

Actividades de la clase anterior

Alumno: Yunuen Portes Ramirez

Actividad realizada: Documentación y evaluación de requisitos

Descripción de la actividad:

Durante las sesiones realice la documentación de los papeles que tendrá cada participante del equipo, en excel hice una lista de las tareas principales y por último basándose en la lista de los requerimientos marque si estos eran apto para los objetivos del proyecto y si lo eran me aseguraba de pensar en cómo se van a testear a futuro, explicándoles brevemente como comentarios.

Resultado de la actividad:

- Evidencia de lo realizado en las sesiones.
- Aseguramiento de los roles de cada individuo.
- Lista de las actividades básicas a seguir.
- Requisitos listos con su manera de testear a futuro.

Observaciones:

Esta actividad contribuyó a la información y comprensión de los roles, los objetivos, los requerimientos y las pruebas. Así mismo ya se cuenta con evidencias.

Alumno: Juan Carlos Ramos

Actividad realizada: definición de la arquitectura y diseño inicial de la aplicación web Otaklar

Descripción de la actividad:

Durante la sesión de clase, me encargue de establecer la arquitectura técnica del proyecto. Decidí que la aplicación será desarrollada como una aplicación web con diseño responsivo, garantizando su correcta visualización y operatividad en distintos dispositivos como teléfonos, tablets y computadoras.

Además, definí que el sistema utilizará una arquitectura monolítica con MySQL como gestor de base de datos, asegurando un entorno estable y centralizado para la administración de información.

Resultado de la actividad:

- Definición de la arquitectura de la aplicación está siendo monolítica y en MySQL.
- Establecimiento del enfoque responsivo para garantizar la compatibilidad con múltiples dispositivos
- Creación de un boceto inicial del diseño de la plataforma

Observaciones:

La actividad proporciona las bases técnicas y estructurales para el desarrollo del proyecto. Aunque aún quedan funcionalidades pendientes por implementar, estas decisiones permiten a los demás integrantes avanzar con un marco de referencia claro y coherente.

Alumno: Carlos González

Actividad realizada: Búsqueda y selección de efectos de sonido (SFX) para la aplicación en desarrollo

Descripción de la actividad:

Durante la sesión de clase, realicé una búsqueda exhaustiva de efectos de sonido (SFX) adecuados para nuestra aplicación. Revisé varias fuentes en línea, evaluando la calidad y relevancia de los archivos de audio según las necesidades del proyecto.

Posteriormente, seleccioné cuidadosamente un conjunto reducido de efectos que consideré más adecuados para integrar en la aplicación, asegurando que fueran libres de derechos o compatibles con nuestro proyecto.

Finalmente, organicé y guardé los archivos seleccionados en una carpeta compartida en Google Drive, para que todo el equipo pueda acceder a ellos fácilmente y utilizarlos en el desarrollo de la app.

Resultado de la actividad:

- Búsqueda y revisión de múltiples fuentes de SFX.
- Selección de los mejores efectos para el proyecto.
- Organización y almacenamiento en Drive para uso del equipo.

Observaciones:

Esta actividad contribuyó a optimizar el flujo de trabajo del equipo, asegurando que contemos con recursos de audio de calidad listos para implementar en la aplicación.

Alumno: Emilio Gonzalez Rosete

Actividad realizada: Registro de los impedimentos y complicaciones hasta el momento

Descripción de la actividad: En la clase pasada fui viendo y platicando con los compañeros del equipo para que me dijeran que complicaciones habían llegado a tener a la hora de hacer cada quien sus actividades o que los podía haber atrasado un poco en lo que hemos ido trabajando, las anote y también anote la manera en que se solucionaron.

Resultado: Llevar un registro de que nos ha podido ir atrasando y poder encontrarle una solución a cada problema.

Observaciones: Sirvió para poder ver que nos ha estado fallando, en que nos hace falta ponernos de acuerdo y poder tener un registro más ordenado de todo lo que puede pasar en general con las decisiones que se toman.

Alumno: Juan Pablo Ramos Escalona

Actividad realizada: Se me encargó el desarrollo de una plantilla genérica de Bootstrap para la página principal. Esta plantilla tiene contenido dummy para que después, en el futuro, esta plantilla se editará con el contenido proporcionado por el arquitecto Juan Carlos Ramos de acuerdo a su arquitectura.

Resultado: subí los recursos web a un PaaS llamado Netlify para obtener un dominio personalizable visible para todo el mundo.

Observaciones: la página tiene buena estética visual y tiene contenido básico informativo del servicio a vender.

Alumno: Diego Castillo Salazar

Actividad realizada: Requisitos Funcionales y No funcionales

Descripción de la actividad:

Durante la actividad realice las características en específico funcionales y no funcionales que la plataforma debe ofrecer a los usuarios así como una medición de campo y ver cómo nos podemos diferenciar de la demás competencia, identificando problemáticas en común de nuestro Cliente (UCQ).

Resultado de la actividad:

- **Gestión de Usuarios y Roles:**
- **Autenticación de Usuarios**
- **Gestión de Clases y Videoconferencias:**
- **Seguridad y Conectividad**
- **Usabilidad y Rendimiento**
- **Restricciones de Acceso**
- **Internacionalización**

Observaciones:

Discusión con el equipo para definir de manera correcta y estar todos de acuerdo con lo que se le entregará al cliente

Actividades de la clase actual

Al ser todos desarrolladores, nos dedicamos a la creación del siguiente sitio base:

Página Principal ([index.html](#))

Esta página sirve como el punto de entrada a la aplicación, proporcionando una introducción, detalles de precios, y enlaces de navegación esenciales.

1. Sección de Inicio (Introducción)

Objetivo: Informar al usuario sobre la aplicación de manera concisa y atractiva. **Contenido:**

1. **Título y Descripción:** Una introducción clara y breve sobre qué hace la aplicación y cuál es su valor principal.
2. **Video Demostrativo:** Un elemento visual (preferiblemente un video incrustado) que muestre un resumen de las funcionalidades clave de la aplicación en acción.

2. Sección de Planes de Suscripción

Objetivo: Presentar las opciones de servicio (Gratis, Plus y Ultra) y motivar la conversión a planes de pago. Estructura: Debe mostrar al menos tres tarjetas o bloques comparativos.

Detalle de Planes: Aún no se ha definido el contenido y las características específicas de cada plan, pero los niveles disponibles son:

1. **Plan Gratis**
2. **Plan Plus** (Este debe indicar una **Oferta del 20%** en el precio).
3. **Plan Ultra**

3. Navegación y Autenticación

Objetivo: Permitir al usuario iniciar sesión o registrarse. **Elemento:** Un botón o enlace destacado que dirija al usuario a la página de autenticación ([login.html](#)).

4. Sección 'Sobre Nosotros'

Objetivo: Generar confianza y transparencia mostrando el equipo detrás de la aplicación.

Estructura: Una sección con seis perfiles de contacto. **Contenido por Perfil:**

1. **Nombre Completo** de la persona.
2. **Rol** en la empresa (opcional, pero recomendado).
3. **Imagen o Avatar** del contacto.