

**Documentación Momento Evaluativo Sprint 3**  
**Grupo de Trabajo Mavericks**

Juan David Osorio Zapata

Julián Andrés Taborda Salazar

Miguel Ángel Herrera López

Pablo Aguirre Zapata

Alan Arias Ruiz

Instituto Tecnológico Metropolitano

Programación de Software:

580304006-8

Miguel Antonio Ojeda Enríquez

Octubre de 2023

## Contenido

Introducción .....	3
Propósito .....	4
Alcance.....	4
Personal Involucrado.....	4
Definiciones y Acrónimos.....	5
Evidencias proceso de desarrollo del proyecto .....	6
Github.....	11
Trello (Historias de Usuario & Retrospectivas) .....	11
Referencias .....	12

## Introducción

Es indispensable saber que, los sistemas de software posibilitan mejoras notables en optimización de procesos de desarrollo y ejecución de diferentes actividades del día a día incluyendo ocio y descanso; Esto se evidencia tanto en ámbitos laborales, académicos y personales, junto con la importancia que tienen los sistemas informáticos y la amplia utilidad que le puede dar cada persona en su entorno. Y en un mundo cada vez más digitalizado, es fundamental tener conocimientos y relacionamientos claros y precisos con los sistemas, permitiendo así, que estos satisfagan las necesidades de los diferentes usuarios, y que responda a los estándares básicos en la calidad de la industria actual; Es igual de importante resaltar la importancia que tiene mantener un espacio de tiempo que permita alejarse de las responsabilidades que abrumen el entorno de cada persona y enfocarse en algo diferente, que a la vez genere una estabilidad y bajos niveles de estrés, como por ejemplo, viendo series o películas variadas mientras comes tus snacks favoritos en compañía de algún ser querido.

En nuestro grupo de trabajo Mavericks, conociendo los estándares básicos para ofrecer una calidad de servicio y de producto bastante optimo, en conjunto con el análisis de las necesidades de los usuarios, estamos comprometidos con la eficiencia, compañía, mejoramiento y compromiso para brindar una calidad del servicio al nivel deseado, por ende, en Mavericks hemos creado una plataforma llamada *AgendarM*, que permita a los usuarios alejarse de las perturbaciones del diario vivir y tener un tiempo de relajación viendo un gran catálogo de series y películas con las mejores valoraciones de la cultura oriental.

## **Propósito**

Ofrecer a la población un sistema de software que les brinde una ayuda y entretenimiento incuestionable a la hora de acceder a un sitio confiable y de calidad, con películas, series y demás animaciones y derivados de la cultura oriental, que se ajuste a los gustos personales de cada uno de nuestros usuarios y ofreciendo un acompañamiento constante.

## **Alcance**

Enfocar a todo el grupo de trabajo de Maveriks, a especializarse en el análisis detallado de las necesidades del cliente enfocado al entretenimiento y ocio, así como, los diferentes elementos necesarios para adaptar nuestro sistema de software a todo tipo de cambios, mejoras o situaciones que pongan a prueba la estabilidad, calidad y el alcance que puede tener nuestra plataforma, adecuándose así, a cualquier problemática de todo tipo de usuarios que se relacionen con el sistema, de modo que, tendrá gran significado para la empresa el priorizar una interfaz intuitiva para el alcance de todos.

## **Personal Involucrado**

Nuestro equipo de trabajo Maveriks continúa especializándose en diversas ramas que permitan ejercer trabajos de calidad y cada vez mejores, esto con el fin de ser capaces de resolver todo tipo de situaciones, en base a esto continuamos ejerciendo profesionalmente, los mismos roles de la metodología ágil de trabajo SCRUM, los cuales recordamos son:

- **Product Owner:** El profesional Pablo Aguirre Zapata, es el responsable de recopilar, analizar y expresar de manera clara los intereses, requisitos y necesidades de los usuarios, desarrolladores y partes involucradas en el sistema; Priorizando siempre un estudio de los elementos más importantes para mejora, planificación o mantenimiento de todo el sistema entorno al proyecto de software. Uno de los roles más importantes de la empresa.
- **SCRUM Master:** El profesional Miguel Ángel Herrera López, es la persona considerada como la voz del equipo de trabajo, es el encargado de asegurarse que todas las metodologías para el desarrollo y mantenimiento del sistema de software respondan correctamente, por ende, su objetivo es analizar y facilitar todo tipo de procesos y conexiones entre los diversos elementos que existan para mantener la calidad y optimización del proyecto, todo con una comunicación asertiva, respetuosa y clara.

- **Development Team:** Los profesionales Alan Arias Ruiz, Juan David Osorio Zapata y Julián Andrés Taborda Salazar, son todo el equipo de construcción del sistema de software como tal, son quienes realizan el trabajo de desarrollo detallado de todos los elementos necesarios para construcción y mantenimiento de la plataforma, estos son los encargados de definir técnicas de diseño y desarrollo del sistema.

Claro está que, todo el esfuerzo de mejora de nuestros profesionales va enfocado a dos principales miembros involucrados en este proyecto, los clientes y los usuarios.

## **Definiciones y Acrónimos**

- **Actualización:** Ponerse al día con datos, información, normas, precios o metodologías de procesos que existen en la actualidad.
- **Calidad:** Adecuación de un producto o servicio a las características especificadas con alto nivel de tendencia.
- **Desarrollo:** Realizar o llevar a cabo la construcción de un sistema o proyecto específico, utilizando los elementos que sean necesarios.
- **Digital:** Contrario de lo analógico, aunque en un medio digital la información se ve limitada a las variaciones del sistema binario que se puedan lograr.
- **Elemento:** Componente, entidad, fundamento, medio o recurso necesario para la construcción de un sistema o proyecto.
- **Optimización:** Proceso por el cual se busca hacer que un sistema funcione de una manera más eficiente, correcta, asertiva y mejorada.
- **SCRUM:** Significan “Sprint, Cadence, Regularity, Update and Meeting”, estos términos describen una metodología de trabajo ágil que se utiliza en la gestión y desarrollo de productos.
- **Ocio:** Tiempo libre de una persona.
- **Problemática:** Situación o conjunto de circunstancias que involucran dificultades o aspectos que requieren un análisis y solución.
- **Producto:** Es el resultado de un proceso de diseño, desarrollo y fabricación de un proyecto, sistema o elemento determinado, enfocado a la solución de un problema.
- **Requisito:** Es una condición o especificación que debe ser cumplida y satisfecha por el bien de un producto, sistema o proceso.

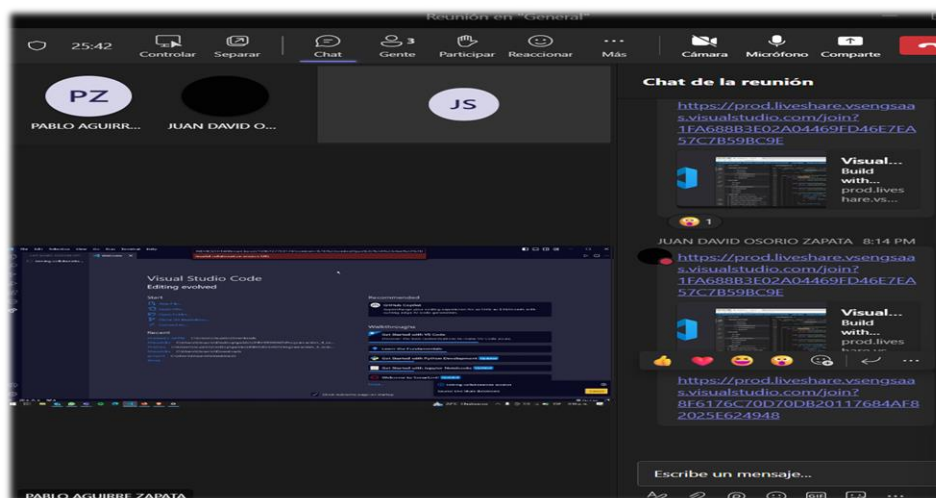
- Sistema: Conjunto de elementos interconectados que trabajan juntos para lograr un objetivo o proyecto específico.
- Software: Conjunto de programas, instrucciones, datos y componentes no físicos, que permiten que un sistema informático realice una tarea específica.

## Evidencias proceso de desarrollo del proyecto

Teniendo como base principal los sprint realizados anteriormente y los propuestos para la continuación y cada vez más cerca de la culminación en diversas actividades de desarrollo del proyecto y por ende del propio curso de Programación de software, el equipo de trabajo conformado por Alan, David, Miguel, Pablo y Julián se dispuso a iniciar el desarrollo del correspondiente sprint 3.

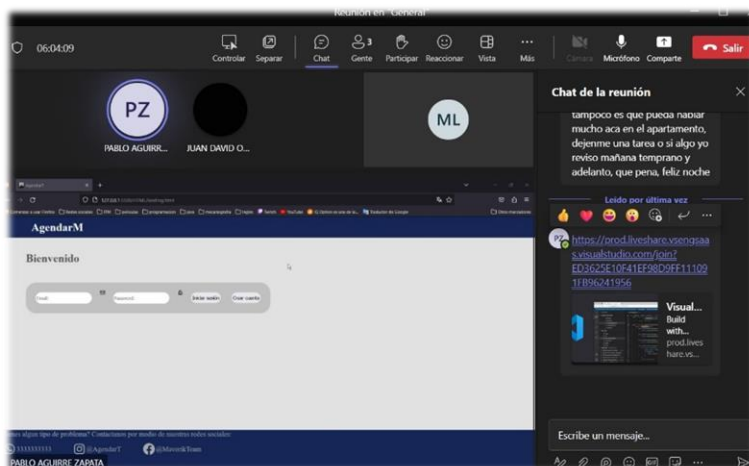
- |   |  |
|---|--|
| 3 | <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Refinar el entorno de desarrollo (Cada equipo)</li> <li>b. Refinar el Modelo arquitectónico MVC</li> <li>c. Actualizar el Front end (HTML5, CSS3, Java Script(JQuery ) y Bootstrap) . Mapa de Navegación</li> <li>d. Gestionar en Trello/Asana para Sprint 1 , Sprint 2 y sprint 3</li> <li>e. Listar las Historias de usuario a desarrollar en el sprint 4. (Trello/Asana)</li> <li>f. Informe de retrospectiva</li> <li>g. Actualizar el documento del proyecto</li> </ul> |
|---|--|

De las primeras actividades importantes que se debían realizar fue, una reunión de todo el equipo de trabajo Mavericks, donde se abarco ampliamente los avances, mejoras y cambios necesarios para un entregable cada vez más completo de lo que se determinaría como el proyecto principal de la empresa, y por su defecto, el entregable del presente Sprint 3.

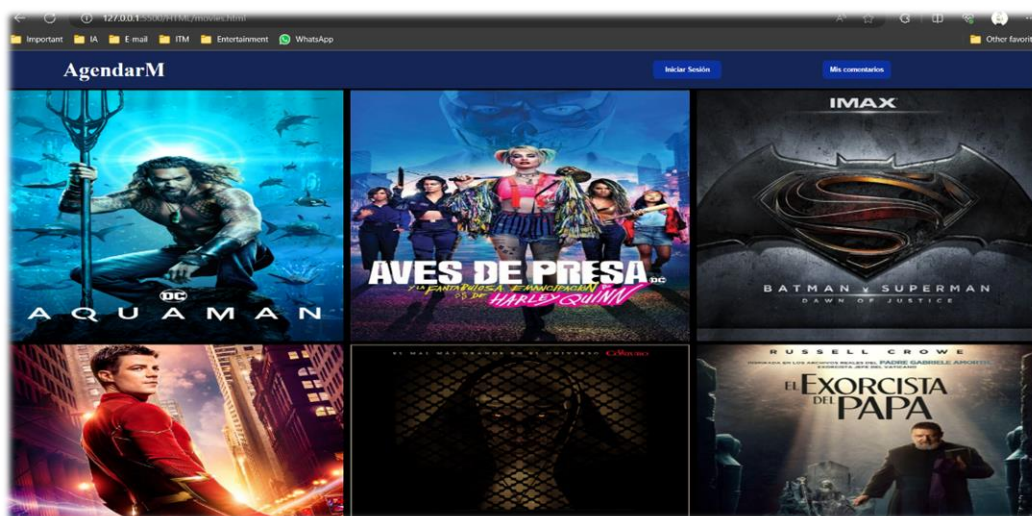


En dicha reunión se propusieron diversas ideas, y entre ellas, se llegó a una de las conclusiones más importantes y equitativas para todo el equipo de trabajo, la cual se trata de un cambio drástico en el desarrollo del sistema *AgendarM*, donde nuestro mayor enfoque estaría especializado en ofrecer al usuario acceso gratuito pero de calidad a diversa variedad de series y películas para entretenimiento y ocio de todo tipo de personas junto con sus diferentes gustos, teniendo especial cuidado en ofrecer una interfaz intuitiva, atractiva pero a su vez, fácil de usar para todo tipo de públicos.

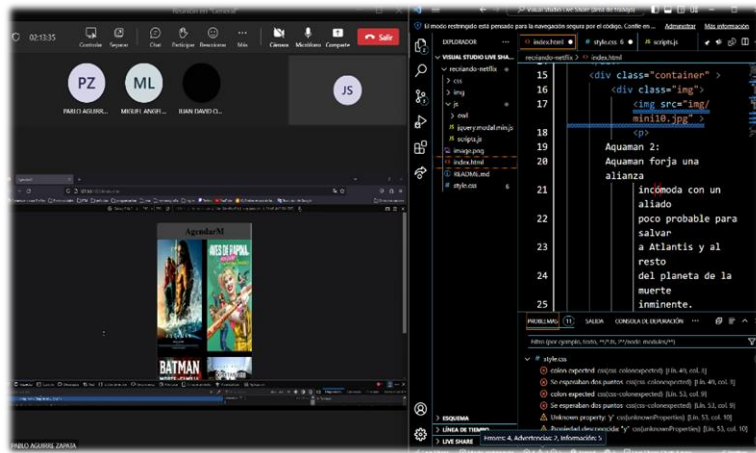
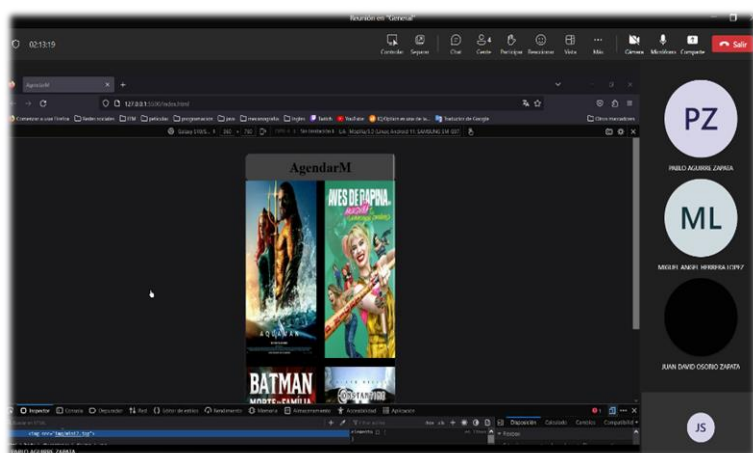
Teniendo esto claro, nos pusimos en marcha con el desarrollo y perfeccionamiento del entorno de desarrollo y por ende de la plataforma en sí, agregando de esta manera, renovadas funcionalidades e instrucciones acertadas, que permitan una orientación y un proceso de construcción de código y diseño adecuado y eficiente, acorde claro, a las ideas y actualizaciones pactadas por el equipo de trabajo. Todo esto abonado a, los requerimientos e implementaciones solicitadas para un entregable del Sprint 3 lo más detallado y completo posible, dando así, unas soluciones claras.



Una vez recopilado y estudiado todos estos procesos y entornos de ejecución, se dispuso a dar una actualización al modelo de arquitectura del proyecto, donde se ajustarían todos los elementos necesarios para una guía clara y funcional de lo que sería la continuación en el proceso de desarrollo, tanto en diseño como en funcionalidad como tal del sistema *AgendarM*.



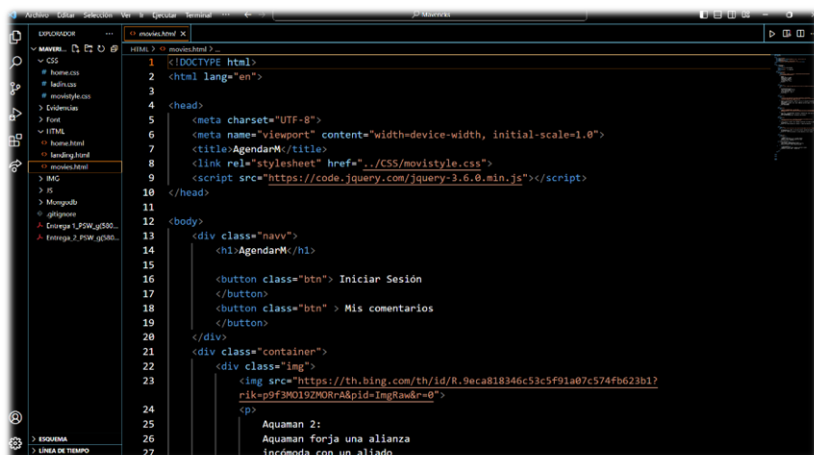
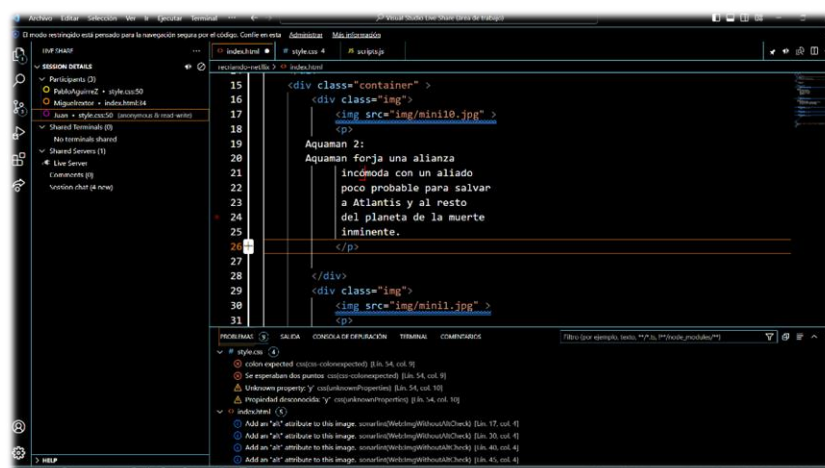
Tomando todo esto anterior, lo siguiente que se realiza son las respectivas modificaciones al código HTML5, el cual define la estructura y bases principales para estabilidad y construcción de la plataforma, claro está, fue necesario identificar y actualizar el entorno de diseño en CSS3, agregando así, mejorados elementos de diseño para una interfaz más agradable a la vista de los usuarios, también se tomó como apoyo fundamental, una librería de diseños para el entorno CSS3 llamada Bootstrap, la cual nos ayudó a tener ideas claras y actualizadas de los elementos de diseño más apropiados para construcción de la plataforma *AgendarM*, dejando claro, que estos diseños predefinidos fueron tomados como base y actualizados para propios intereses de la empresa.





Pero ¿qué es un sistema sin las respectivas funcionalidades? Por ende, fue necesario actualizar de forma mucho más completa y compleja el código en JavaScript, el cual permitiría agregar funcionalidades dinámicas e intuitivas para uso del sistema, todo esto se hizo con el apoyo de una librería del propio entorno JavaScript llamada JQuery, el cual ofrece unos diseños predefinidos que fueron usados y actualizados en un enfoque personal de nuestra propia empresa, teniendo como base principal, la evolución constante e integridad que lo que nos caracteriza como empresa dueños de la plataforma.

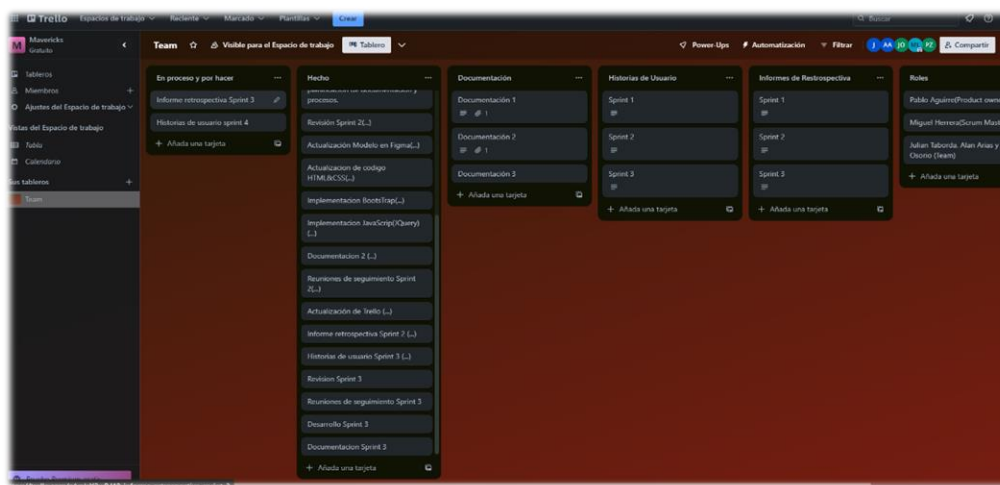
Con este conjunto de herramientas de desarrollo, fue indispensable analizar y estudiar los mejores métodos de relacionamiento entre ellas, que generaran un mapa de navegación transparente y entendible, permitiendo así, una unión asertiva de todos los códigos y elementos necesarios para un sistema funcional y a la altura de los estándares de calidad en la industria actual y en nuestros usuarios.



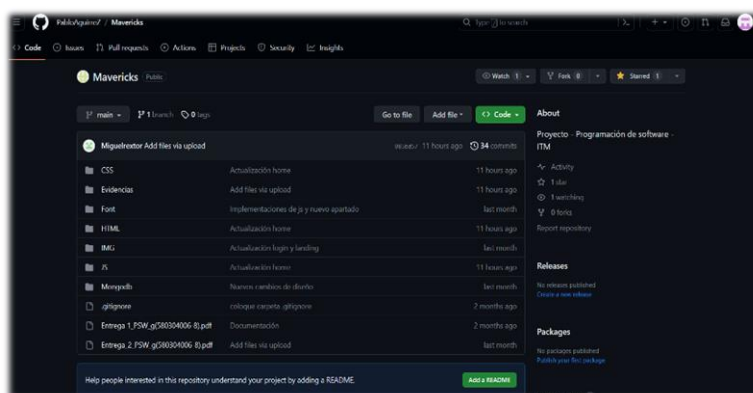
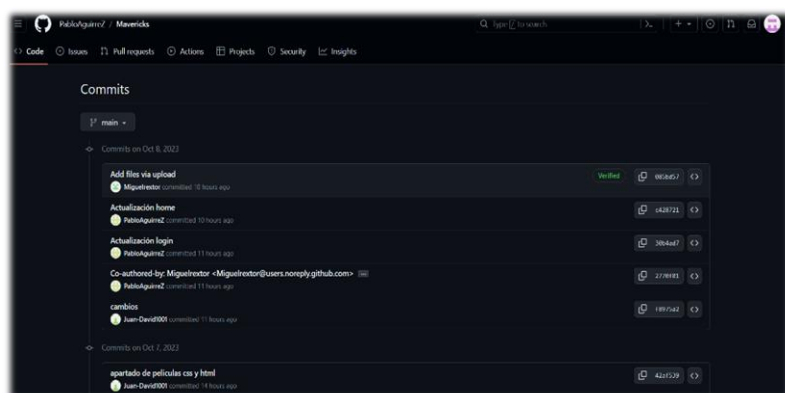
El relacionamiento de todo este grupo de entornos de desarrollo, así como de sus respectivos elementos característicos, se denomina como *Front-End*, y es la parte de la plataforma que los usuarios ven e interactúan directamente, por esto, se tuvo especial cuidado en el estudio de los interés de los usuarios, así como, de los respectivos relacionamientos de los entornos de diseño y desarrollo, con el fin de tener un alcance con la calidad y servicio que se espera tenga nuestro sistema y por ende nuestra propia empresa.

Todo estos procesos y planteamientos de desarrollo del respectivo sprint 3, fueron continuamente actualizados en la plataforma de trabajo Trello, con el fin de mantener una comunicación clara y asertiva con todos los miembros que forman parte del equipo de trabajo Mavericks, de la misma manera, se recopila las retrospectivas de cada uno de los miembros para así, tener un entendimiento general de las dificultades que podrían mejorar para unos procesos de desarrollo personal lo más estabilizado posible entorno al sistema de la empresa y sus desarrolladores.

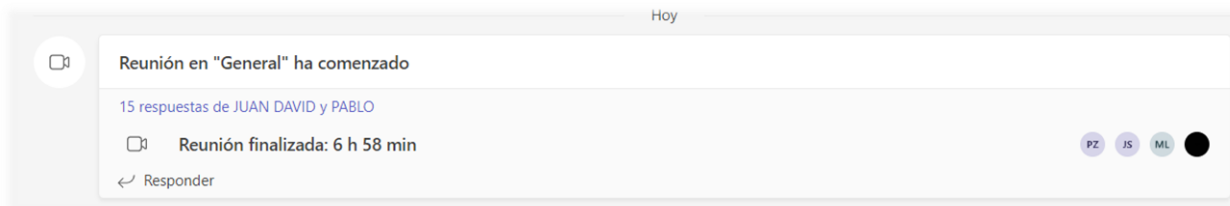
Luego, se hicieron actualizaciones sobre los procesos que posiblemente se deberían seguir para proyección y solución del próximo sprint 4 como, por ejemplo, requerimientos, nuevas herramientas y las historias de usuario, esto con el objetivo de generar una mentalidad previa de lo que se debería desarrollar un poco más adelante e ir teniendo previa preparación.



Una vez desarrollado, analizado y registrado todos aquellos requerimientos necesarios para entrega del respectivo sprint 3, se recopilaron todos los procesos de estudio y desarrollo, tanto códigos fuente como documentación detallada, para así subirlo a la nube en GitHub y tener registro de toda la evolución que tuvo y está teniendo el proyecto de software de la empresa.



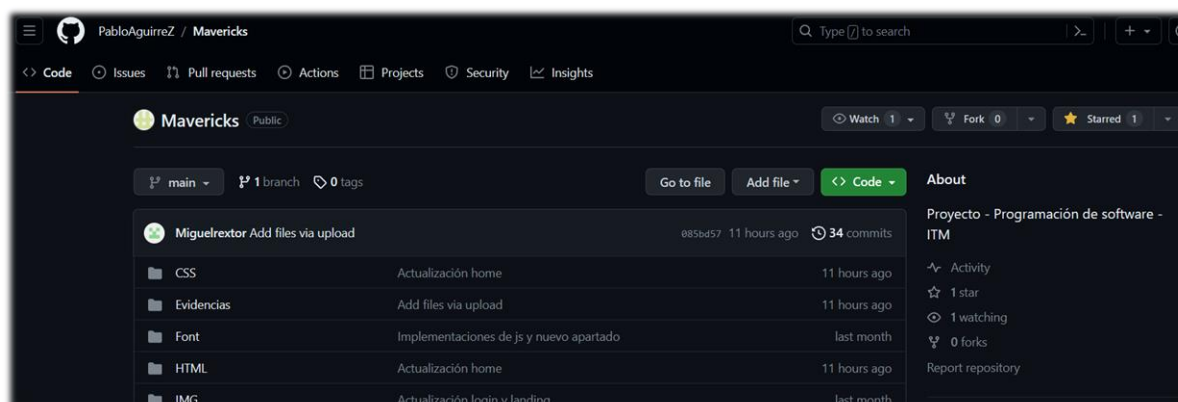
Como actividad final, se realiza una reunión bastante extensa para dar la correspondiente finalización y análisis culminante de la documentación respectiva para entrega del sprint 3, así como, el código implementado para el mismo objetivo, dando ideas de posibles mejoras y actualizaciones, tanto en los procesos de trabajo como en los próximos entregables enfocados a la construcción de la plataforma.



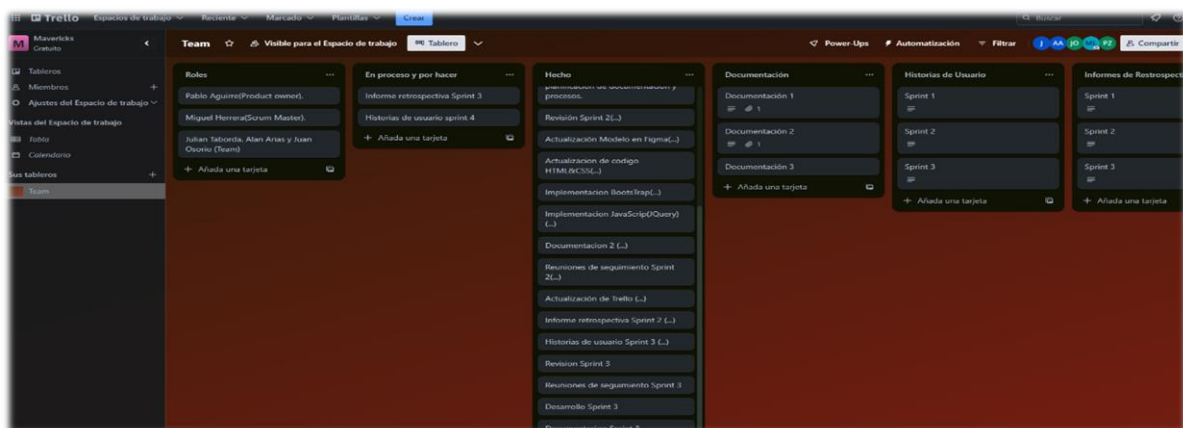
A continuación, se comparten los enlaces directos a todos los registros y evidencias almacenados en la construcción del proyecto:

(Hacer click en la imagen para acceder a los enlaces)

## Github



## Trello (Historias de Usuario & Retrospectivas)



## Referencias

Github Inc (2023). PabloAguirreZ | Mavericks. Github. Recuperado el 2023/07/10 de [PabloAguirreZ/Mavericks: Proyecto - Programación de software - ITM \(github.com\)](https://github.com/PabloAguirreZ/Mavericks)

Microsoft Corporation (2023). Microsoft | Teams. Recuperado el 2023/07/10 de <https://teams.microsoft.com/l/channel/19%3amMYaKrm2mwPTIqcHs08HJz9fdbw806YJakzN8Y8OZHI1%40thread.tacv2/General?groupId=6a081e34-73c4-4b45-aba9-7ac0c1c92dd8&tenantId=a2ba4345-7764-4d22-b6a1-7cf528f3b3a5>

Spolsky A. (2023). Trello | Mavericks. Recuperado el 2023/07/10 de <https://trello.com/invite/b/IMcKD0Cj/ATTId39ec847da9f9c9d5b495d3d9cb56fd64022AAA2/team>

Otto, M. (2023) Bootstrap. Recuperado el 2023/07/10 de [Get started with Bootstrap · Bootstrap v5.3 \(getbootstrap.com\)](https://getbootstrap.com/docs/5.3/getting-started/)

Resig J. (2023) jQuery API | jQuery. Recuperado el 2023/07/10 de [jQuery API Documentation](https://jquery.com/docs/)