

SPRINT 1

Introducción

En el primer sprint del proyecto, el grupo conformado por Migue, Juan Felipe y Dylan inició con la etapa de planeación y análisis. Este sprint estuvo enfocado en establecer las bases del proyecto, a través del levantamiento de requerimientos, diseño inicial y organización del equipo. Se trabajó de manera colaborativa y se mantuvo una comunicación fluida mediante reuniones virtuales en Microsoft Teams.

Cosas por hacer

- Levantamiento de requerimientos.
- Gestión inicial del proyecto.
- Definición del backlog del Sprint 1.
- Diseño estructural preliminar del sistema.
- Elaboración del diagrama de contexto.

Asignaciones de trabajo

- **Migue** se encargó del levantamiento de requerimientos y de definir el backlog del Sprint 1, con el fin de orientar el desarrollo inicial.
- **Juan Felipe** asumió la gestión general del proyecto, organizando tareas y tiempos.
- **Dylan** desarrolló la versión 0.1 del diseño estructural y elaboró el diagrama de contexto que representa la interacción general del sistema.

Socialización

Durante las reuniones virtuales por Teams, cada miembro presentó los avances individuales. Se discutieron los requerimientos identificados, se ajustó el diseño estructural inicial con base en el feedback del equipo, y se revisó el backlog para asegurar que todos los entregables fueran claros y realistas. La participación activa de todos permitió una comprensión compartida del rumbo del proyecto.

SPRINT 2

Introducción

El segundo sprint se centró en el diseño estructural y en la organización técnica del proyecto en GitHub. Se avanzó en la representación visual del sistema, la definición de restricciones y la planeación de los siguientes pasos. La colaboración en línea fue fundamental para alinear criterios técnicos.

Cosas por hacer

- Definir el diseño estructural v1.0.
- Crear la estructura del proyecto en GitHub.
- Establecer restricciones del proyecto.
- Diseñar el mockup de la interfaz de usuario.
- Definir el backlog del Sprint 2.

Asignaciones de trabajo

- **Miguel** lideró la gestión del repositorio en GitHub, creó la estructura base del proyecto y definió el backlog correspondiente al sprint.
- **Juan Felipe** desarrolló la primera versión del diseño estructural y detalló las restricciones técnicas del proyecto.
- **Dylan** se encargó de diseñar un mockup representativo de la interfaz de usuario.

Socialización

Las sesiones virtuales en Teams sirvieron para validar la estructura en GitHub y recibir comentarios sobre el diseño propuesto. Cada integrante explicó sus decisiones y resultados, lo que facilitó la integración entre los diferentes aportes. Se ajustaron detalles del mockup y del diseño estructural tras una discusión grupal con buena participación de todos.

SPRINT 3

Introducción

En el tercer sprint, el grupo comenzó con la implementación funcional del proyecto, enfocándose en los servicios GRUD (Crear, Leer, Actualizar y Eliminar) y en el desarrollo con FastAPI. Se trabajó activamente en la construcción de clases y servicios, iniciando la parte técnica del backend.

Cosas por hacer

- Implementar servicios GRUD por entidad.
- Diseñar clases del sistema.
- Implementar un servicio GRUD con FastAPI.
- Definir el backlog del Sprint 3.

Asignaciones de trabajo

- **Migue** desarrolló las clases principales y diseñó los servicios GRUD por cada entidad definida en el modelo.
- **Juan Felipe** fue el encargado de definir el backlog del Sprint 3, asegurando una planificación clara y viable.
- **Dylan** implementó un servicio GRUD esencial utilizando FastAPI, consolidando las bases del funcionamiento del backend.

Socialización

En las reuniones por Teams, cada miembro presentó su avance técnico, explicó el código desarrollado y se resolvieron dudas en conjunto. La socialización permitió detectar puntos de mejora y asegurar la coherencia entre los distintos servicios implementados. El trabajo colaborativo fue clave para garantizar un desarrollo técnico sólido y armonioso.