



ACTIVIDAD INTEGRADORA

UNIDAD 3 Producto Final U3 (Sitio web Pachuca San Marcos)

PROYECO II

Asesora: Deisy Acosta Ham

JUAREZ PRADO, MIGUEL ANGEL

FECHA DE ENTREGA 5 DE NOV/ FECHA DE ENVIO 6 DE NOV

ACTIVIDAD INTEGRADORA UNIDAD 3

FASES DE LOS SPRINT

SPRINT 1

Mientras se desarrolla el proyecto Se solicita por parte del cliente que la pagina tenga los colores azul y blanco como base
Se termina satisfactoriamente sin detalles ni ajustes

SPRINT 2

Se presenta un problema fuerte, los desarrolladores no logran insertar la pagina de pagos en la pagina principal, por lo tanto el sprint tuvo retraso de tiempo de 1 dia Posteriormente se logra solucionar el problema

SPRINT 3

En reunion con el cliente se determina que no es necesario las notificaciones en la plataforma y se eliminaron el ID 4 alias “Alertas de notificaciones” y el ID 5 alias “Notificaciones” por lo tanto tambien se elimina el sprint #4

Como consecuencia se añade un nuevo ID de prioridad BAJA con sus respectivas tareas, quedando como ID 4 alias “redes sociales”, dando un total de 4 ID

Se añade un nuevo sprint (sprint #4) el cual se trabajara con el ID 4 y se crean nuevas tareas: Tarea 1 “se deben insertar vinculos que accedan a las redes sociales”, Tarea 2 “dar diseño atractivo a los vinculos” y tarea 3 “hacer prueba de funcionabilidad de los vinculos”

Se reduce el tiempo para concluir el proyecto pasando de 38 a 27 dias

SPRINT 4

Se da inicio al ultimo sprint (#4)

Se redujo el tiempo de la tarea 1 del sprint #4 pasando de 2 a 1 dia

Se añade una nueva tarea 4 (revision final) al sprint #4 con un tiempo de 2 dias

El sprint #4 tendra una duracion total de 5 dias

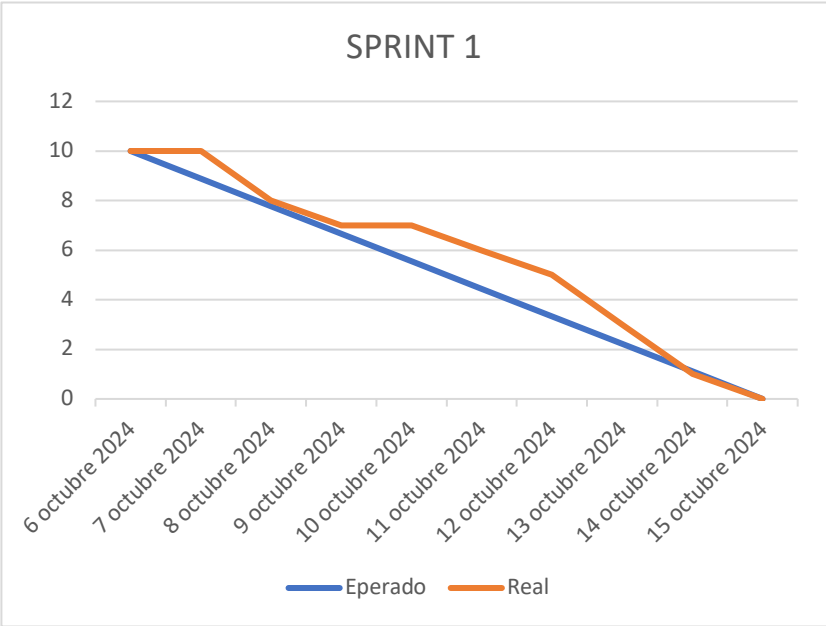
El proyecto general paso de 38 dias que se habian contemplado inicialmente a 28 dias de duracion del proyecto.

LOS SPRINTS GRAFICADOS

SITIO WEB PACHUCA SAN
MARCOS
BURN DOWN CHART
SPRINT 1

FECHA	Eperado	Real	
6 octubre 2024	10	10.0	1.1
7 octubre 2024	8.9	10	
8 octubre 2024	7.8	8	
9 octubre 2024	6.7	7	
10 octubre 2024	5.6	7	
11 octubre 2024	4.4	6	
12 octubre 2024	3.3	5	
13 octubre 2024	2.2	3	
14 octubre 2024	1.1	1	
15 octubre 2024	0.0	0	

GRAFICO DE QUEMADO

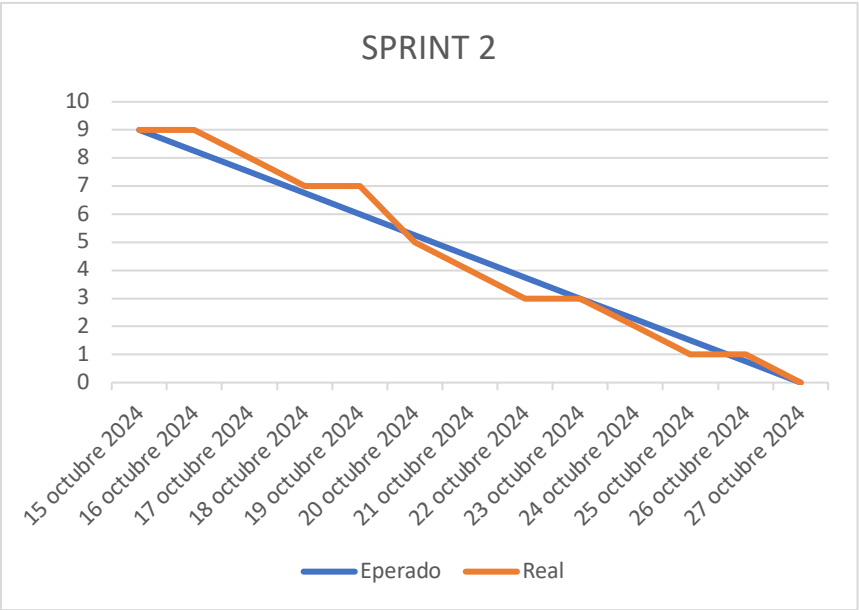


Aquí podemos observar con nuestro grafico de quemado del sprint 1 conforme avanza el desarrollo del sprint podemos observar que se va registrando parcialmente y a buen ritmo, aunque tuvimos en el día 9 y 10 de octubre un mínimo o nulo avance no se pierde el ritmo y cruzamos los “limites” cumpliendo con el sprint sin ningún detalle.

SPRINT 2

FECHA	Eperado	Real	
15 octubre 2024	9	9	0.8
16 octubre 2024	8.3	9	
17 octubre 2024	7.5	8	
18 octubre 2024	6.8	7	
19 octubre 2024	6.0	7	
20 octubre 2024	5.3	5	
21 octubre 2024	4.5	4	
22 octubre 2024	3.8	3	
23 octubre 2024	3.0	3	
24 octubre 2024	2.3	2	
25 octubre 2024	1.5	1	
26 octubre 2024	0.8	1	
27 octubre 2024	0.0	0	

GRAFICO DE QUEMADO



Aquí podemos observar con nuestro grafico de quemado para el sprint 2 que iniciamos con un buen desarrollo del sprint, iniciando de manera correcta el día 18 y 19 de Octubre tuvimos algunos complicaciones por lo tanto no se logro avanzar mucho pero se retomo el buen desarrollo de este sprint, se visualiza un avance hasta el día 21 al 24 aprox tuvimos un avance muy enriquecedor y sin contratiempos concluyendo afortunadamente el sprint 2.

SPRINT 3

FECHA	Eperado	Real
27 octubre 2024	3	3
28 octubre 2024	1.5	1
29 octubre 2024	0.0	0

1.5

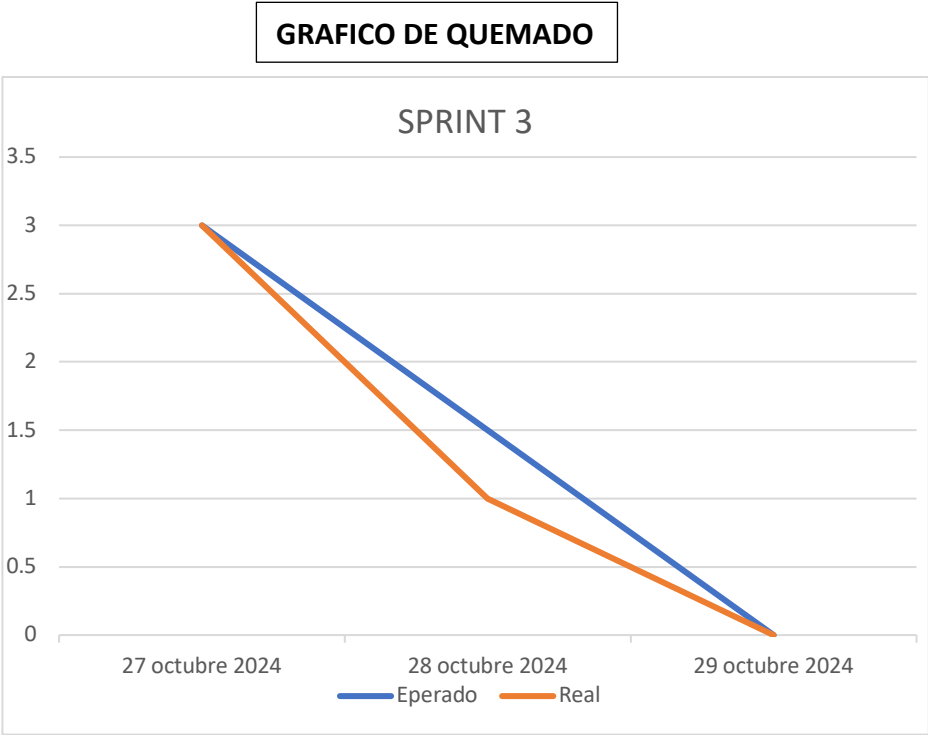
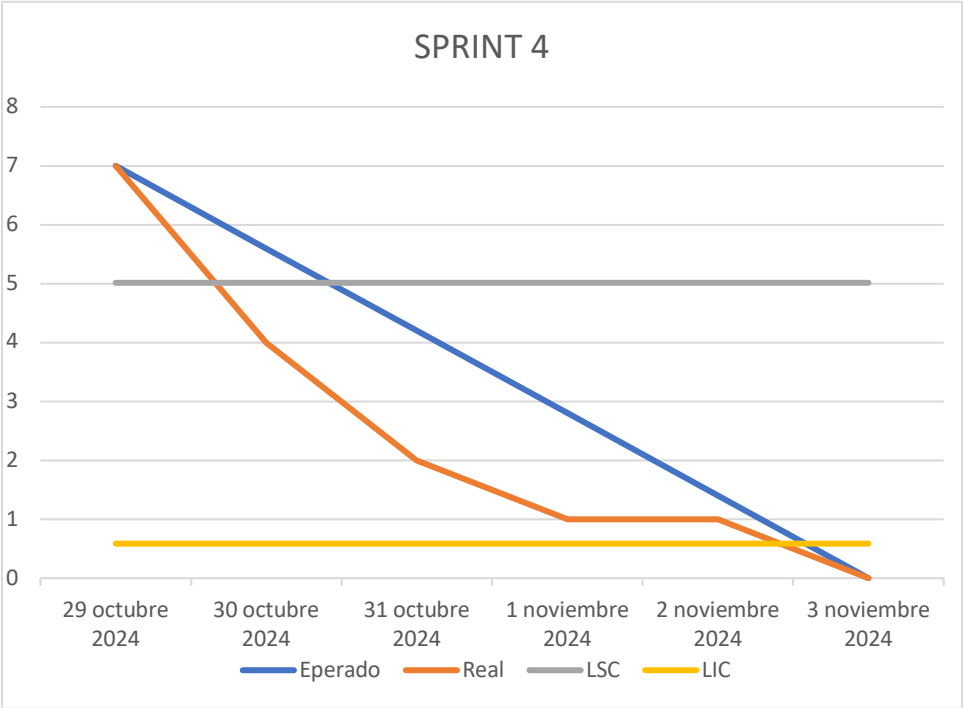


GRAFICO DE CONTROL

SPRINT 4

FECHA	Eperado	Real	Limite Superior de Control	Limite Inferior de Control
29 octubre 2024	7	7	5.01	0.59
30 octubre 2024	5.6	4	5.01	0.59
31 octubre 2024	4.2	2	5.01	0.59
1 noviembre 2024	2.8	1	5.01	0.59
2 noviembre 2024	1.4	1	5.01	0.59
3 noviembre 2024	0.0	0	5.01	0.59



Aquí podemos observar con nuestro **grafico de control** como tenemos marcados los limites tanto superior como inferior, viendo los resultados observamos que estamos por debajo del limite superior de control (LSC) y pero por arriba del limite inferior de control (LIC) dando como resultado un avance progresivo y acorde al trabajo, logrando concluir satisfactoriamente con este sprint

EVIDENCIA DEL FUNCIONAMIENTO DE LOS SPRINT



← → ↻ ⓘ localhost:3000

Panel de control |... <> ? Cómo crear un... Tablero HTML Tutorial Entorno de pruebas SIAU Escolar Curso gratuito de... Bienvenido | Estra... » Todos los favoritos

 **PACHUCA SAN MARCOS** GALERIA COSTOS UNIFORMES PAGOS

"CEFOR PACHUCA SAN MARCOS"



Somos una escuela de futbol, donde tenemos el compromiso de fomentar los valores mas valiosos, como la honestidad, el trabajo en equipo, la lealtad, el compromiso, la disciplina entre muchos mas, nuestro objetivo es claro formar personas de bien y de la mano formar jugadores con futuro

En esta pagina podras encontrar toda nuestra informacion relevante de nuestra escuela como categorias, costos, uniformes, torneos, galeria entre muchas otras cosas mas.

Asi mismo podras conocer a cada uno de nuestros jugadores que integran esta gran escuela, contamos tanto con jugadores como con jugadoras. Podras ver la seccion de niñas donde encontraras galerias de jugadoras, uniformes y mucho mas.

Al fondo de esta pagina podras encontrar todos los medios de contacto que tenemos para que con un solo clic nos digas en que te podemos ayudar y con mucho gusto te atenderemos



Contamos con profesores altamente capacitados, licenciados en cultura fisica y deportes, asi como



Realiza aquí tus pagos seguros

En el apartado de abajo ingresarás los datos de tu tarjeta para realizar el pago, recuerda que los datos proporcionados están protegidos.



Numero de tarjeta:

Fecha de vencimiento:

mm aa

CVV:



[VOLVER A PAGINA PRINCIPAL](#)

BACKLOG

Identificador (ID) de la Historia	Enunciado de la Historia	Alias	Estado	Dimensión / Esfuerzo	Iteración (Sprint)	Prioridad	Comentarios
ID 1	Mi plataforma web de Pachuca San Marcos, contara con un menu desplegable el cual podran ver las notificaciones de pago, de avisos y otros	Plataforma y Menu dentro de la pagina web	Terminando	10 puntos de 10	1er sprint	Alta	Se debe tener en cuenta que el menu debe ser dinamico y muy practico para que el usuario tenga la oportunidad de elegir lo que busca o pretende
ID 2	La plataforma web debera contar con un apartado de realizar pagos en linea de manera segura	Pagos seguros	Terminado	9 puntos de 10	2º sprint	Alta	El sistema a utilizar debe ser practico y visible de manera que el usuario no tenga ningun problema para ubicarlo y hacer uso de el
ID 3	La plataforma debe contar con apartado de comentarios y sugerencias	Espacio de comentarios	Terminado	3 puntos de 10	3er sprint	Media	El usuario tendra la oportunidad de dejar sus comentarios en nuestra plataforma
ID 4	El sitio web debera tener los vinculos a redes sociales.	Redes sociales	En proceo	6 puntos de 10	4º sprint	Baja	El usuario podra acceder a las redes sociales directamente desde el sitio web

SPRINT

Elemento de trabajo pendiente	Puntos de historia	Responsable	Estado	Estimado original	Día 1	Día 2	Día 3	Día 4	Día 5	Revisión del Sprint
ID de la historia #1	10			9 días						
Tarea 1 Creacion de la plataforma con el menu atractivo, con sus respectivos submenus en caso de ser necesario y sus hipervinculos	4	Scrum master y equipo de desarrolladores	Terminado	5 días	3 horas	3 horas	3 horas	2 horas	2 horas	Terminado
Tarea 2 Dar diseño al menu	3	Equipo de desarrolladores	Terminado	2 días	2 horas	2 horas	2 horas	1 hora	1 hora	Terminado
Tarea 3 Integrar imágenes llamativas referentes al futbol	2	Equipo de desarrolladores	Terminado	1 día	2 horas	1 hora	1 hora	1 hora	1 hora	Terminado
Tarea 4 Hacer prueba de funcionamiento y checar que todo funcione en su totalidad	1	Scrum master	Terminado	1 día	1 hora	1 hora	1 hora	1 hora	1 hora	Terminado
ID de la historia #2	9			12 días						
Tarea 1 Integrar en un apartado de la plataforma el sistema de pagos	2	Scrum master y equipo de desarrolladores	Terminado	3 días	3 horas	3 horas	3 horas	2 horas	1 hora	Terminado
Tarea 2 Integrar el sistema para que el usuario pueda agregar sus metodos de pago	3	Scrum master y equipo de desarrolladores	Terminado	4 días	3 horas	3 horas	2 horas	2 horas	1 hora	Terminado

Tarea 3 Integrar la funcion para que los datos que ingresa el usuario sean seguros	3	Scrum master y equipo de desarrolladores	Terminado	4 dias	3 horas	3 horas	2 horas	2 horas	1 hora	Terminado
Tarea 4 Pruebas de funcionabilidad y seguridad	1	Scrum master	Terminado	1 dia	1 hora	1 hora	1 hora	1 hora	1 hora	Terminado
ID de la historia #3	3			2 dias						
Tarea 1 Crear un apartado donde el usuario pueda dejar sus comentrios y sus puntos de vista	2	Equipo de desarrolladores	Terminado	1 dia	2 horas	2 horas	1 hora	1 hora	1 hora	Terminado
Tarea 2 Realizar pruebas de funcionabilidad	1	Scrum master	Terminado	1 dia	1 hora	1 hora	1 hora	1 hora	1 hora	Terminado
ID de la historia #4	7			5 dias						
Tarea 1 Se debe insertar vinculos que accedan a las redes sociales	3	Equipo de desarrolladores	Terminado	1 dias	1 horas	1 horas	1 hora	1 hora	1 hora	Terminado
Tarea 2 Dar diseño atractivo a los vinculos	2	Equipo de desarrolladores	Terminado	1 dia	1 hora	1 hora	1 hora	1 hora	1 hora	Terminado
Tarea 3 Hacer prueba de funcionabilidad de los vinculos	1	Scrum master	Terminado	1 dia	1 hora	1 hora	1 hora	1 hora	1 hora	Terminado
Tarea 4 Revision final	1	Scrum master	Terminado	2 dias	2 horas	2 horas	1 hora	1 hora	1 hora	Terminado
Total	29			28 dias						

CODIGO DE SPRINT ALMACENADO EN GITHUB

- **ACCESO A TRELLO**

<https://trello.com/invite/b/66cffffb0314df903e6acf55/ATTI254c7e273026a7f94fb36e20c6ca73f45AF81E76/apppachucasanmarcos>

- **ACCESO A GITHUB**

https://github.com/Miguelit023/App_Pachuca_SM.git

Referencias de fuentes bibliográficas:

Proyectos de ejemplo – React. (s. f.). React. <https://es.legacy.reactjs.org/community/examples.html>

ConsultoraPMO. (2019, 1 junio). *5 Construyendo un Burn Down Chart con Excel* [Video].
YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=KfouEFARVqg>

DataMaster School. (2014, 14 octubre). *grafica de control - utiliza excel para graficos de control* [Video].
YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=daiRKAGh8fI>