

INFORME

SPRINT 4

COMPUTERTIS

EUIPO: Alfa A

3ª Programación

Gloria Guadalupe Gomez Munguía

OBJETIVO DEL CUARTO SPRINT

En el Sprint 4, el equipo de desarrollo de computertis se enfocará en crear una galería de imágenes con temática de computadoras, donde se incluirán 12 imágenes seleccionadas o creadas especialmente para este proyecto. Estas imágenes deberán ser representativas de diferentes aspectos sobre las computadoras. La galería debe ser visualmente atractiva y de fácil navegación para los usuarios.

Se cuenta con una problemática la cuál es que este sprint se llevará a cabo con un plazo de menos tiempo, ya que habrá eventos en la institución y se tendrá que adelantar, lo cual será más difícil para el equipo de desarrollo. Tendrán que trabajar más constante y con responsabilidad para que esto no sea un contratiempo para entregar su trabajo.

El lado positivo es que se llevarán a cabo menos actividades durante este sprint, solo necesitarán una buena organización y comunicación para lograrlo en tiempo y forma.

Además de la galería, se llevará una bitácora de actividades diarias, que documentará el progreso del equipo día a día. Esta bitácora será esencial para registrar tanto los avances como los desafíos que se presenten en cada jornada, asegurando así una comunicación clara y una referencia detallada del trabajo realizado.

Al igual se realizará una tabla sobre todos los errores que se cometieron y detectaron en el código de la página web que se ésta llevando a cabo y se registrara el proceso de como se resolvieron, si fueron difíciles de resolver y conforme a como se fueron desarrollando con el avance del sprint.

Al final el jefe de sprint hará una breve conclusión sobre toda esta experiencia en este plazo del proyecto en la pagina web y la de sus compañeros en el trabajo en equipo.

TRELLO

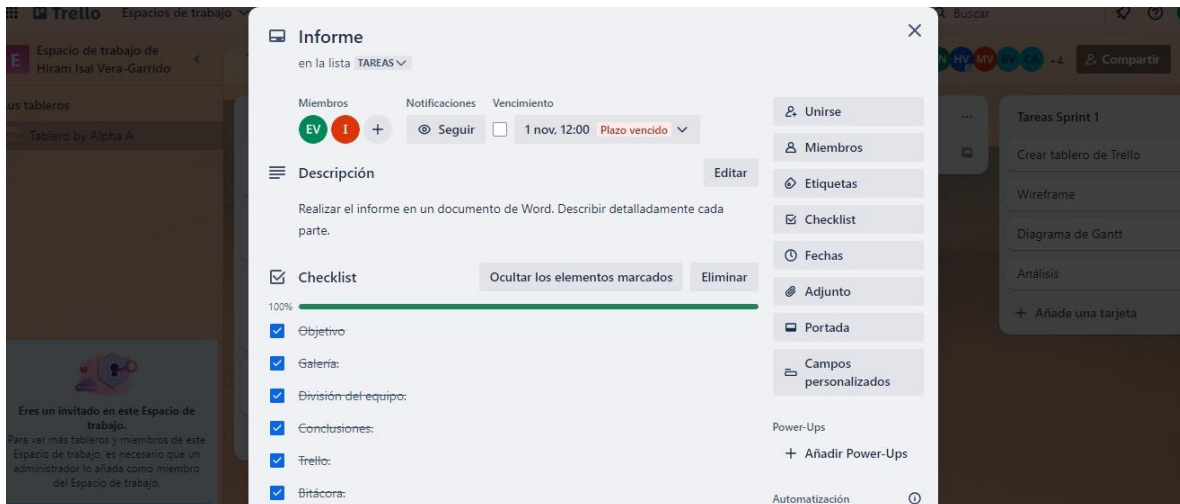
TAREA 1: Trello



La primera tarea en trello a sido asignada a “Emilia Lorena Chávez Villa” para organizar y distribuir las tareas entre los miembros del equipo. Su objetivo es revisar todas las actividades pendientes, asignar responsabilidades de manera equitativa y asegurar que cada miembro tenga claridad sobre sus obligaciones. Emilia utilizará las etiquetas y fechas de vencimiento para facilitar el seguimiento del progreso y promover una comunicación efectiva entre los integrantes del equipo.

La razón de esta decisión fue por que sabe organizar y dejar en claro las actividades para los desarrolladores del proyecto y así nadie tendrá dudas.

TAREA 2: Informe



Siguiente tarea, ha sido designado a Gloria Guadalupe Gomez Munguía” para elaborar el informe completo del sprint. Su responsabilidad incluye compilar todos los datos relevantes sobre el progreso del equipo, los logros alcanzados, avances y los obstáculos enfrentados.

Gloria se encargará de analizar lo que faltaría, resumir los puntos clave y proporcionar recomendaciones para el próximo sprint. Además, deberá asegurarse de que el informe sea claro y conciso, y que se entregue a tiempo para su revisión por parte del equipo y los interesados. Se agrego una checklist sobre lo que tendrá que encargarse para el informe.

Checklist:

- Recopilar datos del sprint
- Analizar rendimiento
- Resumir logros y desafíos
- Redactar el informe
- Revisar y ajustar el contenido
- Entregar el informe final

TAREA 3: Bitácora.

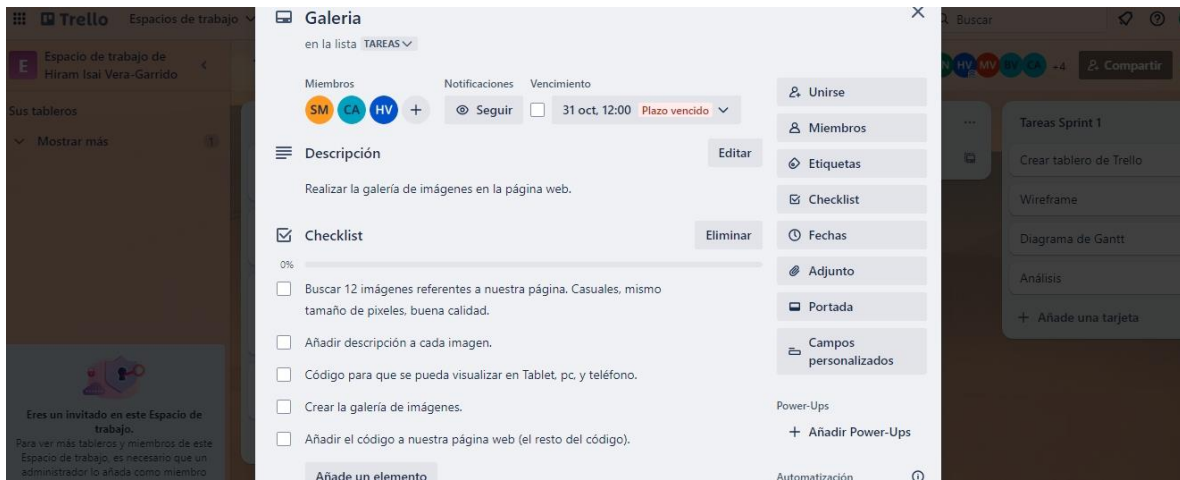


Se abrió una tarea “Bitácora” en la descripción de esta, aparece un apartado donde explica que tendrán que describir detalladamente las actividades, cambios, o lo que realizaran los desarrolladores del proyecto durante cada día durante el plazo que durará el sprint.

En esta tarea se agregaron dos miembros para realizar la bitácora “Bruno Nematini Velazco González” y “Diego Moreno Sanchez” esta decisión se tomó ya que estos miembros del

equipo pueden organizar y hacer todo que se les solicite y en una buena presentación y a l tiempo que se les solicite. Al finalizar se agregó la fecha límite de entrega que sería en 31/10/2024.

TAREA 4: Galería.



En otra tarea que se abrió “Galería” su descripción dice que tendrán que realizar la galería de imágenes para la página web.

Los miembros que se agregaron para esta tarea fueron “Hiram Isai Vera Garrido” y “Sarah Marín Cordero” se eligieron estos miembros ya que se sabe que Isai es bueno en la codificación en HTML y con los diseños de las páginas web y se le facilita mucho, así como Sarah que sería buena para poder aligerar el trabajo del código y que no fuese tan pesado, por lo tanto, esta fue la decisión.

Por último, se agregó una checklist donde les explica lo que tendrán que tener y hacer con el código de la galería.

Checklist:

- Buscar 12 imágenes referentes a nuestra página (casuales, mismo tamaño, buena calidad).
- Añadir su descripción a cada imagen.
- Que se pueda visualizar en pc, Tablet y teléfono.
- Añadir el código a la página web.

BITÁCORA

Martes 29 de octubre.

El equipo inició la repartición de tareas entre sus integrantes, organizándolos en pequeños grupos para abordar las actividades con mayor detalle y eficacia.

Miércoles 30 de octubre.

Los grupos comenzaron a trabajar en las actividades asignadas el día anterior y comenzaron a observar los avances a través del programa. En este día, lograron progresos significativos en la primera parte de la "galería" y en la "tabla de depuración de errores".

Jueves 31 de octubre.

El equipo elaboró el informe del sprint, incorporando las últimas conclusiones y ajustes necesarios para finalizarlo. Además, completaron la segunda "galería" y actualizaron la tabla de depuración de errores, añadiendo más detalles sobre los errores identificados.

Viernes 1 de noviembre

El equipo finalizó la primera "galería" y se preparó para entregar un informe sobre el progreso realizado a lo largo de la semana.

Sábado 2 de noviembre

La segunda galería fue terminada correctamente y después de algunos ajustes se pudo terminar el informe con éxito.

GALERIA

Galería interactiva



Galería estática



Así es como se ve en nuestra pagina web el resultado del código se mostró de manera efectiva, está lindo y si funciona en la página web. Cada elemento se integró bien, logrando una experiencia de usuario clara y sencilla para que pueda lograr observar las opciones de nuestras computadoras :D. Las funcionalidades están operativas y permiten una navegación fluida, lo que facilita que los visitantes encuentren lo que necesitan. En general, el código cumplió con su objetivo y la página se ve y funciona como se esperaba y hasta mucho mejor.

```
<!-- Galería Estática-->
<div class="galeria_estatica" id="gallery">

  <div class="gallery">

    <div class="Fotitos">
      
      <div class="info">
        <h3>MacBook Pro 16</h3>
        <p>Procesador M1 Pro, 16GB RAM, SSD de 512GB. Ideal para programación intensiva y edición multimedia.</p>
      </div>
    </div>

    <div class="Fotitos">
      
      <div class="info">
        <h3>Dell XPS 15</h3>
        <p>Intel Core i7, 16GB RAM, SSD de 1TB. Gran pantalla y potencia para programar sin límites.</p>
      </div>
    </div>

    <div class="Fotitos">
      
      <div class="info">
        <h3>HP Spectre x360</h3>
        <p>Intel Core i7, 16GB RAM, SSD de 512GB. Convertible y ligero, perfecto para desarrolladores en movimiento.</p>
      </div>
    </div>

    <div class="Fotitos">
      
      <div class="info">
        <h3>ThinkPad X1 Carbon</h3>
        <p>Intel Core i7, 16GB RAM, SSD de 512GB. Alta durabilidad y teclado cómodo para largas sesiones de codificación.</p>
      </div>
    </div>

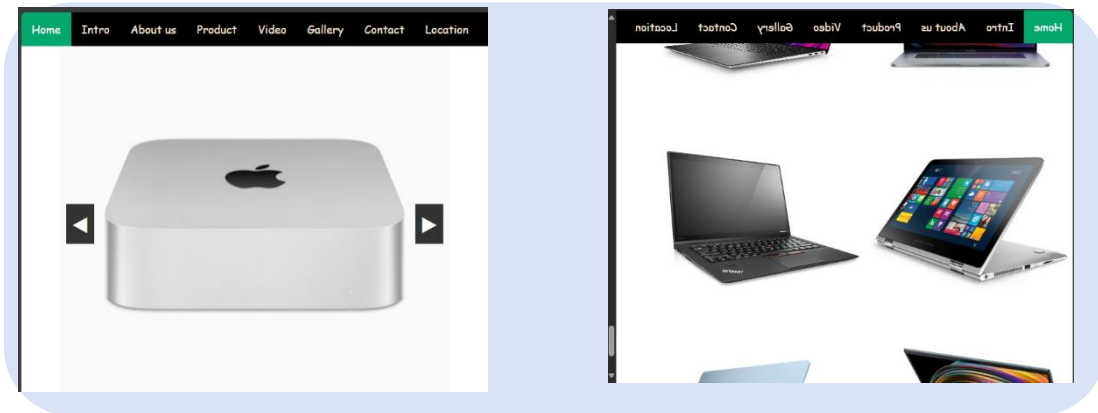
  </div>

</div>
```

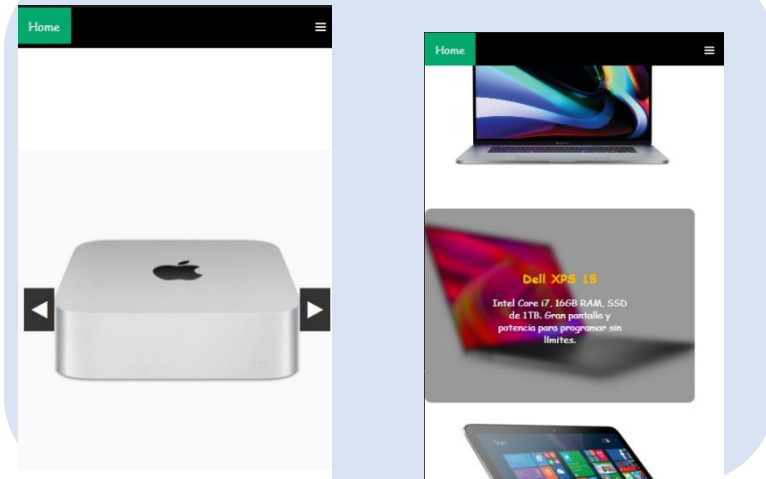

Por otro lado, la galería interactiva proporcionará una experiencia más dinámica, permitiendo a los usuarios explorar el contenido de manera activa. Aquí, los visitantes podrán interactuar con las imágenes, al deslizar las imágenes hacia la derecha.

En conjunto, estas dos galerías ofrecerán un equilibrio entre la estética y la interactividad, satisfaciendo diferentes preferencias de los usuarios, que se vea más linda la página y sea de gran preferencia.

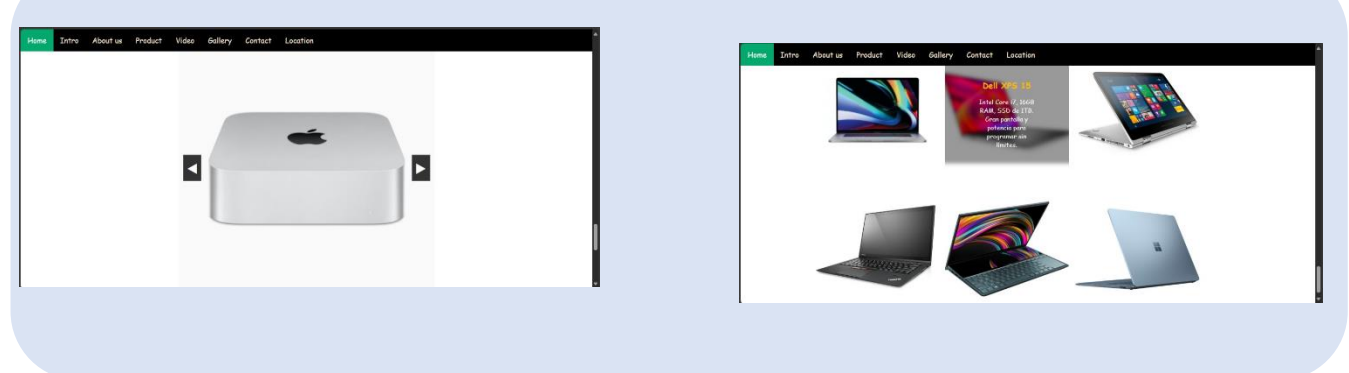
TABLET



CELULAR



COMPUTADORA



DEPURACION DE ERRORES

Error	Descripción	Si	No
Introducción	En el sprint 2 se cambió repentinamente el diseño de introducción, lo que provocó que no se viera del todo bien. Lo que sucedió fue que al momento de agregarle al hero, se usó heigth 240wn, lo que perjudico y agrando la pantalla agarrando una barra inferior para scrollear.		
Hero	Hacer la pantalla más compacta. Al momento de poner la pantalla de la página web más pequeña, los estilos no se adaptaban a la página web a la hora de reducirla, lo que conlleva a que no tengan una buena presentación o un aspecto no muy agradable.		
Galería estática	Al momento de crear la segunda galería, surgió el problema de cómo se pudieran que, al momento de pasar el cursor por encima de la imagen, apareciera texto.		
Sobre Nosotros	Al momento de usar responsive en el apartado de "Sobre Nosotros. Al momento de haber entregado la galería, para hacer revisión, ésta no contaba con la función "responsive" por lo cual se tuvo que añadir consecuentemente, lo cual fue un problema también porque no se sabía cómo hacer que funcione.		
Galería Interactiva	Crear la galería interactiva. Mientras se creaba la primera galería de la página web, se presentó el problema de que, al momento de presionar las flechas, se diera la acción de cambiar la imagen.		

CONCLUSIONES PERSONALES

Quiero comenzar reconociendo que este sprint fue particularmente desafiante, para mí. El tiempo ajustado, sumado a la falta de recursos tecnológicos que tuve, porque no tenía una computadora ni un teléfono para comunicarme con mi equipo desde el hogar, o poder acelerar mi trabajo, creó un ambiente de estrés para mí especialmente, que complicó mi capacidad para entregar el informe a tiempo. Lo que sí aprendí es que estos contratiempos no solo afectaron la dinámica del equipo, sino que también nos recordaron la relevancia de contar con las herramientas necesarias desde el principio.

A partir de esta experiencia, he aprendido que necesito mejorar mucho mi planificación y que tengo que anticiparme a posibles obstáculos en futuros proyectos, aunque fue un comienzo, ojalá tener la oportunidad de tener esta experiencia y ser aún mejor en mi papel de jefe de sprint.

Tuve que fortalecer la comunicación. Mantener informados a todos sobre lo que necesitaba para el informe, pero me fue muy difícil por que solo pude comunicarme por poco tiempo en la escuela, no pude de otra manera.

Lo que sí quiero destacar es que mi equipo trabajo muy bien a pesar del corto tiempo que tuvimos para este sprint, realmente trabajan y dan su máximo rendimiento, me fue de mucha ayuda también para realizar mi trabajo como una jefa novata. A pesar de las circunstancias, su dedicación fue muy buena y valiosa para mí.

Para los próximos Sprints, me gustaría que realicemos un análisis más detallado de los riesgos y mejoremos las problemáticas. Esto no solo por mí, si no para que los problemas que se nos atraviesen puedan ser resueltos y que no tengan mayores repercusiones en nuestro proyecto y a asegurar que nuestros resultados reflejen el potencial del equipo, porque realmente trabajan muy bien.