# Informe de avance N°2

| Nombre del proyecto | StyleHub |
| --- | --- |
| Scrum Master | Yuri Alexis Duran Casanueva |
| Product Owner | Claudio Alexander Opazo Brito |
| Equipo de Desarrollo | Bastian Ignacio Albornoz Cañupan |
| Fecha | 21/10/2024 |

## Abstract

El presente informe detalla las modificaciones y avances que se han realizado en el desarrollo del proyecto StyleHub. A través de la implementación de una metodología basada en Scrum, se lograron avances significativos en en pensando en los requerimientos establecidos desde un principio, de lo propuesto se ha logrado la creación de la página principal, visualizador del catálogo de ropa, creación del catálogo de ropa, visualizador de producto. Además, se identificaron diversas dificultades que impidieron un avance correcto del proyecto, esta gran dificultad es la del modelado de ropa 3D, a la cual se invirtió mucho tiempo intentando lograr este punto, teníamos claro que esto sería de gran complicación para el proyecto y terminó siéndolo totalmente, porque no se ha logrado colocar una prenda de manera adecuada en el maniquí, y el tiempo no fue nuestro mejor aliado para querer desarrollar el proyecto con la normalidad que teníamos planeado. Los facilitadores del proyecto han sido que PHP contiene mucha documentación y es una forma sencilla de ayudar con la creación de otras partes del sistemas.

## Ajustes del proyecto

En este punto se dará un un punteo más detallado de los posibles cambios que se realizarán al proyecto:

* **Dificultades:** La creación e implementación del modelado 3D de las prendas de ropa que se tendrán en la Página web, este requerimiento respondía al probador online, ya que se presenta un maniquí con la prenda de ropa puesta, en este proceso se ha invertido tiempo en el intento de desarrollar exitosamente este requerimiento.
* **Facilitadores:** Al trabajar con PHP, hoy en día se encuentran muchos tutoriales y documentación que permite avanzar con facilidad los otros requerimientos del proyecto.
* **Retroalimentación:** Según los análisis del profesor de Capstone tenemos que tener un plan B, en caso de no poder cumplir en la totalidad con el requerimiento del modelado 3D, ya que en un punto del avance se tuvo que retroceder porque cierta parte del modelado no funcionaba al querer colocar una polera en el maniquí de hombre.

## Metodología de trabajo

La metodología que se establece para el desarrollo de este proyecto fue Metodologia Agil, ahora se describir un poco más en detalle la forma de planificación y organización de nuestro proyecto:

* **Planificación:** Las tareas se estructuraron pensando en terminar o avanzar las tareas que tuvieran una mayor complicación dentro del proyecto, con esto para el sprint 2 dejar las actividades de dificultad media - baja dependiendo del punto de vista, pero con la intención de que si existía retraso poder tener la chance de que sea algo más sencillo de realizar. Para el sprint 3 se programó o dejo lo más sencillo de realizar para poder lograr o intentar tener más tiempo libre en caso de hacer falta para tomar algún requerimiento pendiente del proyecto.
* **Desarrollo:** dentro de la construcción del proyecto se consideró como lenguajes de programación PHP, HTML5 CSS3, JS. Para poder realizar la conexión del Sistema Web con la BD se ocupó el software de XAMPP el cual proporciona facilidad para conectar PHP con MySQL. Hasta el momento se tiene el plan de utilizar Three.JS para poder levantar y ejecutar todo lo relacionado al modelado 3D de las prendas y el maniquí para el probador virtual.

Aquí se adjunta la carta gantt propuesta para el desarrollo del software: [Carta Gantt.xlsx](https://docs.google.com/spreadsheets/d/1el5VlxNkeVhFfPo7ca07cOXCXxi9JJoU/edit?usp=drive_link&ouid=117662375905017869448&rtpof=true&sd=true)

## Evidencias de avance del trabajo

En este punto adjuntamos el GitHub donde se encuentra almacenado el proyecto junto a la imagen de la BD en la carpeta que se llama programa, en las otras carpetas se encuentra documentación sobre los avances y registros del software.

Link de Github: <https://github.com/YuriDuran/StyleHub.git>

## Conclusiones personales

Bastian Albornoz: Mi conclusión, es que he podido intensificar mis conocimientos a base de este proyecto, pude conocer PHP y no se me ha sido tan difícil entenderlo que django, aparte pude cómo “reconectar” con lo que sabía de mysql, igual ha costado más en el modelado 3d por lo cual he apoyado en ciertas áreas que sí puedo aportar de manera óptima.

Claudio Opazo: Mi conclusión personal frente al desarrollo del proyecto es que he podido mejorar mis habilidades con PHP y MySQL permitiendo un crecimiento dentro lo que es este nuevo lenguaje de programación para mi, la gestión del tiempo y mis tareas no ha sido la mejor, porque he intentado apoyar con el modelado 3D pero intente compensar y poder construir mis requerimientos con buenas prácticas y en el menor tiempo posible. Un solo conflicto ha sido el que me ha detenido por un tiempo el cual fue el del modelado 3D al igual que mis compañeros, con esto se suma la retroalimentación del docente frente a la cual estamos intentando buscar un plan B por si no llegara a funcionar el modelado 3D, entonces esa es otra tarea agregada que tenemos que afrontar y dedicarle un tiempo para pensar y buscar ideas.

Yuri Duran: En conclusión, el desarrollo del proyecto StyleHub ha tenido avances significativos en varios aspectos clave, como la creación del catálogo y el visualizador de productos, pero ha enfrentado desafíos importantes, especialmente con el modelado 3D. Este aspecto ha consumido más tiempo del previsto y no ha alcanzado los resultados esperados. A pesar de estas dificultades, el uso de tecnologías como PHP ha facilitado el progreso en otras áreas del proyecto. El equipo ha demostrado flexibilidad al considerar un plan alternativo (Plan B) para resolver los problemas del modelado 3D, lo que refleja una buena capacidad de adaptación en la gestión del proyecto.