

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.

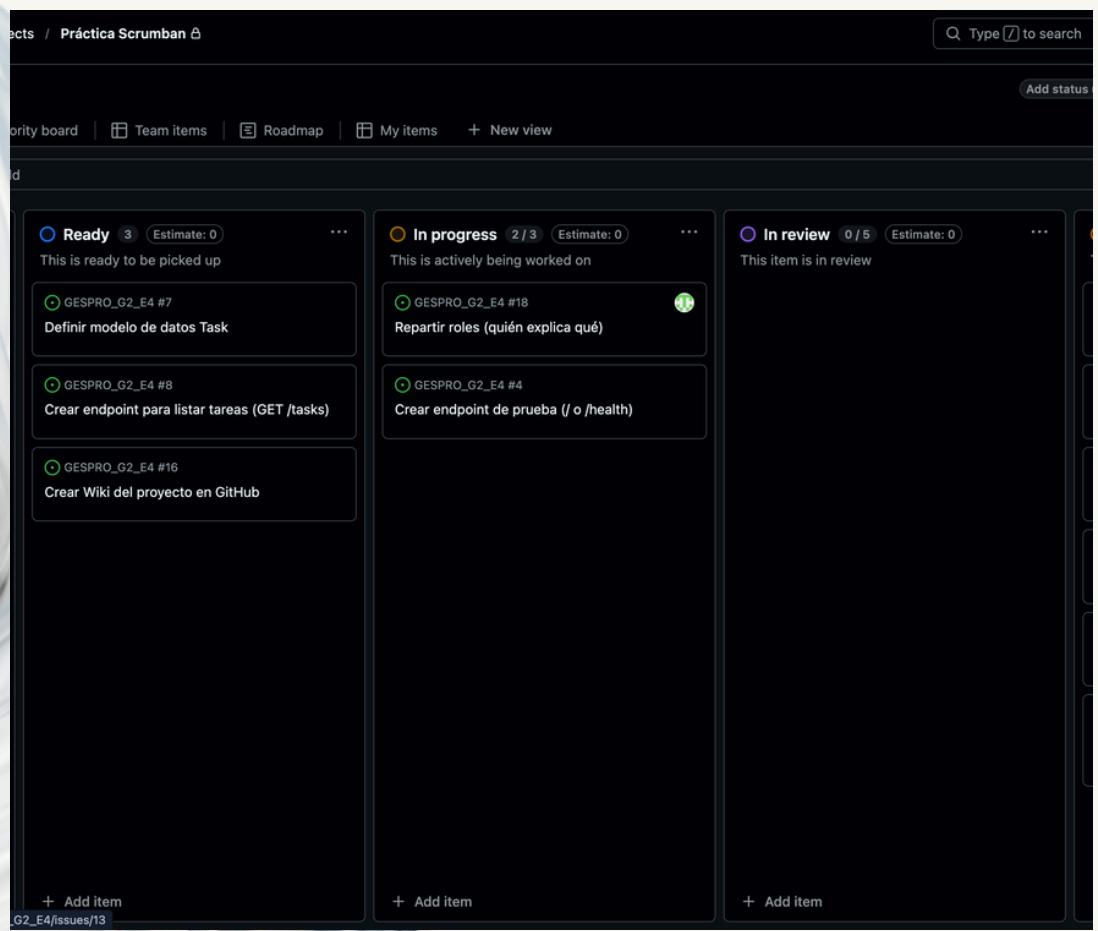
La aplicación permite organizar el trabajo mediante un tablero Kanban, facilitando el seguimiento de las tareas a lo largo de los distintos sprints.

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



CÓMO SE HA TRABAJADO CON SCRUM

SCRUM



TIEMPOS DE TRABAJO TIPO SPRINT

- Bloques de trabajo de 1:15 hr, con juntas intermedias, planeaciones y revisiones. Además de uso de milestones para marcar los sprint

PLANEACIÓN DE ACTIVIDADES

- Planeaciones previas a cada sprint para determinar que actividades se van a realizar

FLUJO DE TRABAJO KANBAN

- Uso de tablero Kanban para visualizar que se está trabajando, que falta y que ha sido terminado

SCRUM



Jair5510 / Projects / Práctica Scrumban

Type to search | Insights | Workflows 7

Add status update | Backlog | Priority board | Team items | Roadmap | My items | New view | Filter by keyword or by field | View

Ready 3 Estimate: 0

This is ready to be picked up

- GESPRO_G2_E4 #7 Definir modelo de datos Task
- GESPRO_G2_E4 #8 Crear endpoint para listar tareas (GET /tasks)
- GESPRO_G2_E4 #16 Crear Wiki del proyecto en GitHub

In progress 2/3 Estimate: 0

This is actively being worked on

- GESPRO_G2_E4 #18 Repartir roles (quién explica qué)
- GESPRO_G2_E4 #4 Crear endpoint de prueba (/ o /health)

In review 0/5 Estimate: 0

This item is in review

Done 6 Estimate: 0

This has been completed

- GESPRO_G2_E4 #2 Crear estructura base del repositorio
- GESPRO_G2_E4 #14 Crear README inicial del proyecto
- GESPRO_G2_E4 #19 Crear backend mínimo
- GESPRO_G2_E4 #17 Definir cómo se hará la demo del Sprint 1
- GESPRO_G2_E4 #5 Configurar frontend mínimo
- GESPRO_G2_E4 #6 Conectar frontend con backend (prueba básica)

+ Add item

https://github.com/Jair5510/GESPRO_G2_E4/issues/13

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 PODRIAMOS MEJORAR LA PLANIFICACION Y DISTRIBUCION DEL TRABAJO, YA QUE EL EQUIPO DE PROGRAMACIÓN FUE EL EJE CENTRAL DEL MÓVIL DEL PROYECTO YA QUE LOS DEMAS EQUIPOS SE ADECUABAN ENTERAMENTE AL AVANZE DE LOS PROGRAMADORES NO SIENDO CONSISTENTE EN LAS HORAS DE TRABAJO EFECTIVO YA QUE EL PRODUCTO SIEMPRE ESTABAN EN CONSTANTE CAMBIO MODIFICANDO TODOS LOS ELEMENTOS DE LOS DEMAS DEPARTAMENTOS CONSTANTEMENTE.

TAMBIEN SE DEFINIRIAN CON MAYOR CLARIADAD LAS PRIORIDADES Y TIEMPOS YA QUE MUCHAS VECES EL EQUIPO DE TRABAJO TENIA CON HUECOS EN LOS QUE NOS TOCABA ESPERAR A QUE LOS PROGRAMADORES TERMINARAN LA FASE TRABAJADA ANTES DE EMPEZAR CON LAS NUEVAS MODIFICACIONES.