

Lic. Desarrollo de Sistemas Web



Proyecto II

Unidad 3

Actividad integradora. Producto final U3

Asesora Deisy Acosta Ham

Angeles Esparza y Sebastian Juarez

Reflexión inicial para el total de esta unidad- Actividad Integradora

Este documento describe la evolución, ajustes (se hace un resumen de ajustes) y cumplimiento de metas a lo largo del desarrollo SCRUM del proyecto "CLEAN CLEAN". Se integran las tres fases de trabajo, explicando cómo se fueron alcanzando los objetivos definidos desde el inicio. SCRUM nos permitió adaptarnos a los cambios, comprender mejor los artefactos y priorizar la funcionalidad realista sobre expectativas idealizadas.

Al inicio creíamos que debíamos evitar los cambios, pensando que los ajustes significaban fallas en la planeación. Pero a lo largo del proceso comprendimos que una de las fortalezas más valiosas del marco SCRUM es su flexibilidad. Esta metodología no solo permitió reorganizar nuestros objetivos, sino también enfocarnos en un desarrollo adaptativo y progresivo, que nos ayudó a alinear expectativas con resultados reales.

Gracias a las observaciones de nuestra asesora y a la práctica constante, entendimos que los ajustes no son errores, sino parte esencial del proceso. Documentar cada fase nos permitió identificar mejoras, tomar decisiones fundamentadas y consolidar un flujo funcional que conecta cada historia de usuario de forma coherente y operativa.

Hoy podemos decir que las historias H1, H2 y H3 están funcionalmente integradas para generar un flujo completo en la aplicación. El usuario puede realizar: **Task de funcionalidad de la app**

- Task 1: Registro
- Task 2: Iniciar sesión
- Task 3: Hacer un pedido
- Task 4: Personalización del pedido
- Task 5: Pago, correcto y efectivo

Este flujo permite al cliente lograr su objetivo principal: hacer un pedido de lavandería desde la app de manera simple y eficiente. La experiencia es fluida y refleja indicadores clave de UX como: task success, goal completion y task efficiency.

A partir de la Historia de usuario H4 se decidió no continuar, puesto que bajamos las prioridades a no altas, medias y bajas

Sebastián Alejandro Juárez Rojas (Desarrollador Principal)

Ángeles Janneth Esparza Vargas (SCRUM Master)

- Repositorio GitHub: <https://github.com/sebastianudg/CleanApp>
- App funcional (GitHub Pages): <https://sebastianudg.github.io/CleanApp/>
- Herramientas: Canva, Google Docs, Visual Studio Code, Firebase, React

(Cabe señalar que el documento actual es más **sintetizado**: si se quiere ver la descripción mucho más detallada y meticulosa agrego el link de la **carpeta** con el Preliminar, más las 3 Fases, descritas a manera muy específica con la justificación de cada cambio.

Aquí se encuentra mucho más descriptivo, sin embargo es bastante extenso) Carpeta-

https://drive.google.com/drive/folders/1Q8HnVpoHnBIYhRV4iGN_DH05ieHZFNok?usp=drive_link

Pre, Fase 1 y 2: https://drive.google.com/file/d/1BFnrRRnNZIWeGmh5bMjQKFvKmTh03Mo7/view?usp=drive_link

Fase 3: https://drive.google.com/file/d/1MjgwyXgMLtLb2fNV3RQmIE2NeuNnOLM3/view?usp=drive_link

Canva con diseños: [https://www.canva.com/design/DAGmvYda9e0/nT9g7-](https://www.canva.com/design/DAGmvYda9e0/nT9g7-DAMnLJZZ3kyhIyWA/edit?utm_content=DAGmvYda9e0&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton)

[DAMnLJZZ3kyhIyWA/edit?utm_content=DAGmvYda9e0&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton](https://www.canva.com/design/DAGmvYda9e0/nT9g7-DAMnLJZZ3kyhIyWA/edit?utm_content=DAGmvYda9e0&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton)

Primera Fase: Inicio del Proyecto y Planeación

Esta etapa fue clave para estructurar los cimientos del proyecto. Se eligió el servicio de lavandería como enfoque principal, y se delimitaron las necesidades del usuario con base en su objetivo: poder solicitar y pagar un servicio desde una app.

Dificultades:

- Falta de claridad inicial sobre cómo aplicar SCRUM correctamente.
- La calendarización no contemplaba trabajo continuo de 5 días.

Hallazgos:

- La importancia de definir y respetar los roles SCRUM (Scrum Master y Desarrollador).
- El valor de documentar desde los primeros bocetos y decisiones técnicas.

Avances:

- Se eligió el proyecto "CLEAN CLEAN" (aplicación para servicios de lavandería).
- Se asignaron roles: Angeles como Scrum Master y Sebastián como Desarrollador.
- Se redactaron los requerimientos técnicos iniciales.

Requerimientos iniciales del sistema:

1. Registro de usuario y autenticación segura.
2. Solicitud de servicio de lavandería con selección rápida.
3. Personalización del pedido en un flujo de 5 clics.

4. Pago en línea funcional e integrado.
5. Notificación al cliente sobre estado del pedido.

Herramientas de trabajo colaborativo:

- Google Docs para documentos compartidos.
- Carpeta en Drive para control de versiones y recursos.

Artefactos desarrollados:

- Primer Product Backlog y Sprint Schedule.
- Ajustes preliminares en redacción de historias de usuario (H1-H7).

Backlog 1

| ID | Enunciado de la historia Historia | Alias | Estado | Puntos | Sprint asignado | Prioridad | Comentarios |
|----|---|----------------------------------|---------------|--------|---------------------------|-----------|---|
| H1 | Como cliente quiero registrarme en la aplicación y tener mi propia cuenta para acceder facilmente a los servicios, para que toda mi informacion se guarde automaticamente. | Registro- Acceso | Terminado | 5 | Sprint 1 | Alta | Usuario puede registrarse y datos se guardan correctamente |
| H2 | Como cliente, quiero solicitar un servicio, en tan solo 5 clicks, para ajustar el tipo de lavado de forma ótima, rápida y fácil, quiero ver botones de: tamaño, color, tipo- empezar. | Solicitud personalizada y óptima | En desarrollo | 8 | Sprint 2-1 (Cambios) 2 | Alta | El flujo de navegación es eficiente de tan solo 5 click- Solicitud- tamaño- color- tipo de lavado- pedir. |

| | | | | | | | |
|----|---|---|-------------|---|----------|-------|--|
| H3 | Como cliete quiero ver un boton al final de mi solicitud que sea automatizado en un click para pagar online desde mi misma cuenta y terminar facil y rápido. | Pagos en línea | No iniciado | 8 | Sprint 2 | Alta | Pago seguro, sin errores, genera comprobante. Tarjeta guardada en el usuario |
| H4 | Como administrador quiero tener una sección en la que aparezcan los pedidos activos y detalles de ellos como como el nombre del cliente, orden de tiempo y quiero dar click a botón de iniciar y otro de finalizar , y para avisar al cliente del avance de su entrega y quiero otro botón de finalizar, para avisar al cliente que ya está listo. | Control y detalles de Pedidos activos Admin | No iniciado | 5 | Sprint 2 | Alta | Admin visualiza pedidos con filtros y detalles |
| H5 | Como cliente que espera su pedido, quiero recibir una notificación para que | Notificación ¡Listo! | No iniciado | 3 | Sprint 3 | Media | Puede estar bien un botón de visto o enterado. |

| | | | | | | | |
|-----------|--|----------------------------|-------------|---|----------|------|--|
| | me avise que mi pedido ya está listo. | | | | | | |
| H6 | Como administrador quiero acceder a una sección de Agenda para ver la información de mis clientes, por ejemplo, número de pedidos realizados, su contacto y detalles, quiero tener un botón para llamar, otro para agregar comentarios o notas | Agenda de contactos | No iniciado | 2 | Sprint 4 | Baja | Aquí el administrador puede ver el total de pedidos y la suma total de sus pagos, puede decidir incluso regalar un servicio después de una cantidad específica. O también el administrador desde ahí puede enviar un mensaje para invitarlo a usar la app y solicitar un servicio etc. |
| H7 | Como administrador que ejecuta las tareas quiero tener una sección con los tipos de servicios que brindo, en dicha sección quiero ver un botón de más (+) para agregar un servicio y al lado de cada servicio también quiero clicar botón de despliegue de ajuste para configurar y | Configuración de servicios | No iniciado | 2 | Sprint 4 | Baja | Los clientes ya hacen la solicitud y tienen los botones para pedir los detalles de su servicio, sin embargo puede estar bien que con el tiempo el administrador sugiera, agregar o quitar algún estilo en los servicios Vista clara de servicios, por ejemplo: Tamaño, color y tipo de lavado: |

| | | | | | | | |
|--|--|--|--|--|--|--|---|
| | actualizar las características de dichos servicios, además del boton para eliminar . | | | | | | Opciones del servicio: Edredones, soprt, tiempo... etc. |
|--|--|--|--|--|--|--|---|

Sprint 1

| Elemento de trabajo pendiente | Puntos de historia | Responsable | Estado | Estimado original | Día 1 | Día 2 | Día 3 | Día 4 | Día 5 | Revisión del Sprint |
|--|--------------------|---------------------|---|-------------------|-------|-------|-------|-------|-------|---------------------|
| SPRINT 1 | | | | Total 25 hrs | | | | | | |
| H1 | 5 | Equipo Dev IxD y UI | Terminado | 25 días | | | | | | |
| Tarea 1: Diseño de interfaz de acceso de usuario y contraseña: Diseño de interacción, Wireframe y gráfico | | Angeles ESparza | | 5 horas | x | | | | | |
| Tarea 2: Programar formulario de acceso con validación. | | Sebastian | | 5 horas | | x | x | | | |
| Tarea 3: Conexión a base de datos (Firebase) | | Sebastian | | 5 horas | | | | x | | |
| Tarea 4: Pruebas de registro y flujo de acceso. Ajustes | | Sebastian | | 5 horas | | | | | x | |
| SPRINT 2 | | | | | | | | | | |
| H2 | 8 | Equipo UX/UI | No iniciado | 5 días | | | | | | |
| Tarea: Implementar lógica de navegación en 5 clics, diseño de interacción. Diseño de interacción y Wireframe | | Sebastian | Se empezaron a hacer bocetos e ideas, pero no está iniciado formalmente | | | | | | | |
| Tarea: Diseñar botones de tamaño, color, tipo Diseño de interfaz de y gráfico | | Angeles | | | | | | | | |

[illegible]

Segunda Fase

Durante esta fase se consolidaron los primeros avances técnicos. Se inició la implementación real del registro y la interfaz base.

Dificultades:

- Reasignación de historias por tiempo insuficiente.
- Ajustes en estimación de horas y tareas no contempladas en la planeación inicial.

Hallazgos:

- La necesidad de mayor especificidad en los criterios de aceptación.
- Valor de pruebas tempranas para validar flujos y formularios.

Avances:

SPRINT 1: Registro de Usuario. Completado

- Objetivo: Implementar registro de usuarios y estructura de autenticación.
Estado Actual: 100%
Resultados: completado.

Interfaz de Inicio
Con los botones para pedir el servicio
Formulario implementado y conectado a Firebase en entorno de desarrollo. completado: personalizado.

Sprint 1

- Desarrollo del registro de usuario y autenticación.
- Conexión a Firebase.
- Validación de datos y pruebas.

Sprint 2

- Implementación de solicitud de servicio.
- Rediseño del flujo de navegación (UX) en 5 pasos.
- Redacción mejorada de H2.

Ajustes clave:

- H2 pasó del Sprint 2 al 1 y de regreso.
- Se añadieron historias H5-H7.
- H3 cambió de prioridad Media a Alta.
- H4 se movió del Sprint 4 al 2 (y luego se consideró moverlo nuevamente).

Ajustes Product Backlog:

Se cambió la historia 2:

- Como cliente, quiero solicitar un servicio, en tan solo 5 clicks, para ajustar el tipo de lavado de forma óptima, rápida y fácil, quiero ver botones de: tamaño, color, tipo- empezar.

Ajuste de redacción:

- Como cliente quiero solicitar un servicio, en tan solo 1 click para elegir el tipo de lavado de forma óptima, rápida y fácil, quiero ver botones de:

Ajuste de historia: Sección de Nuestros: Básico -Express - Planchado - Seco - Premium

- Se decidió mejor automatizar 5 opciones de lavado en un solo click - 1 click
- El diseño de Flujo de navegación/ interacción se buscó conservar, en 5 pasos igual, pero eso se redactó en la siguiente historia, en el pago.

- **Por qué se decidió así:** Era importante mantener los 5 pasos desde que el usuario está en la página de inicio hasta completar su pedido ya que esto era parte del “Diseño de la Experiencia de Usuario” que se propuso en las correcciones del 1er Sprint. Eso se agregó y especificó en comentario de H2 en el Product Backlog.
- Estado de la H2 cambia de -En Desarrollo- a - Terminado-

Ajuste de SPRINT

- Se terminó la planeación de horas estimadas por cada historia de la H2 a H7 y tarea, dejando establecido siempre 5 días, 5 horas por días, y contemplando por supuesto que también puede cambiar y ajustarse según las condiciones del ciclo de trabajo.

Ajustes SPRINT 2

- Estado: Cambia de en desarrollo a TERMINADO
- Tarea 1: Además de Sebastian (desarrollador) Se agregó a Ángeles porque propuso el flujo de navegación e hizo un par de bocetos como apoyo.
- Tarea 1: marcada en el primer día.
- Tarea 2: marcada en el día 2
- Tarea 3: marcada en el día 3 y 4
- Tarea 4: 5

Tarea 2: Se corrige la especificación de los botones: Tamaño- color- tipo y se corrige con: Lavado (botones)

- Básico
- Express
- Planchado
- Seco
- Premium

Backlog 2

| ID | Enunciado de la historia Historia | Alias | Estado | Puntos | Sprint asignado | Prioridad | Comentarios |
|----|---|--|---------------|--------|-----------------|-----------|--|
| H1 | Como cliente quiero registrarme en la aplicación y tener mi propia cuenta para acceder fácilmente a los servicios, para que toda mi información se guarde automáticamente. | Registro- Acceso | Terminado | 5 | Sprint 1 | Alta | Usuario puede registrarse y datos se guardan correctamente |
| H2 | Como cliente, quiero solicitar un servicio, en tan solo 1 click para elegir el tipo de lavado de forma óptima, rápida y fácil, quiero ver botones de: Sección de Nuestros: Básico-Express-Planchado-Seco-Premium | Solicitud personalizada y óptima-Servicios | En desarrollo | 8 | Sprint 2 | Alta | El flujo de navegación es eficiente de tan solo 5 click- desde pagina de inicio hasta llegar al pago |
| H3 | Como cliente quiero tener una sección para pagar online desde mi misma cuenta y terminar facil y rápido. | Pagos en línea | No iniciado | 8 | Sprint 3 | Alta | Pago seguro, sin errores, genera comprobante. Tarjeta guardada en el usuario |
| H4 | Como administrador quiero tener una sección en la que aparezcan los pedidos activos y detalles de ellos como como el nombre del cliente, orden de tiempo y quiero dar click a botón de iniciar y otro de finalizar , y para avisar al cliente del | Control y detalles de Pedidos activos Admi | No iniciado | 5 | Sprint 3 | Baja | Admin visualiza pedidos con filtros y detalles |

| | | | | | | | |
|-----------|---|----------------------------|-------------|---|----------|------|--|
| | avance de su entrega y quiero otro botón de finalizar, para avisar al cliente que ya está listo. | | | | | | |
| H5 | Como cliente que espera su pedido, quiero recibir una notificación para que me avise que mi pedido ya está listo. | Notificación ¡Listo! | No iniciado | 3 | Sprint 4 | Baja | Puede estar bien un botón de visto o enterado. |
| H6 | Como administrador quiero acceder a una sección de Agenda para ver la información de mis clientes, por ejemplo, numero de pedidos realizados, su contacto y detalles, quiero tener un botón para llamar, otro para agregar comentarios o notas | Agenda de contactos | No iniciado | 2 | Sprint 4 | Baja | Aquí el administrador puede ver el total de pedidos y la suma total de sus pagos, puede decidir incluso regalar un servicio después de una cantidad específica. O también el administrador desde ahí puede enviar un mensaje para invitarlo a usar la app y solicitar un servicio etc. |
| H7 | Como administrador que ejecuta las tareas quiero tener una sección con los tipos de servicios que brindo, en dicha sección quiero ver un botón de más (+) para agregar un servicio y al lado de cada servicio también | Configuración de servicios | No iniciado | 2 | Sprint 4 | Baja | Los clientes ya hacen la solicitud y tienen los botones para pedir los detalles de su servicio, sin |

| | | | | | | | |
|--|--|--|--|--|--|--|---|
| | <p>quiero clicar botón de despliegue de ajuste para configurar y actualizar las características de dichos servicios, además del botón para eliminar.</p> | | | | | | <p>embargo puede estar bien que con el tiempo el administrador sugiere, agregar o quitar algún estilo en los servicios</p> <p>Vista clara de servicios, por ejemplo:</p> <p>Tamaño, color y tipo de lavado: Opciones del servicio: Edredones, soprt, tiempo... etc.</p> |
|--|--|--|--|--|--|--|---|

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 |
|--|--------------------|---------------------------------|-----------|-------------------|-------|-------|-------|-------|-------|---------------------|
| SPRINT 1 | | | | | | | | | | |
| H1 | 5 | Equipo Dev IxD y UI | Terminado | 5 días | | | | | | |
| Tarea 1: Diseño de interfaz de acceso de usuario y contraseña: Diseño de interacción, Wireframe y gráfico | | Angeles ESparza | | 5 horas | x | | | | | |
| Tarea2: Programar formulario de acceso con validación | | Angeles Espazra | | 5 horas | | x | x | | | |
| Tarea: Conexión a base de datos (Firebase) | | Sebastian | | 5 horas | | | | x | | |
| Tarea 3: Pruebas de registro y flujo de acceso | | Sebastian | | 5 horas | | | | | x | |
| SPRINT 2 | | | | | | | | | | |
| H2 | 8 | Equipo UX/UI | Terminado | 5 días | | | | | | |
| Tarea 1: Implementar lógica de navegación en 5 clics, diseño de interacción. Diseño de interacción y Wireframe | | Sebastian Angeles Esparza | | 5 horas | x | | | | | |
| Tarea 2: Diseño de interfaz y gráfico: Diseñar botones de Lavado (botones) <ul style="list-style-type: none"> - Básico - Express - Planchado - Seco | | Sebastian | | 5 horas | | x | | | | |

| | | | | | | | | | | |
|---|---|-----------------------|-------------|---------|--|--|---|---|---|--|
| - Premium | | | | | | | | | | |
| Tarea 3: Programar flujo de solicitud con validaciones | | Sebastian | | 5 horas | | | x | x | | |
| Tarea 4: Pruebas de experiencia de usuario | | Sebastian y Angeles | | 5 horas | | | | | x | |
| SPRINT 3 | | | No iniciado | | | | | | | |
| H3 | 8 | Equipo Dev | | 5 días | | | | | | |
| Tarea 1: Diseño de botón de pago | | Angeles | | 5 horas | | | | | | |
| Tarea 2: Integración con plataforma de pagos (ej. Stripe) | | Sebastian | | 5 horas | | | | | | |
| Tarea 3: Guardar método de pago seguro en cuenta | | Sebastian | | 5 horas | | | | | | |
| Tarea 4: Generar comprobante automático | | Sebastian | | | | | | | | |
| Sprint 3 | | | No iniciado | | | | | | | |
| H4 | 5 | Equipo Backend | | 5 días | | | | | | |
| Tarea: Diseñar panel de pedidos activos | | Angeles | | 5 horas | | | | | | |
| Tarea: Agregar botón de iniciar y finalizar pedido | | Angeles | | 5 horas | | | | | | |
| Tarea: Mostrar detalles de cliente | | Sebastian | | 5 horas | | | | | | |
| Tarea: Enviar notificaciones automáticas | | Sebastian | | 5 horas | | | | | | |
| Sprint 3 | | | | | | | | | | |
| H5 | 3 | Equipo Notificaciones | No iniciado | 5 días | | | | | | |
| Tarea: Diseñar mensaje de notificación | | Angeles | | 5 horas | | | | | | |

| | | | | | | | | | | |
|---|---|--------------|-------------|---------|--|--|--|--|--|--|
| Tarea: Implementar push notification | | Angeles | | 5 horas | | | | | | |
| Tarea: Agregar botón de visto | | Sebastian | | 5 horas | | | | | | |
| Tarea: Pruebas de entrega de notificaciones | | Sebastian | | | | | | | | |
| SPRINT 4 | | | | | | | | | | |
| H6 | 2 | Equipo Admin | No iniciado | 5 días | | | | | | |
| Tarea: Diseñar interfaz de agenda | | Angeles | | 5 horas | | | | | | |
| Tarea: Visualización de número de pedidos y pagos | | Angeles | | 5 horas | | | | | | |
| Tarea: Botones para llamar y agregar notas | | Sebastian | | 5 horas | | | | | | |
| Tarea: Prueba de integración | | Sebastian | | 5 horas | | | | | | |
| H7 | 2 | Equipo Dev | No iniciado | 5 días | | | | | | |
| Tarea: Diseñar sección de servicios configurables | | Angeles | | 5 horas | | | | | | |
| Tarea: Agregar botón de + y eliminar | | Angeles | | 5 horas | | | | | | |
| Tarea: Opciones desplegables para ajustes | | Angeles | | 5 horas | | | | | | |
| Tarea: Guardar cambios en base de datos | | Sebastian | | 5 horas | | | | | | |

Tercera Fase: Desarrollo del Sprint 3 y consolidación

La tercera fase fue decisiva para integrar la funcionalidad de pagos y cerrar el flujo principal de uso. Se enfocó en construir una experiencia continua y funcional.

Dificultades:

- Desfase entre diseño y código.
- Problemas de alineación visual.
- Acoplamiento del botón de pago al flujo.

Hallazgos:

- El flujo en 5 clics sigue funcionando y es efectivo.
- La estética mejora la percepción del servicio.
- SCRUM permitió adaptarnos a la realidad del desarrollo, eliminando o ajustando funciones sin perder el objetivo principal.

Avances logrados:

- Reescritura completa de tareas para mayor realismo.
- Historia H3 completada: pago funcional, pruebas y ajustes visuales.
- H4 fue movida al Sprint 4 para no solaparse con el módulo de pagos.
- El resultado del H1, H2 y H3 ahora están funcionalmente enlazadas para generar un flujo de interacción, y navegación que le permite al usuario completar la:

- Task 1 - Registro
- Task 2- Iniciar Sesión

- Task 3- Hacer un pedido
- Task 4- Personalización del pedido.
- Task 5- Pago, correcto y efectivo.

Logrando el cometido del cliente- usuario: Hacer un pedido de lavandería por medio de la aplicación.

Indicadores UX alcanzados: **La experiencia es fluida.**

Task success (éxito en la tarea)

Goal completion (logro del objetivo)

Task efficiency (eficiencia en la tarea)

- Al finalizar el 3er Sprint:

El usuario puede **completar** las tareas más relevantes para finalizar **la funcionalidad principal** del servicio ofrecido por la app. Claro que aun de manera muy básica, simple pero funciona.

Sprint 3

- Historia H3: pago funcional dentro del flujo.
- Integración de interfaz de pago, formulario, pruebas de usuario.
- Se agregó tarea 5: ajuste estético de formulario.

Ajustes en el Sprint 3 - Se re-redactaron las tareas, para llevarlas a cabo de manera más precisa y más realistas.

¿Por qué?

La redacción anterior no estaba exactamente mal, sin embargo no nos encaminan a lograr de manera pertinente y concisa los avances del ciclo de trabajo 3.

Tuvimos que volver a replantearnos, para que fueran más realistas.

Prácticamente las volvimos a escribir y agregamos una tarea más.

Cambios en las tareas del Sprint 3:

| Tarea | Sprint 2 | Sprint 3 |
|---------|--|---|
| Tarea 1 | Diseño de botón de pago (solo UI) | Agregar sección de formulario para personalización del servicio (nueva implementación funcional) |
| Tarea 2 | Integración con plataforma de pagos (ej. Stripe) | Diseño de botón de pago e información de pago (diseño visual y flujo) |
| Tarea 3 | Guardar método de pago seguro | Desarrollo de código (se integra toda la lógica de front y backend) |
| Tarea 4 | Generar comprobante automático | Pruebas de usuario y ajustes |

| | |
|---------|---|
| Tarea 5 | Nueva tarea agregada: Ajuste de diseño — Se reubicó el formulario para asegurar su centrado estético. |
|---------|---|

En Sprint 3 se decidió **añadir un enfoque más centrado en la experiencia del usuario**, con un formulario personalizado y pruebas que aseguran que el flujo fuera continuo y claro.

- **Se eliminan tareas relacionadas con la generación de comprobantes y guardado de tarjeta**, priorizando la funcionalidad básica y navegación fluida.
- **Se agregó la tarea de ajuste de diseño** para mejorar la estética y accesibilidad del formulario, alineando el diseño a los estándares visuales del resto del sistema.

Hasta el Sprint 3, las funcionalidades más relevantes de la app están concretadas, por consecuencias no se continuará con el desarrollo de los siguientes SPRINTS.

Backlog 3

| ID | Enunciado de la historia Historia | Alias | Estado | Puntos | Sprint asignado | Prioridad | Comentarios |
|----|--|--|-----------|--------|-----------------|-----------|--|
| H1 | Como cliente quiero registrarme en la aplicación y tener mi propia cuenta para acceder fácilmente a los servicios, para que toda mi información se guarde automáticamente. | Registro- Acceso | Terminado | 5 | Sprint 1 | Alta | Usuario puede registrarse y datos se guardan correctamente |
| H2 | Como cliente , quiero solicitar un servicio, en tan solo 1 click para elegir el tipo de lavado de forma óptima, rápida y fácil, quiero ver botones de: Sección de Nuestros: Básico-Express-Planchado-Seco-Premium | Solicitud personalizada y óptima-Servicios | Terminado | 8 | Sprint 2 | Alta | El flujo de navegación es eficiente de tan solo 5 click- desde pagina de inicio hasta llegar al pago |
| H3 | Como cliente quiero tener una sección para pagar online desde mi misma cuenta y terminar facil y rápido. (ajustes- Sección de Solicitud y continuación los datos de la tarjeta) Como consumidor quiero agregar mis datos de pago | Pagos en línea | Terminado | 8 | Sprint 3 | Alta | Pago seguro, sin errores. |

| | | | | | | | |
|----|--|--|-------------|---|----------|------|--|
| | inmediatamente después de haber elegido mi servicio, para realizar mi orden lo más rápido posible y para concretar dentro de la misma secuencia | | | | | | |
| H4 | Como administrador quiero tener una sección en la que aparezcan los pedidos activos y detalles de ellos como el nombre del cliente, orden de tiempo y quiero dar click a botón de iniciar y otro de finalizar , y para avisar al cliente del avance de su entrega y quiero otro botón de finalizar, para avisar al cliente que ya está listo. | Control y detalles de Pedidos activos Admi | No iniciado | 5 | Sprint 4 | Baja | Admin visualiza pedidos con filtros y detalles |
| H5 | Como cliente que espera su pedido, quiero recibir una notificación para que me avise que mi pedido ya está listo. | Notificación ¡Listo! | No iniciado | 3 | Sprint 5 | Baja | Puede estar bien un botón de visto o enterado. |
| H6 | Como administrador quiero acceder a una sección de Agenda para ver la información de mis clientes, por ejemplo, numero de pedidos realizados, su contacto y | Agenda de contactos | No iniciado | 2 | Sprint 6 | Baja | Aquí el administrador puede ver el total de pedidos y la suma total de |

| | | | | | | | |
|----|---|----------------------------|-------------|---|----------|------|---|
| | detalles, quiero tener un botón para llamar, otro para agregar comentarios o notas | | | | | | sus pagos, puede decidir incluso regalar un servicio después de una cantidad específica. O también el administrador desde ahí puede enviar un mensaje para invitarlo a usar la app y solicitar un servicio etc. |
| H7 | Como administrador que ejecuta las tareas quiero tener una sección con los tipos de servicios que brindo, en dicha sección quiero ver un botón de más (+) para agregar un servicio y al lado de cada servicio también quiero clickear botón de despliegue de ajuste para configurar y actualizar las características de dichos servicios, además del botón para eliminar . | Configuración de servicios | No iniciado | 2 | Sprint 6 | Baja | Los clientes ya hacen la solicitud y tienen los botones para pedir los detalles de su servicio, sin embargo puede estar bien que con el tiempo el administrador sugiera, agregar o quitar algún estilo en los servicios |

| | | | | | | | |
|--|--|--|--|--|--|--|--|
| | | | | | | | <p>Vista clara de servicios, por ejemplo:</p> <p>Tamaño, color y tipo de lavado:</p> <p>Opciones del servicio:</p> <p>Edredones, soprt, tiempo... etc.</p> |
|--|--|--|--|--|--|--|--|

SPRINT 3

| Elemento de trabajo pendiente | Puntos de historia | Responsable | Estado | Estimado original | Día 1 | Día 2 | Día 3 | Día 4 | Día 5 | Revisión del Sprint |
|--|--------------------|---------------------------------|-----------|-------------------|-------|-------|-------|-------|-------|---|
| | | | | | | | | | | |
| SPRINT 1 | | | | | | | | | | Herramienta utilizada |
| H1 | 5 | Equipo Dev IxD y UI | Terminado | 5 días | | | | | | https://www.canva.com/design/DAGmvYda9e0/DhzrKII_NCHNJxWgBF-8lg/view?utm_content=DAGmvYda9e0&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=uniquelinks&utlid=hdb5b15e869 |
| Tarea 1: Diseño de interfaz de acceso de usuario y contraseña: Diseño de interacción, Wireframe y gráfico | | Angeles ESparza | | 5 horas | x | | | | | |
| Tarea2: Programar formulario de acceso con validación | | Angeles Espazra | | 5 horas | | x | x | | | |
| Tarea: Conexión a base de datos (Firebase) | | Sebastian | | 5 horas | | | | x | | |
| Tarea 3: Pruebas de registro y flujo de acceso | | Sebastian | | 5 horas | | | | | x | |
| SPRINT 2 | | | | | | | | | | |
| H2 | 8 | Equipo UX/UI | Terminado | 5 días | | | | | | |
| Tarea 1: Implementar lógica de navegación en 5 clics, diseño de interacción. | | Sebastian Angeles Esparza | | 5 horas | x | | | | | |

| Elemento de trabajo pendiente | Puntos de historia | Responsable | Estado | Estimado original | Día 1 | Día 2 | Día 3 | Día 4 | Día 5 | Revisión del Sprint |
|--|--------------------|---------------------|-------------|-------------------|-------|-------|-------|-------|-------|---|
| Diseño de interacción y Wireframe | | | | | | | | | | |
| Tarea 2: Diseño de interfaz y gráfico: Diseñar botones de Lavado (botones) - Básico - Express - Planchado - Seco - Premium | | Sebastian | | 5 horas | | x | | | | |
| Tarea 3: Programar flujo de solicitud con validaciones | | Sebastian | | 5 horas | | | x | x | | |
| Tarea 4: Pruebas de experiencia de usuario | | Sebastian y Angeles | | 5 horas | | | | | x | |
| SPRINT 3 | | | No iniciado | | | | | | | |
| H3 | 8 | Equipo Dev | | 5 días | | | | | | https://docs.google.com/document/d/1rR4S1beC2arOG4EE OePeZ3vRopDLYwcAjBIsZIsQFKs/edit?usp=sharing |
| Tarea 1: Agregar sección de formulario para la información y personalización del servicio | | Sebastian | | 5 horas | x | | | | | |
| Tarea 2: Diseño de botón de pago, e información de pago | | Angeles | | 5 horas | | x | | | | |

| Elemento de trabajo pendiente | Puntos de historia | Responsable | Estado | Estimado original | Día 1 | Día 2 | Día 3 | Día 4 | Día 5 | Revisión del Sprint |
|---|--------------------|-----------------------|-------------|-------------------|-------|-------|-------|-------|-------|---------------------|
| Tarea 3: Desarrollo de código | | Sebastian | | 5 horas | | | x | x | | |
| Tarea 4: Pruebas de usuario. | | Sebastian y Angeles | | 5 horas | | | | | x | |
| Tarea 5: Ajuste de diseño Descripción: Modificaciones en la posición del formulario para asegurar el centrado y la estética | | Sebastian | | 3 | | | | | x | |
| Sprint 4 | | | No iniciado | | | | | | | |
| H4 | 5 | Equipo Backend | | 5 días | | | | | | |
| Tarea: Diseñar panel de pedidos activos | | Angeles | | 5 horas | | | | | | |
| Tarea: Agregar botón de iniciar y finalizar pedido | | Angeles | | 5 horas | | | | | | |
| Tarea: Mostrar detalles de cliente | | Sebastian | | 5 horas | | | | | | |
| Tarea: Enviar notificaciones automáticas | | Sebastian | | 5 horas | | | | | | |
| Sprint 5 | | | | | | | | | | |
| H5 | 3 | Equipo Notificaciones | No iniciado | 5 días | | | | | | |
| Tarea: Diseñar mensaje de notificación | | Angeles | | 5 horas | | | | | | |
| Tarea: Implementar push notification | | Angeles | | 5 horas | | | | | | |

| Elemento de trabajo pendiente | Puntos de historia | Responsable | Estado | Estimado original | Día 1 | Día 2 | Día 3 | Día 4 | Día 5 | Revisión del Sprint |
|---|--------------------|--------------|-------------|-------------------|-------|-------|-------|-------|-------|---------------------|
| Tarea: Agregar botón de visto | | Sebastian | | 5 horas | | | | | | |
| Tarea: Pruebas de entrega de notificaciones | | Sebastian | | | | | | | | |
| SPRINT 6 | | | | | | | | | | |
| H6 | 2 | Equipo Admin | No iniciado | 5 días | | | | | | |
| Tarea: Diseñar interfaz de agenda | | Angeles | | 5 horas | | | | | | |
| Tarea: Visualización de número de pedidos y pagos | | Angeles | | 5 horas | | | | | | |
| Tarea: Botones para llamar y agregar notas | | Sebastian | | 5 horas | | | | | | |
| Tarea: Prueba de integración | | Sebastian | | 5 horas | | | | | | |
| H7 | 2 | Equipo Dev | No iniciado | 5 días | | | | | | |
| Tarea: Diseñar sección de servicios configurables | | Angeles | | 5 horas | | | | | | |
| Tarea: Agregar botón de + y eliminar | | Angeles | | 5 horas | | | | | | |
| Tarea: Opciones desplegables para ajustes | | Angeles | | 5 horas | | | | | | |
| Tarea: Guardar cambios en base de datos | | Sebastian | | 5 horas | | | | | | |

Cierre

Pensamientos finales, aprendizajes, descubrimientos.

Una de las cosas más importantes que aprendimos en este proceso fue sin duda la importancia del **trabajo en equipo** bajo el marco SCRUM. Esta metodología está diseñada para lograr que cada **individuo** actúe en un **perfil específico** en su respectiva **delegación** clara de **tareas divididas** en **bloques** bien definidos. A través de este enfoque, entendimos que un gran proyecto no se construye de una sola vez, sino que debe "**desarmarse**" para analizar cada parte que lo compone.

Una metáfora que nos sirvió mucho fue pensar el proyecto como si fuera un LEGO. El resultado final es un edificio completo, construido **pieza por pieza**. Primero hay que entender cómo está armado, separarlo en secciones, y luego cada una de esas secciones también dividirla. No puedes construir todo de una sola vez; necesitas avanzar paso a paso, **bloque por bloque**, y eso fue lo que hicimos.

SCRUM nos ayudó a enfocarnos en lo esencial, a ser más organizados y conscientes de cada decisión. También nos retó a adaptarnos, porque no todo salió como lo planeamos al inicio, pero esa capacidad de ajustar y seguir fue parte de lo más valioso.

En cuanto al trabajo en equipo, fue lo que más nos exigió.

Trabajar en equipo implicó poner a prueba primeramente nuestras habilidades blandas, sin esto, simplemente no hay manera de avanzar a la parte técnica.

Resolver problemas juntos, tomar decisiones importantes y encontrar un ritmo compartido no fue fácil. Pero lo logramos. Sebastián tiene un estilo más **activo, directo** y más **avanzado técnicamente**, mientras que Janneth tiene un enfoque más **analítico, metódico y detallado**. Siempre hubo buena comunicación, sin embargo tuvimos muchos retos externos y naturales del proceso, pero al final el gran logro fue que estas diferencias las usamos a nuestro favor y **potenciamos nuestras características** en fin de un **objetivo mutuo**.




Nos requirió mucha paciencia para entender que en un proyecto no se puede correr, sin antes haber observado paso a paso, pieza por pieza.

Este proceso nos dejó mucho más que una app funcionando. Nos dio práctica real de cómo colaborar, adaptarnos y evolucionar juntos en un entorno de desarrollo ágil.



Calendarios de trabajo

| Tareas de proyectos | | | | |
|--|---|---|--|---------------|
|  Nombre |  Rol |  Proyectos |  Contribuciones | Observaciones |
| sebastian.juarez@udgvirtual.udg.mx | Desarrollador | Investigación Implementación | | |
| ANGELES JANNETH ESPARZA VARGAS | Master SCRUM | Planificación | Especificaciones | |
| | | | | |
| | | | | |

Calendario seguimiento de tareas - Previo 10 mar-15mar

|  Equipo | Retomando el sprint |  Fecha |  Estado | Puntos trabajados |
|--|--|---|--|---|
| ANGELES JANNETH ESPARZA VARGAS | Lideró las preguntas | 16 mar 2025 | Completada | Debate y elección del proyecto. |
| sebastian.juarez@udgvirtual.udg.mx | Propuso el proyecto | 17 mar 2025 | Completada | Investigación Entre el equipo se debatió y definió los formatos de trabajo |
| sebastian.juarez@udgvirtual.udg.mx | Lo estableció en cuestiones técnicas para desarrollar | 18 mar 2025 3:00 | Completada | Definición de Objetivos y requerimientos |
| ANGELES JANNETH ESPARZA VARGAS | Apuntes para considerar y ajustar en el próximo SPRINT | 19 mar 2025 | Completada | Revisión, corrección y resumen de acuerdos. |
| sebastian.juarez@udgvirtual.udg.mx | Desarrollador | 19 mar 2025 | Completada | Borrador inicial: puntos técnicos para empezar el Product Backlog y el Sprint 2 y 2 (Angeles tomó nota para continuar con el desarrollo) |




Calendario seguimiento de tareas - Previo 21 mar-26mar

|  Usuario asignado | Act. 1 Primera fase- Sprint 1 |  Fecha |  Estado | Puntos trabajados |
|--|--------------------------------------|---|--|--|
| sebastian.juarez@udgvirtual.udg.mx | Desarrollador | 25 mar 2025 | Completada | Borrador inicial: puntos tecnicos para empezar el Product Backlog y el Sprint 2 y 2 (Angeles tomó nota para continuar con el desarrollo) |
| ANGELES JANNETH ESPARZA VARGAS | Master SCRUM | 25 mar 2025 | Completada | Desarrollo del Backlog Desarrollo de Sprint Corrección de ambos |
| sebastian.juarez@udgvirtual.udg.mx | Desarrollador | 25 mar 2025 | Completada | Inicio tarea 1 |
| ANGELES JANNETH ESPARZA VARGAS | Master SCRUM | 26 mar 2025 | Completada | Se hicieron más ajustes a los artefactos |
| | | | | |
| ANGELES JANNETH ESPARZA VARGAS | | 27 mar 2025 | Completada | Se terminó de cambiar todo el sprint y backlog |
| sebastian.juarez@udgvirtual.udg.mx | | 27 mar 2025 | Completada | Inicio tarea 2 - Conexión a base de datos |
| sebastian.juarez@udgvirtual.udg.mx | Desarrollador | 28 mar 2025 | Completada | Pruebas de registro |
| ANGELES JANNETH | | 29 mar 2025 | Completada | Conclusiones: Final thoughts, comentamos los |




Calendario seguimiento de tareas - Previo 21 mar-26mar

|  Usuario asignado | Act. 1 Primera fase- Sprint 1 |  Fecha |  Estado | Puntos trabajados |
|--|-------------------------------|---|--|--|
| ESPARZA VARGAS | | | | hallazgos. No se continuará con H2 en el primer SPRINT 1, sino hasta el siguiente. |

Calendario seguimiento de tareas - Previo 22 abril- 26abril

|  Usuario asignado | Act. 2 Segunda fase SPRINT 2 |  Fecha |  Estado | Puntos trabajados |
|--|-------------------------------------|---|--|---|
| ANGELES JANNETH ESPARZA VARGAS | Master SCRUM | 22 abr 2025 | Completada | Recapitulacion de los aspectos logrados hasta la fecha presente. Organización y calendarización de las tareas. |
| ANGELES JANNETH ESPARZA VARGAS | UX/UI | 22 abr 2025 | Completada | Sesión de co-diseño liderada por UX |
| sebastian.juarez@udgvirtual.udg.mx | Desarrollador Ux/UI | 22 abr 2025 | Completada | Sesión de co-diseño <ul style="list-style-type: none"> - Dio retroalimentación a los diseño de interacción, se contemplaron las diferentes opciones - Él decidió el diseño para empezar a programar. - Inició el desarrollo del código |
| ANGELES JANNETH ESPARZA VARGAS | Master SCRUM | 23 abr 2025 | Completada | Trabajo técnico sobre todo. Continuó con el diseño gráfico de los botones para dar opciones. <ul style="list-style-type: none"> - Ajuste al Product Backlog - Ajuste al SPRINT |
| sebastian.juarez@udgvirtual.udg.mx | Desarrollador | 24 abr 2025 | Completada | Trabajo técnico: <ul style="list-style-type: none"> - Inicio tarea 3 |
| sebastian.juarez@udgvirtual.udg.mx | Desarrollador | 24 abr 2025 | Completada | <ul style="list-style-type: none"> - Desarrollo tarea 3 |
| sebastian.juarez@udgvirtual.udg.mx | Desarrollador | 25 abr 2025 | Completada | Pruebas de registro |




Calendario seguimiento de tareas - Previo 22 abril- 26abril

|  Usuario asignado | Act. 2 Segunda fase SPRINT 2 |  Fecha |  Estado | Puntos trabajados |
|--|-------------------------------------|---|--|---|
| ANGELES JANNETH ESPARZA VARGAS sebastian.juarez@udqvirtual.udg.mx | Master SCRM Desarrollador | 26 abr 2025 | Completada | <ul style="list-style-type: none"> - Tarea 4 - Ajustes y actualización de los artefactos de trabajo - Conexión y actualización Github Conclusiones: Final thoughts, comentamos los hallazgos. <ul style="list-style-type: none"> - SPRINT 2 Terminado |

Calendario seguimiento de tareas - Previo 29 Abr-03may

|  Usuario asignado | Act. 3 Tercera fase- Sprint 3 |  Fecha |  Estado | Puntos trabajados |
|--|---|---|---|---|
| ANGELES JANNETH ESPARZA VARGAS | Master Scrum | 29 abr 2025 | Completada | Recapitulación: breve evaluación y charla, sobre cómo se ha avanzado, que falta, cómo mejorar etc. Dificultades- hallazgos - avances |
| sebastian.juarez@udgvirtual.udg.mx | Desarrollador | 29 abr 2025 | Completada | Retoma los puntos tecnicos para Continuar con el Sprint 3. (Angeles tomó nota para continuar con la redacción de los artefactos) |
| sebastian.juarez@udgvirtual.udg.mx | Desarrollador | 29 abr 2025 | Completada | Inicio tarea 1 |
| ANGELES JANNETH ESPARZA VARGAS | Diseños | 30 abr 2025 | Completada | Inicio tarea 2 |
| sebastian.juarez@udgvirtual.udg.mx ANGELES JANNETH ESPARZA VARGAS | Desarrollador Master Scrum Diseño | 1 may 2025 | Completada | Recap- Evaluación de las propuestas y pruebas, decicion final para proceder con el desarrollo final. |
| sebastian.juarez@udgvirtual.udg.mx | Desarrollador | 1 may 2025 | Completada | Inicio tarea 3 |
| sebastian.juarez@udgvirtual.udg.mx | Desarrollador | 2 may 2025 | Completada | Inicio tarea 4 |
| sebastian.juarez@udgvirtual.udg.mx | Desarrollador | 3 may 2025 | Completada | Tarea 5 |
| ANGELES JANNETH | Master SCRUM | 3 may 2025 | Completada | Se hicieron más ajustes a los artefactos |

Calendario seguimiento de tareas - Previo 29 Abr-03may

|  Usuario asignado | Act. 3 Tercera fase- Sprint 3 |  Fecha |  Estado | Puntos trabajados |
|--|--------------------------------------|---|---|--|
| ESPARZA VARGAS | | | | Backlog Sprint |
| ANGELES JANNETH ESPARZA VARGAS sebastian.juarez@udgvirtual.udg.mx | Master SCRUM Desarrollador | 3 may 2025 | Completada | Cierre: Recapitulación: breve evaluación y charla, sobre cómo se ha avanzado, que falta, cómo mejorar etc. Dificultades- hallazgos - avances |
| | | | | |
| | | | | |

Bibliografía (formato APA)

Scrum.org. (n.d.). *The Scrum Guide*. Recuperado de <https://scrumguides.org>

Nielsen, J. (1994). *Heuristic evaluation*. Nielsen Norman Group.

Google Developers. (2024). *Firebase Authentication Documentation*. Recuperado de <https://firebase.google.com/docs/auth>

Hassan, S., & Martín, C. (2003). *Evaluación heurística de sitios web educativos*. Revista de Educación a Distancia.