

UNIVERSIDAD DE BURGOS



Desarrollo de gestor de tareas con metodología
SCRUM



INTEGRANTES

- DAVID ADRIÁN MAGAÑA HERNÁNDEZ - ORADOR Y APOYO VISUAL
- JAIR ANDRÉ IBARRA CAMPA - GESTOR DE PROYECTO
- ANTONIO CÁRDENAS DUARTE - ASISTENTE GENERAL
- FRÁNCICO DEMARCO ESPARZA GARCÍA _ PROGRAMADOR DE FRONTEND
- RAÚL ROBERTO BATISTA PAVÍA - PROGRAMADOR DE BACKEND



CONTENIDO

- 1 Qué se ha construido (demo).
- 2 Cómo se ha trabajado con Scrum.
- 3 Cómo fue evolucionando el producto.
- 4 Qué dificultades han encontrado.
- 5 Qué mejorarían en un siguiente sprint





QUÉ SE HA CONSTRUIDO (DEMO)

Se ha desarrollado una aplicación web de gestión de tareas basada en la metodología Scrum.

La aplicación permite organizar el trabajo mediante un tablero Kanban, facilitando el seguimiento de las tareas a lo largo de los distintos sprints.

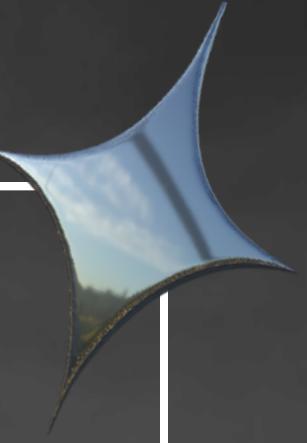
Su objetivo principal es apoyar la organización del equipo y la aplicación práctica de Scrum, más que la complejidad técnica del producto.



PRESENTACION M1



SCRUM



CÓMO SE HA TRABAJADO CON SCRUM

SCRUM



INNOVAR Y CREAR:

Queremos seguir reinventando a la juventud de hoy con diseños únicos.

SER SOSTENIBLES:

Cada prenda debe reflejar nuestro compromiso con el medio ambiente.

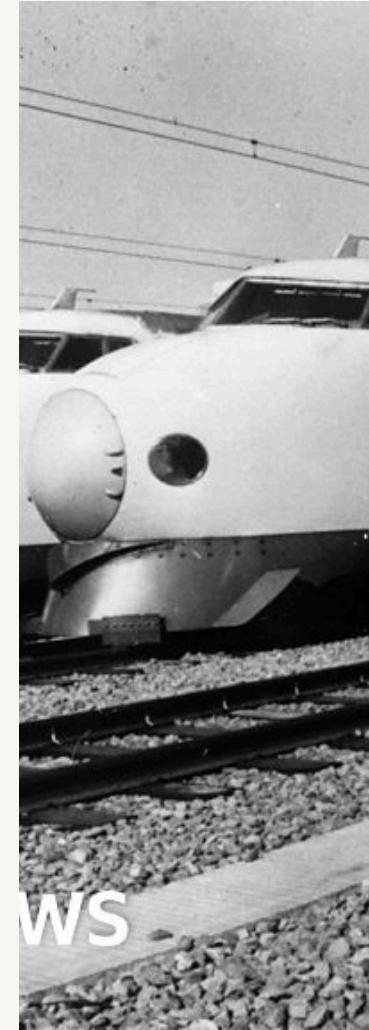
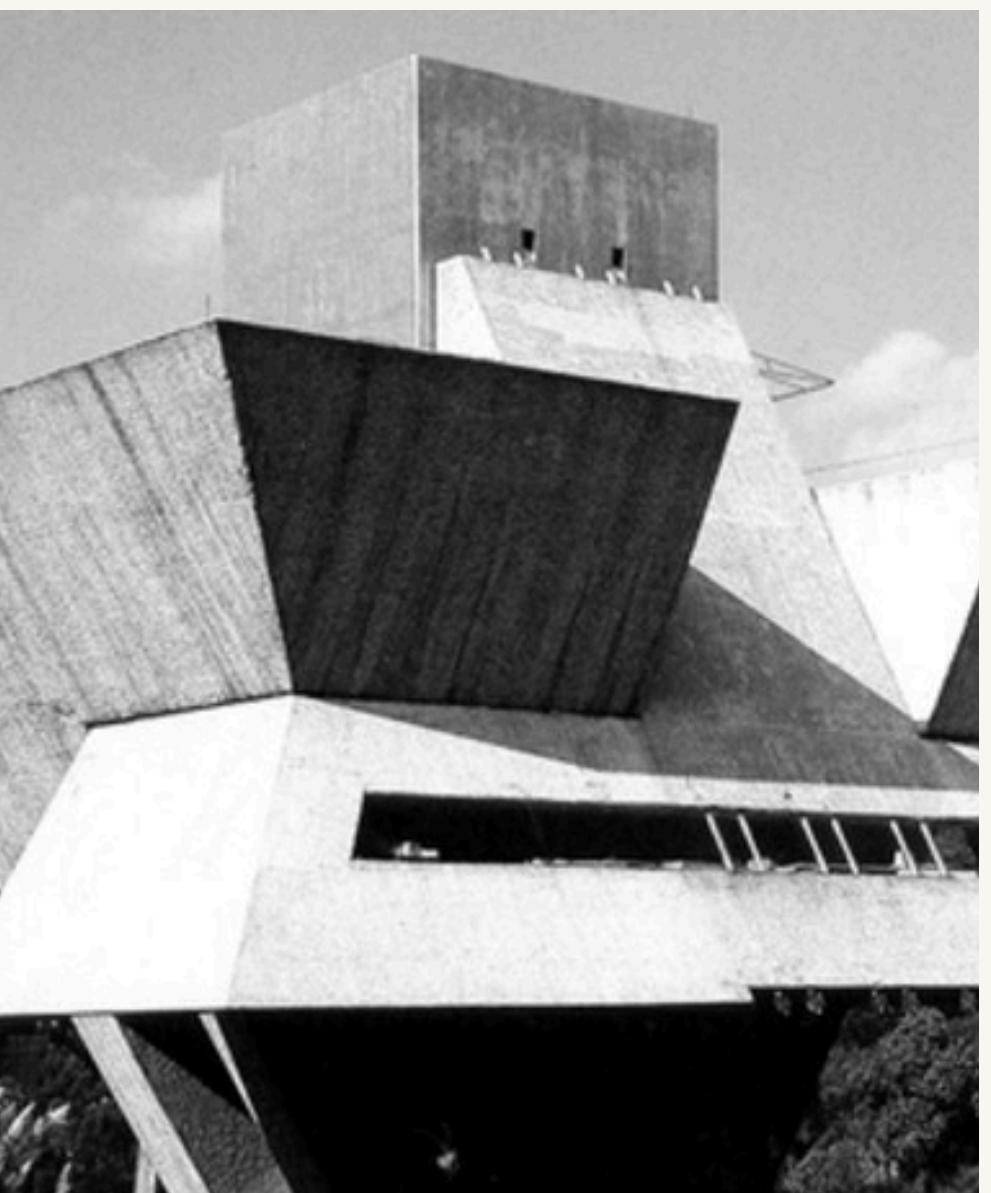
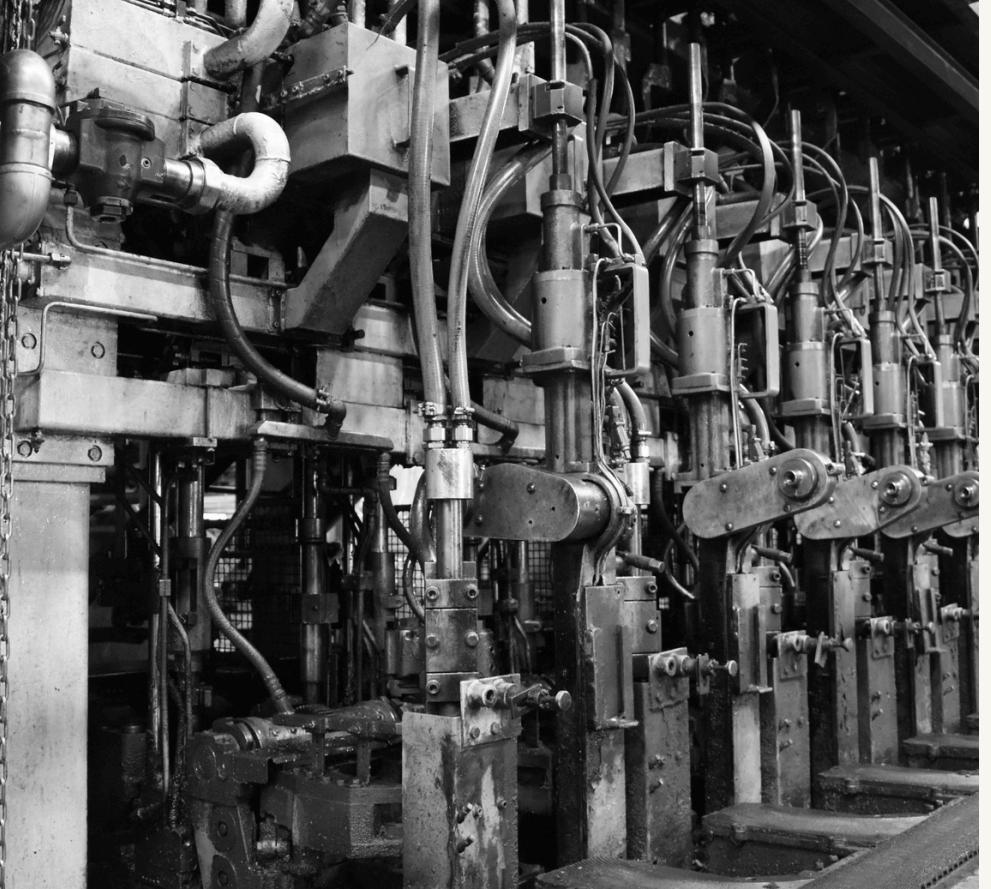
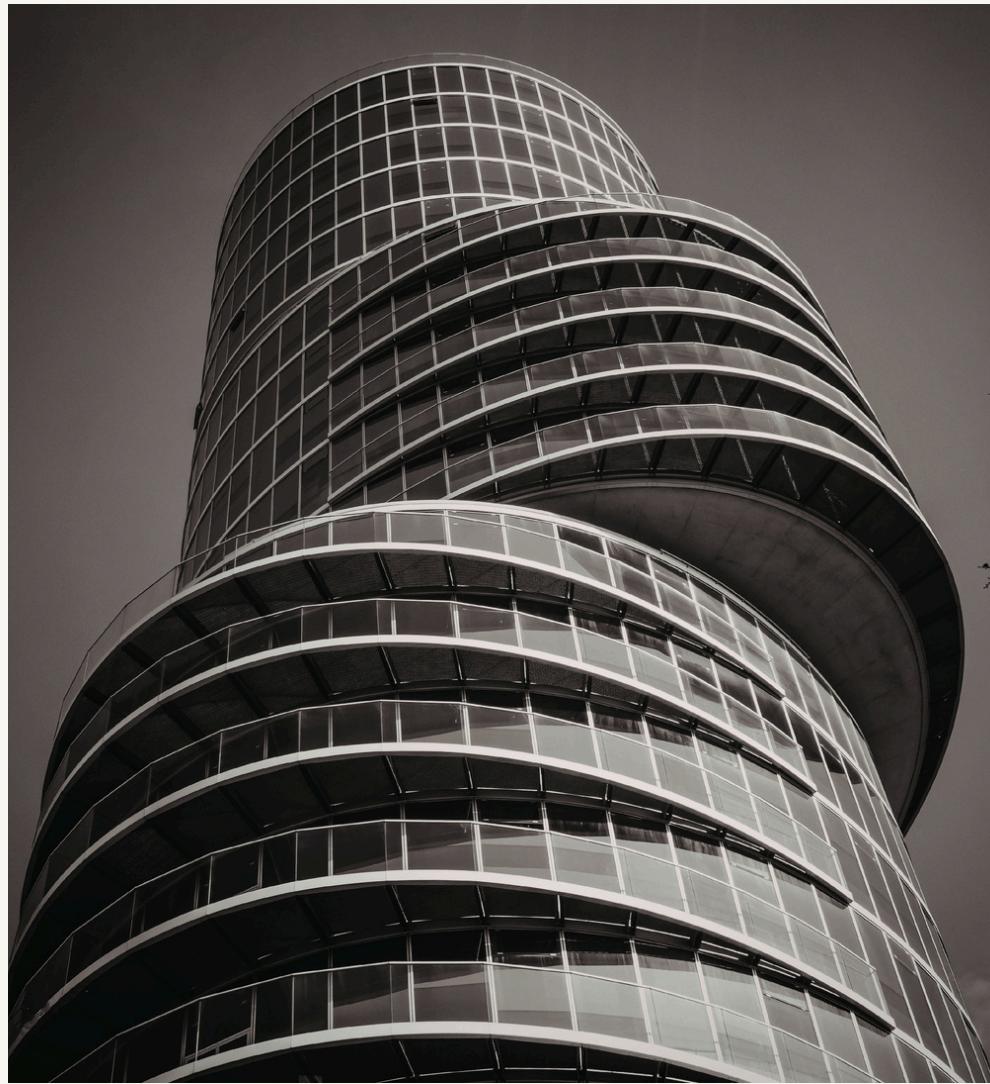
INSPIRAR Y CONECTAR:

Queremos que cada cliente se sienta parte de nuestra historia

SCRUM



UNIVERSIDAD DE BURGOS



CÓMO FUE EVOLUCIONANDO EL PRODUCTO

SCRUM



El proyecto de programación del tablero Kanban fue evolucionando a lo largo de los sprints debido a la constante retroalimentación del cliente. Inicialmente se desarrolló una versión interactiva con movimiento fluido de tareas, sin embargo, no se guardaba el estado de estas al crear nuevas tareas. Posteriormente, se migró a un formato de tabla menos interactivo pero completamente funcional.

Con base en nuevas solicitudes del cliente, se añadieron funciones de exportación e importación de datos, un sistema de usuarios con permisos según rol, el registro del tiempo estimado por tarea y, finalmente, un modo día y modo noche para mejorar la experiencia del usuario.

FASES DE EVOLUCIÓN DE PROYECTO

FASE	DESCRIPCIÓN	FUNCIONALIDADES INCLUIDAS
FASE 1	<i>VERSIÓN INTERACTIVA INICIAL</i>	<i>MOVIMIENTO FLUIDO DE TAREAS ENTRE ESTADOS (SIN PERSISTENCIA DE DATOS)</i>
FASE 2	<i>VERSIÓN FUNCIONAL EN FORMATO TABLA</i>	<i>FORMATO DE TABLA, BOTONES PARA MOVER TAREAS, PERSISTENCIA DEL ESTADO</i>
FASE 3	<i>GESTIÓN DE DATOS (IMPORTAR/EXPORTAR)</i>	<i>DESCARGA E IMPORTACIÓN DE DATOS DEL TABLERO KANBAN</i>
FASE 4	<i>SISTEMA DE USUARIOS Y ROLES</i>	<i>USUARIOS CON TAREAS ASIGNADAS, PERMISOS ESPECIALES PARA PROJECT MANAGER</i>
FASE 5	<i>CONTROL DE TIEMPOS Y MEJORAS VISUALES</i>	<i>REGISTRO DE TIEMPO POR TAREA, MODO DÍA Y MODO NOCHE</i>



QUÉ DIFÍCULTADES HAN ENCONTRADO

Durante el desarrollo del proyecto se presentaron dificultades para mantener un ritmo de trabajo uniforme, ya que el equipo avanzó más rápido de lo previsto en la fase de programación. La planeación inicial no contemplaba un nivel técnico tan alto, lo que provocó que varias fases se completaran de manera acelerada. Esto dio lugar a cambios constantes solicitados por el cliente, obligando a realizar ajustes frecuentes en la planeación del proyecto.

Por otro lado, la documentación y la presentación del proyecto tuvieron que adaptarse continuamente a dichos cambios, ya que el producto se fue ajustando conforme se concluía cada fase. Al finalizar cada etapa, el cliente proporcionaba retroalimentación constante sobre el desarrollo del proyecto, lo que influyó directamente en la evolución y mejora del producto final.

QUÉ MEJORARÍAN EN UN SIGUIENTE SPRINT

EN UN SIGUIENTE SPRINT MEJORARÍAMOS PRINCIPALMENTE LA PLANIFICACIÓN Y DISTRIBUCIÓN DEL TRABAJO, EQUILIBRANDO MEJOR LAS TAREAS ENTRE LOS MIEMBROS DEL EQUIPO PARA EVITAR SOBRECARGAS Y DEMASIADOS ELEMENTOS EN WIP.

TAMBIÉN SE DEFINIRÍAN CON MAYOR CLARIDAD LAS PRIORIDADES Y LOS TIEMPOS DE ENTREGA, ADAPTANDO EL RITMO DEL DESARROLLO AL RESTO DE ÁREAS DEL PROYECTO, COMO DISEÑO Y DOCUMENTACIÓN. ADEMÁS, SE REFORZARÍA LA COMUNICACIÓN INTERNA EN LAS DAILY SCRUMS, PARA ANTICIPAR BLOQUEOS Y COORDINAR MEJOR LOS CAMBIOS RÁPIDOS EN EL PRODUCTO.

POR ÚLTIMO, SE BUSCARÍA LIMITAR EL TRABAJO SIMULTÁNEO Y CERRAR TAREAS ANTES DE INICIAR NUEVAS, APLICANDO DE FORMA MÁS ESTRICTA LOS PRINCIPIOS DE SCRUM Y KANBAN.

SCRUM



UNIVERSIDAD DE BURGOS

CONCLUSION