



UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

Red Universitaria de Jalisco

Producto integrador. El final del proceso

Mauricio David Magaña Mercado



Índice

Unidad I	4
Actividad Metodología ágil Infografía SCRUM	4
Actividad integradora. Sprint el corazón de SCRUM	5
¿Qué es un sprint Schedule en SCRUM?	5
¿Cómo desarrollarlo?	5
Compartamos (Actividad de Foro)	6
Unidad II	7
Actividad 1. Aplicación de SCRUM	7
Formato para el backlog	7
Plataforma GameHeader	7
SRINT BACKLOG #1_SEM_1	8
Actividad integradora. El backlog y el sprint Schedule del proyecto	10



Unidad III 11

Actividad 1. Primera fase de desarrollo revisión y ajuste de los Sprints	11
Actividad 2. Segunda fase de desarrollo revisión y ajuste de los Sprints y el backlog	11
Actividad 3. Tercera fase de desarrollo revisión y ajuste de los Sprints y el backlog	11
Actividad integradora. Producto final U3	12
Fases de los Sprint	12
Los Sprint graficados	14
Evidencia del funcionamiento de los Sprint	14
Evidencia_de _los_Sprint_1	14
Evidencia_de _los_Sprint_2	15
Evidencia_de _los_Sprint_3	15
Código de Sprint almacenados en Github	15
Diseño de Layout Preliminar	16



Unidad I

Actividad Metodología ágil Infografía SCRUM



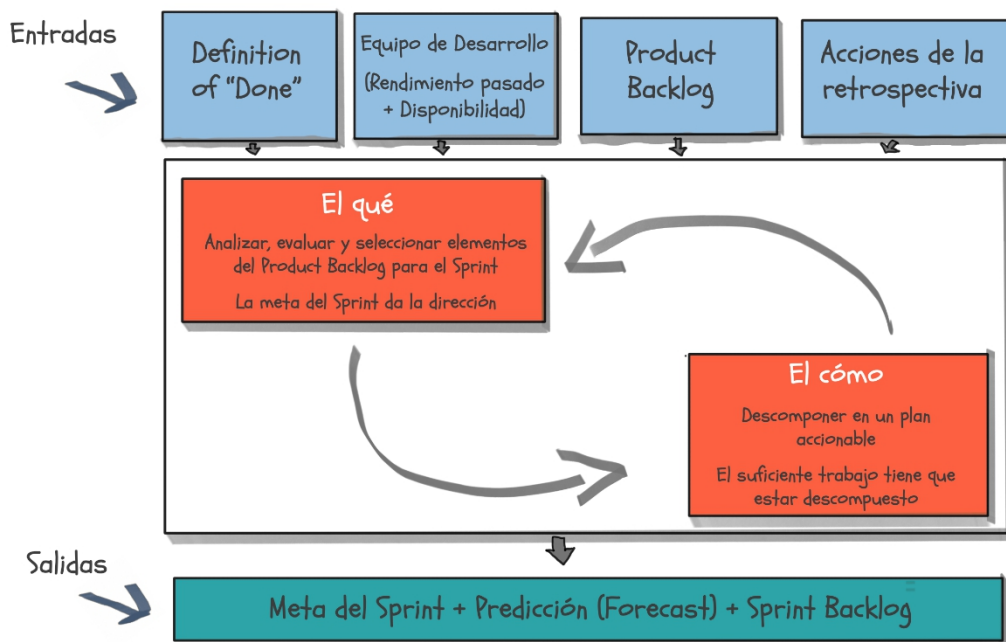
Actividad integradora. Sprint el corazón de SCRUM

¿Qué es un sprint Schedule en SCRUM?

Tal y como lo define la Scrum Guide, el Sprint es el corazón de Scrum, un intervalo de tiempo de máximo un mes, que comienza con el sprint Planning y finaliza con el sprint Retrospective.

Durante un sprint en Scrum se desarrolla el incremento de un producto, potencialmente entregable. Esto quiere decir que, si el Product Owner lo solicita, se requiere un esfuerzo mínimo para que el producto esté disponible para el usuario.

¿Cómo desarrollarlo?



Compartamos (Actividad de Foro)

Buen día compañer@s y profesora, les comparto un poco acerca de mi...

¿Quién soy?

Me llamo Mauricio David Magaña Mercado, prefiero que me digan David, tengo 27 años

¿De donde soy?

Actualmente radico en Guadalajara Jal.

¿A qué me dedico?

De momento solo soy estudiante, no solo estoy en esta carrera, estoy en 8vo cuatrimestre en la Ing. Sistemas Computacionales, pero estoy trabajando en dos proyectos personales, uno de ellos enfocado al proyecto que realicé en la materia pasada.

Proyecto que realice en el curso de Proyecto I

El proyecto que me propuse a realizar es un tanto extenso y requiere de bastante trabajo, ya que va enfocado a una plataforma de videojuegos similar a Steam, sin embargo agregando más funcionalidades, desglosando canales no solo de streaming, sino también creando secciones de mercado para que los creadores de contenido o empresas en el ámbito de los videojuegos puedan promocionar tanto sus servicios como productos, buscando generar un sistema de regalías en promoción no solo de productos y contenido sino también que funciones como un sistema de noticias referente al entorno gamer, no solo abarcando videojuegos, sino también productos tecnológicos e información en todo lo que se refiere a este entorno.



Unidad II

Actividad 1. Aplicación de SCRUM

Formato para el backlog Plataforma GameHeader

Identificador (ID) de la Historia	Enunciado de la Historia	Alias	Estado	Dimensión / Esfuerzo	Interacción (Sprint)	Prioridad	Comentarios
PLAT_01_GH	Desarrollo de prototipado y esquema general, para generar el diseño base y funcionalidad UX-UI	Layout Web	En progreso	20 días	SRINT #1_SEMANA_1	Principal	*Crear un diseño a escala real *Contar con un entregable del 80% al producto final
PLAT_02_GH	Desarrollo de diseño de la tipografía y estilos estandarizados acorde a la marca y producto	Tipografía	En progreso	5 días	SRINT #1_SEMANA_1	Principal	*Diseño de la tipografía *Fuente de la tipografía *Paleta de colores
PLAT_03_GH	Desarrollo Banner's de publicidad buscando colocar los sku de oportunidad.	Banner De Publicidad	En progreso	6 días	SRINT #1_SEMANA_1	Secundario	*Definir como se empleará la publicidad grafica *Definir los gráficos para la publicidad
PLAT_04_GH	Desarrollar Diseño de Menús de navegación para el mejoramiento y funcionalidad UX-UI	Diseño de menú Navegación	En progreso	7 días	SRINT #1_SEMANA_1	Principal	*Diseño de la topología del menú *Diseño de rutas y conexiones en el menú *Diseño responsivo del menú en su totalidad



SPRINT BACKLOG #1_SEM_1

Elemento de trabajo pendiente	Puntos de historia	Responsable	Estado	Estimado original	Día 1	Día 2	Día 3
ID PLAT_01 GH de la historia #1 Layout Web							
Tarea: Diseño de Layout.	Diseño general y modelo de la plataforma de inicio. Espacios y lugares de información.	Diseñador web y frontend.	En proceso	8 hrs.	4 hrs.	4 hrs.	
Tarea: Definir lenguajes de programación.	Definir lenguajes de programación básica como HTML, CSS, JavaScript, y frameworks.	Programador frontend.	En proceso	2 hrs.	2 hrs.		
Tarea: Esquema general de página.	Modelado general de la plataforma con semejanza a al producto final	Diseñador gráfico y frontend.	En proceso	10 hrs.		4 hrs.	4 hrs.
Tarea: Definir Modelo Responsive web Desing.	Definir estructura general de la plataforma	Diseñador gráfico y frontend.	Por asignar	6 hrs.			4 hrs.

ID PLAT_02 GH de la historia #2 Tipografía									
Tarea: Modelado de tipografías	Desarrollo y diseño para generar modelo de tipografías	Diseñador gráfico, programador frontend	En proceso	2 hrs.	2 hrs.			2 hrs.	Por revisar
Tarea: Creación de Layout de tipografías usadas para proceso.	Genera Layout de tipografías para futuras páginas o modificaciones.	Diseñador gráfico, programador frontend.	En proceso	2 hrs.	2 hrs.			2 hrs.	Por revisar



ID PLAT_03 GH de la historia #3 Publicidad										
Tarea: Diseñar plantilla de SKU de oportunidad para futuros cambios rápidos	Diseño de lugar y espacio de SKU de oportunidad.	Diseñador gráfico, programador frontend.	En proceso	4 hrs.			2 hrs.	2 hrs.	4 hrs.	Por revisar
Tarea: Definir lugar y espacios disponibles para banner's. cantidad de espacios a usar	Definir lugar banner de publicidad y patrocinadores externos	Diseñador gráfico y Equipo de Publicidad	En proceso	2 hrs.		2 hrs.			2 hrs.	Por revisar
Tarea: Definir espacios para publicidad externa.	Definir cantidad de sku publicados y espacios en modelo de cajas estándar	Diseñador gráfico, programador frontend.	En proceso	2 hrs.		2 hrs.			2 hrs.	Por revisar

ID PLAT_04 GH de la historia #4 Menú Navegación										
Tarea: Definir tipos de menú a usar	Se define bosquejo de estructura menús de navegación por modelo, tipo, diseño o tamaño.	Diseñador gráfico y programador frontend.	En proceso	2 hrs.		2 hrs.			2 hrs.	Por revisar
Tarea: Contenido de menú, Inicio, sku, promociones, etc	Se define formato y contenidos de menús de navegación.	Diseñador gráfico y programador frontend.	En proceso	3 hrs.	3 hrs.				3 hrs.	Por revisar
Tarea: Presentar diseño de pruebas de usabilidad	Presentación de menús y pruebas de funcionalidad UX, UI	Diseñador gráfico, frontend, diseñador UX, UI programador frontend.	En proceso	4 hrs.	2 hrs.		2 hrs.		4 hrs.	Por revisar



ID PLAT 04 GH de la historia #5 Diseño de articulo para clientes y comentarios										
Tarea: Diseño de articulo para comentarios diseño básico de caja de comentarios	Diseño de caja de comentarios, como se presentará en página.	Diseñador gráfico, frontend, diseñador UX.	En proceso	4 hrs.	2 hrs.		2 hrs.		4 hrs.	
Tarea: Diseño básico de registro de clientes.	Diseño de PLANTILLA de registro de ctes. Es decir NOMBRE, CIUDAD, EMAIL, CIUDAD, ETC.	Diseñador gráfico, frontend, diseñador UX.	En proceso	4 hrs.	2 hrs.		2 hrs.		4 hrs.	

Actividad integradora. El backlog y el sprint Schedule del proyecto

PROYECTO INTEGRADORA																	
Detalle de Cronograma					Febrero				Marzo				Abril		Notas		
Metas	Encargado	Fecha Inicio	Fecha Fin	Estado	S1	S2	S3	S4	S1	S2	S3	S4	S1	S2		S3	S4
Historia #1																	
Diseño de Layout	Diseñador web y frontend	01 Febrero -	10 Febrero -	En proceso													
Definir lenguajes de programación	Programador frontend	01 Febrero -	10 Febrero -	En proceso													
Esquema general de página	Diseñador gráfico y frontend	01 Febrero -	10 Febrero -	En proceso													
Definir Modelo Responsive web Desing	Diseñador gráfico y frontend	01 Febrero -	10 Febrero -	En proceso													
Historia #2																	
Modelado de tipografías	Diseñador gráfico, programador frontend	12 Febrero -	20 Febrero -	Sin comenzar													Prevención de retraso en la interfaz
Creación de Layout de tipografías usadas para proceso	Diseñador gráfico, programador frontend	13 Febrero -	23 Febrero -	Sin comenzar													Ajustes de la usabilidad
Historia #3																	
Diseñar plantilla de SKU de oportunidad para futuros cambios rápidos	Diseñador gráfico, programador frontend	01 Marzo -	23 Marzo -	Sin comenzar													Prevención de retraso en el código
Definir lugar y espacios disponibles para banner's, cantidad de espacios a usar	Diseñador gráfico, programador frontend	21 Marzo -	30 Marzo -	Sin comenzar													Ajustes y Cambios en el diseño
Definir espacios para publicidad externa	Diseñador gráfico, programador frontend	28 Marzo -	10 Marzo -	Sin comenzar													
Historia #4																	
Definir tipos de menú a usar	Diseñador gráfico y programador frontend	12 Abril -	25 Abril -	Sin comenzar													Corrección de errores inesperados
Contenido de menú, inicio, sku, promociones, etc	Diseñador gráfico y programador frontend	13 Abril -	26 Abril -	Sin comenzar													Corrección de errores inesperados
Presentar diseño de pruebas de usabilidad	Diseñador gráfico, frontend, diseñador UX.	13 Abril -	26 Abril -	Sin comenzar													Corrección de errores inesperados
Entrega del proyecto		30 Abril -		Sin comenzar													Fecha de entrega del producto terminado
Alumno: Mauricio David Magaña Mercado																	
Materia: Proyecto II																	
Actividad: El backlog y el sprint Schedule del proyecto																	
Profesor: Rocío Belen Rubio Treviño																	



Unidad III

Actividad 1. Primera fase de desarrollo revisión y ajuste de los Sprints

PROYECTO INTEGRADORA													
Detalle de Cronograma				Estado	Febrero				Marzo				Notas
Metas	Encargado	Fecha Inicio	Fecha Fin		S1	S2	S3	S4	S1	S2	S3	S4	
Historia #1													
Diseño de Layout	Diseñador web y frontend	01 Febrero	10 Febrero	Realizado									Se plantearon las ideas y conceptos del proyecto así como su estructura y estilo de trabajo junto con las aplicaciones usuario final al que va dirigido, se logró realizar una entrega en el tiempo del cronograma de 1 semana.
Definir lenguajes de programación	Programador frontend	01 Febrero	10 Febrero	Realizado									
Esquema general de página	Diseñador gráfico y frontend	01 Febrero	10 Febrero	Realizado									
Definir Modelo Responsive web Design	Diseñador gráfico y frontend	01 Febrero	10 Febrero	Realizado									
Historia #2													
Modelado de tipografías	Diseñador gráfico, programador frontend	12 Febrero	20 Febrero	En proceso									Prevención de retrasos en la interfaz
Creación de Layout de tipografías usadas para proceso	Diseñador gráfico, programador frontend	13 Febrero	23 Febrero	En proceso									Ajustes de la usabilidad
Historia #3													
Diseñar plantilla de SKU de oportunidad para futuros cambios rápidos	Diseñador gráfico, programador frontend	01 Marzo	23 Marzo	Sin comenzar									Prevención de retrasos en el código
Definir lugar y espacios disponibles para banner's, cantidad de espacios a usar	Diseñador gráfico, programador frontend	21 Marzo	30 Marzo	Sin comenzar									Ajustes y Cambios en el diseño
Definir espacios para publicidad externa	Diseñador gráfico, programador frontend	28 Marzo	10 Marzo	Sin comenzar									
Historia #4													
Definir tipos de menú a usar	Diseñador gráfico y programador frontend	12 Abril	25 Abril	Sin comenzar									Corrección de errores inesperados
Contenido de menú, inicio, sku, promociones, etc	Diseñador gráfico y programador frontend	13 Abril	26 Abril	Sin comenzar									Corrección de errores inesperados
Presentar diseño de pruebas de usabilidad	Diseñador gráfico, frontend, diseñador UX, UI	13 Abril	26 Abril	Sin comenzar									Fecha de entrega del producto terminado
Entrega del proyecto		30 Abril		Sin comenzar									

Alumno: Mauricio David Magaña Mercado
Materia: Proyecto II
Actividad: El backlog y el sprint Schedule del proyecto
Profesor: Rocío Belen Rubio Treviño

Actividad 2. Segunda fase de desarrollo revisión y ajuste de los Sprints y el backlog

PROYECTO INTEGRADORA													
Detalle de Cronograma				Estado	Octubre				Noviembre				Notas
Metas	Encargado	Fecha Inicio	Fecha Fin		S1	S2	S3	S4	S1	S2	S3	S4	
Historia #1													
Diseño de Layout	Diseñador web y frontend	01 Febrero	10 Febrero	Realizado									Se plantearon las ideas y conceptos del proyecto así como su estructura y estilo de trabajo junto con las aplicaciones usuario final al que va dirigido, se logró realizar una entrega en el tiempo del cronograma de 1 semana.
Definir lenguajes de programación	Programador frontend	01 Febrero	10 Febrero	Realizado									
Esquema general de página	Diseñador gráfico y frontend	01 Febrero	10 Febrero	Realizado									
Definir Modelo Responsive web Design	Diseñador gráfico y frontend	01 Febrero	10 Febrero	Realizado									
Historia #2													
Modelado de tipografías	Diseñador gráfico, programador frontend	12 Febrero	20 Febrero	Realizado									Prevención de retrasos en la interfaz
Creación de Layout de tipografías usadas para proceso	Diseñador gráfico, programador frontend	13 Febrero	23 Febrero	En proceso									Se está trabajando en el diseño y distribución de los elementos de todo el sistema.
Historia #3													Prevención de retrasos en el código
Diseñar plantilla de SKU de oportunidad para futuros cambios rápidos	Diseñador gráfico, programador frontend	01 Marzo	23 Marzo	En proceso									
Definir lugar y espacios disponibles para banner's, cantidad de espacios a usar	Diseñador gráfico, programador frontend	21 Marzo	30 Marzo	Sin comenzar									Ajustes y Cambios en el diseño
Definir espacios para publicidad externa	Diseñador gráfico, programador frontend	28 Marzo	10 Marzo	Sin comenzar									
Historia #4													
Definir tipos de menú a usar	Diseñador gráfico y programador frontend	12 Abril	25 Abril	Sin comenzar									Corrección de errores inesperados
Contenido de menú, inicio, sku, promociones, etc	Diseñador gráfico y programador frontend	13 Abril	26 Abril	Sin comenzar									Corrección de errores inesperados
Presentar diseño de pruebas de usabilidad	Diseñador gráfico y programador frontend	13 Abril	26 Abril	Sin comenzar									Fecha de entrega del producto terminado
Entrega del proyecto		30 Abril		Sin comenzar									

Alumno: Mauricio David Magaña Mercado
Materia: Proyecto II
Actividad: El backlog y el sprint Schedule del proyecto
Profesor: Rocío Belen Rubio Treviño

Actividad 3. Tercera fase de desarrollo revisión y ajuste de los Sprints y el backlog

PROYECTO INTEGRADORA													
Detalle de Cronograma				Estado	Febrero				Marzo				Notas
Metas	Encargado	Fecha Inicio	Fecha Fin		S1	S2	S3	S4	S1	S2	S3	S4	
Historia #1													
Diseño de Layout	Diseñador web y frontend	01 Febrero	10 Febrero	Realizado									Se plantearon las ideas y conceptos del proyecto así como su estructura y estilo de trabajo junto con las aplicaciones usuario final al que va dirigido, se logró realizar una entrega en el tiempo del cronograma de 1 semana.
Definir lenguajes de programación	Programador frontend	01 Febrero	10 Febrero	Realizado									
Esquema general de página	Diseñador gráfico y frontend	01 Febrero	10 Febrero	Realizado									
Definir Modelo Responsive web Design	Diseñador gráfico y frontend	01 Febrero	10 Febrero	Realizado									
Historia #2													
Modelado de tipografías	Diseñador gráfico, programador frontend	12 Febrero	20 Febrero	Realizado									Se está trabajando en el diseño y distribución de los elementos de todo el sistema.
Creación de Layout de tipografías usadas para proceso	Diseñador gráfico, programador frontend	13 Febrero	23 Febrero	Realizado									
Historia #3													
Diseñar plantilla de SKU de oportunidad para futuros cambios rápidos	Diseñador gráfico, programador frontend	01 Marzo	23 Marzo	En proceso									Se empieza a trabajar en la parte publicitaria para monetizar la página, de igual manera se trabajará en
Definir lugar y espacios disponibles para banner's, cantidad de espacios a usar	Diseñador gráfico, programador frontend	21 Marzo	30 Marzo	En proceso									Ajustes y Cambios en el diseño
Definir espacios para publicidad externa	Diseñador gráfico, programador frontend	28 Marzo	10 Marzo	En proceso									
Historia #4													
Definir tipos de menú a usar	Diseñador gráfico y programador frontend	12 Abril	25 Abril	Sin comenzar									Corrección de errores inesperados
Contenido de menú, inicio, sku, promociones, etc	Diseñador gráfico y programador frontend	13 Abril	26 Abril	Sin comenzar									Corrección de errores inesperados
Presentar diseño de pruebas de usabilidad	Diseñador gráfico, frontend, diseñador UX, UI	13 Abril	26 Abril	Sin comenzar									Fecha de entrega del producto terminado
Entrega del proyecto		30 Abril		Sin comenzar									

Alumno: Mauricio David Magaña Mercado
Materia: Proyecto II
Actividad: El backlog y el sprint Schedule del proyecto
Profesor: Rocío Belen Rubio Treviño



Actividad integradora. Producto final U3

Fases de los Sprint

Elemento de trabajo pendiente	Puntos de historia	Responsable	Estado	Estimado original	Día 1	Día 2	Día 3
ID PLAT_01_GH de la historia #1 Layout Web							
Tarea: Diseño de Layout.	Diseño general y modelo de la plataforma de inicio. Espacios y lugares de información.	Diseñador web y frontend.	En proceso	8 hrs.	4 hrs.	4 hrs.	
Tarea: Definir lenguajes de programación.	Definir lenguajes de programación básica como HTML, CSS, JavaScript, y frameworks.	Programador frontend.	En proceso	2 hrs.	2 hrs.		
Tarea: Esquema general de página.	Modelado general de la plataforma con semejanza a al producto final	Diseñador gráfico y frontend.	En proceso	10 hrs.		4 hrs.	4 hrs.
Tarea: Definir Modelo Responsive web Desing.	Definir estructura general de la plataforma	Diseñador gráfico y frontend.	Por asignar	6 hrs.			4 hrs.

ID PLAT_02_GH de la historia #2 Tipografía									
Tarea: Modelado de tipografías	Desarrollo y diseño para generar modelo de tipografías	Diseñador gráfico, programador frontend	En proceso	2 hrs.	2 hrs.			2 hrs.	Por revisar
Tarea: Creación de Layout de tipografías usadas para proceso.	Genera Layout de tipografías para futuras páginas o modificaciones.	Diseñador gráfico, programador frontend.	En proceso	2 hrs.	2 hrs.			2 hrs.	Por revisar



ID PLAT_03 GH de la historia #3 Publicidad										
Tarea: Diseñar plantilla de SKU de oportunidad para futuros cambios rápidos	Diseño de lugar y espacio de SKU de oportunidad.	Diseñador gráfico, programador frontend.	En proceso	4 hrs.			2 hrs.	2 hrs.	4 hrs.	Por revisar
Tarea: Definir lugar y espacios disponibles para banner's. cantidad de espacios a usar	Definir lugar banner de publicidad y patrocinadores externos	Diseñador gráfico y Equipo de Publicidad	En proceso	2 hrs.		2 hrs.			2 hrs.	Por revisar
Tarea: Definir espacios para publicidad externa.	Definir cantidad de sku publicados y espacios en modelo de cajas estándar	Diseñador gráfico, programador frontend.	En proceso	2 hrs.		2 hrs.			2 hrs.	Por revisar

ID PLAT_04 GH de la historia #4 Menú Navegación										
Tarea: Definir tipos de menú a usar	Se define bosquejo de estructura menús de navegación por modelo, tipo, diseño o tamaño.	Diseñador gráfico y programador frontend.	En proceso	2 hrs.		2 hrs.			2 hrs.	Por revisar
Tarea: Contenido de menú, Inicio, sku, promociones, etc	Se define formato y contenidos de menús de navegación.	Diseñador gráfico y programador frontend.	En proceso	3 hrs.	3 hrs.				3 hrs.	Por revisar
Tarea: Presentar diseño de pruebas de usabilidad	Presentación de menús y pruebas de funcionalidad UX, UI	Diseñador gráfico, frontend, diseñador UX, UI programador frontend.	En proceso	4 hrs.	2 hrs.		2 hrs.		4 hrs.	Por revisar



ID PLAT 04 GH de la historia #5 Diseño de articulo para clientes y comentarios										
Tarea: Diseño de articulo para comentarios diseño básico de caja de comentarios	Diseño de caja de comentarios, como se presentará en página.	Diseñador gráfico, frontend, diseñador UX.	En proceso	4 hrs.	2 hrs.		2 hrs.		4 hrs.	
Tarea: Diseño básico de registro de clientes.	Diseño de PLANTILLA de registro de ctes. Es decir NOMBRE, CIUDAD, EMAIL, CIUDAD, ETC.	Diseñador gráfico, frontend, diseñador UX.	En proceso	4 hrs.	2 hrs.		2 hrs.		4 hrs.	

Los Sprint graficados

PROYECTO INTEGRADORA													
Detalle de Cronograma					Octubre			Noviembre			Diciembre		
Metas	Encargado	Fecha Inicio	Fecha Fin	Estado	S1	S2	S3	S4	S1	S2	S3	S4	Notas
Historia #1													
Diseño de Layout	Diseñador web y frontend	01 Octubre -	10 Octubre -	En proceso									
Definir lenguajes de programación	Programador frontend	01 Octubre -	10 Octubre -	En proceso									
Esquema general de página	Diseñador gráfico y frontend	01 Octubre -	10 Octubre -	En proceso									
Definir Modelo Responsive web Desing	Diseñador gráfico y frontend	01 Octubre -	10 Octubre -	En proceso									
Historia #2													
Modelado de tipografías	Diseñador gráfico, programador frontend	12 Octubre -	20 Octubre -	Sin comenzar									Prevención de retraso en la interfaz
Creación de Layout de tipografías usadas para proceso	Diseñador gráfico, programador frontend	13 Octubre -	23 Octubre -	Sin comenzar									Ajustes de la usabilidad
Historia #3													
Diseñar plantilla de SKU de oportunidad para futuros cambios rápidos	Diseñador gráfico, programador frontend	01 Noviembre -	23 Noviembre -	Sin comenzar									Prevención de retraso en el código
Definir lugar y espacios disponibles para banner's, cantidad de espacios a usar	Diseñador gráfico, programador frontend	21 Noviembre -	30 Noviembre -	Sin comenzar									
Definir espacios para publicidad externa	Diseñador gráfico, programador frontend	128 Noviembre -	10 Noviembre -	Sin comenzar									Ajustes y Cambios en el diseño
Historia #4													
Definir tipos de menú a usar	Diseñador gráfico y programador frontend	12 Diciembre -	25 Diciembre -	Sin comenzar									Corrección de errores inesperados
Contenido de menú, inicio, sku, promociones, etc	Diseñador gráfico y programador frontend	13 Diciembre -	26 Diciembre -	Sin comenzar									
Presentar diseño de pruebas de usabilidad		13 Diciembre -	26 Diciembre -	Sin comenzar									Corrección de errores inesperados
Entrega del proyecto		30 Diciembre -		Sin comenzar									Fecha de entrega del producto terminado

Evidencia del funcionamiento de los Sprint

Evidencia_de _los_Sprint_1

PROYECTO INTEGRADORA													
Detalle de Cronograma					Febrero			Marzo			Abril		
Metas	Encargado	Fecha Inicio	Fecha Fin	Estado	S1	S2	S3	S4	S1	S2	S3	S4	Notas
Historia #1													
Diseño de Layout	Diseñador web y frontend	01 febrero -	10 febrero -	En proceso									
Definir lenguajes de programación	Programador frontend	01 febrero -	10 febrero -	En proceso									
Esquema general de página	Diseñador gráfico y frontend	01 febrero -	10 febrero -	En proceso									
Definir Modelo Responsive web Desing	Diseñador gráfico y frontend	01 febrero -	10 febrero -	En proceso									
Historia #2													
Modelado de tipografías	Diseñador gráfico, programador frontend	12 febrero -	20 febrero -	Sin comenzar									Prevención de retraso en la interfaz
Creación de Layout de tipografías usadas para proceso	Diseñador gráfico, programador frontend	13 febrero -	23 febrero -	Sin comenzar									Ajustes de la usabilidad
Historia #3													
Diseñar plantilla de SKU de oportunidad para futuros cambios rápidos	Diseñador gráfico, programador frontend	01 Marzo -	23 Marzo -	Sin comenzar									Prevención de retraso en el código
Definir lugar y espacios disponibles para banner's, cantidad de espacios a usar	Diseñador gráfico, programador frontend	21 Marzo -	30 Marzo -	Sin comenzar									
Definir espacios para publicidad externa	Diseñador gráfico, programador frontend	28 Marzo -	10 Marzo -	Sin comenzar									Ajustes y Cambios en el diseño
Historia #4													
Definir tipos de menú a usar	Diseñador gráfico y programador frontend	12 Abril -	25 Abril -	Sin comenzar									Corrección de errores inesperados
Contenido de menú, inicio, sku, promociones, etc	Diseñador gráfico y programador frontend	13 Abril -	26 Abril -	Sin comenzar									
Presentar diseño de pruebas de usabilidad	Diseñador gráfico, frontend, diseñador UX	13 Abril -	26 Abril -	Sin comenzar									Corrección de errores inesperados
Entrega del proyecto		30 Abril -		Sin comenzar									Fecha de entrega del producto terminado



Evidencia_de _los_Sprint_2

PROYECTO INTEGRADORA														
Detalle de Cronograma					Febrero			Marzo			Abril			Notas
Metas	Encargado	Fecha Inicio	Fecha Fin	Estado	S1	S2	S3	S4	S1	S2	S3	S4		
Historia #1														
Diseño de Layout	Diseñador web y frontend	01 Febrero -	10 Febrero -	Realizado									Se plantearon las ideas y conceptos del proyecto así como su estructura y estilo de trabajo junto con las aplicaciones y usuario final al que va dirigido, se logró realizar una entrega en el tiempo del cronograma de 1 semana.	
Definir lenguajes de programación	Programador frontend	01 Febrero -	10 Febrero -	Realizado										
Esquema general de página	Diseñador gráfico y frontend	01 Febrero -	10 Febrero -	Realizado										
Definir Modelo Responsive web Design	Diseñador gráfico y frontend	01 Febrero -	10 Febrero -	Realizado										
Historia #2														
Modelado de tipografías	Diseñador gráfico, programador frontend	12 Febrero -	20 Febrero -	En proceso									Prevención de retraso en la interfaz	
Creación de Layout de tipografías usadas para proceso	Diseñador gráfico, programador frontend	13 Febrero -	23 Febrero -	En proceso										Ajustes de la usabilidad
Historia #3														
Diseñar plantilla de SKU de oportunidad para futuros cambios rápidos	Diseñador gráfico, programador frontend	01 Marzo -	23 Marzo -	Sin comenzar									Prevención de retraso en el código	
Definir lugar y espacios disponibles para banner's, cantidad de espacios a usar	Diseñador gráfico, programador frontend	21 Marzo -	30 Marzo -	Sin comenzar										Ajustes y Cambios en el diseño
Definir espacios para publicidad externa	Diseñador gráfico, programador frontend	28 Marzo -	30 Marzo -	Sin comenzar										
Historia #4														
Definir tipos de menú a usar	Diseñador gráfico y programador frontend	12 Abril -	25 Abril -	Sin comenzar									Corrección de errores inesperados	
Contenido de menú, inicio, sku, promociones, etc	Diseñador gráfico y programador frontend	13 Abril -	26 Abril -	Sin comenzar										
Presentar diseño de pruebas de usabilidad	Diseñador gráfico, frontend, diseñador UX, UI	13 Abril -	26 Abril -	Sin comenzar									Corrección de errores inesperados	
Entrega del proyecto		30Abril -		Sin comenzar										Fecha de entrega del producto terminado

Evidencia_de _los_Sprint_3

PROYECTO INTEGRADORA														
Detalle de Cronograma					Octubre			Noviembre			Diciembre			Notas
Metas	Encargado	Fecha Inicio	Fecha Fin	Estado	S1	S2	S3	S4	S1	S2	S3	S4		
Historia #1														
Diseño de Layout	Diseñador web y frontend	01 Febrero	10 Febrero	Realizado									Se plantearon las ideas y conceptos del proyecto así como su estructura y estilo de trabajo junto con las aplicaciones y usuario final al que va dirigido, se logró realizar una entrega en el tiempo del cronograma de 1 semana.	
Definir lenguajes de programación	Programador frontend	01 Febrero	10 Febrero	Realizado										
Esquema general de página	Diseñador gráfico y frontend	01 Febrero	10 Febrero	Realizado										
Definir Modelo Responsive web Design	Diseñador gráfico y frontend	01 Febrero	10 Febrero	Realizado										
Historia #2														
Modelado de tipografías	Diseñador gráfico, programador frontend	12 Febrero	20 Febrero	Realizado									Prevención de retraso en la interfaz	
Creación de Layout de tipografías usadas para proceso	Diseñador gráfico, programador frontend	13 Febrero	23 Febrero	En proceso									Se está trabajando en el día 10 y distribuiré a los elementos de todo el sistema.	
Historia #3														
Diseñar plantilla de SKU de oportunidad para futuros cambios rápidos	Diseñador gráfico, programador frontend	01 Marzo	23 Marzo	En proceso									Prevención de retraso en el código	
Definir lugar y espacios disponibles para banner's, cantidad de espacios a usar	Diseñador gráfico, programador frontend	21 Marzo	30 Marzo	Sin comenzar									Ajustes y Cambios en el diseño.	
Definir espacios para publicidad externa	Diseñador gráfico, programador frontend	28 Marzo	30 Marzo	Sin comenzar										
Historia #4														
Definir tipos de menú a usar	Diseñador gráfico y programador frontend	12 Abril	25 Abril	Sin comenzar									Corrección de errores inesperados.	
Contenido de menú, inicio, sku, promociones, etc	Diseñador gráfico y programador frontend	13 Abril	26 Abril	Sin comenzar									Corrección de errores inesperados.	
Presentar diseño de pruebas de usabilidad		13 Abril	26 Abril	Sin comenzar										
Entrega del proyecto			30 Abril	Sin comenzar									Fecha de entrega del producto terminado.	

Código de Sprint almacenados en Github

https://github.com/ValticoDavid/Proyecto_2/tree/main/Unidad_3



Diseño de Layout Preliminar

