**ÍNDICE**

[**PROPÓSITO DEL DOCUMENTO 3**](#_9h2tsmkhm3bn)

[**GESTIÓN POR SPRINT 3**](#_g33luslnhota)

[SPRINT 0 3](#_s2xptzsz8484)

[DEFINICIÓN DE SPRINT Y CAPACIDAD DE EQUIPO 3](#_ovxbz1fwcqjy)

[DEFINICIÓN DE ROLES DEL EQUIPO 4](#_daz86o2k0ldu)

[**HERRAMIENTAS PARA LA GESTIÓN DEL PROYECTO 5**](#_hzcl1cu417z1)

[**TECNOLOGÍAS PARA EL DESARROLLO DEL PRODUCTO 6**](#_tn0mqzhvv03b)

[**PRODUCT BACKLOG INICIAL 6**](#_ozg5uyfr5osn)

[**STORY MAP 8**](#_s2ipoafirnxo)

[**HISTORIAL DE REVISIÓN 10**](#_8hn9cexube9s)

# **PROPÓSITO DEL DOCUMENTO**

Este reporte tiene como finalidad documentar de forma clara el avance del proyecto de **GymTM**, adoptando SCRUM como la metodología principal. Siguiendo los lineamientos de esta metodología, se detallan los logros alcanzados en cada uno de los sprints individuales.

En el presente documento se presentará a detalle las acciones tomadas y responsabilidades tomadas por cada miembro del equipo a lo largo del proyecto de **GymTM** para un desarrollo efectivo. Esto con el fin de enseñar el progreso llevado a cabo de las metas alcanzadas, superación de desafíos y objetivos, y cómo se desenvuelve el equipo frente a distintas situaciones presentadas.

# **GESTIÓN POR SPRINT**

### **SPRINT 0**

En el sprint 0 se presentará a detalle las acciones tomadas y responsabilidades tomadas por cada miembro del equipo a lo largo de esta etapa para tener un óptimo desarrollo. Como parte del detalle de este apartado, serán presentadas las distintas herramientas y metodologías utilizadas por el equipo en el desarrollo para la buena gestión y producción de dicho proyecto, así definiendo la forma de trabajo a lo largo de este Sprint.

## **DEFINICIÓN DE SPRINT Y CAPACIDAD DE EQUIPO**

Acuerdos llegados por parte del equipo:

* La duración de cada sprint será de 2 semanas.

**CAPACIDAD DEL EQUIPO**

| **Personas** | **Días disponibles por Sprint** | **Horas por Día** | **Horas de Sprint totales** |
| --- | --- | --- | --- |
| Rivero | 8 | 2 | 16 |
| Enrique | 8 | 2 | 16 |
| Ramonda | 8 | 2 | 16 |
| Barzola | 8 | 2 | 16 |
| Bani | 8 | 2 | 16 |
| **Total** | 40 | 10 | 80 |

## **DEFINICIÓN DE ROLES DEL EQUIPO**

La definición de los roles en un equipo de trabajo de desarrollo de software es fundamental para asegurar el éxito del proyecto, la eficiencia del equipo y la calidad del producto final. A continuación, presentamos los miembros del equipo y los roles asignados que cumplirá cada uno.

El equipo está integrado por:

* Rivero, Pablo Nicolás: Analista funcional y Administrador de Base de Datos.
* Enrique, Walter Ignacio: Analista funcional y Frontend Developer.
* Ramonda, Joaquin: Backend Developer, Frontend Developer y Administrador de Base de Datos.
* Barzola, Augusto Eduardo: Backend Developer, Frontend Developer y Administrador de Base de Datos.
* Bani, Nicolás Matías: Frontend Developer y Analista Funcional.

La selección de roles ha sido de acuerdo al criterio de cada integrante, teniendo en cuenta su experiencia personal con sus fortalezas y debilidades.

Además se tomó la decisión que el rol de ***Product Owner*** se le asignará a cada miembro del equipo, es decir, entre todos vamos a definir qué se va a desarrollar y en qué orden.

Finalmente, en cuanto al rol del ***Scrum Master***, cuyo propósito es facilitar que el equipo siga de manera eficiente los principios y prácticas ágiles, eliminando impedimentos y promoviendo la colaboración, se establece que este rol será rotativo al final de cada sprint, con una duración de dos semanas.

# **HERRAMIENTAS PARA LA GESTIÓN DEL PROYECTO**

**Office:** Es un conjunto de herramientas, proporcionadas por Microsoft, destinadas a la creación, edición, almacenamiento y transmisión de información desde computadoras personales. Dentro del conjunto de herramientas se encuentra Word (procesador de texto), Excel (hoja de cálculo), PowerPoint (presentaciones) y otros.

**Google Drive:** Es el lugar en el que puedes almacenar en la nube y acceder a todos tus archivos, mientras que Documentos, Hojas de cálculo y Presentaciones son tipos de editores web, al igual que Formularios y Dibujos.

**Discord:** Es un servicio de mensajería instantánea y chat de voz VolP. En esta plataforma, los usuarios tienen la capacidad de comunicarse por llamadas de voz, videollamadas, mensajes de texto, o con archivos y contenido multimedia en conversaciones privadas o como parte de comunidades llamadas «servidores»

**GitHub:** Es una forja para alojar proyectos utilizando el sistema de control de versiones Git. Se utiliza principalmente para la creación de código fuente de programas de ordenador.

**Jira:** Es un producto de software propietario para la gestión de proyectos, seguimiento de errores e incidencias.

**Figma:** Es un editor de gráficos vectorial y una herramienta de generación de prototipos, principalmente basada en la web, con características off-line adicionales habilitadas por aplicaciones de escritorio en macOS y Windows.

**Canva:** Es una plataforma de diseño gráfico que proporciona herramientas para crear gráficos para redes sociales, presentaciones, productos promocionales y sitios web.

**Visual Studio Code:** Es un editor de código fuente desarrollado por Microsoft para Windows, Linux, macOS y Web. Incluye soporte para la depuración, control integrado de Git, resaltado de sintaxis, finalización inteligente de código, fragmentos y refactorización de código.

**ChatGTP:** ChatGPT es una aplicación de chatbot de inteligencia artificial.​ Su función como herramienta basada en inteligencia artificial es interpretar las preguntas que los usuarios le hacen y ofrecer respuestas coherentes y rápidas a cambio.

# **TECNOLOGÍAS PARA EL DESARROLLO DEL PRODUCTO**

**React:** Es una biblioteca Javascript de código abierto diseñada para crear interfaces de usuario con el objetivo de facilitar el desarrollo de aplicaciones en una sola página.  
  
 **Bootstrap:** Es un framework multiplataforma o conjunto de herramientas de código abierto para diseño de sitios web y aplicaciones web.

**Node.js:** Es un entorno en tiempo de ejecución multiplataforma, de código abierto, para la capa del servidor basado en el lenguaje de programación JavaScript, asíncrono, con E/S de datos en una arquitectura orientada a eventos y basado en el motor V8 de Google.

**Microsoft SQL Server:** Es un sistema de gestión de base de datos relacional, desarrollado por la empresa Microsoft. El lenguaje de desarrollo utilizado es Transact-SQL, una implementación del estándar ANSI del lenguaje SQL, utilizado para manipular y recuperar datos, crear tablas y definir relaciones entre ellas.

**Git:** Git es un software de control de versiones diseñado por Linus Torvalds, pensando en la eficiencia, la confiabilidad y compatibilidad del mantenimiento de versiones de aplicaciones cuando estas tienen un gran número de archivos de código fuente.

# **PRODUCT BACKLOG INICIAL**

| **Item Product Backlog** | **Priorización** |
| --- | --- |
| Registrar clientes. | Alta |
| Modificar clientes. | Alta |
| Consultar clientes. | Alta |
| Registrar baja de clientes. | Media |
| Registrar entrenadores. | Alta |
| Modificar entrenadores. | Alta |
| Consultar entrenadores. | Alta |
| Registrar baja de entrenadores. | Baja |
| Registrar membresías. | Media |
| Modificar membresías. | Media |
| Consultar membresías. | Media |
| Registrar baja de membresías. | Baja |
| Registrar rutinas de entrenamiento. | Alta |
| Modificar rutinas de entrenamiento. | Alta |
| Consultar rutinas de entrenamiento. | Alta |
| Eliminar rutinas de entrenamiento. | Alta |
| Registrar usuarios. | Alta |
| Modificar usuarios. | Alta |
| Consultar usuarios. | Alta |
| Registrar baja de usuarios. | Baja |
| Registrar asistencia. | Baja |
| Modificar asistencia. | Baja |
| Consultar asistencia. | Baja |
| Eliminar asistencia. | Baja |
| Notificar vencimientos de membresía | Baja |
| Registrar turnos para marcar asistencia | Baja |
| Asignar permiso al usuario | Alta |
| Modificar permiso al usuario | Media |
| Iniciar sesión | Alta |
| Cerrar sesión | Media |

# **STORY MAP**

El siguiente gráfico facilita la visualización y organización de las actividades del proyecto GymTM, permitiendo una planificación más eficiente y un seguimiento claro del progreso. Además, destaca las diferentes etapas y elementos clave del proyecto, optimizando la gestión general.

**Duración de cada Sprint:** 2 semanas.

**Estimación de tiempo para cada Sprint:**

**Estimación de horas Sprint 0**

| **SEMANA /**  **INTEGRANTES** | **Bani,**  **Nicolás Matías** | **Barzola, Augusto Eduardo** | **Ramonda, Joaquin** | **Enrique, Walter Ignacio** | **Rivero, Pablo Nicolás** | **TOTAL HS** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Semana 1** | 4 hs | 4 hs | 4 hs | 4 hs | 4 hs | **20 hs** |
| **Semana 2** | 4 hs | 4 hs | 3 hs | 4 hs | 4 hs | **19 hs** |

**Estimación de horas Sprint 1**

| **SEMANA /**  **INTEGRANTES** | **Bani,**  **Nicolás Matías** | **Barzola, Augusto Eduardo** | **Ramonda, Joaquin** | **Enrique, Walter Ignacio** | **Rivero, Pablo Nicolás** | **TOTAL HS** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Semana 1** | 4 hs | 4 hs | 2 hs | 4 hs | 4 hs | **18 hs** |
| **Semana 2** | 4 hs | 4 hs | 2 hs | 4 hs | 4 hs | **18 hs** |

**Estimación de horas Sprint 2**

| **SEMANA /**  **INTEGRANTES** | **Bani,**  **Nicolás Matías** | **Barzola, Augusto Eduardo** | **Ramonda, Joaquin** | **Enrique, Walter Ignacio** | **Rivero, Pablo Nicolás** | **TOTAL HS** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Semana 1** | 4 hs | 4 hs | 5 hs | 4 hs | 4 hs | **21 hs** |
| **Semana 2** | 4 hs | 4 hs | 5 hs | 4 hs | 4 hs | **21 hs** |

**Estimación de horas Sprint 3**

| **SEMANA /**  **INTEGRANTES** | **Bani,**  **Nicolás Matías** | **Barzola, Augusto Eduardo** | **Ramonda, Joaquin** | **Enrique, Walter Ignacio** | **Rivero, Pablo Nicolás** | **TOTAL HS** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Semana 1** | 4 hs | 4 hs | 4 hs | 4 hs | 4 hs | **20 hs** |
| **Semana 2** | 4 hs | 4 hs | 4 hs | 4 hs | 4 hs | **20 hs** |

**Estimación de horas Sprint 4**

| **SEMANA /**  **INTEGRANTES** | **Bani,**  **Nicolás Matías** | **Barzola, Augusto Eduardo** | **Ramonda, Joaquin** | **Enrique, Walter Ignacio** | **Rivero, Pablo Nicolás** | **TOTAL HS** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Semana 1** | 4 hs | 4 hs | 4 hs | 4 hs | 4 hs | **20 hs** |
| **Semana 2** | 4 hs | 4 hs | 4 hs | 4 hs | 4 hs | **20 hs** |

# 

# 

# 

# 

# **HISTORIAL DE REVISIÓN**

| **Versión** | **Fecha** | **Descripción** | **Autor** |
| --- | --- | --- | --- |
| 1.0 | 10/09/2024 | Versión inicial - Sprint 0 | Bani, Nicolas Matias  Barzola, Augusto Eduardo  Enrique, Walter Ignacio  Ramonda, Joaquin  Rivero, Pablo Nicolás |