



PRESTAMOS CENTRO DE COMPUTO

Proyecto de EE. Metodologías de Desarrollo



9 DE DICIEMBRE DE 2022

EQUIPO 3

Facultad de Estadística e Informática – Universidad Veracruzana

INTEGRANTES --- EQUIPO 3

VALLEJO GALVAN CESAR ALEJANDRO

MARTINEZ VILLA PAOLA AMAYRANI

PARTIDA GONZALEZ ROBERTO

PEÑA CABRERA CRISTIAN YAIR

ALVÁN ARGUELLES ANA PAULA

HIDALGO JACINTO OMAR ALFREDO

Historial de Revisiones

Fec ha	Versi ón	Descripción	Auto r
16/11/2022	1.0	Primera versión con los apartados y contenidos básicos	[Nombre autor]

Tabla de contenido

Historial de Revisiones	2
Descripción de la metodología de trabajo	5
1.	5
2.	6
3.	7
4.	8
5.	27

Descripción de la metodología de trabajo

1. Introducción

Dentro de este documento se explicará la documentación necesaria para realizar el proyecto final de la Experiencia Educativa de Metodologías de Desarrollo.

Utilizamos la organización de la metodología Scrum, la cual nos ayuda a realizar de manera práctica y comprender el funcionamiento de los artefactos y herramientas que tiene para realizar y crear un proyecto.

1.1 Propósito de este documento

Este documento tiene como fin demostrar que, con el uso de la metodología Scrum, y gracias a una buena organización entre los miembros del equipo, podemos aprender a desarrollar aplicaciones funcionales y aplicables al día a día, mismas que también pueden tener una usabilidad, basada en las necesidades que se tienen.

1.2 Alcance

Este sistema fue diseñado por estudiantes de la licenciatura en Tecnologías Computacionales, y dirigido hacia los encargados generales de el centro de computo de la facultad de Estadística e Informática.

Dicho proyecto fue realizado gracias a la metodología Agile de Scrum, la cual calza perfecto a las condiciones de trabajo establecidas, considerando, presupuesto, tiempo y requerimientos.

2. Descripción General de la Metodología

2.1 Fundamentación

La metodología Scrum es un conjunto de técnicas destinadas a la creación de proyectos en equipos multidisciplinarios y de las principales razones para utilizar la metodología son:

- **Las entregas continuas al cliente**, que nos permite evaluar si las expectativas del cliente se van cumpliendo, así como recibir retroalimentación por parte del cliente.
- **La organización entre el scrum master y el scrum team es primordial**, esta nos permite realizar entregas más fugaces y la división correcta de trabajo, permite un flujo constante en entregas.
- **Entregas frecuentes y continuas al cliente**, y los módulos terminados, de forma que puede disponer de una funcionalidad básica en un tiempo mínimo y a partir de ahí un incremento y mejora continua del sistema.

2.2 Valores de trabajo

Los valores que deben ser practicados por todos los miembros involucrados en el desarrollo y que hacen posible que la metodología Scrum tenga éxito son:

- Autonomía del equipo
- Respeto en el equipo
- Responsabilidad y autodisciplina
- Foco en la tarea
- Información, transparencia y visibilidad.

3. Personas y roles del proyecto.

Persona	Contacto	Rol
[Nombre]	[e-mail / tel.]	Product Owner
VALLEJO GALVAN CESAR ALEJANDRO	zS18014489@estudiantes.uv.mx	Scrum Master
HIDALGO JACINTO OMAR ALFREDO	zS20022111@estudiantes.uv.mx	Miembro del Scrum Team
MARTINEZ VILLA PAOLA AMAYRANI	zS19023888@estudiantes.uv.mx	Miembro del Scrum Team
PARTIDA GONZALEZ ROBERTO	zS19016407@estudiantes.uv.mx	Miembro del Scrum Team
PEÑA CABRERA CRISTIAN YAIR	zS18014519@estudiantes.uv.mx	Miembro del Scrum Team
ALVÁN ARGUELLES ANA PAULA	zS19016388@estudiantes.uv.mx	Miembro del Scrum Team

4. Artefactos .

4.1 Pila de producto

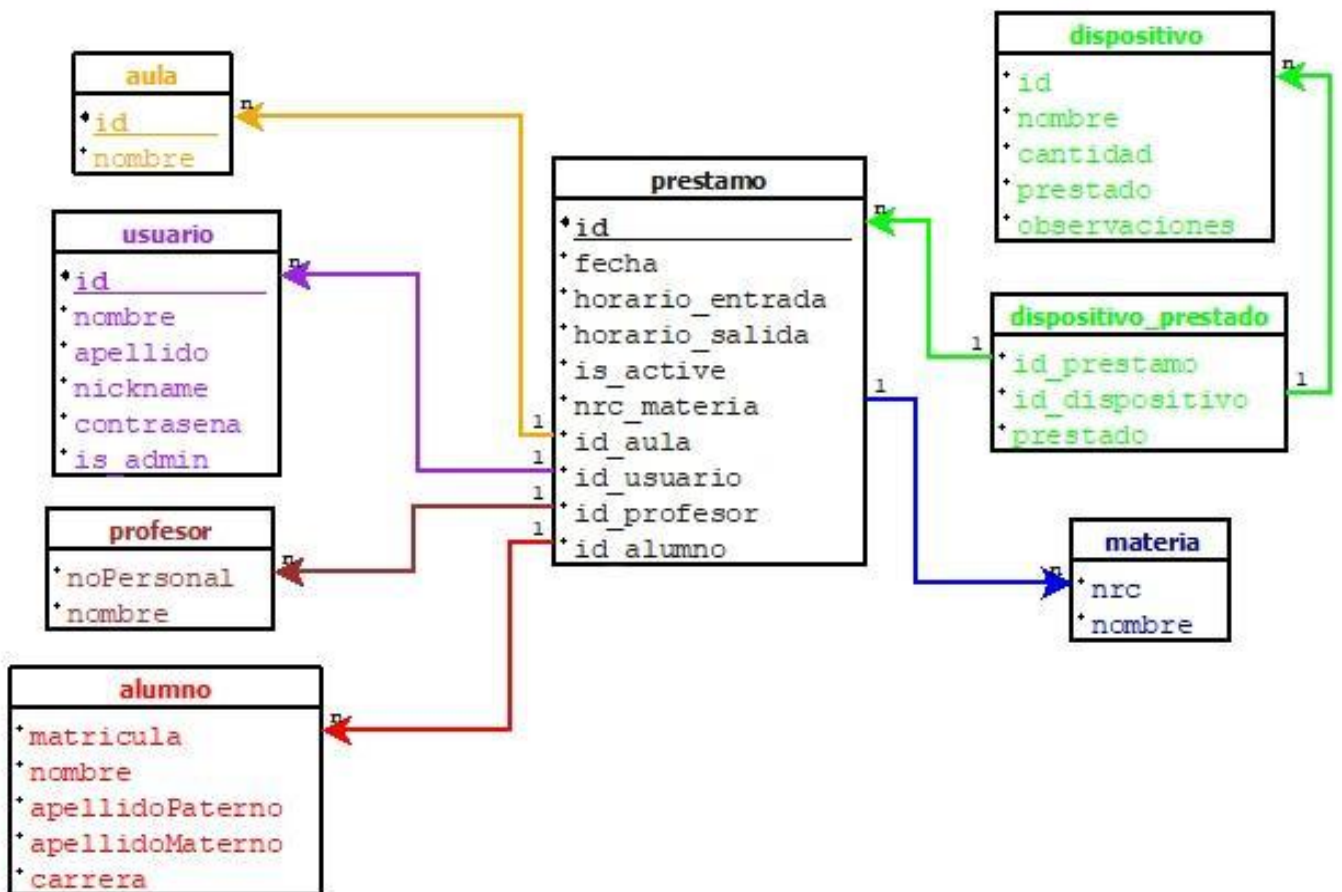
Prioridad (1-3)	Historia de Usuario	Valor 0-5	Esfuerzo estimado 0 - 5
3	Como Recepcionista, puedo realizar un préstamo para llevar a cabo un registro	5	4
1	Como Recepcionista, puedo mirar los préstamos hechos en mi turno para llevar un control del inventario	2	2
2	Como Recepcionista, puedo mirar los préstamos activos que hayan hecho otros recepcionistas para contemplarlos en mi turno	4	2
3	Como Recepcionista, puedo mirar préstamos en espera de devolución para tenerlos en espera de devolución	5	2
3	Como Administrador, puedo realizar un préstamo para llevar a cabo un registro	5	4
3	Como Administrador, puedo mirar todos los préstamos del día para realizar las estadísticas	5	2
1	Como Administrador, puedo mirar todos los préstamos activos para determinar cuál es el préstamo que más cerca esté de su entrega y cual haya sido recién prestado.	3	1
2	Como Administrador, puedo mirar todos los préstamos hechos en un periodo de tiempo determinado para realizar un seguimiento	4	1
3	Como Administrador, puedo gestionar las cuentas de los empleados para tener un control sobre la información de los empleados.	5	4
3	Como Administrador, puedo gestionar los productos en el inventario del administrador para tener un control de la cantidad de dispositivos disponibles	5	5
3	Como Administrador, puedo gestionar los productos en el inventario del recepcionista para tener un inventario disponible a lo largo del día	5	5

4.2 Pila del sprint

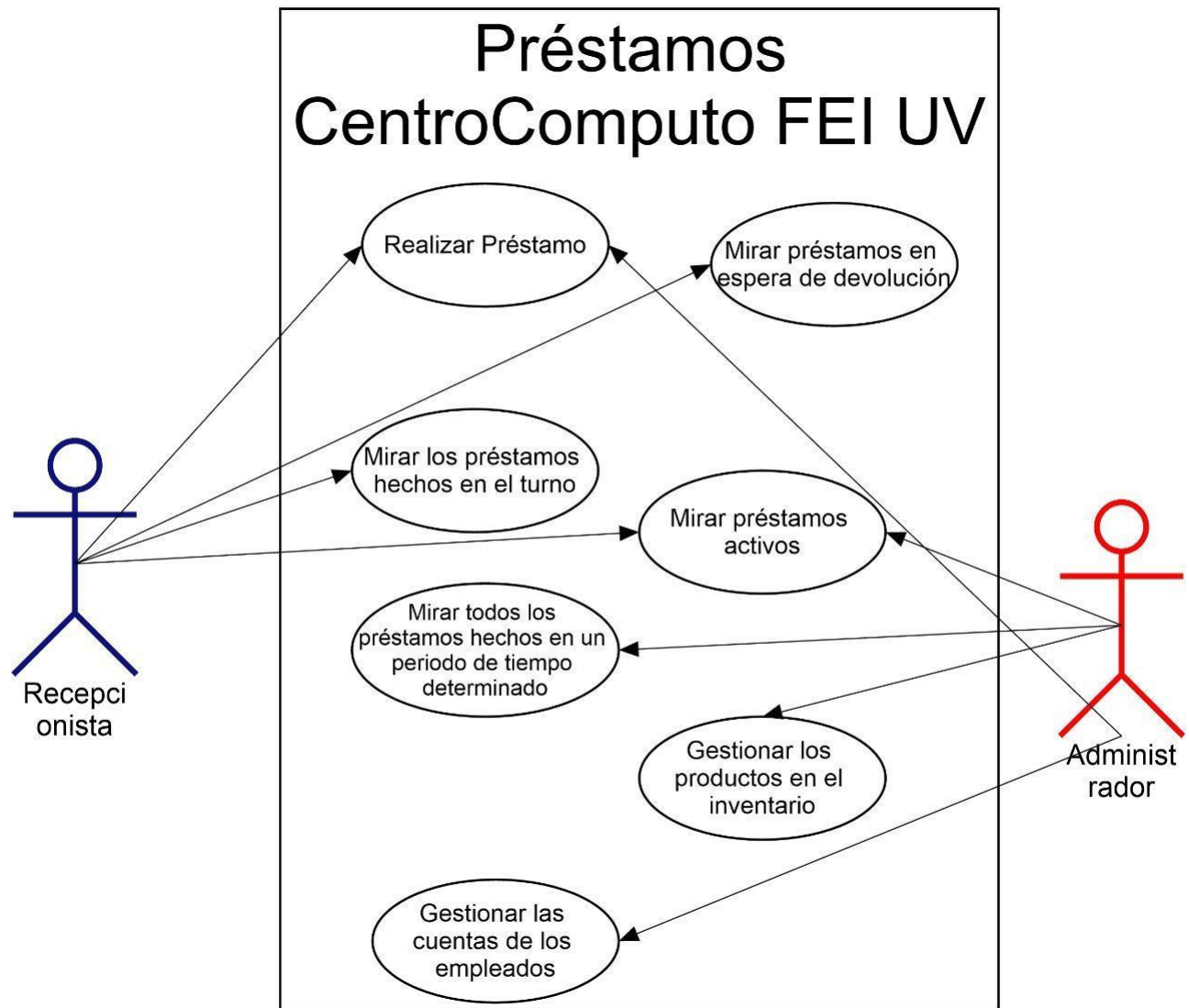
PILA DE SPRINT 1			Inicio 26/Septiembre -- Termina 10/Octubre		
Backlog ID	TAREA	TIPO	ESTADO	RESPONSABLE	ESFUERZO 1-5
PCC1	Registrarse	Analisis/ Diseño	Terminado	Paola Amayrani Martínez Villa	3
PCC2	Diseño de base de datos	Analisis/ Diseño	Terminado	Roberto Partida González	2
PCC3	Gestionar los productos del inventario	Analisis/ Diseño	Terminado	Omar Alfredo Hidalgo Jacinto	5
PCC4	Realizar un prestamo	Analisis/ Diseño	Terminado	Ana Paula Alván Argüelles	5
PCC5	Realizar un prestamo para llevar a cabo registro // Administrador	Analisis/ Diseño	Terminado	Ana Paula Alván Argüelles	5

PILA DE SPRINT 2			Inicio 11/Octubre -- Termino 24/Octubre		
Backlog ID	TAREA	TIPO	ESTADO	RESPONSABLE	ESFUERZO 1-5
PCC6	Loggearse	Analisis/ Diseño	Terminado	Cristian Yair Peña Cabrera	3
PCC7	Crear control de cantidad de dispositivos disponibles	Analisis/ Diseño	Terminado	Cristian Yair Peña Cabrera	4
PCC8	Tener un control sobre la informacion de empleados	Analisis/ Diseño	Terminado	Roberto Partida González	3
PILA DE SPRINT 3			Inicio 27/Octubre -- Termino 7/Noviembre		
Backlog ID	TAREA	TIPO	ESTADO	RESPONSABLE	ESFUERZO 1-5
PCC9	Mirar los prestamos que se han hecho	Analisis/ Diseño	Terminado	Cesar Alejandro Vallejo Galvan	2
PCC10	mirar prestamos en espera	Analisis/ Diseño	Terminado	Omar Alfredo Hidalgo Jacinto	5
PCC11	mirar prestamos hechos en un periodo de tiempo	Analisis/ Diseño	Terminado	Cesar Alejandro Vallejo Galvan	2
PILA DE SPRINT 4			Inicio 8/Noviembre -- Termino 21/Noviembre		
Backlog ID	TAREA	TIPO	ESTADO	RESPONSABLE	ESFUERZO 1-5
PCC12	Control de Inventario	Analisis/ Diseño	Terminado	Cesar Alejandro Vallejo Galvan	4
PCC13	Contemplar prestamos de recepcionistas	Analisis/ Diseño	Terminado	Cesar Alejandro Vallejo Galvan	4

4.3 DIAGRAMA DE CLASES

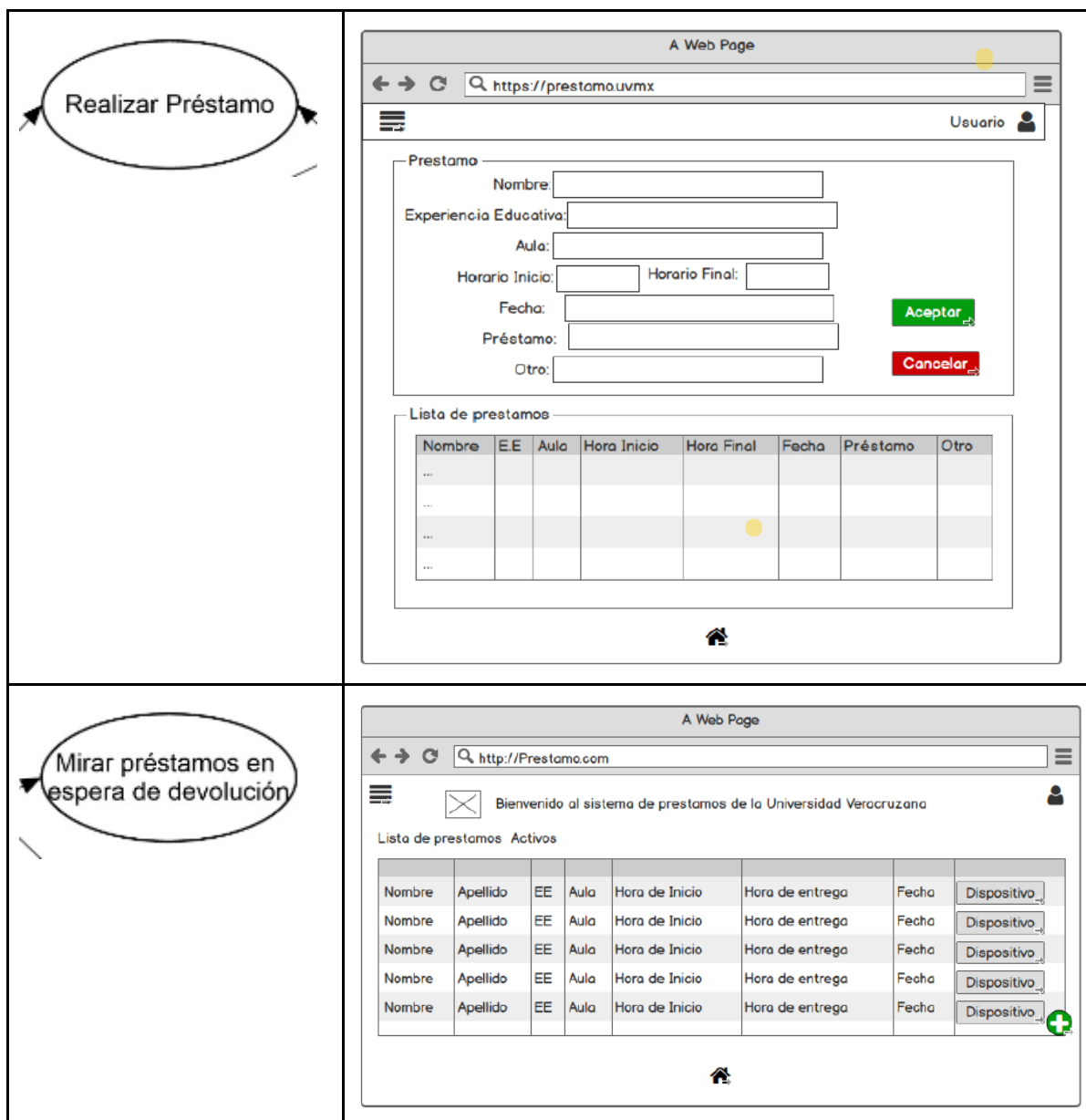


4.4 DIAGRAMA DE CASOS DE USO



4.5 DESCRIPCIONES DE CASOS DE USO CON PROTOTIPOS

A partir de este punto hasta el punto 4.7 aquí esta un acceso directo a la vista de pantallas de prototipo https://drive.google.com/file/d/1XF-WwC-9_n_M3HkbZP4BIC5_2bJwm5TT/view?usp=sharing



Mirar los préstamos
hechos en el turno

A Web Page

← → ↻ http://Prestamo.com

☒ Bienvenido al sistema de prestamos de la Universidad Veracruzana

Lista de prestamos Activos

Nombre	Apellido	EE	Aula	Hora de Inicio	Hora de entrega	Fecha	Dispositivo
Nombre	Apellido	EE	Aula	Hora de Inicio	Hora de entrega	Fecha	Dispositivo
Nombre	Apellido	EE	Aula	Hora de Inicio	Hora de entrega	Fecha	Dispositivo
Nombre	Apellido	EE	Aula	Hora de Inicio	Hora de entrega	Fecha	Dispositivo
Nombre	Apellido	EE	Aula	Hora de Inicio	Hora de entrega	Fecha	Dispositivo

🏠

Mirar préstamos
activos

A Web Page

← → ↻ http://Prestamo.com

☒ Bienvenido al sistema de prestamos de la Universidad Veracruzana

Lista de prestamos Activos

Nombre	Apellido	EE	Aula	Hora de Inicio	Hora de entrega	Fecha	Dispositivo
Nombre	Apellido	EE	Aula	Hora de Inicio	Hora de entrega	Fecha	Dispositivo
Nombre	Apellido	EE	Aula	Hora de Inicio	Hora de entrega	Fecha	Dispositivo
Nombre	Apellido	EE	Aula	Hora de Inicio	Hora de entrega	Fecha	Dispositivo
Nombre	Apellido	EE	Aula	Hora de Inicio	Hora de entrega	Fecha	Dispositivo

🏠

Mirar todos los
préstamos hechos en un
periodo de tiempo
determinado

A Web Page

← → ↻ http://Prestamo.com

☒ Bienvenido al sistema de prestamos de la Universidad Veracruzana

Lista de prestamos Activos

Nombre	Apellido	EE	Aula	Hora de Inicio	Hora de entrega	Fecha	Dispositivo
Nombre	Apellido	EE	Aula	Hora de Inicio	Hora de entrega	Fecha	Dispositivo
Nombre	Apellido	EE	Aula	Hora de Inicio	Hora de entrega	Fecha	Dispositivo
Nombre	Apellido	EE	Aula	Hora de Inicio	Hora de entrega	Fecha	Dispositivo
Nombre	Apellido	EE	Aula	Hora de Inicio	Hora de entrega	Fecha	Dispositivo

🏠

Gestionar los
productos en el
inventario

A Web Page

← → ↻ http://Prestamo.com

☒ Bienvenido al sistema de prestamos de la Universidad Veracruzana

Lista de dispositivos

ID	Nombre	Tipo	Detalles	Cantidad Dponible	
..					
..					
...					
..					

Gestionar las
cuentas de los
empleados

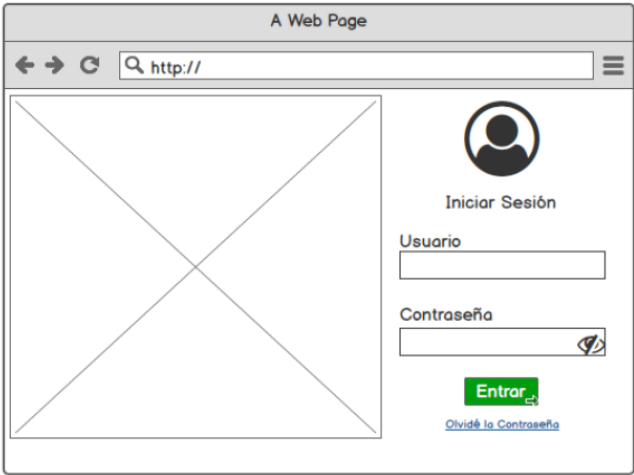

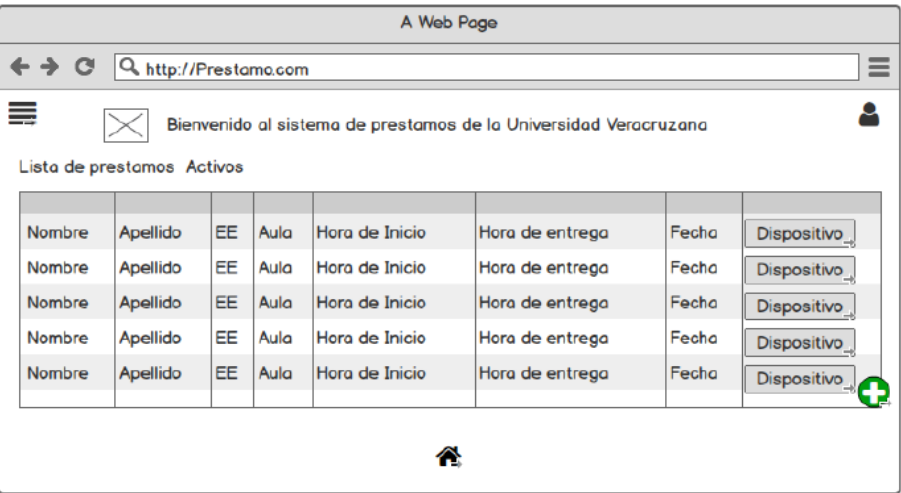




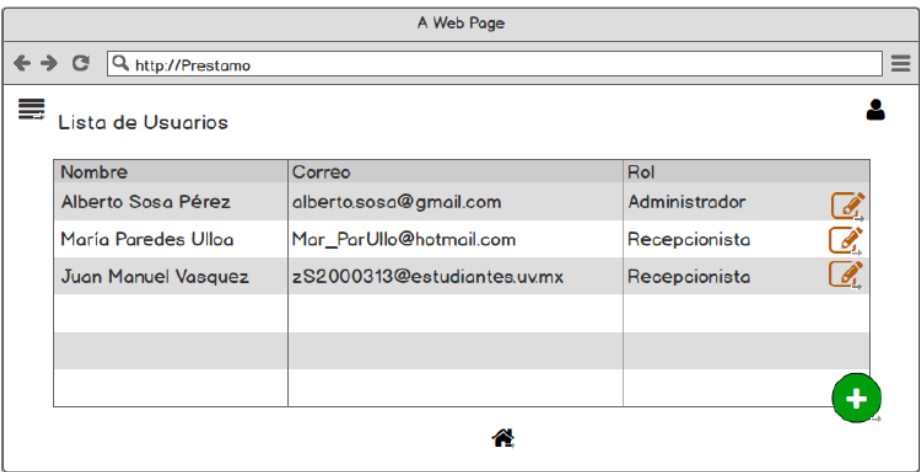



A Web Page

← → ↻ http://Prestamo

☒ Lista de Usuarios

Nombre	Correo	Rol	
Alberto Sosa Pérez	alberto.sosa@gmail.com	Administrador	
María Paredes Ulloa	Mar_ParUllo@hotmail.com	Recepcionista	
Juan Manuel Vasquez	zS2000313@estudiantes.uvmx	Recepcionista	

4.6 PROTOTIPOS PRINCIPALES

Login	 <p>A Web Page</p> <p>← → ↻ http://</p> <p></p> <p>Iniciar Sesión</p> <p>Usuario <input type="text"/></p> <p>Contraseña <input type="password"/></p> <p><input type="button" value="Entrar"/></p> <p>Olvidé la Contraseña</p>																																								
Lista de Prestamos	 <p>A Web Page</p> <p>← → ↻ http://Prestamo.com</p> <p>  Bienvenido al sistema de prestamos de la Universidad Veracruzana </p> <p>Lista de prestamos Activos</p> <table border="1"><thead><tr><th>Nombre</th><th>Apellido</th><th>EE</th><th>Aula</th><th>Hora de Inicio</th><th>Hora de entrega</th><th>Fecha</th><th>Dispositivo</th></tr></thead><tbody><tr><td>Nombre</td><td>Apellido</td><td>EE</td><td>Aula</td><td>Hora de Inicio</td><td>Hora de entrega</td><td>Fecha</td><td>Dispositivo</td></tr><tr><td>Nombre</td><td>Apellido</td><td>EE</td><td>Aula</td><td>Hora de Inicio</td><td>Hora de entrega</td><td>Fecha</td><td>Dispositivo</td></tr><tr><td>Nombre</td><td>Apellido</td><td>EE</td><td>Aula</td><td>Hora de Inicio</td><td>Hora de entrega</td><td>Fecha</td><td>Dispositivo</td></tr><tr><td>Nombre</td><td>Apellido</td><td>EE</td><td>Aula</td><td>Hora de Inicio</td><td>Hora de entrega</td><td>Fecha</td><td>Dispositivo</td></tr></tbody></table> <p></p>	Nombre	Apellido	EE	Aula	Hora de Inicio	Hora de entrega	Fecha	Dispositivo	Nombre	Apellido	EE	Aula	Hora de Inicio	Hora de entrega	Fecha	Dispositivo	Nombre	Apellido	EE	Aula	Hora de Inicio	Hora de entrega	Fecha	Dispositivo	Nombre	Apellido	EE	Aula	Hora de Inicio	Hora de entrega	Fecha	Dispositivo	Nombre	Apellido	EE	Aula	Hora de Inicio	Hora de entrega	Fecha	Dispositivo
Nombre	Apellido	EE	Aula	Hora de Inicio	Hora de entrega	Fecha	Dispositivo																																		
Nombre	Apellido	EE	Aula	Hora de Inicio	Hora de entrega	Fecha	Dispositivo																																		
Nombre	Apellido	EE	Aula	Hora de Inicio	Hora de entrega	Fecha	Dispositivo																																		
Nombre	Apellido	EE	Aula	Hora de Inicio	Hora de entrega	Fecha	Dispositivo																																		
Nombre	Apellido	EE	Aula	Hora de Inicio	Hora de entrega	Fecha	Dispositivo																																		
Lista de Usuarios	 <p>A Web Page</p> <p>← → ↻ http://Prestamo</p> <p> Lista de Usuarios </p> <table border="1"><thead><tr><th>Nombre</th><th>Correo</th><th>Rol</th></tr></thead><tbody><tr><td>Alberto Sosa Pérez</td><td>alberta.sosa@gmail.com</td><td>Administrador</td></tr><tr><td>María Paredes Ulloa</td><td>Mar_ParUllo@hotmail.com</td><td>Recepcionista</td></tr><tr><td>Juan Manuel Vasquez</td><td>zS2000313@estudiantes.uvmx</td><td>Recepcionista</td></tr><tr><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td></tr></tbody></table> <p></p>	Nombre	Correo	Rol	Alberto Sosa Pérez	alberta.sosa@gmail.com	Administrador	María Paredes Ulloa	Mar_ParUllo@hotmail.com	Recepcionista	Juan Manuel Vasquez	zS2000313@estudiantes.uvmx	Recepcionista																												
Nombre	Correo	Rol																																							
Alberto Sosa Pérez	alberta.sosa@gmail.com	Administrador																																							
María Paredes Ulloa	Mar_ParUllo@hotmail.com	Recepcionista																																							
Juan Manuel Vasquez	zS2000313@estudiantes.uvmx	Recepcionista																																							

Lista de Dispositivos

A Web Page

← → ↻

http://Prestamo.com

☰




☰



✕

Bienvenido al sistema de prestamos de la Universidad Veracruzana

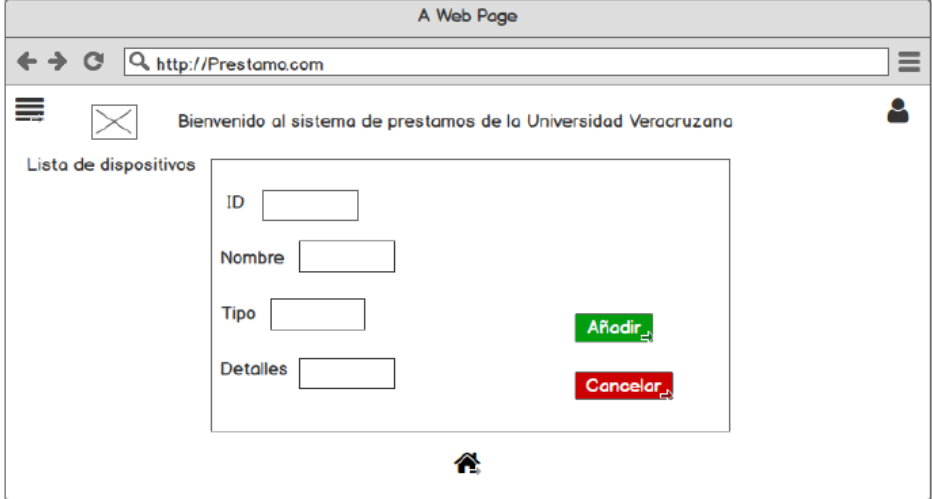
👤

Lista de dispositivos

ID	Nombre	Tipo	Detalles	Cantidad Dìponible
..				
..				
...				
..				



4.7 PROTOTIPOS ALERTAS

Añadir Usuario	
Añadir Dispositivo	

Modificar Dispositivo

A Web Page

← → ↻ 🔍 http://

☰ **Modificar Dispositivo** 👤

ID: _____

Nuevo Nombre: _____

Tipo: _____

Detalles: _____

Dispositivo No. 0001

ID: CT-001
Nombre Actual: D-1
Tipo: Type-01
Detalles: Está roto

Eliminar Dispositivo **Guardar Cambios**

🏠

Añadir Prestamo

A Web Page

← → ↻ 🔍 https://prestamo.uvmx

☰ **Usuario** 👤

Prestamo

Nombre: _____

Experiencia Educativa: _____

Aula: _____

Horario Inicio: _____ Horario Final: _____

Fecha: _____

Préstamo: _____

Otro: _____

Aceptar **Cancelar**

Lista de prestamos

Nombre	E.E	Aula	Hora Inicio	Hora Final	Fecha	Préstamo	Otro
...							
...							
...							
...							

🏠

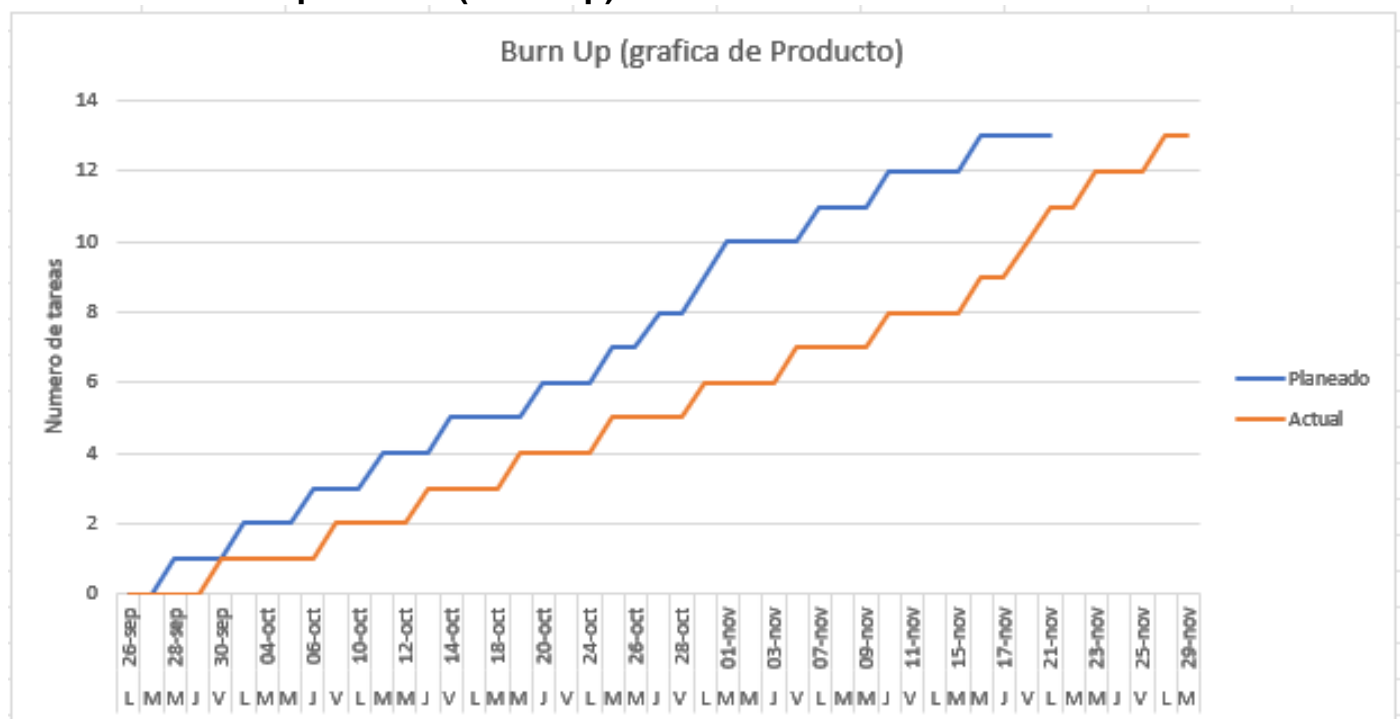
4.8 Sprint

Para la realización de este proyecto, realizamos 4 Sprint con una duración de 2 semanas cada uno, iniciando el lunes y terminando el martes

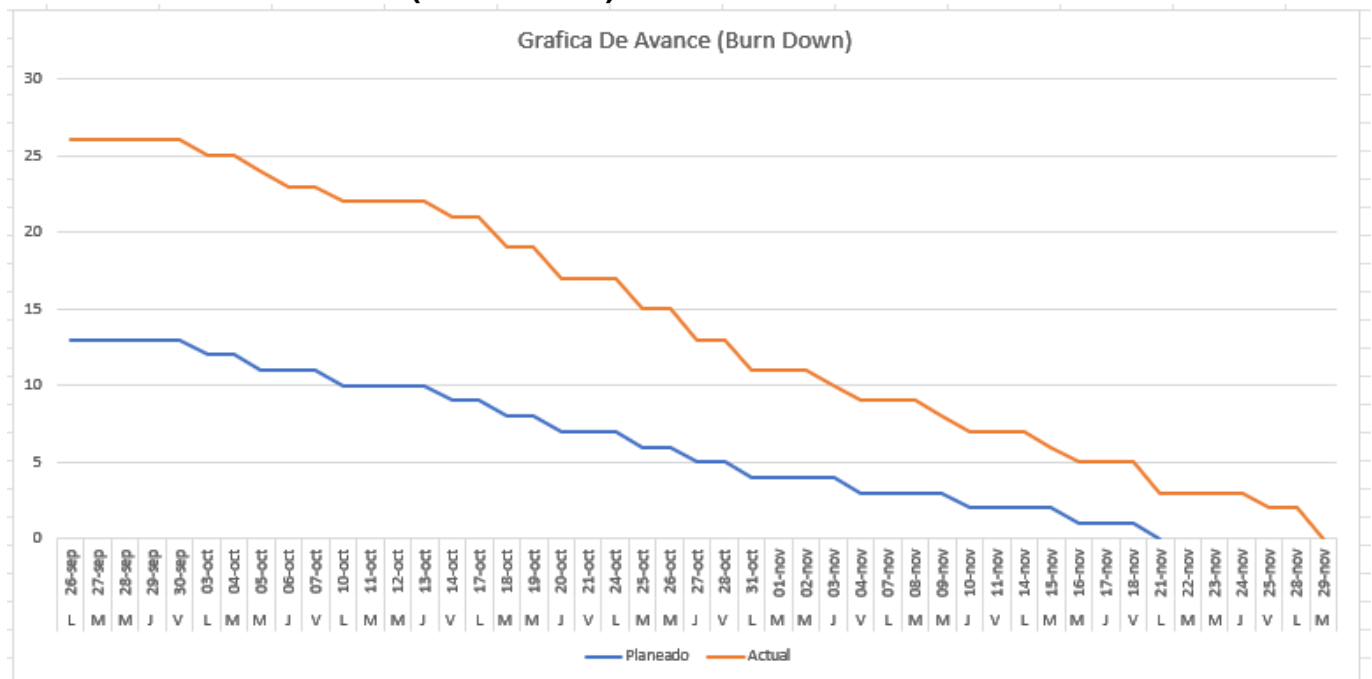
<https://docs.google.com/spreadsheets/d/1N0tsAbizJDbcox4kcxJe-m6yUtv9CUt7/edit?usp=sharing&ouid=100440856237630068501&rtpof=true&sd=true> ←
aquí la liga a nuestro calendario de fechas de inicio y fechas de término de cada sprint.

4.9 Incremento

4.10 Gráfica de producto (Burn Up)



4.11 Gráfica de avance (Burn Down)



4.12 Reunión de inicio de sprint

Martes 23 de agosto del 2022,

El equipo trabajará bajo php, css, javascript y html.

Las revisiones por parte del product owner serán los días jueves a las 5 de la tarde de manera semanal.

Los avances serán subidos a una carpeta en github.

Los días de trabajo establecidos fueron de lunes a miércoles y jueves, viernes y sábado en caso de ser necesario en un horario de 8 de la noche.

4.13 Reunión técnica diaria

Miércoles 14 septiembre 2022

¿Qué hicimos hoy?

Tuvimos nuestra primera consulta con nuestro Product-Owner la cuál nos dió un panorama general sobre la información que necesitamos para nuestro sistema. También acordamos en que horario serán nuestras reuniones y comenzamos con las historias de usuario. Comenzamos por definir nuestros usuarios y cuál será nuestro primer paso para comenzar nuestra documentación.

¿Qué se va a hacer?

En la siguiente sesión definiremos los casos de uso con nuestros diferentes usuarios y realizaremos nuestros casos de uso al igual que continuar con nuestras historias de usuario.

¿Hay algún problema?

No. Sin complicaciones.

Martes 27 de septiembre 2022

¿Qué hicimos?

Llevamos a cabo la planeación determinado todos los SPRINT y agendando de qué manera se llevarán a cabo

¿Qué se hará?

Comenzaremos planteado y dividiendo las actividades a realizar en las siguientes semanas

¿Hubo dificultades?

Faltaron dos miembros del equipo, pero fuera de eso no hubo dificultades.

Lunes 3 de octubre 2022

¿Qué hicimos?

Cómo primera parte de la entrega se elaboró el diseño de la base de datos, además también se llevaron a cabo las primeras pantallas que se van a realizar.

¿Qué hará?

Se dará continuidad con las pantallas y se hará correcciones de algunas entre los miembros del equipo.

¿Hubo problemas?

No

Lunes 10 de octubre 2022

¿Qué hicimos?

Realizamos modificaciones a las pantallas con observaciones de la maestra

¿Qué se hará?

Reajustar las pantallas que faltan y entregar la revisión

¿Hubo problemas?

No pudo realizar la última revisión debido a un imprevisto con el product owner.

Lunes 17 de octubre 2022

¿Qué se hará?

Arreglar las pantallas y asignar un orden

¿Qué se hizo?

Definir las pantallas faltantes

¿Hubo problemas?

No

Martes 18 de octubre 2022

¿Qué se hará?

Unir las pantallas para dar una mejor navegación y comenzar a realizar las pantallas principales.

¿Qué se hizo ?

Arreglar y transcribir las pantallas en otro programa.

¿Hubo problemas?

No.

Lunes 24 de octubre 2022

¿Qué se hizo?

Se realizó el login y algunas pantallas más ya como interfaz y se dio navegación a las pantallas

¿Qué se hará?

Se realizará una revisión con el product owner dónde revisará las pantallas.

¿Hubo problemas?

No

Martes 25 de octubre 2022

¿Qué se hizo?

Se llevó a cabo la revisión donde nos hicieron unas observaciones y se siguió trabajando en las pantallas en html

¿Qué se hará?

Se llevará a cabo la corrección de las pantallas, además de seguir trabajando con las pantallas

¿Hubo problemas?

No

Miércoles 26 de octubre 2022

¿Qué se hizo?

Se llevó a cabo la entrega del Sprint, comenzamos a hacer modificaciones en la forma de trabajo

¿Qué se hará?

Se seguirá trabajando en las pantallas y las conexiones a la base de datos

¿Hubo problemas?

No

Fecha	11/15/2022
Nombres	¿Qué hiciste ayer?
Cristian	Concluí las paginas de login y avancé en la página modificar usuarios
Roberto	Terminada la ventana de lista_usuarios
Paola	Llevar a cabo los primeros pasos en la creación de la pantalla
Paula	continuar con el diseño de la pantalla para agregar un prestamo
Omar	Ayer termine mi parte con mi ventana
¿En qué vas a trabajar hoy?	
Cristian	En terminar las página de modificar usuarios
Roberto	Avanzar en la ventana de mod_dispositivo y solventar cualquier error que aparezca
Paola	Comenzar a trabajar en la pantalla
Paula	avanzar con el diseño de la pantalla
Omar	Iniciar con el formato del documento de word
¿Tuviste algún problema?	
Cristian	Sí, recibí acesoria del Scrum Master
Roberto	No particularmente al momento de realizar la ventana de lista_usuarios
Paola	Ninguno
Paula	nuevos elementos a implementar
Omar	Sí, recibí acesoria del Scrum Master

Fecha	11/16/2022
Nombres	¿Qué hiciste ayer?
Cristian	Concluí la pantalla de modificar usuarios
Roberto	Realizar la pantalla de "mod_dispositivos"
Paola	Trabajar en la pantalla de registro
Paula	trabajar en agregar un prestamo
Omar	Inicie con el documento de word
¿En qué vas a trabajar hoy?	
Cristian	En corregir la pantalla de login
Roberto	Analizar las dos versiones realizadas de "mod_dispositivo", y unir las.
Paola	comenzar a trabajar con la conexión a la base de datos
Paula	seguir trabajando en la pantalla
Omar	Continue con el documento de word
¿Tuviste algún problema?	
Cristian	El login tenia vulnerabilidades catastróficas de seguridad pero ya quedaron solucionados
Roberto	Ninguno.
Paola	Ninguno
Paula	funciones y diseño
Omar	Ninguno

Fecha	11/21/2022
Nombres	¿Qué hiciste ayer?
Cristian	Agregué la función de eliminar usuario a la pantalla "Modificar Usuario"
Roberto	Añadir la pantalla de modificación de dispositivo al sistema.
Paola	Realizar la conexión con la base de datos
Paula	trabajar en la pantalla agregar prestamo
Omar	Continue con la documentacion de Proyecto
¿En qué vas a trabajar hoy?	
Cristian	En mostrar los datos del actual usuario en la pantalla "Modificar Usuarios"
Roberto	Añadir las últimas funcionalidades a la pantalla de modificación dispositivos.
Paola	Seguir trabajando en la pantalla
Paula	contiar trabajando en la pantalla
Omar	Me organize con mi scrum team para ver que mas podria hacer y revisar tiempos de entrega
¿Tuviste algún problema?	
Cristian	Errores de sintaxis que ya fueron solucionados
Roberto	Varios errores de variables entre pantallas.
Paola	Ninguno
Paula	La elaboración de la pantalla, el scrum master se hizo cargo
Omar	Ninguno

Fecha	11/22/2022
Nombres	¿Qué hiciste ayer?
Cristian	Mostrar datos del usuario
Roberto	Finiquitar la pantalla de modificar dispositivos.
Paola	Continuar realizando la pantalla
Paula	Trabajo en una pantalla
Omar	Revise alguna parte faltante en el documento de proyecto
¿En qué vas a trabajar hoy?	
Cristian	Hacer pantalla de añadir usuarios
Roberto	Añadir la pantalla de lista_usuarios al sistema.
Paola	Corregir errores
Paula	acomodar reuniones pasadas
Omar	Continue trabajando en el documento de proyecto
¿Tuviste algún problema?	
Cristian	Sin problemas
Roberto	Errores de programación en los que el scrum-master me apoyó.
Paola	errores con las variables
Paula	Ninguno
Omar	Ninguno

Fecha	11/23/2022
Nombres	¿Qué hiciste ayer?
Cristian	Diseñar pantalla de añadir usuario
Roberto	Adición de la pantalla de la lista de usuarios.
Paola	corregir errores
Paula	acomodar reuniones pasadas
Omar	Trabaje en el documento de proyecto
¿En qué vas a trabajar hoy?	
Cristian	Continuar con la pantalla de añadir usuario
Roberto	Corregir errores de la lista de usuarios.
Paola	entregar revisión de la pantalla
Paula	Ayudar con la documentación
Omar	Organizarme con mi scrum team sobre lo que podríamos hacer a continuación
¿Tuviste algún problema?	
Cristian	Sin problemas
Roberto	Errores de uniformidad entre pantallas.
Paola	error con las variables
Paula	Ninguno
Omar	Ninguno

Fecha	11/28/2022
Nombres	¿Qué hiciste ayer?
Cristian	Concluí la pantalla de añadir usuario
Roberto	Hacer pruebas unitarias de los módulos y generar un reporte
Paola	entregar revisión de la pantalla
Paula	Ayudar con la documentación
Omar	Me organize con mi equipo
¿En qué vas a trabajar hoy?	
Cristian	Programar la parte del php para añadir usuario
Roberto	Pruebas con el sistema.
Paola	Rehacer la pantalla de registro
Paula	apoyar en la documentación de alguna manera
Omar	Continúe con el trabajo del proyecto
¿Tuviste algún problema?	
Cristian	Sin problemas
Roberto	Se presentaron distintos errores de los módulos.
Paola	Mejorar el modo de registro
Paula	Ninguno
Omar	Ninguno

Fecha	11/29/2022
Nombres	¿Qué hiciste ayer?
Cristian	Avacé con el php de añadir usuario
Roberto	Pruebas con todos los módulos en conjunto.
Paola	rehacer la pantalla
Paula	apoyar en la documentación de algun manera
Omar	Trabaje con el documento de proyecto
¿En qué vas a trabajar hoy?	
Cristian	Concluir la parte del php de aladir usuario
Roberto	Analizar los errores con el scrum-master.
Paola	entregar pantalla y trabajar en la documentación
Paula	Diagrama de casos de Uso
Omar	Me organize con mi equipo, sobre la distribucion de esquemas y diagramas faltante en el documento
¿Tuviste algún problema?	
Cristian	Sin problemas
Roberto	Se presentaron errores que se terminaron corrigiendo.
Paola	ninguno
Paula	Ninguno
Omar	Ninguno

4.14 Reunión de cierre de sprint y entrega del incremento.

5. Conclusión.

Como parte de la realización del sistema, comprendo que, el objetivo de este proyecto, fue comprender de manera personal, el comportamiento que un equipo de trabajo tiene, conforme a los diferentes problemas que se enfrentan durante un ciclo común de desarrollo de software, las diferentes propuestas que pueden haber para solucionar un mismo problema, y los diferentes problemas que pueden surgir en cualquier momento.

Individualmente, puedo concluir que vivir de primera mano lo que es el realizar un proyecto de software bajo una metodología como lo es scrum me da un mayor enfoque al campo laboral en el que muchas empresas y equipos desarrollan software. A primera instancia me hizo interesarme en esta metodología y descubrir como se emplea de manera práctica, por lo que, viendo distintas filmaciones en el que se utilizaba en empresas de software (Meta, Kahoot, Amazon) pude notar la importancia de la comunicación y de las reuniones, las cuales se hacían diariamente y en todos los casos vistos. Este aspecto fue uno de los que, como equipo, nos faltó completar en su totalidad.

Por su parte podemos concluir que pese a las dificultades y cambios realizados durante la realización del proyecto logramos superar los aspectos donde tuvimos problemas y mejorar nuestra administración para mejorar nuestras entregas. Si bien, tuvimos dificultades con la comunicación y la entrega de los Sprint pudimos concretar el sistema de prestamos.