

# PROYECTO: TIMER

Este proyecto consistió en el desarrollo de una aplicación web que funciona como un temporizador, diseñado para administrar el tiempo de uso de los servicios que un modelo de negocio ofrece a sus usuarios.





# Introducción

## 1 Objetivo del Proyecto

El objetivo principal era crear una aplicación web que permitiera a los usuarios configurar y usar tanto un temporizador regresivo (countdown) como un cronómetro progresivo (count-up), para optimizar la gestión del tiempo en diferentes servicios.

## 2 Aplicaciones del Timer

La aplicación debía ser adaptable a diferentes modelos de negocio, por ejemplo, salas de boliche, canchas de fútbol, salas de juegos, ofreciendo una solución universal.

## 3 Beneficios para el Usuario

La aplicación buscaba brindar un control preciso del tiempo utilizado en los servicios, permitiendo una mejor organización y administración de las actividades.



# Acercamiento Inicial con el Equipo

## Reunión Inicial

El primer acercamiento al proyecto fue el 31/08, donde se estableció la dinámica de trabajo.

## Plan de Trabajo

Se estableció un plan de trabajo con reuniones semanales para garantizar el seguimiento del proyecto.

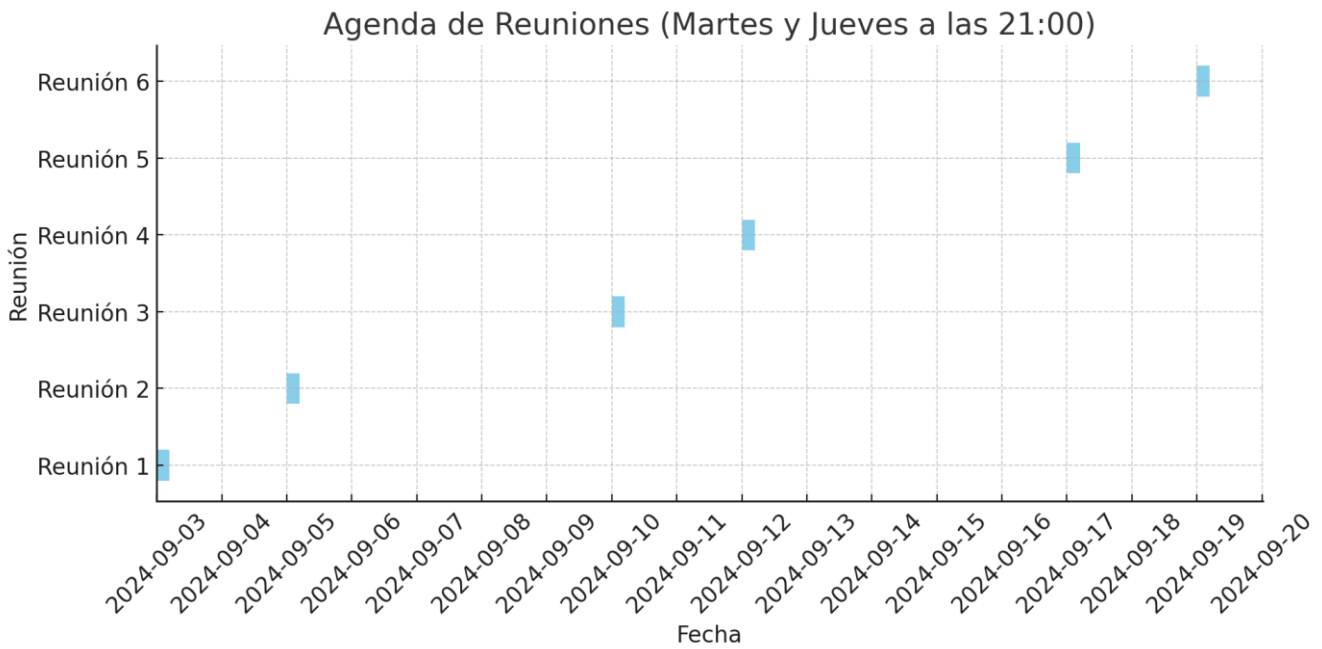
1

2

3

## Definición de Roles

Se definieron las funciones de cada miembro del equipo, asegurando una colaboración eficiente.



GRUPO 2 – DESARROLLO WEB.  
MINUTA 31/08/2024

Objetivo

Presentación de los miembros del equipo, sus aptitudes y habilidades al servicio del proyecto.

Agenda

1	Presentación del Equipo
2	Definición de reuniones"[Clic aquí y escriba el tema 2 a tratar en la reunión]"
3	Canal de comunicación (Grupo WhatsApp)
4.	Definición de Scrum Master y Líder técnico

Miembros del Equipo		Tareas Asignadas	Rol
1	Ana Lux	Ideas para el backlog	Pendiente
2	Bryan Orellana	Ideas para el backlog	Pendiente
3	Mynor Barrutia	Ideas para el backlog	Pendiente
4	Samuel Camacho	Ideas para el backlog	Pendiente
5	Marco Tulio Palencia	Dirección del proyecto y equipo de trabajo/ Ideas para el backlog	Líder Técnico
6	Oscar Jimenez	Organizar al equipo, crear canal de comunicación y definir agenda/ Ideas para el backlog	Scrum Master

Ref.	Comentarios y/o acuerdos	Responsable/s	Fecha de cumplimiento estimada
1	Reuniones los martes y jueves para definir responsabilidades y ver avances del proyecto	Todos	
2	Horarios nocturnos y flexibles	Todos	



# Metodología de Desarrollo

## SCRUM... Adaptandose al Equipo



# Planificación y Asignación de Tareas

## Backlog Inicial

Se elaboró un backlog inicial, donde se listaron todas las tareas del proyecto, priorizando las tareas más urgentes y relevantes para el desarrollo.

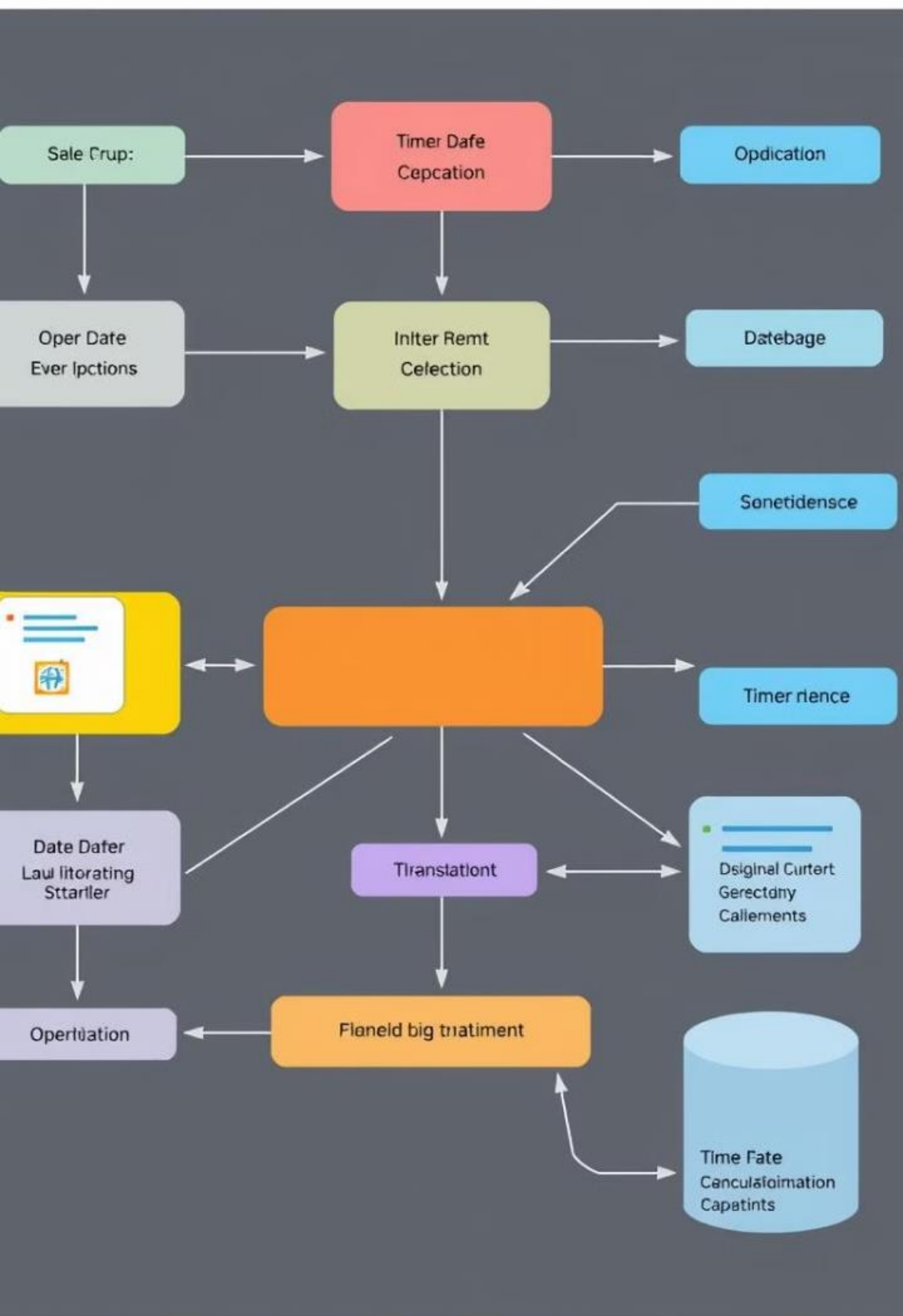
## Asignación de Tareas

Se asignaron las tareas a los miembros del equipo, teniendo en cuenta sus habilidades y disponibilidad, con el objetivo de optimizar el rendimiento del equipo.

## Gestión de Tareas con Jira

Se utilizó Jira como herramienta de gestión de tareas, para un seguimiento preciso del progreso de cada tarea, facilitando la organización y la colaboración del equipo.





# Funcionamiento del Proyecto



## Tecnologías Utilizadas

Se emplearon tecnologías como CodeIgniter, PHP, SQL Lite, HTML, CSS y JavaScript, para desarrollar una aplicación web robusta y funcional.



## Colaboración del Equipo

El éxito del proyecto fue posible gracias a la excelente colaboración entre los miembros del equipo, trabajando de forma coordinada y eficiente para alcanzar los objetivos establecidos.