

Descripción de tareas del SPRINT 1

El SPRINT 1 consta de cuatro partes a desarrollar cada una de las cuales paso a describir en detalle a continuación:

1. La primera de las partes consiste en recolectar y escribir los requisitos que tendrá el sitio web a desarrollar. Estos requisitos deben ser recolectados de las reuniones que se tengan con el cliente pero este cliente puede ser real (como un familiar, un conocido o incluso una empresa) o puede ser ficticio. Estos requisitos deben ser incluidos en un documento que puede ser creado desde cero o utilizando alguno de los documentos modelo estándar ya existentes para ello.
2. La segunda de las partes consiste en desarrollar los mockups (prototipos) de las páginas del sitio web en función de los requisitos recolectados del cliente utilizando la herramienta de prototipado Figma (o TeleportHQ para poder generar luego también los templates). En el desarrollo de estos debe tenerse en cuenta sobre todo detalles de organización del contenido más que de la presentación del mismo y además el contenido debe ser “dummy”, nunca el contenido final que ya se fijará en un Sprint posterior. En el desarrollo de estos mockups deben prototiparse todas las páginas que contendrá nuestro sitio web identificando mediante el diseño aquellas donde la organización de contenido sea similar y puedan convertirse en templates para que luego sean reutilizados para poder, por ejemplo, generar varias páginas usando el mismo template. En este desarrollo puede también implementarse el storyboard del sitio web para indicar la navegación entre páginas y también toda aquella interactividad en ellas que permita aclarar la funcionalidad a implementar.
3. La tercera de las partes consiste en generar estos templates (no las páginas web finales) usando HTML, CSS y Javascript. Estos templates deben ser lo más modulares posibles de forma que puedan incluso estar compuestos por otros templates de menor nivel. Por ejemplo, se podría construir un template para la página “home” uniendo los templates para el “header”, “footer” y “main”. También podría construirse otro template que ahora incluyera nuevamente el mismo “header” y “footer” pero un “main” distinto. Se podría ir incluso más lejos e ir construyendo los templates dinámicamente por la unión de estos otros templates de más bajo nivel usando Javascript. Para implementar estos templates se debe hacer uso de Git como repositorio para el código generado.
4. La cuarta y última de las partes consiste en verificar que todas las páginas finales del sitio web (según el diseño de los mockups) pueden ser generadas usando los templates construidos anteriormente. Para hacerlo será necesario comprobar que cada una de estas páginas finales puede ser “mapeada” a uno de los templates existentes. De esta forma, como ya hemos dicho, podríamos generar por ejemplo una página de animales y otra de plantas usando el mismo template.