

Documentación Momento Evaluativo Sprint 2
Grupo de Trabajo Mavericks

Alan Arias Ruiz

Juan David Osorio Zapata

Julián Andrés Taborda Salazar

Miguel Ángel Herrera López

Pablo Aguirre Zapata

Instituto Tecnológico Metropolitano

Programación de Software: 580304006-8

Miguel Antonio Ojeda Enríquez

Septiembre de 2023

Contenido

Introducción	3
Propósito	3
Alcance	3
Personal Involucrado	4
Definiciones y Acrónimos	4
Evidencias en el proceso de creación y desarrollo del proyecto	5
Figma	11
Github	11
Trello (Historias de Usuario & Retrospectivas)	11
Enlaces Vinculados	12

Introducción

Comprometidos con la mejora constante de todo el entorno de la empresa y por ende del propio proyecto, en el grupo de trabajo *Maveriks*, actualizamos de manera continua los diferentes procesos, entornos y requisitos que van surgiendo en la construcción y análisis del sistema de software *AgendarT*, intentando de esta manera, suplir las diversas dificultades o procesos de mejora para la interacción con los usuarios y aquellos relacionados con el proyecto.

Gracias al refinamiento de todos estos entornos y modelos del sistema de software, es posible notar una optimización y mejor visualización del proyecto de la empresa, esto sin dejar atrás la mejora constante de cada una de las etapas de desarrollo y retroalimentación para mejorar todos los ámbitos de la empresa *Maveriks* así como el proyecto *AgendarT*.

Propósito

Actualizar y pulir constantemente todos aquellos elementos que permiten suplir con las necesidades de todos los involucrados en el proyecto, especialmente de los usuarios; Cumpliendo así, con los estándares básicos de calidad e innovación apuntando siempre a una mejora continua de nuestro entorno de desarrollo, así como, los métodos, procesos y relaciones del grupo de trabajo para unos procesos de ejecución y respuesta lo mayormente asertivos y rápidos.

Alcance

El enfoque de todo el grupo de trabajo de *Maveriks*, sigue siendo el análisis detallado de las necesidades del cliente, así como, de los elementos característicos del proceso de desarrollo, adaptándonos así, a todo tipo de cambios, mejoras o situaciones que se interpongan en la búsqueda de la calidad y excelencia de la empresa, incluyendo claro el proyecto principal de *AgendarT*. Esto abonado con el compromiso a la innovación que permita una estabilidad, calidad y alcance de la plataforma, adecuándonos así, a cualquier todo tipo de problemas que puedan surgir al usuario o miembros involucrados. Reiteramos que nuestro alcance siempre será hasta donde el cliente y la industria de la calidad nos permita llegar.

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 son, Product Owner, SCRUM Master y Development Team.

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

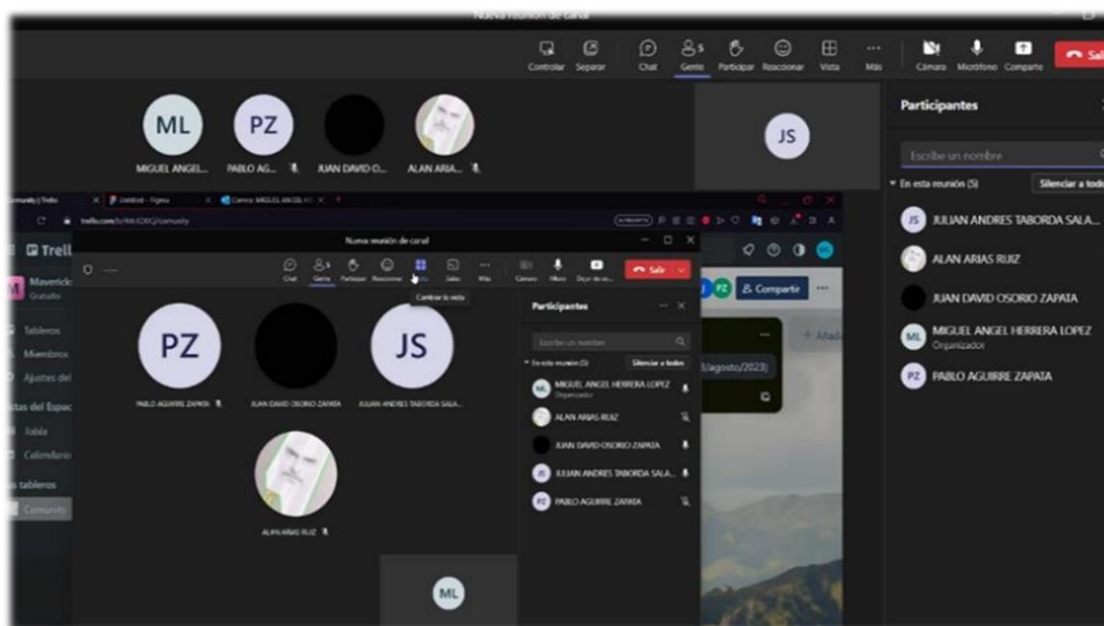
- *Actualización:* Ponerse al día con datos, información, normas, precios o metodologías de procesos que existen en la actualidad.
- *Calidad:* Adecuación de un producto o servicio a las características especificadas con alto nivel de tendencia.
- *Desarrollo:* Realizar o llevar a cabo la construcción de un sistema o proyecto específico, utilizando los elementos que sean necesarios.
- *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.
- *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 en el proceso de creación y desarrollo del proyecto

Teniendo como base principal los sprint propuestos para el desarrollo del proyecto, el equipo de trabajo conformado por Alan, David, Miguel, Pablo y Julián se dispuso a iniciar el desarrollo del correspondiente sprint 2.

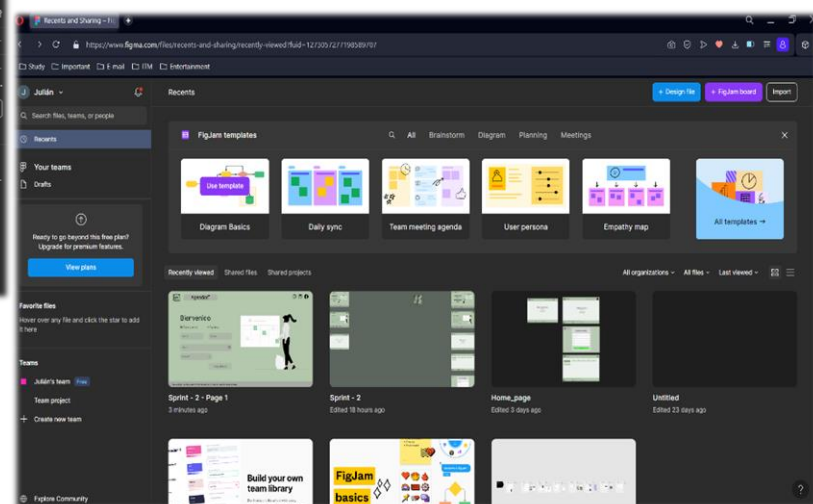
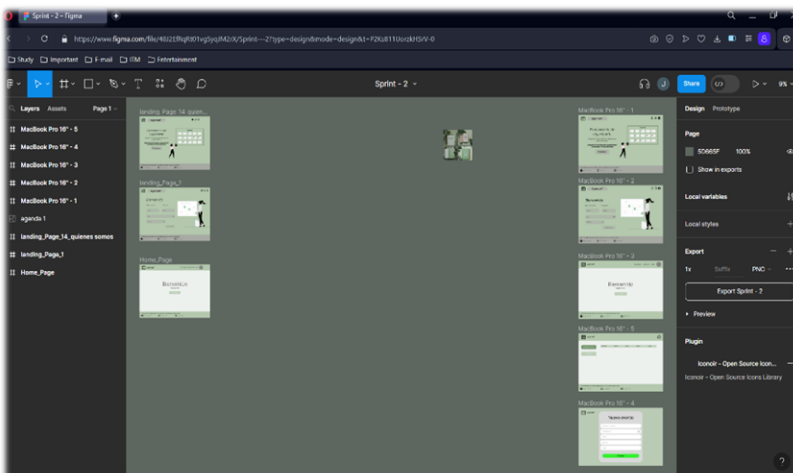
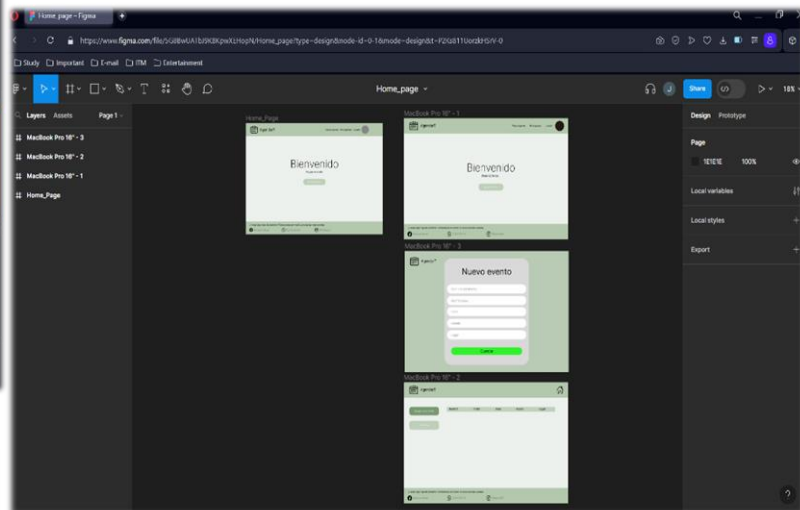
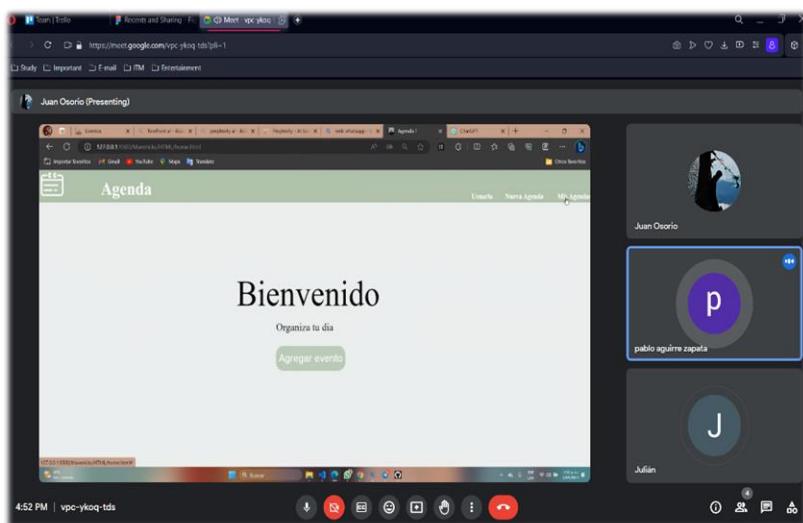
- 2
 - a. Refinar el entorno de desarrollo (Cada equipo)
 - b. Refinar el Modelo arquitectónico MVC
 - c. Actualizar la GUI del proyecto con HTML5, CSS3, Bootstrap y Java Script(JQuery) y Mapa de Navegación
 - d. Gestionar en Trello/Asana para Sprint 1 y Sprint 2
 - e. Listar las Historias de usuario a desarrollar en el sprint 3. (Trello/Asana)
 - f. Informe de retrospectiva
 - g. Actualizar el documento del proyecto.

La primera actividad que se realizó por parte del equipo de trabajo fue, una reunión donde se hizo una recapitulación y análisis de todo lo aprendido en el Sprint 1, en esta, se propuso ideas de mejora y actualización de diversos elementos y entornos con los que se esta trabajando en el diseño y construcción del proyecto *AgendarT*, esto con el fin de abordar y proyectar correctamente los requerimientos necesarios para solución del Sprint número 2.

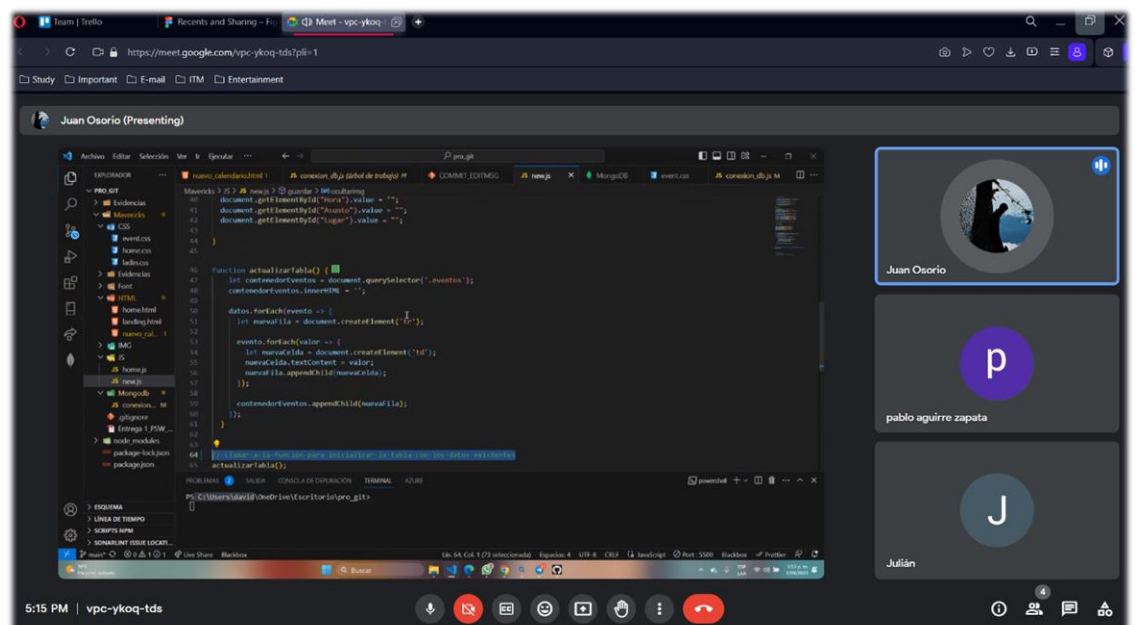
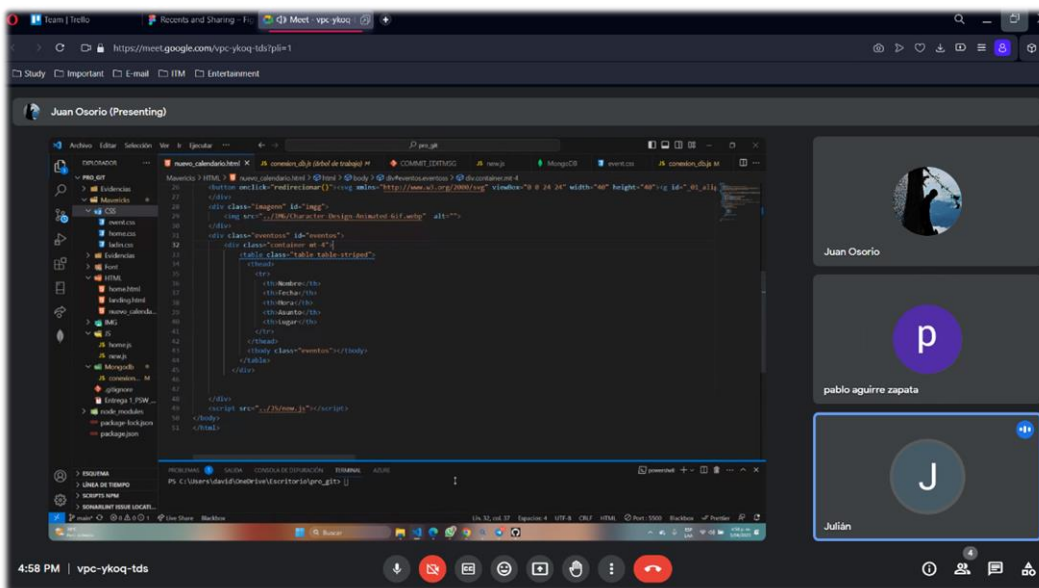


Teniendo todo lo anterior presente, se dispuso por parte del equipo, pulir y perfeccionar el entorno que se esta utilizando para el diseño detallado del proyecto de software, agregando así, nuevas posibles funcionalidades e instrucciones claras, que permitan una guía y proceso de codificación lo mas acertado y eficiente posible, acorde claro, al diseño que se desarrolla regularmente con el modelo MVC en el entorno de diseño Figma.

Con este tipo de actualizaciones en el diseño, se puede evidenciar cada vez más claro, como está quedando estructurada la interfaz de nuestro sistema *AgendarT*, y teniendo de esta manera, una proyección mas evidente de lo que será la interacción con la interfaz futura de nuestro proyecto.



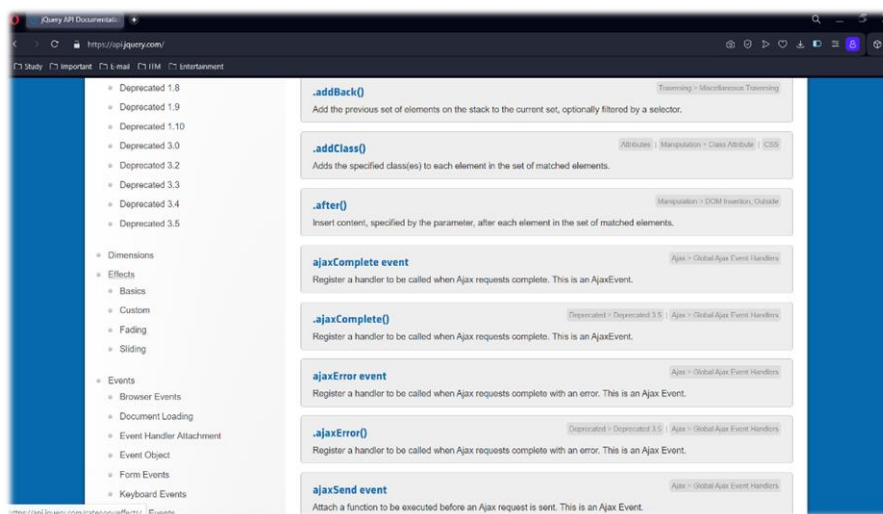
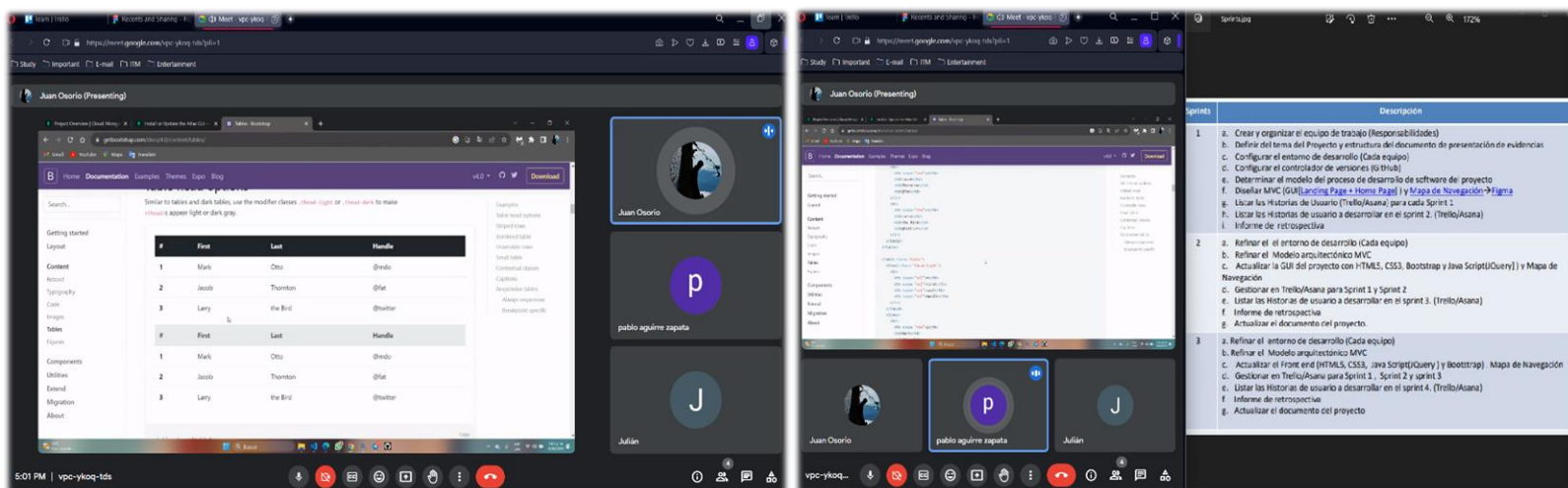
Teniendo cada vez más estructurado el proceso de diseño de la plataforma *AgendarT*, se continuó actualizando la GUI (interfaz gráfica de usuario), ajustando todos los elementos y códigos necesarios para generar una relación clara y funcional entre el proceso de desarrollo del diseño y el proyecto como tal, esto lográndose por medio de código HTML5, por ende, el equipo de trabajo se dispuso a retomar el código adelantado y alojado en GitHub que se realizó para solución del Sprint 1 en VSC (Visual Studio Code), dando así una construcción más definida del sistema, así como, una solución más acertada y amplia de las situaciones problema que acontece al proyecto principal de la empresa.



Pero luego de un análisis del proceso de desarrollo, así como de lo requerido en el propio Sprint 2, y también como se puede evidenciar en el código HTML5, fue necesario identificar y aprender sobre diversas herramientas que permitieran al grupo de trabajo dar el diseño y funcionalidad al futuro sistema, así como, complementar de manera mucho más extensa el código en ejecución y, por ende, la estructura principal de todo el sistema de software.

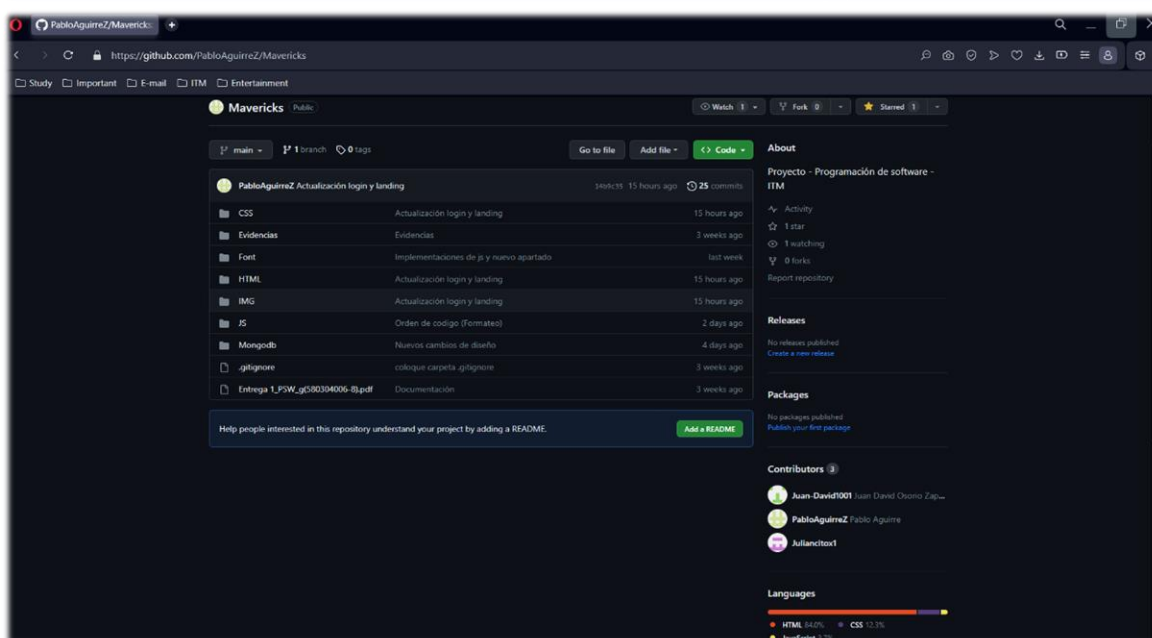
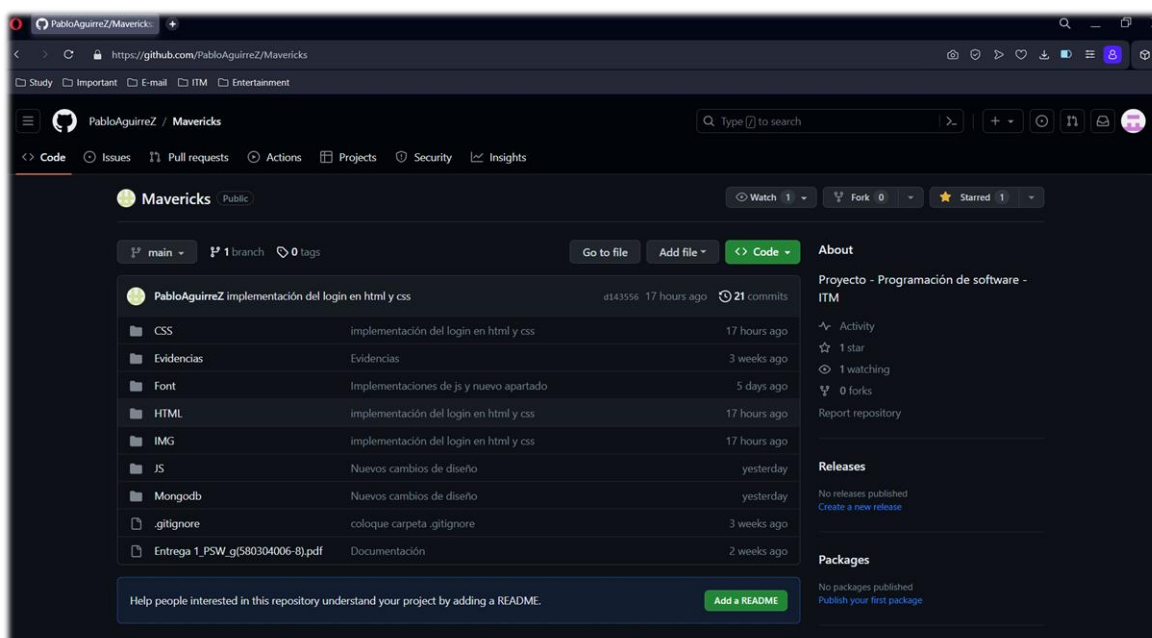
Una de estas herramientas fundamentales fue CSS, y su principal aportación es, brindar soporte y todos aquellos elementos necesarios para dar estilo, personalidad y diseño directamente a la plataforma de la empresa *Maveriks*, esto claro ajustándose a lo diseñado previamente en *Figma*. También, se hace uso de una librería de estilos predefinidos de CSS llamado *Bootstrap*, lo que permite un ajuste rápido y eficaz de cualquier elemento visual del propio sistema, o incluso, permite crear nuevas ideas sobre posibles mejoras en la interfaz de este mismo.

Otra herramienta fundamental usada es JavaScript, y su principal aportación es, agregar todas aquellas funciones e interacciones necesarias para mejorar la experiencia del usuario con la interfaz del sistema *AgendarT*, de una forma dinámica, intuitiva y agradable relación. También, se hace uso de una librería de funcionalidades de JavaScript llamada JQuery, lo que permite simplificar operaciones de interacción de una forma eficiente, influyendo igualmente, en la creación de nuevas ideas de relacionamiento con la interfaz del software.



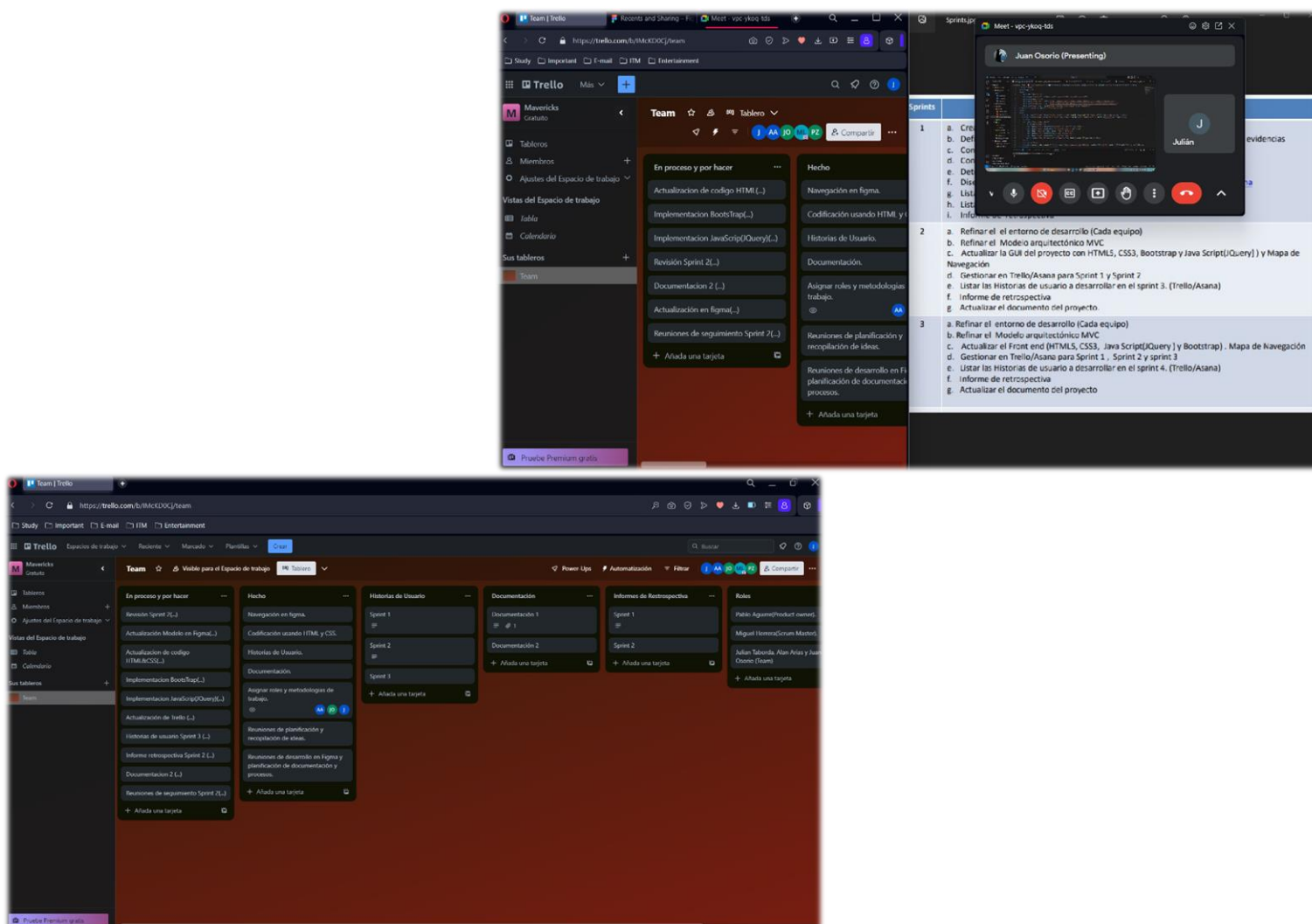
Para la respectiva conexión entre estas dos herramientas CSS y JavaScript, junto con sus respectivas librerías, se hizo claramente, algunas modificaciones y agregaciones de nuevas instrucciones de Código, todo esto en el lenguaje y código pilar del sistema de software de la empresa, es decir, al código base en HTML5.

Por consiguiente, y una vez realizada las respectivas modificaciones a los diferentes entornos de desarrollo del proyecto, se hicieron los respectivos repositorios de código con lo necesario para suplir lo requerido en el Sprint 2, actualizando de esta manera, los repositorios realizados anteriormente para el Sprint 1, estos almacenados en la nube del sistema GitHub. Con esto, se busca tener una constancia y acceso detallado a todos los procesos realizados en la continua construcción del sistema *AgendarT*, asegurando así, que la información y el proceso de desarrollo estará controlado y almacenado correctamente.



Como uno de los procesos finales de desarrollo para dar solución al Sprint 2, se hizo un análisis y elaboración de las posibles historias de usuario a realizar para el Sprint 3. Igualmente, cada uno de los miembros del equipo de trabajo *Maveriks*, realizó una recapitulación de todas aquellas dificultades y aprendizajes nuevos, adquiridos en el transcurso de elaboración del presente Sprint, analizando así, posibles aspectos a mejorar para un objetivo de finalización de proyecto acorde con lo establecido.

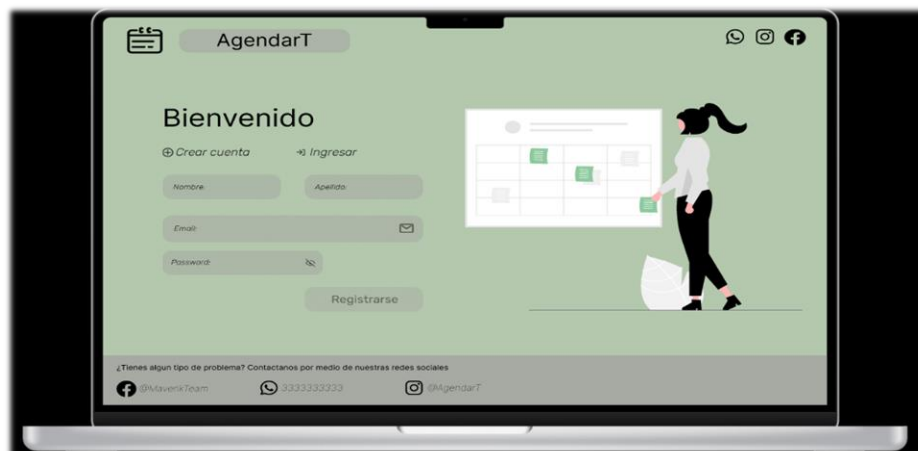
Concluyendo, todos los procesos y evidencias anteriormente expuestos, estuvieron constantemente gestionados en la plataforma *Trello* y la documentación respectiva, lo que permitió un control sobre todas las actividades que debían ser realizadas, así como, un análisis constante del desarrollo y cumplimiento de las mismas, con esto, se actualizaron las diferentes tareas en la evolución del Sprint 2, complementándose con las diferentes tareas realizadas en el Sprint 1 y proyectados a un inicio de Sprint 3 bastante prometedor.



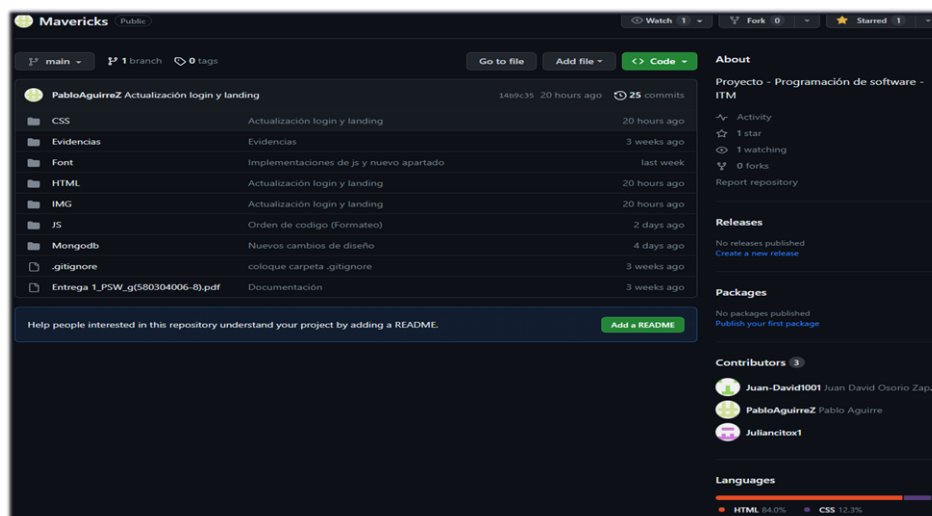
A continuación, se comparten los enlaces directos de todos los registros y evidencias almacenados en la elaboración del proyecto *AgendarT*:

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

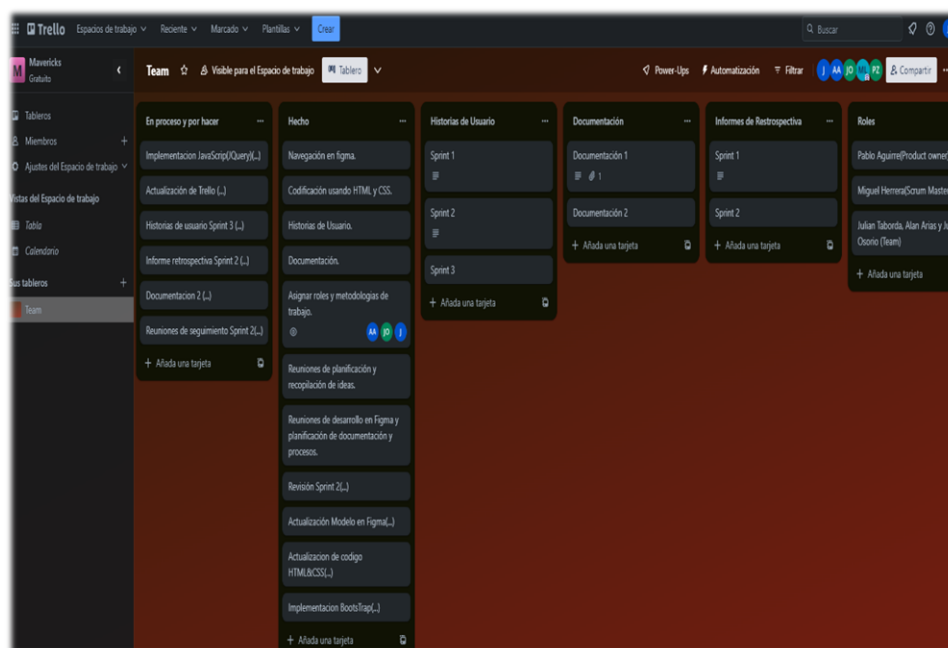
Figma



Github



Trello (Historias de Usuario & Retrospectivas)



Enlaces Vinculados

- Figma - The Collaborative Interface Design Tool.
 - <https://www.figma.com/proto/48J2EfRqRt01vgSyqJM2rX/Sprint---2?node-id=203-102&starting-point-node-id=203%3A102&scaling=contain>
 - <https://www.figma.com/file/48J2EfRqRt01vgSyqJM2rX/Sprint---2?type=design&node-id=0-1&mode=design&t=EpbFKxsqcdPJfqPa-0>
- Github
<https://github.com/PabloAguirreZ/Mavericks.git>
- Microsoft Teams.
<https://teams.microsoft.com/l/team/19%3amMYaKrm2mwPTIqcHs08HJz9fdbw806YJakzN8Y8OZHI1%40thread.tacv2/conversations?groupId=6a081e34-73c4-4b45-aba9-7ac0c1c92dd8&tenantId=a2ba4345-7764-4d22-b6a1-7cf528f3b3a5>
- Trello.
<https://trello.com/b/IMcKD0Cj/team>
- Bootstrap.
<https://getbootstrap.com/docs/5.3/getting-started/introduction/>
- JQuery API.
<https://api.jquery.com/>