



PROYECTO II

ACTIVIDAD PRELIMINAR. RETOMANDO MI PRIMER SPRINT

UNIDAD 3



ASESORA

Armida Griseld vázquez Curiel

Alumno

Marco Antonio Cardoso Ahuatl



Product Owner (PO)

Marco Antonio Cardoso Ahuatl

Miembro del equipo ágil principalmente responsable de maximizar el valor entregado por el equipo al garantizar que el backlog del equipo esté alineado con las necesidades del cliente y de las partes interesadas.

ScrumMaster(SM)

Leonardo Gómez del Río

Facilitador de scrum, un marco ágil ligero que se centra en iteraciones de caja de tiempo llamadas sprints. Actúan como entrenadores para el resto del equipo, o líderes de servicio.

Comprometido con los elementos fundamentales de scrum, pero siguen siendo flexible y abierto a oportunidades para que el equipo mejore sus flujos de trabajo.

Desarrollador

Angel de Jesus Ojeda Gaytan

Responsable de llevar a cabo las tareas del backlog para crear nuevas características del producto.



Sprint 1

Calendario de Reuniones SPRINT 1

Año : 2024

DIA DE REUNIÓN		# Sprint 1	ALIAS	FECHA	RANGO		ETIQUETA	CAMBIO
LUNES	SPRINT 1 CRUD PO	PRODUCT OWNER(PO)		01 SEPTIEMBRE A 10 DE SEPTIEMBRE	PO. ANGEL SM MARCO ANTONIO DEV: LEONARDO	REVISAR SPINT AVANCE SPRINT 1	CAMBIO EN LA INTERFAZ DE USUARIO Y MEJORAR LA FUNCIONALIDAD DE INICIO DE SESIÓN	
MARTES	DESARROLLO DEL PRODUCTO							CAMBIO EN LA POSICION DE BOTONES
MIERCOLES	CAPTURA DE DATOS							ENTRADA DE DATOS DE USUARIO
JUEVES	REVISIÓN Y AJUSTES PRELIMINARES	SCRUM MASTER (SM)		10 SEPTIEMBRE A 20 DE SEPTIEMBRE	PO. LEONARDO SM ANGEL DEV: MARCO ANTONIO	PRESENTAR AJUSTES DE LA PRIMERA REUNIÓN	PRESENTAR MEJORAS DE LA INTERFAZ	
VIERNES	ANALIZAR REQUISITOS DE SISTEMA						OPTIMIZAR RECURSOS DEL SISTEMA.	
SABADO	REVISAR ELEMENTOS UX	DESARROLLADOR		20 SEPTIEMBRE A 30 DE SEPTIEMBRE	PO. MARCO ANTONIO SM LEONARDO DEV: ANGEL	IMPLEMENTAR LOS CAMBIOS PROPUESTOS	HACER MÁS LIGERO EL ARRANQUE DE INICIO DE SESIÓN	
DIA DE REUNIÓN								

Calendario de Reuniones SPRINT 2

DIA DE REUNIÓN	# Sprint 2	ALIAS	FECHA	RANGO	ETIQUETA	CAMBIO
LUNES	SPRINT 2 CRUD SM	DESARROLLADOR	01 OCTUBRE 10 DE OCTUBRE	PO. LEONARDO SM ANGEL DEV: MARCO ANTONIO	INICIAR REVISIONES SPRINT2	SE IMPLEMENTA RECONOCIMIENTO FACIAL PARA ACCESO A APLICACIÓN
MARTES	FACILITAR ACCESO POR MEDIO DE CONTRASEÑA DIGITAL					SE HACEN CAMBIOS EN LA GUIA DE USUARIO
MIERCOLES	REQUISITOS DE ACCESO PARA RECONOCIMIENTO FACIAL					SE REALIZA UN APARTADO SOBRE NORMAS DEL USO DE LA APLICACIÓN
JUEVES	REDACTAR GUIA DE USUARIO	PRODUCT OWNER(PO)	10 OCTUBRE 20 DE OCTUBRE	PO. ANGEL SM LEONARDO DEV: MARCO ANTONIO	INICIAR CAMBIOS SPRINT 2	SE PRESENTAN DERECHOS Y OBLIGACIONES DE LOS USUARIOS
VIERNES	REVISAR QUE LOS DATOS USUARIO SEAN VERIDICOS					ESTABLECIMIENTO DE CONTRATO DE USO
SABADO	SEGUNDA IMPLEMENTACION Y ENTORNO UXD	SCRUM MASTER (SM)	20 OCTUBRE 30 OCTUBRE	PO. ANGEL SM MARCO ANTONIO DEV: LEONARDO	IREALIZAR CAMBIOS SPRINT 2	SEGUNDA IMPLEMENTACIÓN DE ENTORNO UXD
	DIA DE REUNIÓN					

Sprint 3

Calendario de Reuniones SPRINT 3

Periodo 01 -30

Mes : Dicembre

Año : 2024

DIA DE REUNIÓN		# Sprint 3	ALIAS	FECHA	RANGO	ETIQUETA	CAMBIO	
LUNES	SPRINT 3 DESARROLLO	SCRUM MASTER (SM)	DESARROLLADOR	10 DICIEMBRE A 10 DE DICIEMBRE	PO. ANGEL SM MARCO ANTONIO DEV: LEONARDO	OBSERVAR MEJORES DEL SPRINT 3	SE HACEN CAMBIOS EN EL ZOOM DE PANTALLAS SMART PHONE	
MARTES	SE IMPLENTA DISEÑO RESPONSIVO EN DIFERENTES DISPOSITIVOS							SE MEJORA RENDIMIENTO EN UN 10 %
MIERCOLES	PRUEBAS DE FUNCIONALIDAD PRELIMINARES							SE QUITAN ELEMENTOS NO NECESARIOS
JUEVES	AJUSTES	PRODUCT OWNER(PO)		10 DICIEMBRE A 20 DE DICIEMBRE	PO. LEONARDO SM ANGEL DEV: MARCO ANTONIO	PRUEBAS Y AJUSTES DE OPTIMIZACIÓN	SE DEPURA EL SISTEMA	
VIERNES	SEGUNDAS PRUEBAS DE FUNCIONALIDAD							SE HACEN ULTIMOS AJUSTES Y SE PRESENTAN
SABADO	PRUEBAS BETA Y TESTING					20 DICIEMBRE A 30 DE DICIEMBRE	PO. MARCO ANTONIO SM LEONARDO DEV: ANGEL	IMPLEMENTO DE MEJORAS
DIA DE REUNIÓN								

CONCLUSIONES

SE REALIZAN CAMBIOS SUSTANCIALES	Se retoma el sprints anteriores y se analiza desde la perspectiva del responsable del proyecto (Product Owner) EL Scrum master y el desarrollador	PO
SPRINT 1 CAMBIO EN LA PRESENTACIÓN E INTERFAZ	Se calendariza un cronograma de actividades y de seguimiento	
SPRINT 2 PUESTA EN MARCHA DEL DESARROLLO DE LA APLICACIÓN Y AJUSTES OBSERVADOS EN EL SPRINT 1	Se hace cambio de roles para sumergirse en el proyecto desde diferentes ángulos	SM
SPRINT 3 YA CON LOS AJUSTES REALIZADOS DEL SPRINT 1 Y 2 SE EJECUTA EL PROYECTO FISICO	Se ejecuta tareas desde la planeación, desarrollo y ejecución	
	Se presentan los resultados finales a raiz de las mejoras de sprint y backlogs anteriores	DEV

REFERENCIAS

Join Academia. (2015, 28 mayo). Scrum ejemplo práctico de la planeación del sprint [Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=BNCDcGqYNwk>

Andres Luque. (2016, 16 mayo). Ejercicio Product Backlog y sprint Backlog [Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=ySJMHCI-8Uo>

CECyT Digital Harbor. (2018, 6 abril). El sprint backlog [Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=fztgMv5GI8k>

