**Formato para el backlog**

**ENTREGABLE**

**PAGINA DE INICIO DE PORTAL DALI\_LOG++**

**FORMATO DE PRODUCT BACKLOG:**

**Elaborado por: IVAN DALI GARCIA TORRES.**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Identificador (ID) de la Historia | Enunciado de la Historia | Alias | Estado | Dimensión/ Esfuerzo | Interacción (Sprint) | Prioridad | Comentarios |
| PINICIO-01-DALI-LOG | Se necesita desarrollar Prototipo y esquema general, con la finalidad de generar estándares de diseño y funcionalidad UX-UI | Esqueleto web LAYOUT | En proceso | 14 | SRINT BACKLOG #1\_SEM\_1 | ALTA | \*Usar diseño a escala real.  \*\*A un 50% de semejanza con el entregable final. |
| PINICIO-06-DALI-LOG | Se necesita desarrollar Diseño de tipografía y estilos con la finalidad de estandarizar diseños y generar identidad de marca. | Tipografía | EN proceso | 4 | SRINT BACKLOG #1\_SEM\_1 | ALTA | \*Diseño de tipografía general.  \*\*Diseño de tamaños de letra.  \*\*\*Diseños de colores. |
| PINICIO-08-DALI-LOG | Se necesita desarrollar Banner´s de publicidad buscando colocar los sku de oportunidad. | Solo Banner  De Publicidad | En proceso | 6 | SRINT BACKLOG #1\_SEM\_1 | ALTA | \*Definir como se empleará la publicidad grafica  \*\* Definir gráficos y estándares de sku´s publicados. |
| PINICIO-09-DALI-LOG | Se necesita desarrollar Diseño de Menús de navegación con la finalidad de generar estándares de diseño y funcionalidad UX-UI | Solo diseño de menú  Navegación | En proceso | 8 | SRINT BACKLOG #1\_SEM\_1 | ALTA | \*Diseñar menú de navegación por modelo de tamaño de reponsive web desing. |
| PINICIO-11-DALI-LOG | Se necesita desarrollar “Article” de comentarios y contacto de ctes. y usuarios con la finalidad de obtener feedback de ctes. y usuarios | CONTACTO CTES. | En proceso | 5 | SRINT BACKLOG #1\_SEM\_1 | ALTA | \*Diseño de grafico de article de interacción con ctes. y usuarios.  \*\*Numero de caracteres a colocar.  \*\*\*Información básica requerida de ctes. |
|  |  |  |  |  |  |  |  |

La Pila de Producto (Product Backlog), se rellena a partir de las [**historias de usuario**](http://www.pmoinformatica.com/2013/04/que-son-las-historias-de-usuario-7.html) identificadas por el dueño de producto (ProductOwner).  
  
Asumiendo que se ha asignado un código a cada historia, se debe crear un renglón para cada historia en la pila de producto. Para mejor referencia se sugiere usar el mismo código y enunciado de historia.  
  
A continuación el contenido de la plantilla:

* **Identificador (ID) de la Historia:** Código que identifica a la historia de forma unívoca, una vez asignado, no debe ser re-usado en otra historia, ni siquiera si es descartada. El código identifica la historia en otros documentos, como por ejemplo la [**plantilla de historias de usuario**](http://oficinaproyectosinformatica.blogspot.com/2012/10/plantillas-scrum-historias-de-usuario.html).
* **Enunciado de la Historia:** Nombre de la historia, el cual debe ser el mismo que se utiliza en otros documentos. Se puede utilizar el formato siguiente:

Como un [Rol], Necesito [Descripción de la Funcionalidad], con la finalidad de [Razón o Resultado]

* **Alias:**Título de la historia alternativo a la descripción, que servirá para identificar más fácilmente la historia sin tener que repetir todo su enunciado. Se puede utilizar por ejemplo el nombre de la funcionalidad o requerimiento que se pretende desarrollar.
* **Estado:** Identifica los posibles estados de la historia durante su ciclo de vida:
  + **Vacío:**La historia fue identifica, pero aún no ha sido asignada a una iteración.
  + **Planificada:** La historia fue asignada a una iteración y aún no ha comenzado su ejecución. Puede tener este estado incluyendo en la iteración donde está planificado ejecutarla (pero que aún no ha comenzado).
  + **En Proceso:** La historia fue seleccionada por el equipo y está en proceso de desarrollo (en ejecución).
  + **Hecho (Donde):**La historia fue desarrollada. Es importante clarificar la definición de “Hecho” con el equipo de trabajo. “Hecho” no sólo incluye el desarrollo sino la integración y pruebas integrales del Software. Una historia hecha puede presentarse al dueño de producto para sus pruebas de aceptación.
  + **Descartada:** Se determinó que la historia ya no es relevante, su contenido se incluyó en otro grupo de historias o fue cancelada.
* **Dimensión / Esfuerzo:**Medida del esfuerzo (tamaño) que implica desarrollar la historia, existen distintos métodos para medirlo, un ejemplo es los “puntos de historia” una medida de complejidad no necesariamente relacionado con jornadas o días. Otra forma de medirlo es con días o jornadas ideales.
* **Iteración (Sprint):** Iteración o Sprint al que se asigna la historia. Esta asignación puede cambiar en cada iteración donde se haga la revisión de la pila de producto (Product Backlog Review), según las prioridades indicadas por el dueño de producto. Por medio de este campo se puede crear un “Plan de Salidas a Productivo” (Release Plan).
* **Prioridad:** Siguiendo el [**marco de trabajo ágil**](http://oficinaproyectosinformatica.blogspot.com/2011/03/metodologias-de-desarrollo-agil.html) y Scrum, se le deben asignar prioridades a las historias, según las instrucciones del dueño de producto (ProductOwner). De esta forma pueden ordenarse. Las historias de mayor prioridad deben ser las que agregan más valor al negocio, y deben ser originadas en sus necesidades.
* **Comentarios:** Comentarios o detalles relacionadas que expliquen la historia. Para definiciones de mayor longitud deben usarse documentos externos, por ejemplo la [**plantilla de historias de usuario**](http://oficinaproyectosinformatica.blogspot.com/2012/10/plantillas-scrum-historias-de-usuario.html).

**SRINT BACKLOG #1\_SEM\_1.**

Para completar la plantilla, se van seleccionado uno a uno los elementos de la [**pila de producto (Product Backlog)**](http://www.pmoinformatica.com/2013/07/11-reglas-product-backlog-scrum.html), pasando a definir las tareas individuales necesarias para desarrollarlos e implementarlos.  
Para cada tarea, el equipo Scrum define los estimados de esfuerzo necesarios, que pueden expresarse en horas, esto se hace para poder determinar si todo el trabajo seleccionado se puede completar en una iteración (Sprint).  
Un aspecto que es importante destacar es que el Sprint Backlog es un artefacto vivo, que evoluciona a lo largo del Sprint, de hecho, el equipo de desarrollo solo necesita definir las tareas para los primeros días en la reunión de Sprint Planning y luego puede ir ampliando el Sprint Backlog en la medida que evoluciona el trabajo en la iteración y se descubre más sobre las formas técnicas para implementar los elementos del Product Backlog.  
Si durante esta evolución llegará a pasar que se descubriera que la cantidad de trabajo excede la capacidad para el Sprint, el equipo de desarrollo deben negociar el postponer para otro Sprint alguno de los elementos de Product Backlog seleccionados para la iteración.  
Scrum establece que el equipo de desarrollo debe auto-organizarse para acometer el trabajo establecido en el Sprint Backlog. El **[Scrum Master](http://www.pmoinformatica.com/2018/03/rol-scrum-master.html)**, ayuda al equipo, proporcionando Coaching en auto-organización y funciones cruzadas.  Por otro lado, el Scrum Master apoya al ProductOwner en el entendimiento de como se realiza la planificación de producto en un ambiente de empirismo (Scrum se basa en el empirismo).  
Para saber más sobre cuáles son las funciones del Scrum Master, te recomendamos nuestro artículo sobre: "[**El rol del Scrum Master**](http://www.pmoinformatica.com/2018/03/rol-scrum-master.html)".

**Descripción de la plantilla**  
  
A continuación el contenido de la plantilla:  
**Identificador (ID) de item de product backlog:** Código que hace referencia al elemento de la pila de producto (Product Backlog) al cual la tarea de la iteración hace referencia.

* **Enunciado del item de Product Backlog:** Enunciado o nombre del elemento de pila de producto (Product Backlog). En la mayoría de los casos, el nombre asignado al elemento de product backlog es el mismo de la historia de usuario (Si la historia de usuario es la forma seleccionada por el equipo Scrum para documentarlo, existen otras formas y Scrum no prescribe ninguna).
* **Tarea:**Nombre de la tarea de iteración (Sprint) especificada en esta línea, representa el elemento mínimo que se planifica. Para completar un elemento de product backlog se necesitaran ejecutar varias tareas, por ejemplo: Diseñar pantalla, vincular campos con la base de datos, definir procesos, configurar conexiones con interfaces o base de datos, entre otros.
* **Dueño / Voluntario:** Persona integrante del equipo Scrum que ha tomado responsabilidad de la tarea. Se le denomina también voluntario porque [**en Scrum las tareas no son asignadas por un Gerente o supervisor**](http://www.pmoinformatica.com/2013/06/scrum-master-no-gerente-jefe.html), sino que cada integrante selecciona la tarea que va a ejecutar. Una persona tomará una o varias tareas en la reunión diaria, y una vez que estas sean completadas (según la definición de "hecho") podrá tomar otras tareas.
* **Estatus:** Estado actual de la tarea. Los tipos de estatus son decididos por el equipo de desarrollo (Pueden ser asesorados por el Scrum Master). Por ejemplo, una clasificación de estatus podría ser: Por iniciar, en proceso y hecho (completado). La clasificación de estatus también se puede vincular con las columnas que se reflejan en un [**tablero Kanban**](http://www.pmoinformatica.com/2014/03/sistema-kanban-desarrollo-de-software.html)(Si el equipo decide usar un tablero Kanban).
* **Horas estimadas totales:**Horas estimadas por el equipo Scrum para ejecutar la tarea. La asignación de estimados se realiza durante la reunión de planificación de la iteración (Sprint Planning Meeting).
* **Día 1 ..... Día n:**Una vez comienza a ejecutarse la iteración, se utilizan las columnas para llevar un registro de las horas que se han consumido en cada tarea y cuantas horas restan para completarla.
* **Cons.:** Horas consumidas en la tarea en el día especificado.
* **Rest.:**Horas que restan luego de registrarse el consumo diario. Se calcula tomando las horas que restaban el día anterior y se resta las horas consumidas en el día. Si se trata del primer día, se restan las horas del día 1 al estimado de horas totales.
* **Total:** Registra la suma de todas las horas consumidas en el Sprint y las horas que restan finalmente. Las horas restantes deberían ser de cero si se logro ejecutar la tarea en su totalidad.

**FORMATO DE SPRINT BACKLOGSRINT BACKLOG #1\_SEM\_1.**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Elemento de trabajo pendiente | Puntos de historia | Responsable | Estado | Estimado original | Día 1 | Día 2 | Día 3 | Día 4 | TOTAL DE HRS. | | Revisión del Sprint |
| **ID** PINICIO-01-DALI-LOG **de la historia #1**  Esqueleto web |  |  |  |  |  |  |  |  | |  |  |
| Tarea: **Diseño de Layout.** | Diseño general y modelo de página de inicio. Espacios y lugares de información. | Diseñador web y fontend. | En proceso | 4 hrs. | 2 | 2 |  |  | | 4 | Sin revisar |
| Tarea: D**efinir lenguajes de programación.** | Definir lenguajes de programación básica como html, css, JavaScripts, y framework. | Programador frontend. | En proceso | 2hrs. | 2 |  |  |  | | 2 | Sin revisar |
| Tarea: **Esquema general de página.** | Se presenta modelo general de página de inicio conforme al 50% de semejanza a la realidad | Diseñador gráfico y frontend. | En proceso | 8hrs. |  | 4 | 2 | 2 | | 8 | Sin revisar |
| Tarea: **Definir Modelo Responsive web Desing.** | Definir modelo de estructura genral de pagina LAYOUT | Diseñador web y fontend. | Por asignar | 4hrs. |  |  |  | 4 | | 4 | Sin revisar. |
| **ID** PINICIO-06-DALI-LOG **de la historia #6 Tipografía** |  |  |  |  |  |  |  |  | |  |  |
| Tarea modelo de tipografías | Se coordinan equipo de desarrollo y diseño para generar modelo de tipografías en capas. | Diseñador gráfico, programador frontend | En proceso | 2hr | 2 |  |  |  | | 2 | Sin revisar |
| Tarea generación de layout de tipografías usadas para estandarización de proceso. | Se genera Layuot de tipografías para futuras páginas o modificaciones. | Diseñador gráfico, programador frontend. | En proceso | 2hr | 2 |  |  |  | | 2 | Sin revisar |
| **ID**  PINICIO-08-DALI-LOG **de la historia #8 Publicidad** |  |  |  |  |  |  |  |  | |  |  |
| Tarea diseñar plantilla de SKU de oportunidad para futuros cambios rápidos | Diseño de lugar y espacio de SKU de oportunidad. | Diseñador gráfico y programador forntend. | En proceso | 2hr |  |  | 2 |  | | 2 | Sin revisar |
| Tarea definir lugar y espacios disponibles para banner´s. cantidad de espacios a usar | Definir lugar banner de publicidad y patrocinadores externos | Diseñador gráfico y MKT team | En proceso | 2hr |  | 2 |  |  | | 2 | Sin revisar |
| Tarea en caso de requerir definir espacios para publicidad externa. | Definir cantidad de sku publicados y espacios en modelo de cajas estándar | Diseñador gráfico, mktteam programador forntend. | En proceso | 2hr |  | 2 |  |  | | 2 | Sin revisar |
| **ID** PINICIO-09-DALI-LOG **de la historia #9**  Navegación |  |  |  |  |  |  |  |  | |  |  |
| Tarea definir tipos de menú a usar | Se define bosquejo de estructura menús de navegación por modelo o tipo de diseño o tamaño. | Diseñador gráfico y programador forntend. | En proceso | 2hr |  | 2 |  |  | | 2 |  |
| Tarea contenido de menú, Inicio, sku, promociones, etc | Se define formato y contenidos de menús de navegación. | Diseñador gráfico y programador forntend. | En proceso | 3hr | 3 |  |  |  | | 3 | Sin revisar |
| Tarea presentar diseño de pruebas de usabilidad | Presentación de menús y pruebas de funcionalidad UX, UI | MKT, diseñador gráfico, frontend, diseñador UX, UI | En proceso | 3hr |  | 3 |  |  | | 3 | Sin revisar |
| **ID**  PINICIO-11-DALI-LOG **de la historia #11**  Diseño de articule para clientes y comentarios |  |  |  |  |  |  |  |  | |  |  |
| Tarea diseño de articule para comentarios diseño básico de caja de comentarios y caracteres a usar modelos de comentarios general | Diseño de caja de comentarios, como se presentará en pagina. | Diseñador gráfico, frontend, diseñador UX. | En proceso | 2hr |  | 2 |  |  | | 2 |  |
| Tarea diseño básico de registro de clientes. | Diseño de PLANTILLA de registro de ctes. Es decir NOMBRE, CIUDAD, EMAIL, CIUDAD, ETC. | Diseñador gráfico, frontend, diseñador UX. | En proceso | 3hr |  | 3 |  |  | | 3 |  |

**SPRINT PLANNING.**

**SPRINT EN CURSO: # SRINT BACKLOG #1\_SEM\_1**

Objetivo del Sprint planning

El equipo de desarrollo debe ser capaz de explicar tanto al ProductOwner como al Scrum Master como van a trabajar de manera auto-organizada para conseguir desarrollar todos los items del Sprint Backlog, y conseguir el objetivo definido en el Sprint Goal.

Actividades del Sprint planning.

* Equipo de desarrollo pronostica su capacidad de desarrollo en el Sprint.
* El ProductOwner explica el objetivo de la iteración, y los ítems del Backlog que se deberían hacer para conseguir el objetivo final.
* Todo el equipo trabaja de manera colaborativa para comprender el trabajo a realizar.

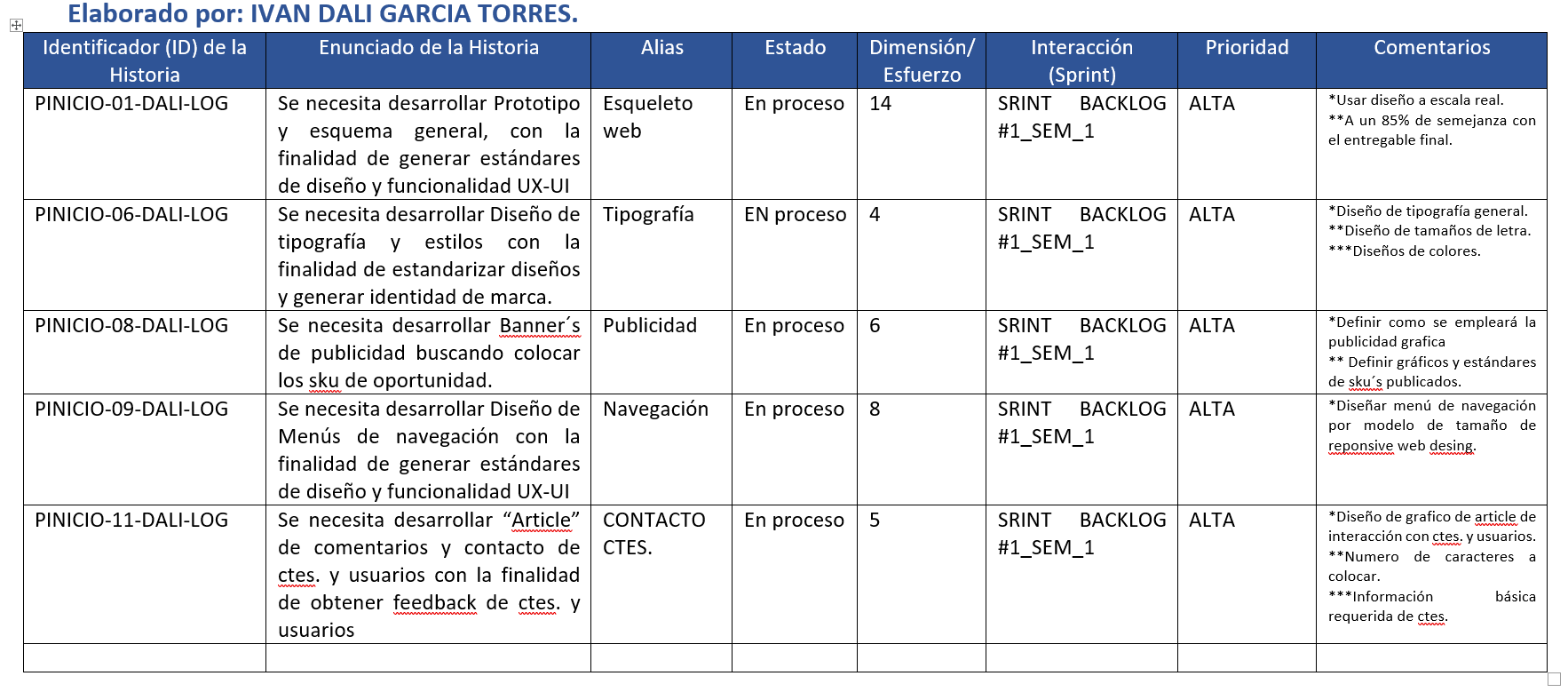
Requerimientos generales para el SPRINT: **# SRINT BACKLOG #1\_SEM\_1**.

1.- El formato del FORMATO DE PRODUCT BACKLOG estará siempre presente en el pizarrón o rotafolio para presentación y seguimiento del equipo de ejecución o desarrollo operativo.

2.- El FORMATO DE SPRINT BACKLOG SRINT BACKLOG #1\_SEM\_1. estará siempre presente en el pizarrón o rotafolio para presentación y seguimiento del equipo de ejecución o desarrollo operativo.

3.- Además se llevaráa cabo en la versión digital de TRELLO para poder darle seguimiento de forma digital al primer sprint SRINT BACKLOG #1\_SEM\_1.

4.- Se desarrollan solamente las historias señaladas en para este sprint.



**Planeación de la junta de avance (Scrum DAILY meeting.).**

**Objetivo de la junta:**

El objetivo de esta reunión es facilitar la transferencia de información y la colaboración entre los miembros del equipo para aumentar su productividad, al poner de manifiesto puntos en que se pueden ayudar unos a otros.

**Responsabilidades en junta:**

Cada miembro del equipo inspecciona el trabajo que el resto está realizando (dependencias entre tareas, progreso hacia el objetivo de la iteración, obstáculos que pueden impedir este objetivo) para al finalizar la reunión poder hacer las adaptaciones necesarias que permitan cumplir con la previsión que hizo el equipo de objetivos a entregar al final de la iteración (en la reunión de planificación de la iteración (sprint planning)).

**Actividades en junta:**

Cada miembro del equipo debe responder las siguientes preguntas en un timebox de cómo máximo 15 minutos:

¿Qué he hecho desde la última reunión de sincronización para ayudar al equipo a cumplir su objetivo?

¿Qué voy a hacer a partir de este momento para ayudar al equipo a cumplir su objetivo?

¿Qué impedimentos tengo o voy a tener que nos impidan conseguir nuestro objetivo?

**Apoyos adicionales en junta:**

Como apoyo a la reunión, el equipo cuenta con la lista de tareas de la iteración, donde se actualiza el estado y el esfuerzo pendiente para cada tarea, así como con el gráfico de horas pendientes en la iteración.

Formato de Daily.

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **FORMATO DE JUNTA O REUNIÓN** | | | | | | | | | | | |
| **Scrum DAILY meeting.** | | | | | | | | | | | |
| LUGAR DE REUNIÓN: | |  |  |  |  |  | Fecha |  | hora |  |  |
| DURACIÓN: |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| PARTICIPANTES DE LA REUNIÓN : | | |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| NOMBRE (S): | |  |  |  |  |  |  |  | ASISTIÓ A LA REUNIÓN | |  |
| 1.- |  | | | | | | | | SI | NO |  |
| 2.- |  | | | | | | | | SI | NO |  |
| 3.- |  | | | | | | | | SI | NO |  |
| 4.- |  | | | | | | | | SI | NO |  |
| 5.- |  | | | | | | | | SI | NO |  |
| 6.- |  | | | | | | | | SI | NO |  |
| 7.- |  | | | | | | | | SI | NO |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  | ¿Qué he hecho desde la  última reunión de sincronización para ayudar al equipo a cumplir su objetivo? | | | ¿Qué voy a hacer a partir  de este momento para ayudar  al equipo a cumplir su objetivo? | | | | ¿Qué impedimentos tengo  o voy a tener que nos impidan  conseguir nuestro objetivo? | | |  |
|  |  |
|  | | | |  | | | |  | | | |
|  | | | |  | | | |  | | | |
|  | | | |  | | | |  | | | |
|  | | | |  | | | |  | | | |
|  | | | |  | | | |  | | | |
|  | | | |  | | | |  | | | |
|  | | | |  | | | |  | | | |
|  | | | |  | | | |  | | | |
|  | | | |  | | | |  | | | |
|  | | | |  | | | |  | | | |
|  | | | |  | | | |  | | | |
|  | | | |  | | | |  | | | |

**DIAGRAMA DE GANTT DE # SRINT BACKLOG #1\_SEM\_1**.

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  | **TOTAL DE SEMANAS 2** | | | | **39** |
| Elemento de trabajo pendiente | Puntos de historia | Responsable | Estimado original | SEMANA 1 | | SEMANA 2 | | HRS POR HISTORIA |
| **ID** PINICIO-01-DALI-LOG **de la historia #1**  Esqueleto web | | | | | | | | **18** |
| Tarea: **Diseño de Layout.** | Diseño general y modelo de página de inicio. Espacios y lugares de información. | Diseñador web y forntend. | 4 hrs. | 2 | 2 |  |  |  |
|  |
| Tarea: D**efinir lenguajes de programación.** | Definir lenguajes de programación básica como HTML, CSS, JAVASCRIPT, y framework. | Programador forntend. | 2hrs. | 2 |  |  |  |  |
| Tarea: **Esquema general de página.** | Se presenta modelo general de página de inicio conforme al 85% de semejanza a la realidad | Diseñador gráfico y forntend. | 8hrs. |  | 4 | 2 | 2 |  |
|  |
| Tarea: **Definir Modelo Responsive web Desing.** | Definir modelo de estructura general de menú. | Diseñador web y forntend. | 4hrs. |  |  |  | 4 |  |
|  |
| **ID**  PINICIO-06-DALI-LOG **de la historia #6 Tipografía** | | | | | | | | **4** |  |
| Tarea modelo de tipografías | Se coordinan equipo de desarrollo y diseño para generar modelo de tipografías en capas. | Diseñador gráfico, programador forntend | 2hr | 2 |  |  |  |  |  |
| Tarea generación de layout de tipografías usadas para estandarización de proceso. | Se genera Layout de tipografías para futuras páginas o modificaciones. | Diseñador gráfico, programador forntend. | 2hr | 2 |  |  |  |  |
| **ID**  PINICIO-08-DALI-LOG **de la historia #8 Publicidad** | | | | | | | | **6** |  |
| Tarea diseñar plantilla de SKU de oportunidad para futuros cambios rápidos | Diseño de lugar y espacio de SKU de oportunidad. | Diseñador gráfico y programador forntend. | 2hr |  |  | 2 |  |  |  |
| Tarea definir lugar y espacios disponibles para banner´s. cantidad de espacios a usar | Definir lugar banner de publicidad y patrocinadores externos | Diseñador gráfico y MKT team | 2hr |  | 2 |  |  |  |
| Tarea en caso de requerir definir espacios para publicidad externa. | Definir cantidad de sku publicados y espacios en modelo de cajas estándar | Diseñador gráfico, mktteam programador forntend. | 2hr |  | 2 |  |  |  |
| **ID**  PINICIO-09-DALI-LOG **de la historia #9**  Navegación | | | | | | | | **7** |  |
| Tarea definir tipos de menú a usar | Se define bosquejo de estructura menús de navegación por modelo o tipo de diseño o tamaño. | Diseñador gráfico y programador forntend. | 2hr |  | 2 |  |  |  |  |
| Tarea contenida de menú, Inicio, sku, promociones, etc. | Se define formato y contenidos de menús de navegación. | Diseñador gráfico y programador forntend. | 2hr | 2 |  |  |  |  |
| Tarea presentar diseño de pruebas de usabilidad | Presentación de menús y pruebas de funcionalidad UX, UI | MKT, diseñador gráfico, forntend, diseñador UX, UI | 3hr |  | 3 |  |  |  |
| **ID**  PINICIO-11-DALI-LOG **de la historia #11**  Diseño de articule para clientes y comentarios | | | | | | | | **4** |  |
| Tarea diseño de articule para comentarios diseño básico de caja de comentarios y caracteres a usar modelos de comentarios general | Diseño de caja de comentarios, como se presentará en página. | Diseñador gráfico, forntend, diseñador UX. | 2hr |  | 2 |  |  |  |  |
| Tarea diseño básico de registro de clientes. | Diseño de PLANTILLA de registro de ctes. Es decir, NOMBRE, CIUDAD, EMAIL, CIUDAD, ETC. | Diseñador gráfico, forntend, diseñador UX. | 2hr |  | 2 |  |  |  |

**TARJETAS HISTORIA DE USUARIO.**

**ID**  PINICIO-08-DALI-LOG **de la historia #8 Publicidad**

Se necesita desarrollar Banner´s de publicidad buscando colocar los sku de oportunidad.

**COMO** usuario del sistema

**QUIERO** ver una página sin invasión de publicidad y anuncios pagados ya que es muy molesto.

**PARA** esto me ayuda a permanecer más tiempo conectado en lo que de verdad me interesa saber de la página así como administrar mejor mi tiempo.

CONDICIONES:

\*Diseño de lugar y espacio de SKU de oportunidad.

\*Definir lugar banner de publicidad y patrocinadores externos

\*Definir cantidad de sku publicados y espacios en modelo de cajas estándar.

**ID**  PINICIO-06-DALI-LOG **de la historia #6 Tipografía.**

Se necesita desarrollar Diseño de tipografía y estilos con la finalidad de estandarizar diseños y generar identidad de marca**.**

**COMO** usuario del sistema

**QUIERO** leer una página de forma fluida y sin problemas de entendimiento por parte del tipo de letra, esto

**PARA** ayudara a que las personas que accedamos a la página no tengamos problemas para entender el mensaje

CONDICIONES:

\* Se coordinan equipo de desarrollo y diseño para generar modelo de tipografías que sean comunes y de fácil entendimiento para los usuarios.

\*Evitar tipografías complicadas y sin contraste de fondo.

**ID** PINICIO-01-DALI-LOG **de la historia #1**  Esqueleto web.

Se necesita desarrollar Prototipo y esquema general, con la finalidad de generar estándares de diseño y funcionalidad UX-UI

**COMO** usuario del sistema

**QUIERO** ver una página accesible y fácil de entender en cuestión de los espacios.

**PARA** navegar de forma más dinámica y fluida en la página de internet.

CONDICIONES:

\* Se debe crear un Diseño general y modelo principal de página de inicio. Además de deberán definir Espacios y lugares de información.

\* Se deberá Definir lenguajes de programación básica como html, css, JavaScripts, y framework.

\* Se deberá hacer bosquejos y maquetas de la página web presentando el modelo de la página de inicio, como es que debería de quedar según lo solicitado.

\* Definir modelo de estructura general de menú, que es lo que deberá decir el menú principal que link deberá de tener.

**ID**  PINICIO-11-DALI-LOG **de la historia #11**

Se necesita desarrollar “Article” de comentarios y contacto de ctes. y usuarios con la finalidad de obtener feedback de ctes. y usuarios

**COMO** usuario del sistema

**QUIERO** poder dejar mi comentario sobre mi experiencia de usuario en la página, así como recomendaciones, felicitaciones u otro comentario que quiera realizar.

**PARA** que los diseñadores y programadores de la página puedan mejorar la experiencia de usuario.

CONDICIONES:

\* Diseño de caja de comentarios, como se presentará en página.

**ID PINICIO-09-DALI-LOG de la historia #9 Navegación**

Se necesita desarrollar Diseño de Menús de navegación con la finalidad de generar estándares de diseño y funcionalidad UX-UI

**COMO** usuario del sistema

**QUIERO** ver y usar menús dinámicos y de fácil localización para ubicar de forma más rápida y directa lo que busco en la página.

**PARA** navegar de forma más dinámica y fluida en la página de internet.

CONDICIONES:

\* Se define bosquejo de estructura menús de navegación por modelo o tipo de diseño o tamaño.

\*Se define formato y contenidos de menús de navegación.

\*Presentación de menús y pruebas de funcionalidad UX, UI.

**PLANNING POKER**

**Serie de Fibonacci.**

**0 , 1 , 1 , 2 , 3 , 5 , 8 , 13 , 21 , 34 , 55 , 89 , 144 , 233 .**

**3**

**ID** PINICIO-01-DALI-LOG **de la historia #1**  Esqueleto web.

Se necesita desarrollar Prototipo y esquema general, con la finalidad de generar estándares de diseño y funcionalidad UX-UI

**COMO** usuario del sistema

**QUIERO** ver una página accesible y fácil de entender en cuestión de los espacios.

**PARA** navegar de forma mas dinámica y fluida en la página de internet.

CONDICIONES:

\* Se debe crear un Diseño general y modelo principal de página de inicio. además de deberán definir Espacios y lugares de información.

\* Se deberá Definir lenguajes de programación básica como html, css, JavaScripts, y framework.

\* Se deberá hacer bosquejos y maquetas de la página web presentando el modelo de la página de inicio, como es que debería de quedar según lo solicitado.

\* Definir modelo de estructura general de menú, que es lo que deberá decir el menú principal que link deberá de tener.

**5**

**ID**  PINICIO-06-DALI-LOG **de la historia #6 Tipografía.**

Se necesita desarrollar Diseño de tipografía y estilos con la finalidad de estandarizar diseños y generar identidad de marca **.**

**COMO** usuario del sistema

**QUIERO** leer una página de forma fluida y sin problemas de entendimiento por parte del tipo de letra, esto

**PARA** ayudara a que las personas que accedamos a la pagina no tengamos problemas para entender el mensaje

CONDICIONES:

\* Se coordinan equipo de desarrollo y diseño para generar modelo de tipografías que sean comunes y de fácil entendimiento para los usuarios.

\*Evitar tipografías complicadas y sin contraste de fondo.

**21**

**ID**  PINICIO-08-DALI-LOG **de la historia #8 Publicidad**

Se necesita desarrollar Banner´s de publicidad buscando colocar los sku de oportunidad.

**COMO** usuario del sistema

**QUIERO** ver una página sin invasión de publicidad y anuncios pagados ya que es muy molesto.

**PARA** esto me ayuda a permanecer más tiempo conectado en lo que de verdad me interesa saber de la pagina así como administrar mejor mi tiempo.

CONDICIONES:

\*Diseño de lugar y espacio de SKU de oportunidad.

\*Definir lugar banner de publicidad y patrocinadores externos

\*Definir cantidad de sku publicados y espacios en modelo de cajas estándar.

**8**

**ID PINICIO-09-DALI-LOG de la historia #9 Navegación**

Se necesita desarrollar Diseño de Menús de navegación con la finalidad de generar estándares de diseño y funcionalidad UX-UI

**COMO** usuario del sistema

**QUIERO** ver y usar menús dinámicos y de fácil localización para ubicar de forma mas rápida y directa lo que busco en la pagina.

**PARA** navegar de forma mas dinámica y fluida en la página de internet.

CONDICIONES:

\* Se define bosquejo de estructura menús de navegación por modelo o tipo de diseño o tamaño.

\*Se define formato y contenidos de menús de navegación.

\*Presentación de menús y pruebas de funcionalidad UX, UI.

**55**

**ID**  PINICIO-11-DALI-LOG **de la historia #11**

Se necesita desarrollar “Article” de comentarios y contacto de ctes. y usuarios con la finalidad de obtener feedback de ctes. y usuarios

**COMO** usuario del sistema

**QUIERO** poder dejar mi comentario sobre mi experiencia de usuario en la página, así como recomendaciones, felicitaciones u otro comentario que quiera realizar.

**PARA** que los diseñadores y programadores de la pagina puedan mejorar la experiencia de usuario.

CONDICIONES:

\* Diseño de caja de comentarios, como se presentará en página.

**REFERENCIAS**

**1.-** NO SE ESPECIFICA EL AUTOR DE PLANTILLAS NI DE PAGINAS.. (01-2020). Las mejores plantillas de Excel para la gestión ágil de proyectos. 04-03-2021, de SMARTSHEET.COM Sitio web: https://es.smartsheet.com/agile-project-management-excel-templates

**2.-** No DEFINE AUTOR. (6 ABRIL DEL 2018). Ejemplo de Product Backlog (Taller Mecanico). 04-03-2021, de YOUTUBE CECyT Digital Harbor Sitio web: https://www.youtube.com/watch?v=hIPHROMebRs

**3.-** JorgeRuizAgile. (11-08-2018). El Product Backlog de forma sencilla | Scrum. 04-03-2021, de YOUTUBE El Product Backlog de forma sencilla | Scrum Sitio web: https://www.youtube.com/watch?v=JuIVHk1wvcw

**4.-** Ágil Es - Por Cris Rúa. (03-03-2018). ¿Qué es SCRUM? ✅ Conoce sus eventos, roles y artefactos. 041-03-2021, de YOUTUBE ¿Qué es SCRUM? ✅ Conoce sus eventos, roles y artefactos Sitio web: https://www.youtube.com/watch?v=nOlwF3HRrAY

**5.-** Andres Luque . (15-MAY-2016). MX 9+ Artefactos en Scrum. 03-03-2021, de YOUTUBE MX 9+ Artefactos en Scrum Sitio web: https://www.youtube.com/watch?v=eIoyIoKa7IE