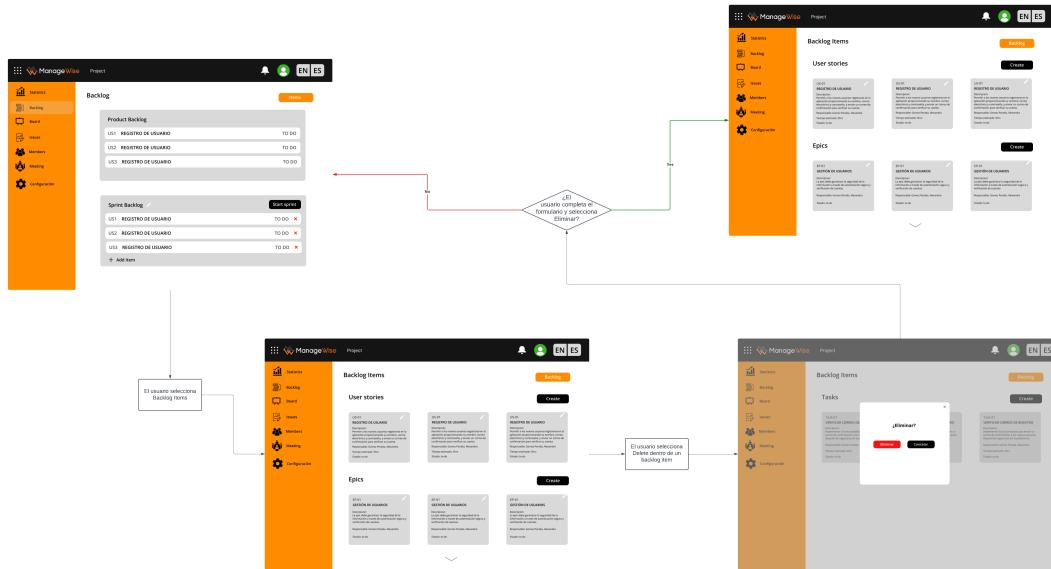
User goal: Como miembro product owner, quiero poder crear backlog items para reflejar los requisitos y necesidades del cliente. Para lograrlo, dentro de la sección backlog, selecciono backlog items, y en el item deseado, selecciono create. En caso llene el formulario de forma correcta y seleccione create, el item se creara y en caso contrario, el formulario se cerrará.



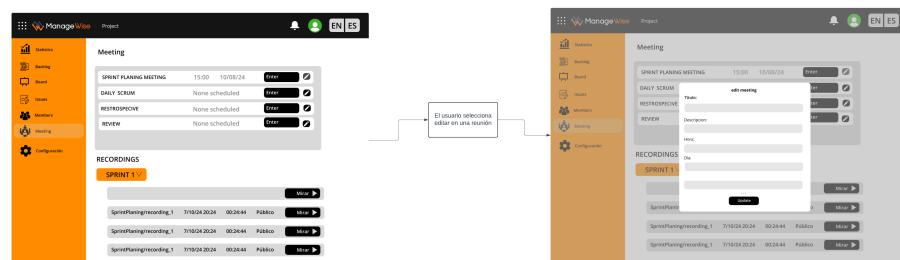
User goal: Como miembro product owner, quiero poder editar backlog items para ajustar los requisitos. Para lograrlo, dentro de la sección backlog, selecciono backlog items, y en en el item deseado, selecciono edit. En caso llene el formulario de forma correcta y seleccione save, el item se actualizara y en caso contrario, el formulario se cerrará.



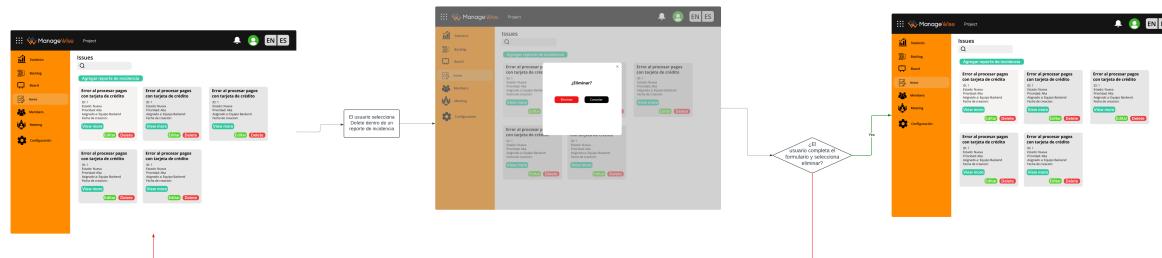
User goal: Como miembro product owner, quiero poder eliminar backlog items para no tener requisitos innecesarios. Para lograrlo, dentro de la sección backlog, selecciono backlog items, y en en el item deseado, selecciono delete. En caso llene el formulario de forma correcta y seleccione delete, el item se eliminará y en caso contrario, el formulario se cerrará.



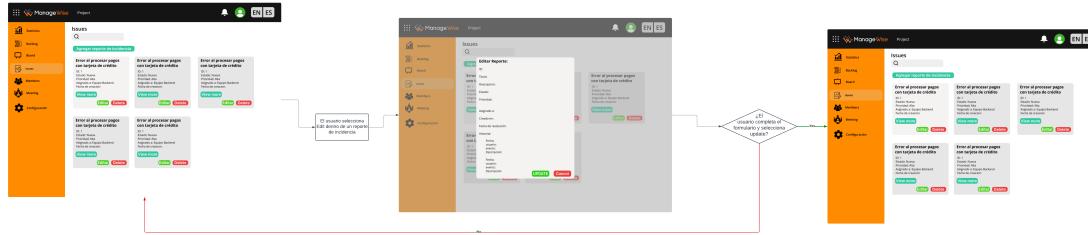
User goal: Como miembro del equipo de desarrollo quiero poder acceder a las reuniones, para así contribuir con el equipo. Para lograrlo, selecciono Meetings en el menú lateral izquierdo e ingreso al meeting deseado, en caso no este disponible, se mostrará un mensaje.



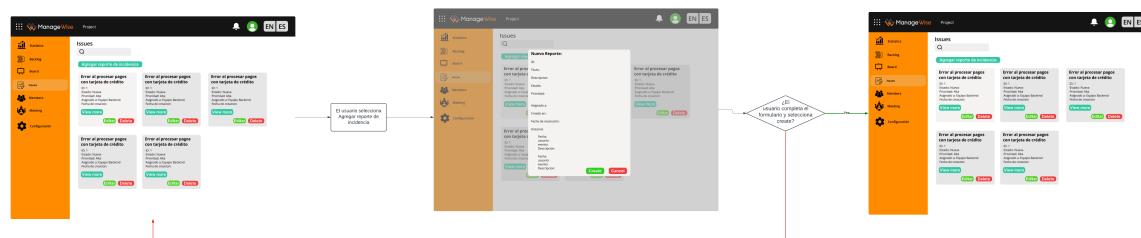
User goal: Como miembro de equipo de desarrollo, quiero poder eliminar un reporte de incidencias. Para lograrlo, estando en la sección issues, selecciono el botón de eliminar en el reporte deseado y posteriormente confirmo, en caso no lo haga, se cancelará la acción.



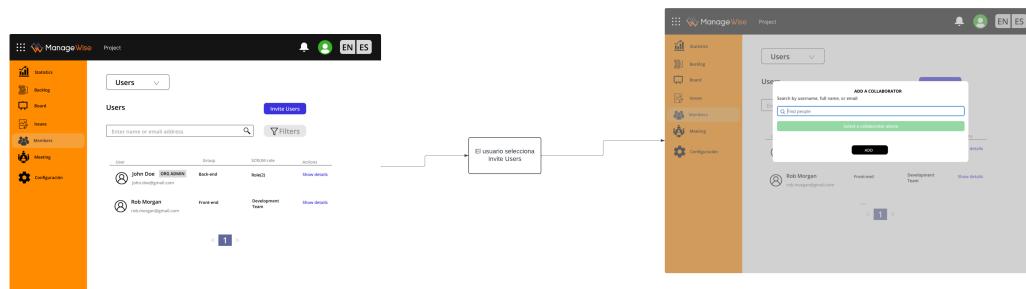
User goal: Como miembro de equipo de desarrollo, quiero poder editar un reporte de incidencias. Para lograrlo, estando en la sección issues, selecciono el botón de editar en el reporte deseado y posteriormente relleno el formulario de forma correcta y selecciono update, en caso no lo haga, se cancelará la acción.



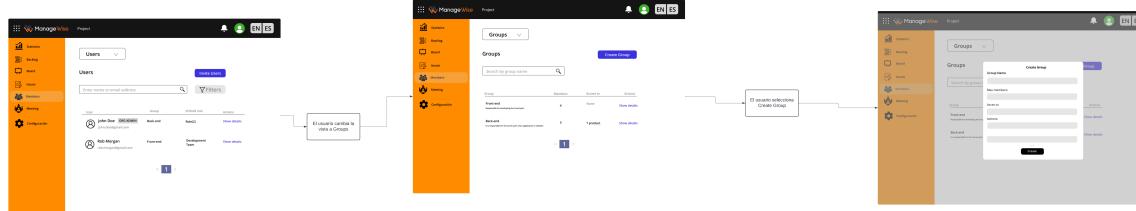
User goal: Como miembro de equipo de desarrollo, quiero poder crear un reporte de incidencias. Para lograrlo, estando en la sección issues, selecciono el botón de crear reporte de incidencias y posteriormente relleno el formulario y confirmo, en caso no lo haga, se cancelará la acción.



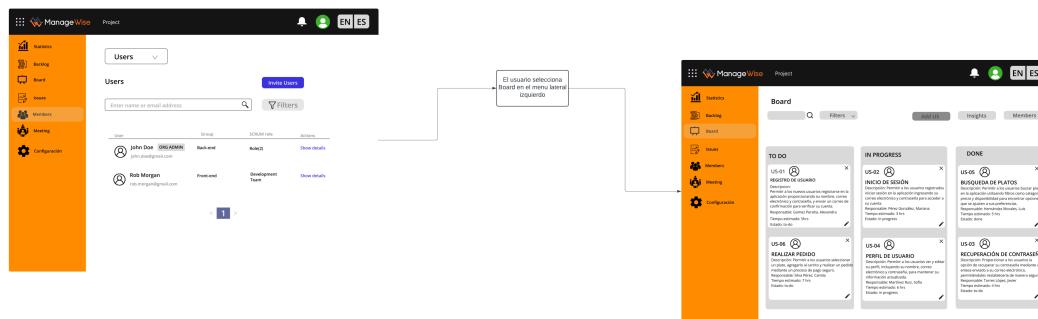
User goal: Como scrum master o product owner, quiero poder agregar nuevos miembros al equipo. Para lograrlo, estando en la sección members, selecciono invite member y paso a la persona el link de invitación o simplemente ingreso el user name de esta.



User goal: Como scrum master o product owner, quiero poder crear subgrupos para así separar a los miembros según el perfil de cada uno. Para lograrlo, estando en la sección members, selecciono groups y posteriormente create group, relleno el formulario y confirmo, caso contrario se cancelará la acción.



User goal: Como miembro de equipo de desarrollo, quiero observar el tablero scrum del proyecto. Para lograrlo, selecciono board en el menu lateral izquierdo.



User goal: Como miembro de equipo de desarrollo quiero poder observar metricas sobre el proyecto. Para lograrlo, selecciono statistics en el menu lateral izquierdo.



User goal: Como miembro de equipo de desarrollo, quiero poder observar la timeline del proyecto, para asi estar al tanto de límites. Para lograrlo, selecciono Statistics en el menu lateral izquierdo y posteriormente selecciono Timeline.



4.5. Web Applications Prototyping

El prototipo de la aplicación busca ofrecer una experiencia intuitiva para la gestión de proyectos. Las principales decisiones de interacción se centraron en la accesibilidad, permitiendo a usuarios seleccionados, en este caso los líderes, crear, editar y visualizar tareas fácilmente. Además, secciones como Proyectos, Herramientas, Seguridad y Reportes están diseñadas para asegurar una navegación clara y eficiente, optimizando la colaboración y el seguimiento del progreso en tiempo real.

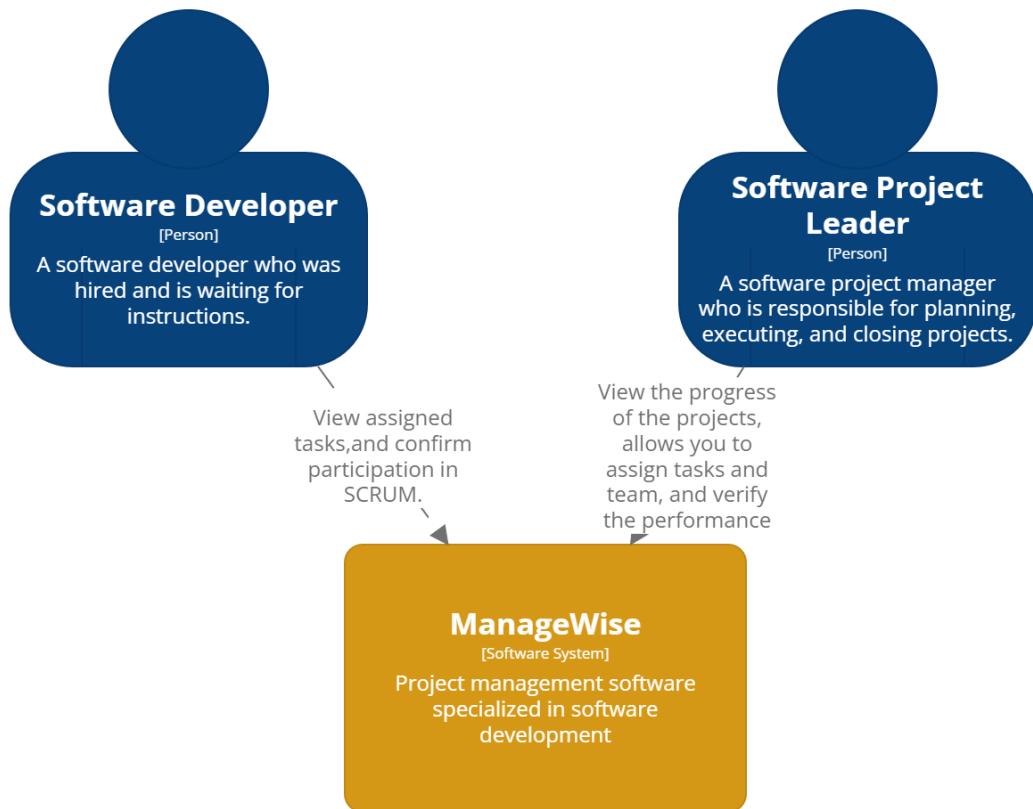
Link del prototipo: <https://www.figma.com/proto/mz9XRl1PRFglvEPluqHzgd/webapp-managewis?page-id=571%3A4620&node-id=593-8064&node-type=canvas&viewport=322%2C241%2C0.19&t=y2voS4erht03K4To-1&scaling=scale-down&content-scaling=fixed&starting-point-node-id=593%3A8064>

Link del video: <https://drive.google.com/drive/folders/12NAEuYcQpbOkQ6pO8YS2SoGiv-g4CQp4?usp=sharing>



4.6. Domain-Driven Software Architecture

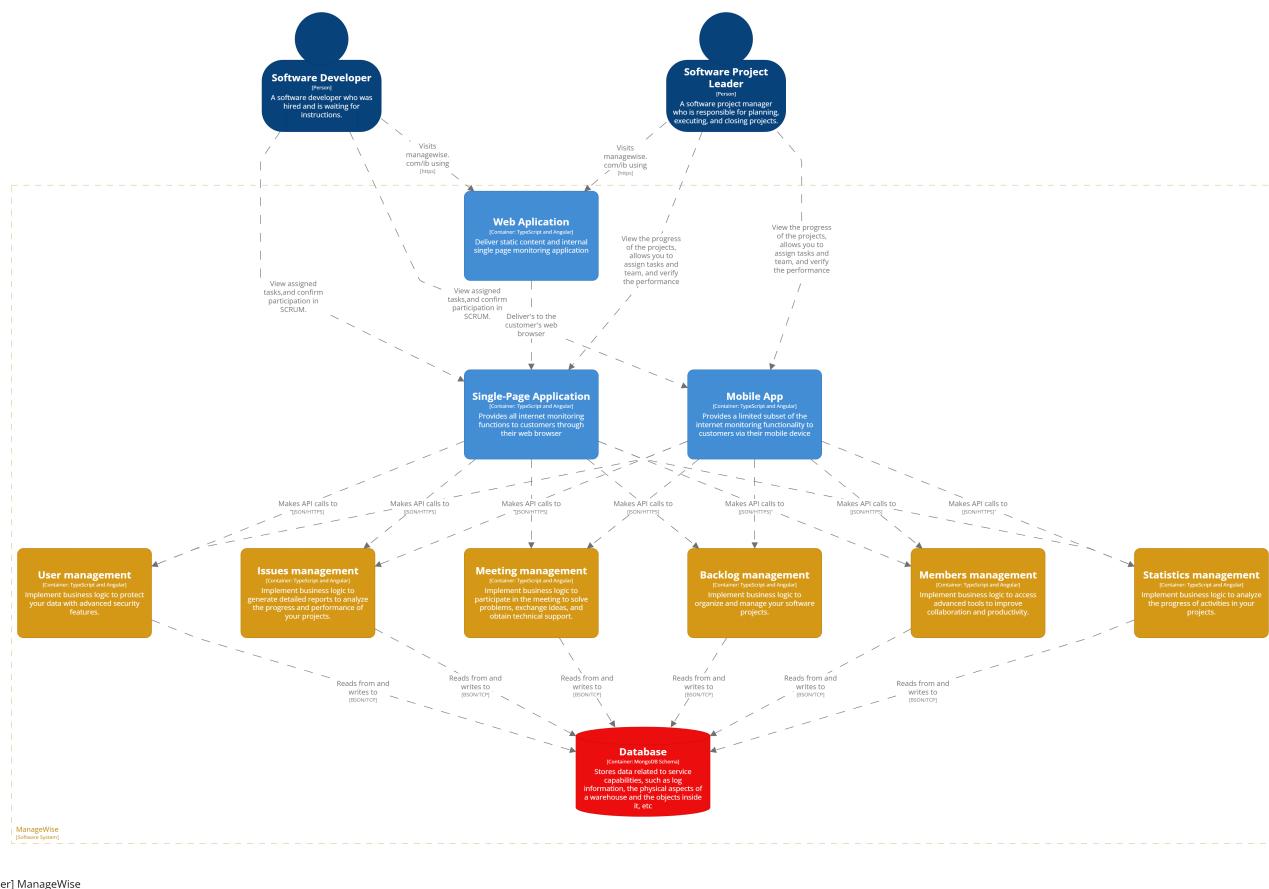
4.6.1. Software Architecture Context Diagram



[System Context] ManageWise

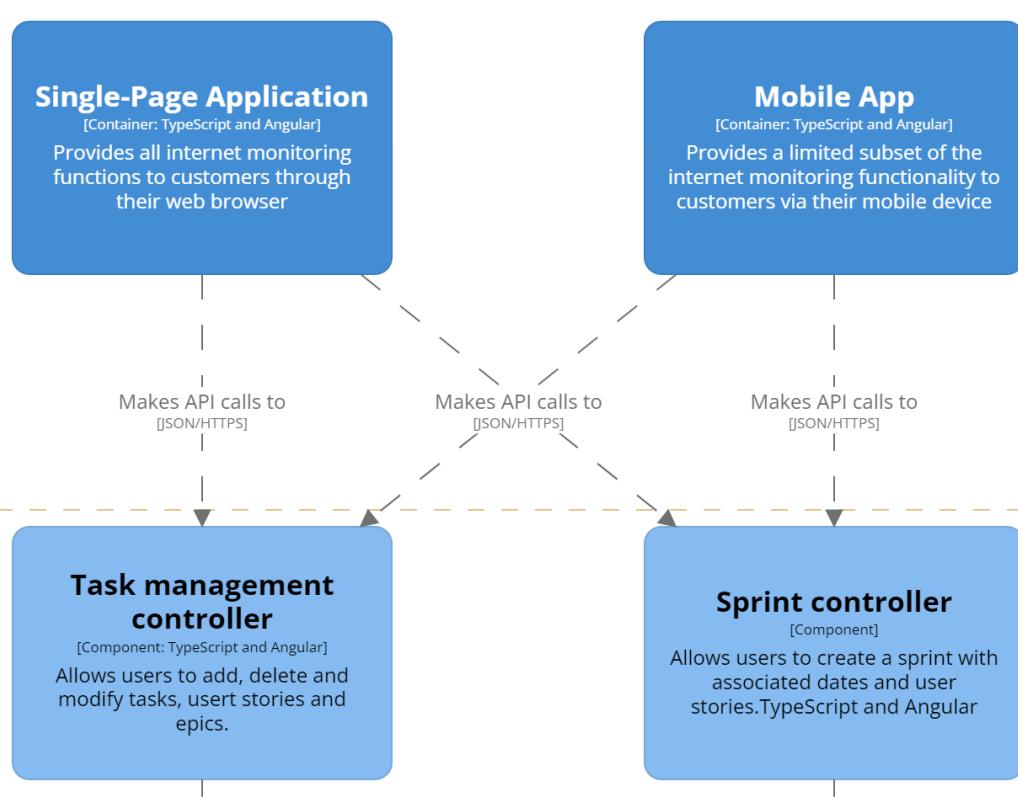
miércoles, 16 de octubre de 2024, 7:05 p. m. hora estándar de Perú

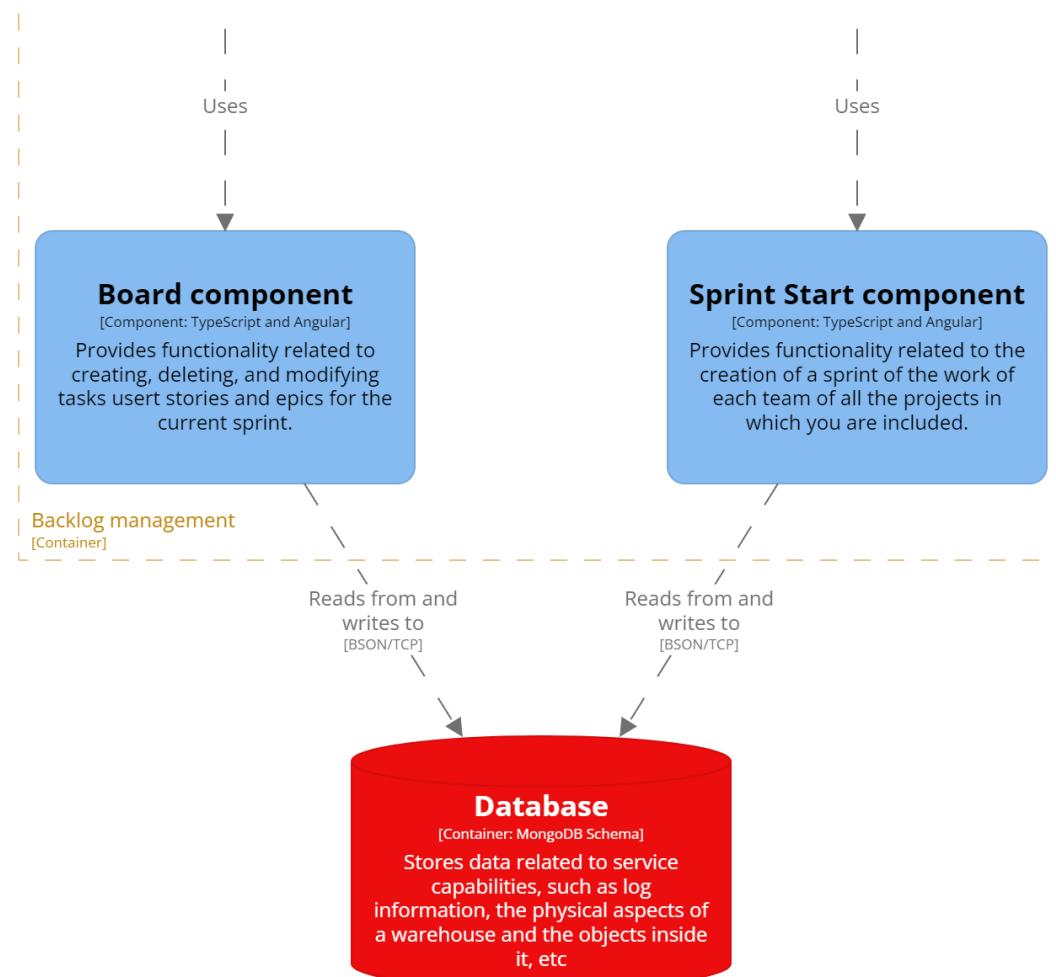
4.6.2. Software Architecture Container Diagrams



4.6.3. Software Architecture Components Diagrams

Component: Backlog management



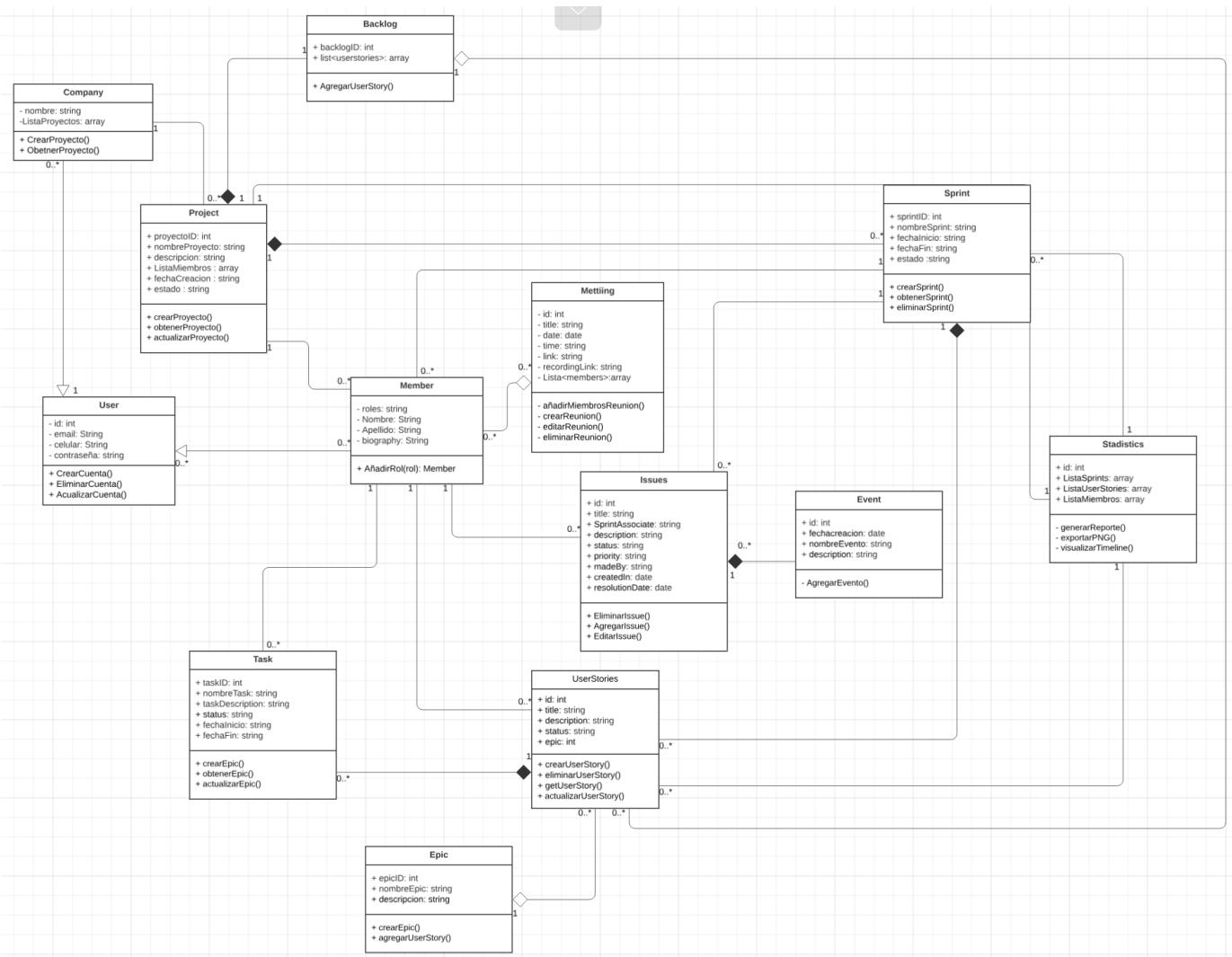


[Component] ManageWise - Backlog management

miércoles, 16 de octubre de 2024, 7:05 p. m. hora estándar de Perú

4.7. Software Object-Oriented Design

4.7.1. Class Diagrams



LINK diagrama de clases: https://lucid.app/lucidchart/a8574ee7-c46c-4f80-ab16-b2b91cd5abde/edit?viewport_loc=941%2C706%2C2376%2C1266%2CHWEp-vi-RSFO&invitationId=inv_aaac668a-b1fb-479d-93c9-5c7af375894a

4.8. Database Design

4.7.1. Database Dictionary

Este es el formato que deberán seguir nuestras colecciones en MongoDB para replicar nuestras entidades de la base de datos.

User

Descripción: Colección que representa a los empleados o usuarios del sistema.

Campo	Tipo de dato	Descripción
id	int	Identificador único del usuario
email	nvarchar(150)	Correo electrónico del usuario
phone	nvarchar(50)	Número telefónico del usuario
password	nvarchar(150)	Contraseña del usuario

Issue

Descripción: Colección que representa los reportes de errores de un proyecto creado por un desarrollador.

Campo	Tipo de dato	Descripción
id	int	Identificador del reporte de issue
title	varchar(150)	Título del reporte de issue
description	varchar(500)	Descripción del issue
status	varchar(50)	Estado del issue

Campo	Tipo de dato	Descripción
priority	varchar(50)	Prioridad del issue
creationDate	date	Fecha de creacion del reporte de issue
resolutionDate	date	Fecha de resolucion del issue
sprintId	int	Identificador del sprint asociado al issue
madeBy	varchar(150)	Nombre del creador del reporte de issue
assignedId	int	Identificador del miembro asignado a resolver el reporte

Event

Descripción: Colección que representa los eventos para el historial de cambios dentro de un issue.

Campo	Tipo de dato	Descripción
issueId	int	Identificador del reporte asociado
id	int	Identificador único del evento
creationDate	date	Fecha de creacion del evento
madeBy	varchar(150)	Nombre del creador del evento
description	varchar(500)	Descripción del evento

Sprint

Descripción: Colección que representa los sprints de un proyecto.

Campo	Tipo de dato	Descripción
id	int	Identificador único del sprint
name	varchar(150)	Nombre del sprint
status	varchar(50)	Estado del sprint
startDate	date	Fecha de inicio del sprint
endDate	date	Fecha de cierre del sprint
projectId	int	Identificador del proyecto asociado al sprint

Meeting

Descripción: Colección que representa las reuniones de un proyecto.

Campo	Tipo de dato	Descripción
id	int	Identificador de la reunión
title	varchar(150)	Título de la reunión
date	date	Fecha de la reunión
time	time	Duración de la reunión
link	varchar(150)	Link de la reunión
recordingLink	varchar(150)	Link de la grabación de la reunión
hostId	int	Identificador del creador de la reunión

Statistic

Descripción: Colección que representa las estadísticas de un sprint.

Campo	Tipo de dato	Descripción
id	int	Identificador único de las estadísticas
sprintId	int	Identificador del sprint

Member

Descripción: Colección que almacena los miembros de un proyecto.

Campo	Tipo de dato	Descripción
userId	int	Identificador único del miembro y identificador del User que hereda sus atributos
roleId	int	Identificador del rol del miembro
biography	varchar(500)	Biografia del miembro
lastname	varchar(150)	Apellido del miembro
firstname	nvarchar(150)	Nombre del miembro

Project

Descripción: Colección que los proyectos que el sistema guarda.

Campo	Tipo de dato	Descripción
id	int	Identificador del proyecto asociado
name	nvarchar(255)	Nombre del proyecto
description	datetime	Descripcion del proyecto
startDate	int	Fecha de inicio del proyecto
status	int	Estado del proyecto
companyId	int	Identificador de la compañía asociada

Company

Descripción: Colección que representa los usuarios Compañía que pueden crear proyectos.

Campo	Tipo de dato	Descripción
name	varchar(150)	Nombre de la compañía
userId	int	Identificador único de la compañía y identificador del User que hereda sus atributos

Task

Descripción: Colección que almacena las tareas de un user story.

Campo	Tipo de dato	Descripción
id	int	Identificador de la tarea
name	int	Nombre de la tarea
description	int	Descripcion de la tarea
status	int	Estado de la tarea
startDate	int	Fecha de inicio de la tarea
endDate	int	Fecha de cierre de la tarea
userStoryId	int	Identificador del user storie asociado a la tarea
memberId	int	Identificador del miembro que hara la tarea

UserStorie

Descripción: Colección de los user stories relacionados a las epicas de un proyecto.

Campo	Tipo de dato	Descripción
id	int	Identificador unico del user storie
title	varchar(150)	Titulo del User Storie
description	varchar(500)	Descripcion del user storie
status	varchar(150)	Estado del user storie
epicId	int	Identificador de la epica asociada
backlogId	int	Identificador del backlog asociado
effort	varchar(150)	Explicacion del esfuerzo para cumplirlo

Backlog

Descripción: Colección del backlog para los user stories en un sprint.

Campo	Tipo de dato	Descripción
id	int	Identificador unico del backlog
projectId	int	Identificador del proyecto asociado
sprintId	int	Identificador del sprint asociado

Role

Descripción: Colección de los roles que un miembro del equipo puede tener.

Campo	Tipo de dato	Descripción
id	int	Identificador unico del rol
name	varchar(150)	Nombre del rol

Epic

Descripción: Colección de los epicas de un proyecto.

Campo	Tipo de dato	Descripción
id	int	Identificador unico de la epica
name	varchar(150)	Nombre de la epica
description	varchar(500)	Descripcion de la epica

Participation

Descripción: Colección de los participantes de una reunion.

Campo	Tipo de dato	Descripción
meetingId	int	Identificador unico de una reunion
memberId	varchar(150)	Identificador unico de un miembro

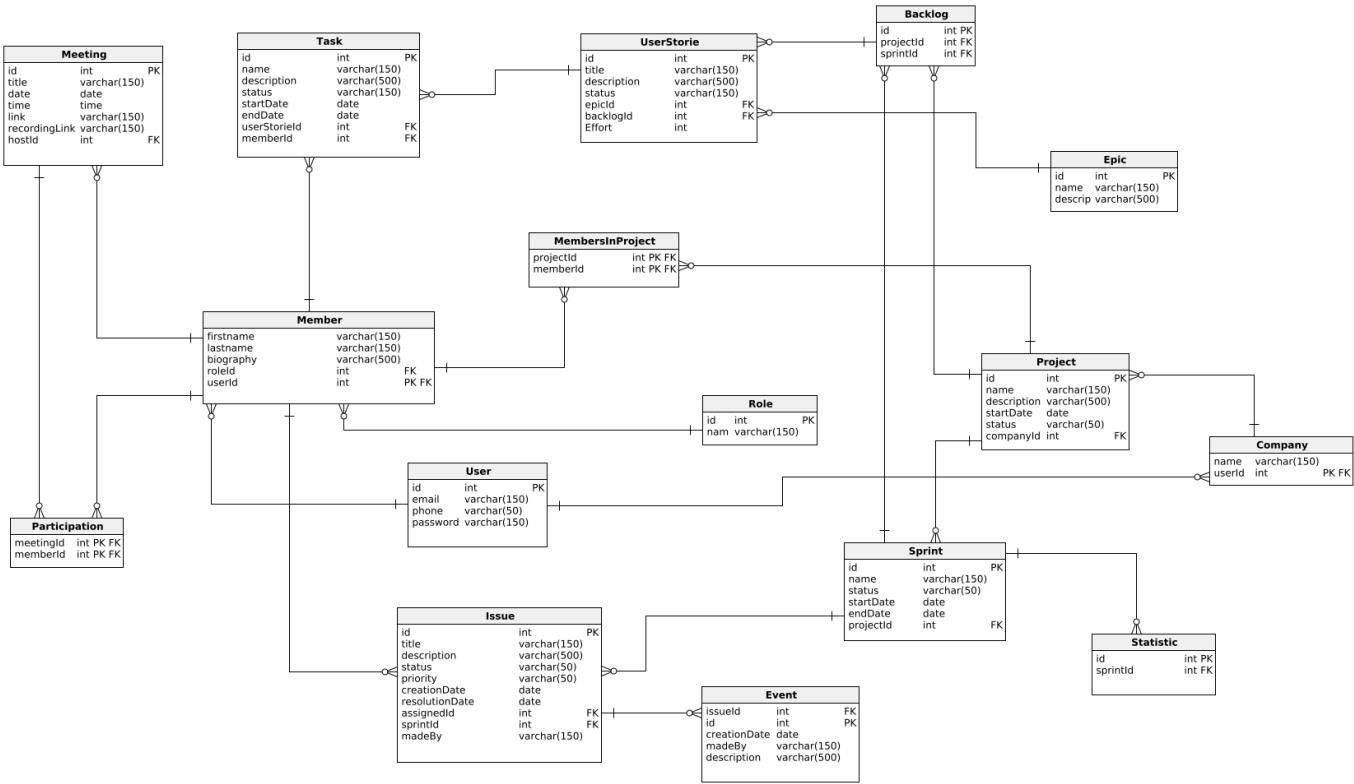
MembersInProject

Descripción: Colección de los miembros de un proyecto.

Campo	Tipo de dato	Descripción
projectId	int	Identificador unico de un proyecto
memberId	varchar(150)	Identificador unico de un miembro

4.8.2. Database Diagram

Para la elección de cómo relacionar las entidades, primero nos basamos en buscar tablas principales. Por ejemplo, en el sistema de gestión de proyectos, las entidades principales incluyen Clientes, Empleados, Proyectos, Tareas y Requisitos. Basándonos en ellas como punto de partida es que se nos hizo más sencillo y lógico la relación con las otras entidades. Esto nos ayudó a modelar eficazmente los datos y asegurar la coherencia de la información en nuestra aplicación.



Vertabelo

Capítulo V: Product Implementation, Validation & Deployment

5.1. Software Configuration Management.

La Gestión de Configuración de Software (SCM, por sus siglas en inglés) es una disciplina en el desarrollo de software encargada de identificar, controlar y rastrear los componentes del software a lo largo de su ciclo de vida. Esta metodología facilita la administración organizada de cambios en documentos, códigos y otros elementos durante el proceso de desarrollo, garantizando así una gestión eficiente y ordenada. Su objetivo principal es mejorar la eficiencia del equipo de desarrollo y minimizar los errores. (Martin, 2023)

5.1.1. Software Development Environment Configuration.

Diretrices de Desarrollo para Horizon

En esta sección, presentaremos las convenciones y prácticas recomendadas que hemos adoptado en HTML, CSS y JavaScript para el desarrollo de Horizon, nuestro software innovador dirigido a startups del sector del desarrollo de software. Estas directrices están orientadas a asegurar una estructura coherente, facilitar la mantenibilidad del código y optimizar la funcionalidad de nuestra plataforma para la gestión de proyectos e iniciativas. A continuación, detallaremos cómo aplicamos estas prácticas en cada una de las tecnologías utilizadas.

Definición de Requisitos

Antes de iniciar el desarrollo, es crucial definir claramente los requisitos de Horizon. Estos requisitos incluyen las funcionalidades clave que deseamos proporcionar, tales como:

- **Automatización de Tareas:** Implementación de herramientas que optimicen y automatizcen tareas repetitivas para mejorar la eficiencia.
- **Gestión de Información Robusta:** Uso de bases de datos para una administración efectiva de la información del proyecto.
- **Características Personalizables:** Opciones adaptables a las necesidades específicas de cada startup.
- **Colaboración Eficiente:** Funcionalidades que faciliten la colaboración efectiva entre equipos, incluyendo soporte para metodologías ágiles.

Elección de la Tecnología

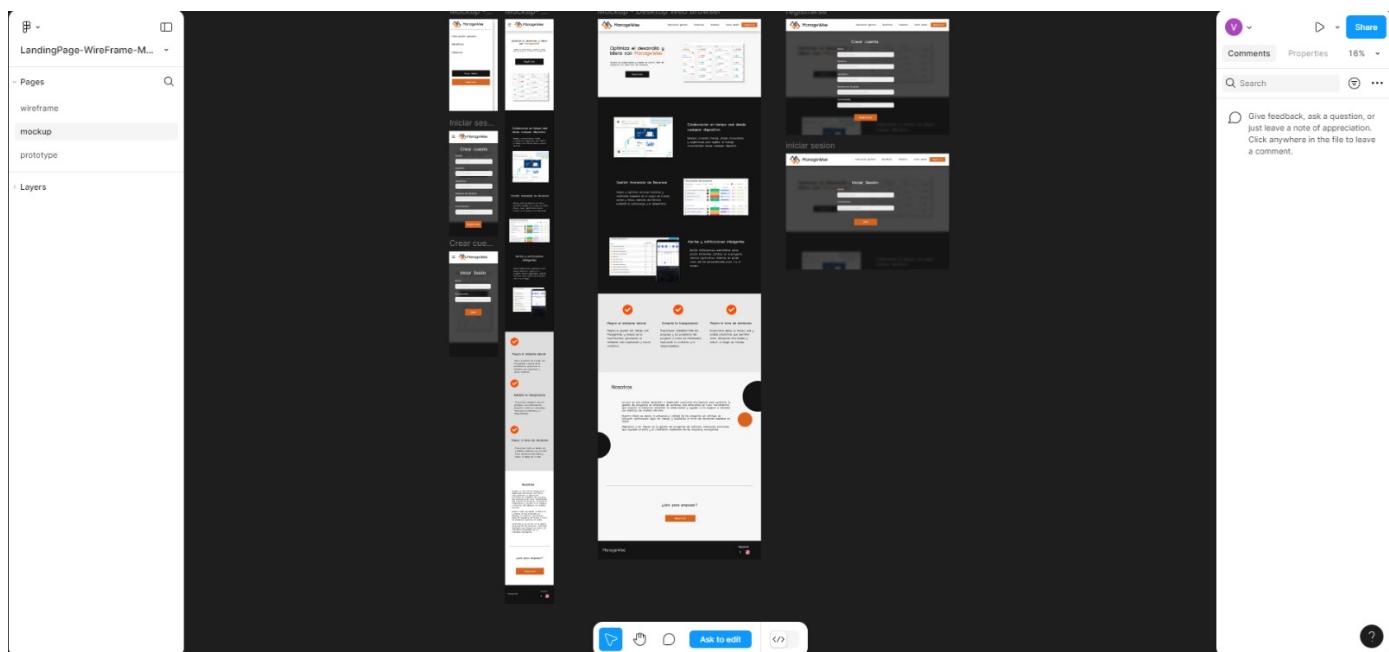
Con base en los requisitos, hemos seleccionado las siguientes tecnologías para Horizon:

- **Frontend:** Angular para una interfaz de usuario dinámica y receptiva, que permita una interacción fluida con las herramientas de gestión y análisis.
- **Configuración del Entorno de Desarrollo** IntelliJ IDEA
 - **Editor de Código:** IntelliJ IDEA.
 - **Propósito:** Desarrollo de software y edición de código.
 - **Ruta de descarga:** <https://www.jetbrains.com/idea/download/>

- **Editor de Código:** Visual Studio Code
 - **Propósito:** Desarrollo y edición de código con soporte extenso para JavaScript y herramientas de desarrollo.
 - **Ruta de descarga:** <https://code.visualstudio.com/>
- **Control de Versiones:** Git, con repositorios en GitHub.
 - **Propósito:** Gestión de versiones y colaboración en el código.
 - **Ruta de descarga:** <https://git-scm.com/>
 - **Repositorio:** <https://github.com/Firtness/Horizon.git>

Product UX/UI Design

- **UI/UX:** Crear una interfaz amigable y accesible para los usuarios.
 - **Herramienta:** Figma
 - **Propósito:** Diseño de prototipos y interfaces de usuario.
 - **Ruta del Figma:** https://www.figma.com/design/PQMlg7QzupwYT1ef3eXdEG/LandingPage-WireFrame-ManageWise?node_id=15-131&node_type=canvas&t=PXmYxR9lGN4kX4l0-



Software Development HTML:

- **Descripción:** El lenguaje base de etiquetado para aplicaciones web sera empleado en este proyecto.
- **Enlace:** <https://www.w3schools.com/html/default.asp>
- **Descripción:** Cascade Styles Sheet maneja el diseño visual de la landing page.
- **Enlace:** <https://www.w3schools.com/css/default.asp>

Con Horizon, buscamos no solo ofrecer herramientas de gestión de proyectos eficientes, sino también actuar como un socio estratégico para las startups, facilitando su crecimiento y éxito en el competitivo mercado tecnológico.

5.1.2. Source Code Management.

Gestión de Cambios en el Código Fuente con GitHub

En esta sección, nuestro equipo detalla los métodos y la estructura organizativa para gestionar los cambios en el código fuente utilizando GitHub como plataforma de control de versiones. Hemos configurado un repositorio remoto en GitHub para almacenar el código fuente y facilitar la colaboración entre los miembros del equipo. Los URLs de los repositorios son los siguientes:

- **Landing Page:** <https://github.com/Horizon-ManageWise/LandingPage.git>
- **Frontend Web Applications:** <https://github.com/Horizon-ManageWise/Frontend-Web-Applications.git>
- **Backend Web Applications:** <https://github.com/Horizon-ManageWise/Backend-Web-Applications.git>

Estructura del Repositorio

Hemos organizado el repositorio en ramas específicas para diferentes etapas del desarrollo, garantizando un flujo de trabajo ordenado y eficiente. La estructura de ramas es la siguiente:

- **Main branch (rama principal):** Contiene la versión estable y lista para producción del software.

- **Develop branch:** Contiene el código en desarrollo que se integrará en la rama principal después de ser probado y validado.

Además, para el desarrollo de nuevas funcionalidades, creamos ramas específicas siguiendo las convenciones de nomenclatura:

- **Feature branches:** Ramas dedicadas al desarrollo de nuevas características. La nomenclatura para estas ramas es `feature/nueva-funcionalidad`.

Implementamos GitFlow, un modelo de ramificación diseñado por Vincent Driessen, que incluye las siguientes ramas:

- **Main branch:** Rama principal que alberga el código estable y preparado para producción.
- **Develop branch:** Rama de desarrollo donde se integran nuevas funcionalidades y correcciones antes de ser fusionadas a la rama principal.
- **Feature branches:** Creadas a partir de `develop` para añadir nuevas características, siguiendo la nomenclatura `feature/nueva-funcionalidad`.
- **Release branches:** Preparadas para la liberación de nuevas versiones, permitiendo pruebas finales y corrección de errores antes del despliegue a producción.
- **Hotfix branches:** Utilizadas para corregir errores críticos en producción, siguiendo la nomenclatura `hotfix/correccion-critica`.

Mensajes de Commits

Adoptamos el estándar Conventional Commits para los mensajes de nuestros commits, lo que facilita la comprensión del historial de cambios y la automatización de versiones. Ejemplos de mensajes son:

- **feat:** Añadir nueva funcionalidad, por ejemplo, `feat: implementar sistema de notificaciones`.
- **fix:** Corregir errores, por ejemplo, `fix: solucionar problema con la validación de datos`.
- **docs:** Actualizar documentación, por ejemplo, `docs: actualizar guía de instalación`.
- **style:** Aplicar formato, por ejemplo, `style: ajustar estilo de código según las pautas`.
- **refactor:** Mejorar el código sin cambiar su funcionalidad, por ejemplo, `refactor: optimizar el rendimiento del módulo de usuario`.
- **test:** Añadir o modificar pruebas, por ejemplo, `test: añadir pruebas para la funcionalidad de autenticación`.

Documentación

La documentación del proyecto se encuentra en el archivo `README.md` dentro del repositorio. Este archivo proporciona detalles sobre la configuración, el uso del software y las guías para contribuir al proyecto.

5.1.3. Source Code Style Guide & Conventions.

En el *Source Code Style Guide*, presentaremos las convenciones, estilos, diseños y principios aplicados en los lenguajes utilizados durante el desarrollo de nuestro producto. Los lenguajes y herramientas empleados incluyen:

LENGUAJES UTILIZADOS

- **HTML**: Estructura del contenido en la web, utilizando etiquetas semánticas para mejorar la accesibilidad.
- **CSS**: Estilos y diseño visual del software, garantizando una experiencia de usuario óptima.
- **JavaScript**: Lógica y funcionalidad interactiva, permitiendo la automatización y personalización del software.
- **TypeScript**: Superset de JavaScript que añade tipado estático y otras características para mejorar la mantenibilidad y la detección de errores en tiempo de compilación.

HTML

- **Nombres Descriptivos:** Utiliza nombres de clases e IDs que sean descriptivos y significativos, facilitando la comprensión del propósito de cada elemento. Por ejemplo, en lugar de `box`, usa `project-card`.
- **Indentación:** Indenta correctamente el código HTML para mejorar la legibilidad y mantener una estructura clara.
- **Etiquetas Semánticas:** Emplea etiquetas semánticas apropiadas, como `<header>`, `<nav>`, `<main>`, y `<footer>`, para mejorar la accesibilidad y el SEO del sitio.
- **Comentarios:** Usa comentarios para explicar secciones complejas o partes importantes del código HTML, facilitando la comprensión para otros desarrolladores.

CSS

- **Nombres Descriptivos:** Utiliza nombres de clases y selectores que sean descriptivos y coherentes para facilitar la identificación y el mantenimiento de los estilos. Por ejemplo, usa `btn-submit` en lugar de `btn`.
- **Agrupación y Comentarios:** Agrupa propiedades relacionadas y separa secciones de CSS con comentarios claros, como `/* Estilos de botones */`. Esto organiza el código y facilita su navegación.
- **Preferencia por Clases:** Prefiere el uso de clases en lugar de IDs para estilos reutilizables y más flexibles.
- **Compatibilidad y Prefijos:** Utiliza prefijos de vendedor y asegúrate de que el código sea compatible con diferentes navegadores cuando sea necesario.

- **Medidas Relativas:** Usa medidas relativas como `em`, `rem`, y `%` en lugar de medidas absolutas para mejorar la flexibilidad y la accesibilidad del diseño.

JavaScript

- **Nombres Descriptivos:** Usa nombres de variables y funciones que sean descriptivos y significativos para que el código sea autoexplicativo, `fetchProjectData` en lugar de `getData`..
- **Comentarios:** Incluye comentarios para explicar la lógica compleja o el propósito de las funciones. Esto facilita la comprensión y el mantenimiento del código.
- **Espacios y Sangrías:** Utiliza espacios en blanco y sangrías para mejorar la legibilidad del código. Sigue un estilo consistente en todo el código.
- **Modularidad:** Evita la creación de funciones globales. Utiliza módulos o patrones de diseño para modularizar el código y evitar conflictos de nombres.
- **Convención de Nombres:** Emplea `camelCase` para nombrar variables y funciones, siguiendo una convención consistente.

TypeScript

- **Tipado Estático:** Utiliza el tipado estático de TypeScript para definir los tipos de variables, parámetros de funciones y retornos. Esto ayuda a detectar errores de manera anticipada. Por ejemplo, en lugar de `let age = "25"`, define el tipo correctamente: `let age: number = 25`.
- **Interfaces y Tipos Personalizados:** Define interfaces y tipos personalizados para describir la forma de los objetos y otros datos complejos. Esto mejora la claridad del código y facilita su mantenimiento. Ejemplo:

```
interface Project {  
    id: number;  
    name: string;  
    description: string;  
}
```

- **Decoradores y Clases:** Emplea clases y decoradores para aprovechar las características orientadas a objetos de TypeScript, facilitando la organización del código, especialmente en Angular. Ejemplo de clase:

```
class User {  
    constructor(public name: string, public age: number) {}  
}
```

- **Manejo de Errores en Tiempo de Compilación:** TypeScript permite identificar errores en tiempo de compilación, lo que reduce problemas en tiempo de ejecución. Aprovecha este control para escribir código más seguro.
- **Convención de Nombres:** Sigue las mismas convenciones de JavaScript, utilizando `camelCase` para variables y funciones, pero aplicando también la convención `PascalCase` para clases e interfaces.
- **Convenciones y Nomenclaturas:** Es necesario definir las convenciones y nomenclaturas que se utilizarán en el proyecto. Esto incluye el uso de `camelCase` para variables y funciones, `PascalCase` para clases e interfaces, y nombres de métodos descriptivos para mejorar la legibilidad del código.

Comentarios

- **Propósito y Complejidad:** Utiliza comentarios para explicar el propósito de bloques de código, funciones o partes complejas del código. Asegúrate de que añadan valor y contexto.
- **Actualización de Comentarios:** Mantén los comentarios actualizados a medida que el código evoluciona para evitar información desactualizada.
- **Evita Comentarios Redundantes:** Evita comentarios obvios o redundantes que no añaden información útil. Los comentarios deben proporcionar claridad y contexto adicional.

Convenciones y Nomenclaturas

- **Referencias de Nomenclatura:** Para la nomenclatura de elementos, adoptaremos convenciones inspiradas en **BEM (Block Element Modifier)** y **OOCSS (Object-Oriented CSS)**, promoviendo claridad y reutilización.
- **Estructura de Nombres:** Los nombres de las clases deben ser compuestos por tres partes: bloque, elemento y modificador. Por ejemplo, un botón de envío puede llamarse `btn--primary`, donde `btn` es el bloque y `primary` es el modificador.

5.1.4. Software Deployment Configuration.

En los siguientes pasos se explicará cómo llevar a cabo la implementación de nuestro sitio web utilizando GitHub Pages

Deploy con GitHub Pages: En primer lugar, accedemos al repositorio de GitHub donde se encuentra nuestro proyecto y luego navegamos hacia la configuración del repositorio.

The screenshot shows a GitHub repository named 'Horizon'. The 'Settings' tab is selected and highlighted with a red box. The repository has 13 branches and 0 tags. A commit message indicates it is 1 commit ahead of the 'main' branch. The repository is forked from 'Firtness/Horizon'. The 'About' section shows the product is 'ManageWise' with 128 commits, 2 days ago. The 'Releases' section shows no releases published. The 'Packages' section shows no packages published. The main content area displays the repository's README file, which contains the text 'UNIVERSIDAD PERUANA DE CIENCIAS APLICADAS' and a red logo consisting of three curved lines.

Dentro del menú de ajustes, elegimos la opción "Pages".

The screenshot shows the 'General' settings page in GitHub. The 'Pages' tab is selected and highlighted with a red box. In the 'Default branch' section, the 'main' branch is selected. Below this is the 'Social preview' section, which instructs users to upload an image to customize their repository's social media preview. It specifies that images should be at least 640x320px (1280x640px for best display) and provides a 'Download template' link. There is also an 'Edit' button.

Control de Versiones

- **Uso de Git:** Mantén un historial completo de cambios y facilita el manejo de diferentes versiones del código.

En la sección de GitHub Pages, escogemos la rama principal (main) en el menú desplegable de la sección "Branch" y guardamos la configuración presionando el botón "Save". Despues de unos momentos, recibiremos el enlace a nuestro sitio web publicado en GitHub Pages.

5.2 Landing Page, Services & Applications Implementation.

El desarrollo, testeo y despliegue de nuestra landing page es importante para que nuestros clientes puedan acceder a la información sobre nuestra empresa y producto a través de una interfaz con diseño responsivo, navegación intuitiva y solo con información relevante. Esta primera etapa nos permite crear un diseño conceptual sobre la estética que nuestra aplicación completa y lista para su uso. Estas etapas nos ayudaran a dar una primera impresión a los clientes para validar ideas e identificar problemas que se deben solucionar.

5.2.1 . Sprint 1

El primer sprint es una etapa importante en nuestro marco de gestión de proyectos de metodología ágil Scrum. En este periodo, agendamos reuniones con el objetivo de conocer mejor las características de cada integrante, y delegamos tareas para materializar el diseño y funcionalidades ya establecidas, para transformarlos en un landing page funcional y que cumple las heurísticas.

5.2.1.1 Sprint Planning 1.

El sprint planning es una reunion antes de cada sprint en la metodología Scrum donde el equipo elige las user stories que va a transformar en un producto tangible. Tambien define que como se van a separar los trabajos y quien sera responsable. Nuestro objetivo sera construir un plan resoluble en un tiempo determinado que sera lo que dure el sprint, para crearlo fomentaremos la colaboracion para que todos sepan y entiendas los objetivos y prioridades.

Sprint #	Sprint 1
Sprint Planning Background	
Date	06/09/2024
Time	12:00 AM
Location	Discord (Reunión virtual)
Prepared By	Jaque Peña, Estefano Oscar
Attendees (to planning meeting)	Acuña Tomás, Diego Rolin, Alejo Cárdenas, José Antonio, Arevalo Meza, John Telesforo, Sandoval Paiva, Valentino, Jaque Peña, Estefano Oscar
Sprint Goal & User Stories	
Sprint 1 Goal	Nuestro enfoque está en finalizar el informe y desplegar nuestra Landing Page desde el repositorio de GitHub. Creemos que esto entrega una experiencia de usuario optimizada a nuestros clientes. Esto se confirmará cuando todas las tareas se muevan a la columna "Terminado" en Trello.
Sprint 1 Velocity	23 Story Points
Sum of Story Points	18 Story Points Atendidos

5.2.1.2 Sprint Backlog 1.

Para el primer sprint backlog, recopilamos historias de usuario relacionadas con la página de inicio (landing page) . Para organizar y administrar estas historias de usuario, las dividimos en tareas fáciles de realizar y las asignamos a los miembros del equipo de manera efectiva, utilizamos la herramienta Trello. Nos concentraremos en completar las historias de usuario durante este sprint, con el objetivo principal de crear una landing page completa con un diseño atractivo y fácil de usar. Gracias a Trello, pudimos colaborar efectivamente y seguir el progreso de las tareas, lo que nos permitió abordar y resolver

https://trello.com/c/9G0tsGnk/37_us09_creacion_de_user_stories

sprint #		Sprint 1					
User Story		Work-Item /Task				Status (To-do /InProcess / To-Review /Done)	
ID	Title	ID	Title	Description	Estimation (Hours)	Assigned To	
US01	Vista General de Beneficios y Funcionalidades	TA001	Implementación de Sección de Beneficios	Crear y diseñar la sección de la página principal que destaque los beneficios clave de la plataforma.	6 horas	Arevalo Meza, John Telesforo	Done
US02	Enlaces Directos a Redes Sociales	TA001	Implementación de Enlaces a Redes Sociales	Agregar enlaces visuales y funcionales a las redes sociales en la página principal.	6 horas	Sandoval Paiva, Valentino	Done
US03	Registro Rápido y Simple	TA001	Diseño e Implementación del Registro de Usuario	Crear el formulario de registro optimizado para facilitar la creación de nuevas cuentas de usuario.	6 horas	Jaque Peña, Estefano Oscar	Done
US04	Iniciar Sesión Rápido y Visible	TA001	Implementación de Enlace de Inicio de Sesión	Agregar un enlace visible para iniciar sesión en la esquina superior de la página.	6 horas	Jaque Peña, Estefano Oscar	Done
US05	Resumen de la Empresa, Misión y Visión	TA001	Creación de Sección "Acerca de Nosotros"	Desarrollar la sección "Acerca de Nosotros" con la misión, visión y valores de la empresa.	6 horas	Arevalo Meza, John Telesforo	Done

sprint #	Sprint 1						
US06	Navegación Clara y Directa en la Página	TA001	Diseño del Menú de Navegación	Implementar un menú de navegación intuitivo que permita a los usuarios moverse fácilmente por las secciones de la página.	6 horas	Acuña Tomas, Diego Rolin	Done
US07	Acceder a Preguntas Frecuentes	TA001	Implementación de Sección de Preguntas Frecuentes	Crear y diseñar la sección de preguntas frecuentes en la página principal para ayudar a los usuarios a resolver sus dudas.	6 horas	Sergio André Gómez Vallejos	Done
US08	Contactar via correo	TA001	Implementación de Sección de Contacto	Crear y diseñar la sección "Contáctanos" para que los usuarios puedan contactar rápidamente en caso de problemas.	6 horas	Sergio André Gómez Vallejos	Done

Link Trello: <https://trello.com/invite/b/66ddd34a3a8f75b32fbdaa52/ATTI22d7710f322c2ce38799efbb188aa9556839E153/si729-2402-ws53-grupo-4-horizon-managewise>

5.2.1.3 Development Evidence for Sprint Review

Repository	Branch	Commit Id	Commit Message	Commit Message Body	Committed on (Date)
Landing-page	main	1b462d3	Initial commit	Created the README file.	08/09/2024
Landing-page	main	3cd1ffc	Feat: added navbar and header	Feat: added navbar and header	08/09/2024
Landing-page	main	2fb452a	feat: added descripcion general and beneficios sections	feat: added descripcion general and beneficios sections	08/09/2024
Landing-page	main	7fe0bdd	Feat: Add nosotros	Feat: Add nosotros	08/09/2024
Landing-page	main	47d2070	Feat: Add nosotros	Feat: Add nosotros	08/09/2024
Landing-page	main	280c80e	nojotros add	nojotros add	08/09/2024
Landing-page	main	ec30e3f	AÑADIENDO MI PARTE	AÑADIENDO MI PARTE	09/09/2024
Landing-page	main	5d497e7	AÑADI MI PARTE	AÑADI MI PARTE	09/09/2024
Landing-page	main	c4a4795db0aa611aa25fc3f3dea4d0d9f5574ed1	feat: Add files and update	Se añade archivos al repositorio	10/09/2024
Landing-page	main	1dd9e3e004dc828fd9134f631738121951dd1cba	feat: Add funcionalidades	Se añade funcionalidades al .js	10/09/2024
Landing-page	main	a6dde725b27df498b1d2a3e182e6ec2ac55541d4	feat: Agregación de estilos para un sección	Se implementa estilos al landing page	10/09/2024
Landing-page	main	220f08f437e7a7d9904371c4a59b488f39b8455c	feat: Añadir Preguntas frecuentes, actualización de imágenes y contactanos	Se añade una sección de preguntas y respuestas, la actualización de imágenes y la sección de contactanos	10/09/2024

5.2.1.4 Testing Suite Evidence for Sprint Review.

Repository	Branch	Commit Id	Commit Message	Commit Message Body	Committed on (Date)
https://github.com/Horizon-ManageWise/Testing	feature/tb1-Estefano	4823259	Initial commit	Created the README file.	19/09/2024
https://github.com/Horizon-ManageWise/Testing	feature/tb1-Estefano	a58791b	feat: added US43 gherkin	feat: added US43 gherkin	19/09/2024
https://github.com/Horizon-ManageWise/Testing	feature/tb1-Valentino	29d0d8e	feat: added US44 gherkin	feat: added US44 gherkin	19/09/2024
https://github.com/Horizon-ManageWise/Testing	feature/tb1-Valentino	9c68a0f	feat: added US45 gherkin	feat: added US45 gherkin	19/09/2024
https://github.com/Horizon-ManageWise/Testing	feature/tb1-Jhon	92ff505	feat: added US46 gherkin	feat: added US46 gherkin	19/09/2024
https://github.com/Horizon-ManageWise/Testing	feature/tb1-Jhon	6d40835	feat: added US47 gherkin	feat: added US47 gherkin	19/09/2024
https://github.com/Horizon-ManageWise/Testing	feature/tb1-Diego	ab19556	feat: added US48 gherkin	feat: added US48 gherkin	19/09/2024
https://github.com/Horizon-ManageWise/Testing/tree/feature/tb1-Sergio	feature/tb1-Sergio	0813c9549f96710be687e9a3c1f1d8913b3d3c57	feat: added US07 gherkin	Se añade la sección de Preguntas Frecuentes	16/09/2024
https://github.com/Horizon-ManageWise/Testing/tree/feature/tb1-Sergio	feature/tb1-Sergio	451cf0957cd87a511014c1b35adc4b82a80ef9f4	feat: added US08 gherkin	Se añade la sección de Contactanos	16/09/2024

5.2.1.5 Execution Evidence for Sprint Review.

En este Sprint, los miembros del equipo de desarrollo de software de Horizon han completado y desplegado la Landing Page. A continuación, mostramos imágenes que demuestran cómo nuestra página presenta de manera clara e intuitiva la información sobre nuestro producto y nuestra empresa.

Optimiza el desarrollo y lidera con ManageWise

Acelera la colaboración y mantén el control total de proyectos de desarrollo de software.

[Registrarse](#)

Colaboración en tiempo real desde cualquier dispositivo

Designa, completa tareas, añade comentarios y sugerencias para agilizar el trabajo conectándote desde cualquier dispositivo.

Vista general de la Landing Page, destacando el diseño limpio y moderno que permite a los usuarios navegar fácilmente por la información.

Mejora el ambiente laboral	Aumenta la transparencia	Mejora la toma de decisiones
Mejora la gestión del trabajo con ManageWise y reduce así la incertidumbre, generando un ambiente más organizado y menos conflictivo.	Proporciona visibilidad total del progreso y los problemas del proyecto a todos los interesados, mejorando la confianza y la responsabilidad.	Proporciona datos en tiempo real y análisis predictivos que permiten tomar decisiones informadas y reducir el riesgo de fracaso.

Nosotros

Horizon es una startup dedicada a desarrollar soluciones innovadoras para optimizar la gestión de proyectos en empresas de software. Nos enfocamos en crear herramientas que mejoren la eficiencia, fomenten la colaboración y ayuden a los equipos a alcanzar sus objetivos de manera efectiva.

Nuestra misión es elevar la eficiencia y calidad de los proyectos en startups de software, optimizando flujos de trabajo y facilitando la toma de decisiones basadas en datos.

Aspiramos a ser líderes en la gestión de proyectos de software, ofreciendo soluciones que impulsen el éxito y el crecimiento sostenible de las empresas emergentes.

Sección de beneficios clave del producto, mostrando cómo se presentan de manera atractiva y accesible para atraer a los usuarios.

Preguntas Frecuentes

¿Qué es ManageWise?
ManageWise es una plataforma diseñada para optimizar la gestión de proyectos en empresas de software, facilitando la colaboración y el seguimiento del progreso del equipo.

¿Cómo puedo registrarme?
Puedes registrarte haciendo clic en el botón "Registrarse" en la parte superior de la página y siguiendo las instrucciones.

¿Qué beneficios ofrece ManageWise?
ManageWise ofrece mejoras en la transparencia, la toma de decisiones y el ambiente laboral, entre otros beneficios que optimizan la gestión de proyectos.

¿Es fácil de usar?
Sí, ManageWise es fácil de usar para cualquier usuario que quiera gestionar un proyecto usando método SCRUM.

Contáctanos

¿Tienes preguntas o necesitas ayuda? ¡Estamos aquí para ti!

Nombre:

Correo electrónico:

Mensaje:

Enviar

ManageWise

Siguenos



Sección de preguntas frecuentes, organizada por categorías, donde los usuarios pueden encontrar respuestas rápidas a sus dudas sobre el uso de la plataforma y área de contacto, mostrando el formulario que permite a los usuarios enviar mensajes directamente al equipo de soporte, facilitando la comunicación.

ManageWise

[Descripción General](#) [Beneficios](#) [Nosotros](#) [Iniciar Sesión](#) [Registrarse](#)

Iniciar Sesión

Correo Electrónico:

Contraseña:

Listo

© 2024 WeaveGuard

Siguenos

Diseño del formulario de iniciar sesión, que garantiza de forma sencilla acceder a la aplicación web.

The screenshot shows a dark-themed website for 'ManageWise'. At the top, there's a navigation bar with links for 'Descripción General', 'Beneficios', 'Nosotros', 'Iniciar Sesión', and a prominent orange 'Registrarse' button. Below the navigation is a large, light-colored modal window titled 'Crear Cuenta' (Create Account). Inside the modal, there are five input fields: 'Correo Electrónico', 'Nombre', 'Apellidos', 'Nombre de Usuario', and 'Contraseña', each with a corresponding placeholder text above it. At the bottom of the modal is an orange 'Registrar' button. The footer of the page contains the text '© 2024 WeaveGuard', social media icons for Facebook, Instagram, and X, and the text 'Síguenos'.

Diseño del formulario de registro, que enfatiza la simplicidad y la facilidad de uso, asegurando que los nuevos usuarios puedan registrarse sin complicaciones.

5.2.1.7 Software Deployment Evidence for Sprint Review.

Resumen Durante este Sprint, nos hemos enfocado en el despliegue de la landing page. Las actividades realizadas incluyen la configuración del entorno de desarrollo y el despliegue inicial del sitio. A continuación, se detalla el proceso seguido para el despliegue de la landing page.

Actividades Realizadas

- Creación de Cuentas y Configuración de Recursos:

Proveedor de Hosting: Selección y configuración de la cuenta en el proveedor de hosting para desplegar la landing page. Configuración del Entorno: Establecimiento del entorno de desarrollo y producción para la landing page.

- Configuración de Proyectos para Integración:

Repositorio de Código: Configuración del repositorio en GitHub para la integración continua y despliegue automático. Automatización: Configuración de scripts y herramientas para la automatización del despliegue.

- Despliegue de la Landing Page:

Subida de Archivos: Transferencia de archivos y recursos al servidor de hosting. Verificación: Comprobación de que la landing page se despliega correctamente y está accesible en la web.

Deploy del Landing Page

The screenshot shows the ManageWise landing page. At the top, there's a navigation bar with links for 'Descripción General', 'Beneficios', 'Nosotros', 'FAQ', 'Contactanos', 'Iniciar Sesión', and 'Registrarse'. Below the navigation is a sidebar with icons for Timeline, Backlog, Board, Reports, Members, Meeting, and Configuration. The main area features a heading 'Optimiza el desarrollo y lidera con ManageWise' and a subtext 'Acelera la colaboración y mantén el control total de proyectos de desarrollo de software.' A 'Registrarse' button is visible. On the right, a 'Board' section displays a Kanban-style view with three columns: 'TO DO', 'IN PROGRESS', and 'DONE'. Each column contains several user stories (US) represented as cards.

Capturas de Pantalla

- Repositorio de Landing Page:

The screenshot shows a GitHub repository named 'LandingPage'. The repository is public and has 1 branch and 0 tags. The main page displays a list of commits from 'estefanojaque' with the message 'AÑADI MI PARTE'. Each commit is dated 9 hours ago. The repository also includes sections for 'About', 'Activity', 'Custom properties', 'Stars', 'Watching', 'Forks', 'Report repository', 'Releases', and 'Packages'.

Enlace al Repositorio: <https://github.com/Rampart-SaboresCercanos/Landing-page>

5.2.1.8 Team Collaboration Insights during Sprint.

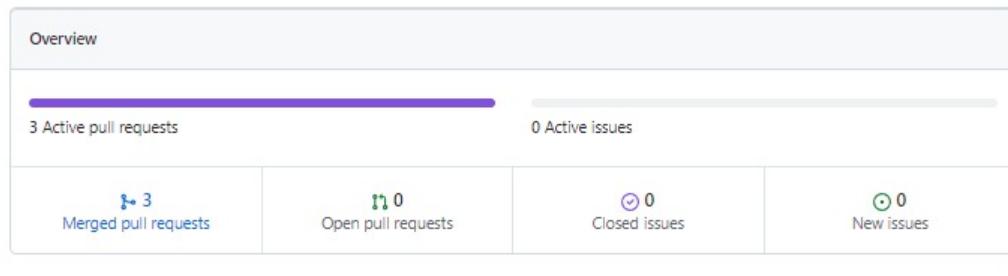
En esta sección, se presenta un análisis detallado de la colaboración del equipo durante el Sprint. Durante este sprint, las actividades de implementación se organizaron siguiendo una metodología ágil, garantizando una colaboración fluida entre los miembros del equipo. Se exponen capturas de los analíticos de colaboración y de los commits realizados en GitHub, lo que permite visualizar la contribución individual de cada miembro del equipo.

- Diseño y Desarrollo: Diseño de la Landing Page: Desarrollo y diseño completo de la landing page, incluyendo la creación de secciones y funcionalidad. Implementación: Realización de las tareas de codificación, pruebas y ajustes necesarios para completar la página.
- Documentación y Despliegue: Documentación: Creación de documentación relevante para la landing page, incluyendo capturas de pantalla y descripciones. Despliegue: Configuración del entorno de despliegue y transferencia de archivos al servidor.

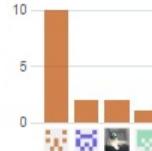
Landing Page

October 9, 2024 – October 16, 2024

Period: 1 week ▾



Excluding merges, **4 authors** have pushed **14 commits** to main and **15 commits** to all branches. On main, **10 files** have changed and there have been **112 additions** and **40 deletions**.

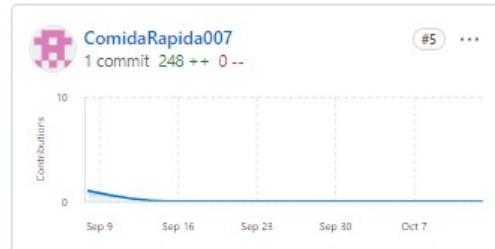
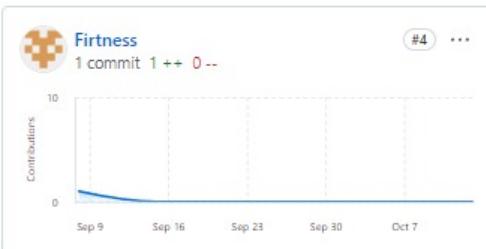
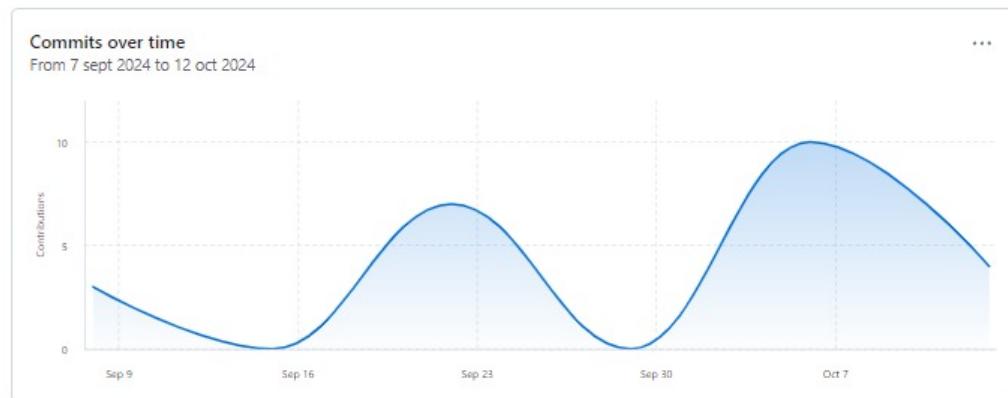


Contributors Beta Give feedback

Contributions per week to main, excluding merge commits

Period: All ▾

Contributions: Commits ▾



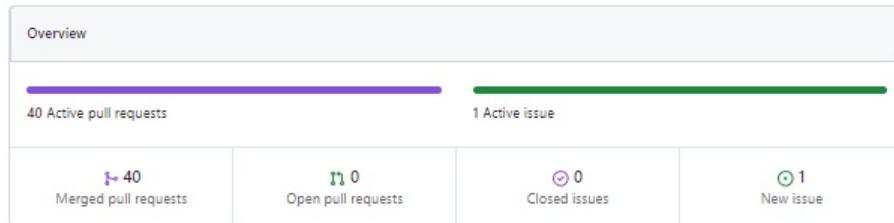
- Estefano Oscar Jaque Peña: 2
- Diego Rolin Acuña Tomas: 1
- John Telesforo Arevalo Meza: 10
- Valentino Sandoval Paiva: 1

- Sergio André Gómez Vallejos: 8

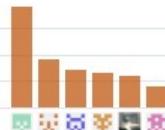
Report:

September 16, 2024 – October 16, 2024

Period: 1 month ▾



Excluding merges, 6 authors have pushed 97 commits to main and 103 commits to all branches. On main, 171 files have changed and there have been 1,440 additions and 743 deletions.

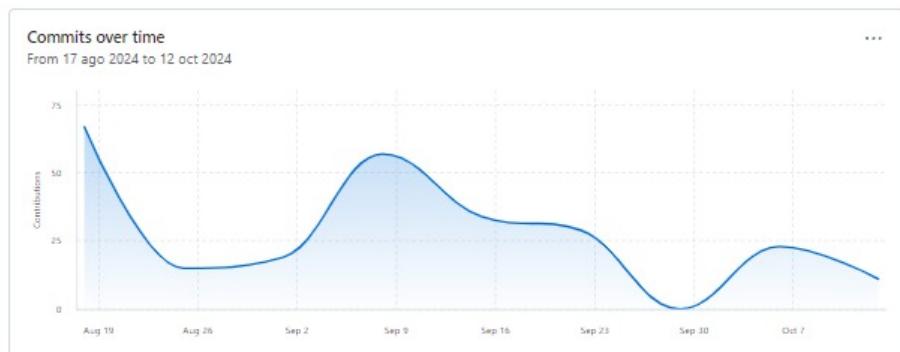


Contributors (Beta) Give feedback

Contributions per week to main, excluding merge commits

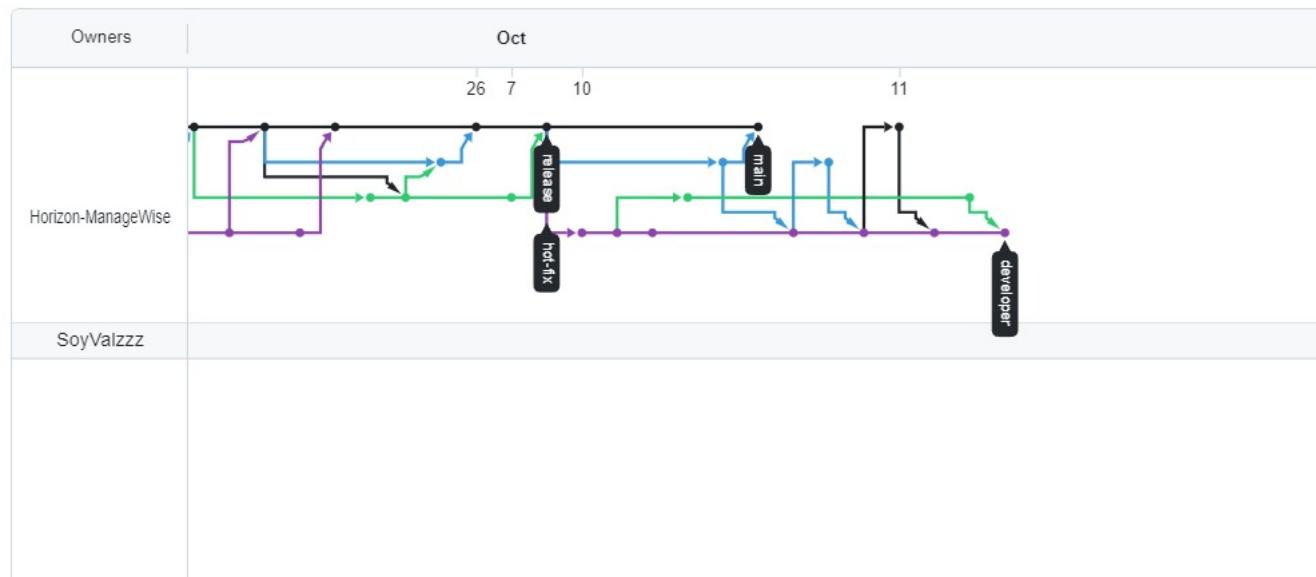
Period: All ▾

Contributions: Commits ▾



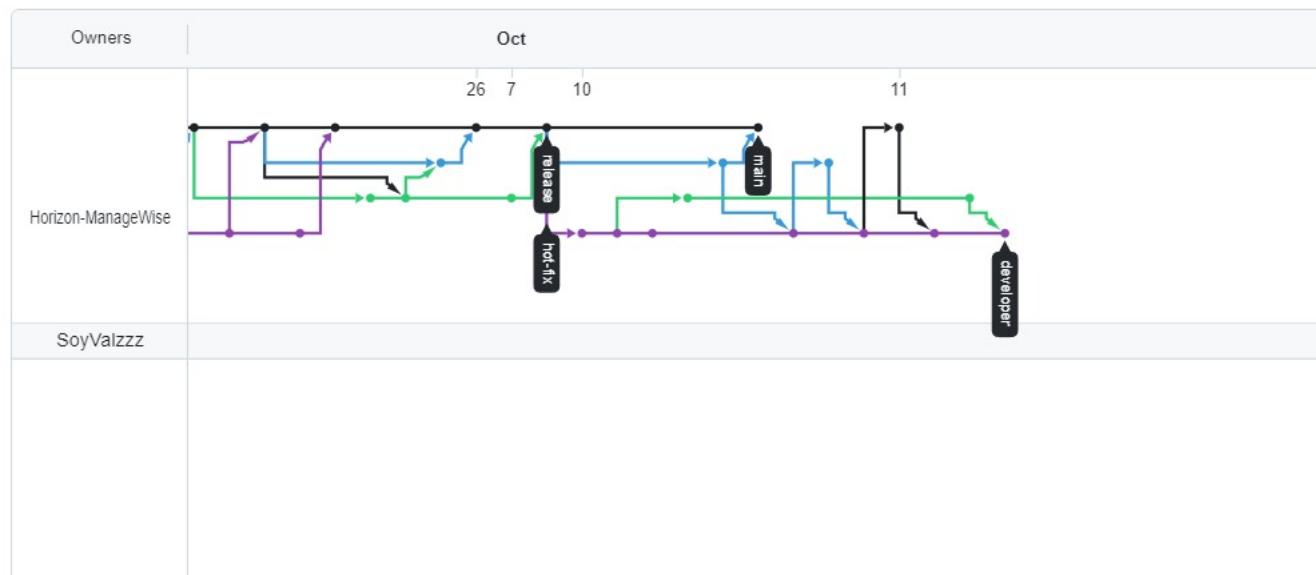
Network graph

Timeline of the most recent commits to this repository and its network ordered by most recently pushed to.



Network graph

Timeline of the most recent commits to this repository and its network ordered by most recently pushed to.



- Estefano Oscar Jaque Peña: 55
- Diego Rolin Acuña Tomas: 52
- John Telesforo Arevalo Meza: 40
- Valentino Sandoval Paiva: 59
- Sergio André Gómez Vallejos: 13

Conclusiones

- Valentino Sandoval: Horizon se presenta como una solución innovadora para las startups de desarrollo de software, abordando la carencia de herramientas especializadas en la gestión de proyectos. Al integrar tecnologías avanzadas y ofrecer características personalizables, nuestra plataforma no solo optimiza la eficiencia y calidad en la gestión de iniciativas, sino que también fomenta una cultura de innovación y adaptabilidad. Con un enfoque en mejorar la colaboración y la toma de decisiones basadas en datos, Horizon está bien posicionada para ayudar a las startups a superar sus desafíos, aumentar su competitividad y alcanzar un crecimiento sostenido en un mercado cada vez más exigente.
- Estefano Oscar Jaque Peña:
En el desarrollo del proyecto, se utilizaron varias metodologías y herramientas de gestión de proyectos, incluido Lean UX, a lo largo del proyecto, lo que permitió definir claramente los problemas y las hipótesis a validar. Para garantizar que los requerimientos del usuario se

alinear con las soluciones propuestas, se debieron desarrollar User Stories, Product Backlog y Sprints. Los diagramas de clases y las bases de datos también brindaron una base sólida para la implementación del sistema. Este proceso permitió optimizar la organización y el flujo de trabajo dentro del equipo, lo que permitió la entrega de un producto eficiente y adaptable a las necesidades del mercado.

- John Arévalo:

El desarrollo de Horizon nos enseñó la importancia de crear sistemas bien estructurados como el Navigation System, Labeling System, y Searching System para garantizar una experiencia de usuario fluida. A lo largo del proyecto, aprendimos cómo la integración de tecnologías avanzadas puede no solo optimizar la gestión de proyectos, sino también facilitar la colaboración y la toma de decisiones informadas. De esta manera se promovió una cultura de innovación y a su vez, se logró profundizar en nuevas áreas.

- Sergio Gómez:

En el desarrollo del proyecto Horizon, aprendimos la importancia de la visualización interactiva y su impacto en la planificación y seguimiento de tareas en un equipo ágil. Al integrar un timeline que permite gestionar User Stories y Sprints, así como descargar gráficos de rendimiento, Horizon nos mostró cómo la organización clara y visual del trabajo puede mejorar significativamente la colaboración y la toma de decisiones. Este proyecto también nos enseñó la relevancia de contar con herramientas que faciliten la comunicación entre roles clave, como el Scrum Master y el Product Owner, lo que contribuye al éxito general del equipo.

- Diego Acuña

La creación y diseño de ManageWise han sido un esfuerzo integral enfocado en optimizar la gestión de proyectos para startups de desarrollo de software. A través de una serie de sistemas bien estructurados, como el Navigation System, Labeling System, y Searching System, se ha buscado proporcionar una experiencia fluida y centrada en las necesidades de los usuarios, tanto para líderes o gerentes de empresas como para equipos de desarrollo.

Bibliografia

- Biblioteca UPC. (2024). *Biblioteca virtual de la Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas*. <https://biblioteca.upc.edu.pe>
- Miro. (2024). *Miro*. Miro Corporation. <https://miro.com>
- LucidChart. (2024). *LucidChart*. Lucid Software Inc. <https://www.lucidchart.com>
- Cohn, M. (2006). Historias de usuario: Un enfoque ágil. Pearson Educación.https://www.scrummanager.com/files/scrum_manager_historias_usuario.pdf
- Pressman, R. S. (2010). Ingeniería de Software: Un enfoque práctico. McGraw-Hill.<https://www.javier8a.com/itc/bd1/Id-Ingenieria.de.software.enfoque.practico.7ed.Pressman.PDF>
- The C4 model for visualising software architecture. (2024). <https://c4model.com/>
- Structurizr. (2024). <https://www.structurizr.com/>

Anexos

Anexo A:

https://miro.com/welcomeonboard/NHhiOEg2U2ZETmc0SnFSTG10R3djVFdBdGVCMGQwQkVoakZxcnZNRWhpUU44d0xjMGFBWFF6dUtUTXRuNDI1eXwzNDU4NzY0NTQzNjk5MTEyMTEwfDI=?share_link_id=979016695371

Anexo B:

https://miro.com/welcomeonboard/NHhiOEg2U2ZETmc0SnFSTG10R3djVFdBdGVCMGQwQkVoakZxcnZNRWhpUU44d0xjMGFBWFF6dUtUTXRuNDI1eXwzNDU4NzY0NTQzNjk5MTEyMTEwfDI=?share_link_id=979016695371

Anexo C:

https://miro.com/welcomeonboard/NHhiOEg2U2ZETmc0SnFSTG10R3djVFdBdGVCMGQwQkVoakZxcnZNRWhpUU44d0xjMGFBWFF6dUtUTXRuNDI1eXwzNDU4NzY0NTQzNjk5MTEyMTEwfDI=?share_link_id=979016695371

Anexo D:

https://miro.com/welcomeonboard/NHhiOEg2U2ZETmc0SnFSTG10R3djVFdBdGVCMGQwQkVoakZxcnZNRWhpUU44d0xjMGFBWFF6dUtUTXRuNDI1eXwzNDU4NzY0NTQzNjk5MTEyMTEwfDI=?share_link_id=979016695371

Anexo E:

https://miro.com/welcomeonboard/RTA3b0ZrRzFmckk5Z3BneTVwc3d5Z1BBYko4c3d4SmpUaVMwTG93c0jJUmc2cERSNzJ5ZkjOTZDWG5CbThHd3wzNDU4NzY0NTQzNjk5MTEyMTEwfDI=?share_link_id=839908059772

Anexo F:

<https://drive.google.com/file/d/1AQQxatIfwUWjgvnbWb-nLQKARzlHEPDS/view?usp=sharing>

Anexo G:

<https://drive.google.com/file/d/1mH4Wulu81QrwmgZ2DWM8nT87ZtzNcduh/view?usp=sharing>

Anexo H:

<https://www.figma.com/design/PQMlg7QzupwYT1ef3eXdEG/LandingPage-WireFrame-ManageWise?node-id=15-131&t=DZEsg5WhuvjGmZk-1>

Anexo I:

<https://www.figma.com/design/mz9XRI1PRFglvEPluqHzgd/webapp-managewis?node-id=1-2&t=YdZXwLmNin9xC6s-1>

Anexo J:

https://lucid.app/lucidchart/1e63a43a-a627-478b-a4e2-397bbd5407b9/edit?viewport_loc=-24225%2C-5250%2C27750%2C11925%2C0_0&invitationId=inv_2dbf5bda-cf33-4d4a-bbc1-c27a42d84ac8

Anexo J:

<https://www.figma.com/proto/mz9XRI1PRFglvEPluqHzgd/webapp-managewis?page-id=1%3A2&node-id=118-122&node-type=CANVAS&viewport=-385%2C681%2C0.08&t=grl8nuvCu1Ox92G5-1&scaling=scale-down&content-scaling=fixed&starting-point-node-id=118%3A122>