

Aplicación de Scrum

Hiram Agustín Acevedo López

Luis Fernando Moreno López

Licenciatura en Desarrollo de Sistemas Web

Proyecto 2

Equipo 3

Elizabeth Cristina Hernández Hernández

Unidad 2 Actividad 1

15 de septiembre de 2024

El comercio electrónico está experimentando una revolución sin precedentes. Con la proliferación de dispositivos móviles, las expectativas de los consumidores están cambiando rápidamente, demandando experiencias de compra más intuitivas, rápidas y personalizadas. En este contexto, la capacidad de desarrollar y gestionar soluciones de e-commerce se ha convertido en una habilidad crucial para los desarrolladores de software.

En el marco de nuestra futura carrera, las metodologías ágiles y SCRUM serán una piedra angular imprescindible si aspiramos a introducirnos en el mercado laboral del desarrollo web. Dominar estas competencias, erróneamente catalogadas como "Soft Skills", puede ser determinante a la hora de competir por un puesto o un proyecto. Por ello, se nos ha encomendado un proyecto hipotético que simula un escenario real de desarrollo. Este ejercicio nos permite aplicar los principios y prácticas de SCRUM en un contexto práctico, reconociendo las limitaciones inherentes a una situación simulada, pero aprovechando la oportunidad para adquirir experiencia valiosa en la gestión de proyectos.

Para este ejercicio, nos posicionamos como parte de un equipo encargado de crear una solución móvil para una empresa emergente en el sector de equipamiento deportivo acuático. Nuestra tarea es diseñar y desarrollar un producto que ofrezca una experiencia de compra intuitiva y personalizada a través de dispositivos móviles.

Propuesta: E-commerce para natación y deportes acuáticos

Nuestra propuesta, "Natare" (del latín "nadar"), es una aplicación móvil de comercio electrónico diseñada para revolucionar la venta de equipamiento y ropa de natación. Dirigida a una amplia gama de usuarios, desde nadadores principiantes hasta profesionales, Natare promete una experiencia de compra fluida, personalizada, intuitiva y segura.

En un proyecto de e-commerce de esta naturaleza, se pueden anticipar ciertas características y funcionalidades que son cruciales para su éxito. Si bien los detalles específicos de implementación se abordarán más adelante en las historias de usuario y los requerimientos detallados, podemos esbozar las siguientes características generales que se esperarían en una aplicación de este tipo:

Características Principales:

Arquitectura Escalable: Una estructura que permita el crecimiento y la adaptación a las demandas cambiantes del mercado.

Gestión Eficiente de Datos: Un sistema robusto para manejar el catálogo de productos y la información de los usuarios de manera eficaz.

Sistema de Navegación Intuitivo: Facilidad para buscar y filtrar productos, mejorando la experiencia de compra del usuario.

Proceso de Pago Seguro: Integración de métodos de pago confiables y seguros para proteger la información financiera de los usuarios.

Gestión de Inventario: Un sistema que permita el seguimiento y actualización del stock de productos.

Personalización de la Experiencia: Capacidad para ofrecer recomendaciones basadas en las preferencias y el historial de compras del usuario.

Seguimiento de Pedidos: Funcionalidad para que los usuarios puedan rastrear el estado de sus envíos.

Diseño Centrado en el Usuario: Una interfaz intuitiva y una experiencia de usuario fluida, optimizada para dispositivos móviles.

Sistema de Reseñas y Calificaciones: Permitir a los usuarios evaluar y comentar sobre los productos.

Confirmación y Facturación: Sistema para enviar confirmaciones de compra y generar facturas de manera automática.

Objetivos del Proyecto:

1. Desarrollar una aplicación móvil de comercio electrónico para la venta de equipamiento y ropa de natación.
2. Implementar una interfaz de usuario intuitiva y atractiva, optimizada para dispositivos móviles.
3. Crear un sistema de gestión de productos eficiente y escalable.
4. Establecer un proceso de pago seguro y confiable.
5. Diseñar una arquitectura que permita futuras expansiones y modificaciones.
6. Optimizar la aplicación para mejorar las tasas de conversión y el valor promedio de los pedidos.
7. Implementar prácticas de desarrollo ágil que faciliten iteraciones y mejoras continuas.
8. Asegurar el cumplimiento de los estándares de seguridad y privacidad de datos.

Requerimientos del Cliente

Para garantizar el éxito del proyecto y satisfacer las necesidades específicas de nuestro cliente, nos adheriremos estrictamente a los siguientes requerimientos, que han sido proporcionados como pautas fundamentales para el desarrollo de la aplicación Natare:

Estructura de Contenido:

- El contenido se dividirá en 5 secciones principales: ropa, accesorios, calzado, nosotros y natación.
- Estas secciones estarán siempre visibles en la parte superior mediante un menú de navegación.
- Cada sección será una página web independiente, permitiendo la navegación entre ellas.
- El sistema de navegación será consistente y coherente, siguiendo un patrón visual uniforme.
- Se implementará un sistema de navegación integrado.
- Las secciones de ropa, accesorios y calzado contendrán los productos a la venta.
- La sección "nosotros" presentará al equipo, misión, visión, valores, ubicación y datos de contacto.
- La sección "natación" incluirá información sobre la historia, técnicas y beneficios del deporte.

Organización de la Información:

- Se utilizará una clasificación facetada para organizar el contenido en secciones más específicas.
- El esquema de organización será de tipo exacto con estructura jerárquica basada en registros.

Diseño y Usabilidad:

- Los enlaces contextuales serán fácilmente identificables y cambiarán de color al interactuar con ellos.
- Se incluirán 100 fotografías para anunciar los productos comercializados.
- Los productos estarán indizados con palabras clave para facilitar la búsqueda.

- Se implementará una caja de búsqueda con sistema reactivo para encontrar productos específicos.
- Se incluirán imágenes y videos publicitarios de los productos.
- La paleta de colores principal será de tonos azules con texto blanco, evocando el agua.

Funcionalidades de E-commerce:

- Se implementará un carrito de compra que muestre el desglose de precios, impuestos y costos de envío.
- Se integrará una API para monitorear el avance de entrega de los productos.

Información de Productos:

- Cada producto tendrá una descripción detallada incluyendo material, precio, tallas y opciones de colores.

Estos requerimientos servirán como guía fundamental para el desarrollo de la aplicación Natare.

A lo largo de este documento, detallaremos cómo aplicaremos la metodología SCRUM para planificar, desarrollar y entregar incrementos funcionales de la aplicación Natare. Abordaremos la identificación de elementos clave, la creación del Product Backlog, la planificación de Sprints, y la implementación de características específicas que harán de Natare una aplicación móvil competitiva en el mercado de equipamiento para natación.

Este enfoque nos permitirá cumplir con los objetivos académicos de la asignatura, mientras simulamos de manera efectiva los desafíos y procesos de un proyecto de desarrollo de software en el mundo real, adquiriendo experiencia práctica en la gestión de proyectos.

Público Meta

- 1. Nadadores no profesionales:** Personas que están comenzando en el mundo de la natación y buscan equipamiento básico, así como aquellos que practicar regularmente.
- 2. Nadadores Profesionales:** Atletas de alto rendimiento que requieren equipamiento de competición y productos de última tecnología.
- 3. Entrenadores y Clubes de Natación:** Profesionales y organizaciones que buscan equipamiento en cantidades mayores para sus equipos o alumnos.
- 4. Padres:** Que buscan equipamiento de natación para sus hijos, ya sea para clases de natación o actividades recreativas.

Roles del Sitio Web

Usuario/Comprador:

- Puede navegar por el catálogo de productos.
- Realizar búsquedas y filtrar productos.
- Añadir productos al carrito de compras.
- Realizar compras.
- Ver el historial de sus pedidos.
- Dejar reseñas y calificaciones de productos.
- Acceder a información sobre natación y productos.

Administrador:

- Gestiona el catálogo de productos (añadir, editar, eliminar).
- Administra los pedidos y su estado.
- Modera las reseñas y comentarios de los usuarios.
- Accede a estadísticas de ventas y comportamiento de usuarios.

- Gestiona la información del sitio (contenido de las secciones, ofertas, etc.).

Soporte al Cliente (Rol tentativo futuro):

- Responde a consultas de los usuarios.
- Gestiona devoluciones y reclamaciones.
- Proporciona asistencia en el proceso de compra si es necesario.

Gestor de Contenidos (Rol tentativo futuro):

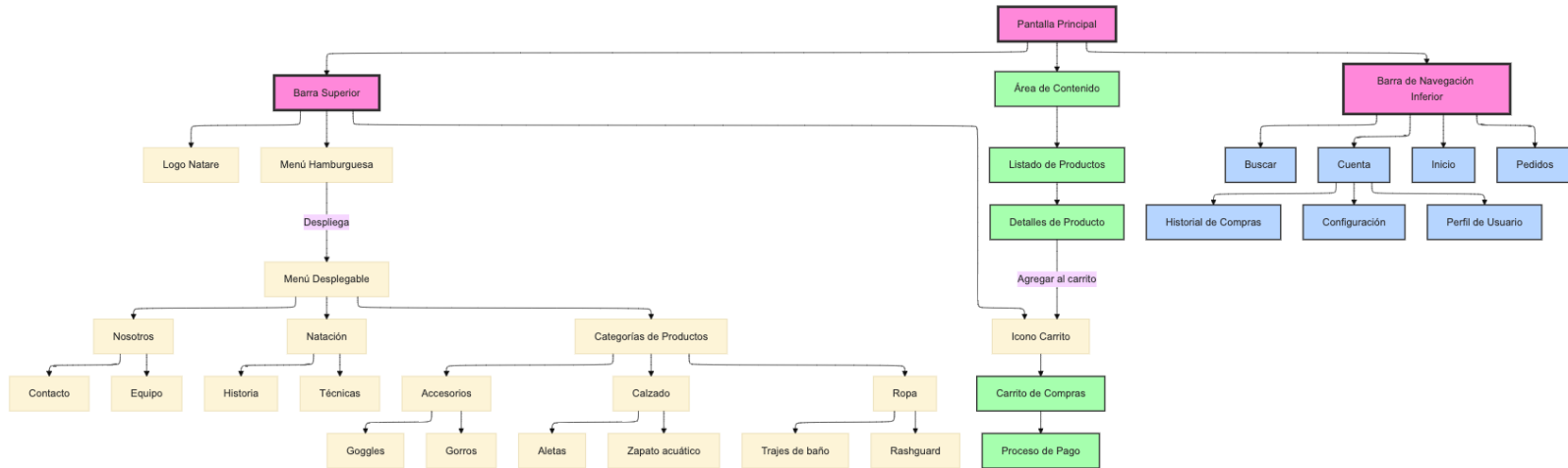
- Crea y actualiza el contenido informativo sobre natación.
- Gestiona las descripciones de productos.
- Coordina la creación de material multimedia (fotos, videos) para los productos.

Estos roles permiten una gestión eficiente de la aplicación, asegurando que todas las áreas críticas estén cubiertas, desde la experiencia de compra del usuario hasta la administración del back-end y la creación de contenido relevante.

Estructura y Navegación de la App Móvil Natare

En el desarrollo de una aplicación móvil de comercio electrónico, la estructura de navegación y el diseño de la interfaz de usuario son elementos críticos que definen la experiencia del usuario. Para Natare, hemos diseñado una estructura intuitiva y eficiente que permite a los usuarios navegar fácilmente por el catálogo de productos, acceder a información relevante y completar compras de manera fluida.

Diagrama de Estructura

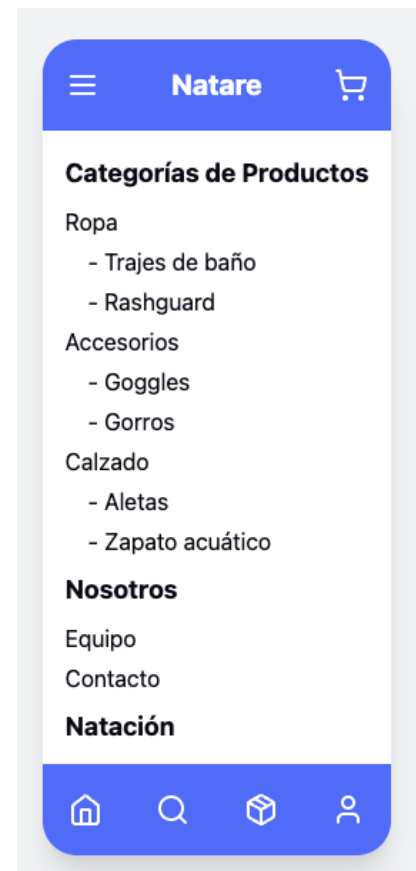


Este diagrama representa de manera clara la jerarquía y las relaciones entre los diferentes componentes de la aplicación, desde la pantalla principal hasta las funcionalidades específicas como el carrito de compras y el proceso de pago.

Propuesta de Interfaz

Basándonos en la estructura definida, hemos desarrollado una propuesta de interfaz que refleja la disposición de los elementos en la pantalla de un dispositivo móvil.

Esta representación visual muestra cómo se verá la aplicación en un dispositivo móvil. La interfaz está diseñada para ser intuitiva y fácil de usar, con una barra de navegación en la parte inferior y un acceso rápido a las categorías de productos a través del menú hamburguesa.



La combinación del diagrama estructural y la propuesta de interfaz proporciona una visión completa de cómo los usuarios interactuarán con la aplicación Natare. Este diseño busca optimizar la experiencia de compra, facilitando la navegación y el acceso a todas las funcionalidades clave de la aplicación.

Manos a la obra

Habiendo establecido una visión clara de la aplicación Natare, incluyendo sus objetivos, características principales, público meta y estructura de navegación, estamos preparados para avanzar hacia la fase de planificación detallada del desarrollo. La combinación de nuestro análisis de requerimientos, el diseño de la interfaz y la estructura de navegación nos proporciona una base sólida para definir las funcionalidades específicas que necesitamos implementar.

El siguiente paso crucial en nuestro proceso de desarrollo ágil es la creación del Product Backlog. Este documento esencial contendrá una lista priorizada de todas las características, mejoras, y correcciones que constituirán nuestra aplicación Natare. Cada elemento del Product Backlog se formulará como una historia de usuario, describiendo la funcionalidad desde la perspectiva del usuario final y proporcionando criterios claros para su implementación y aceptación.

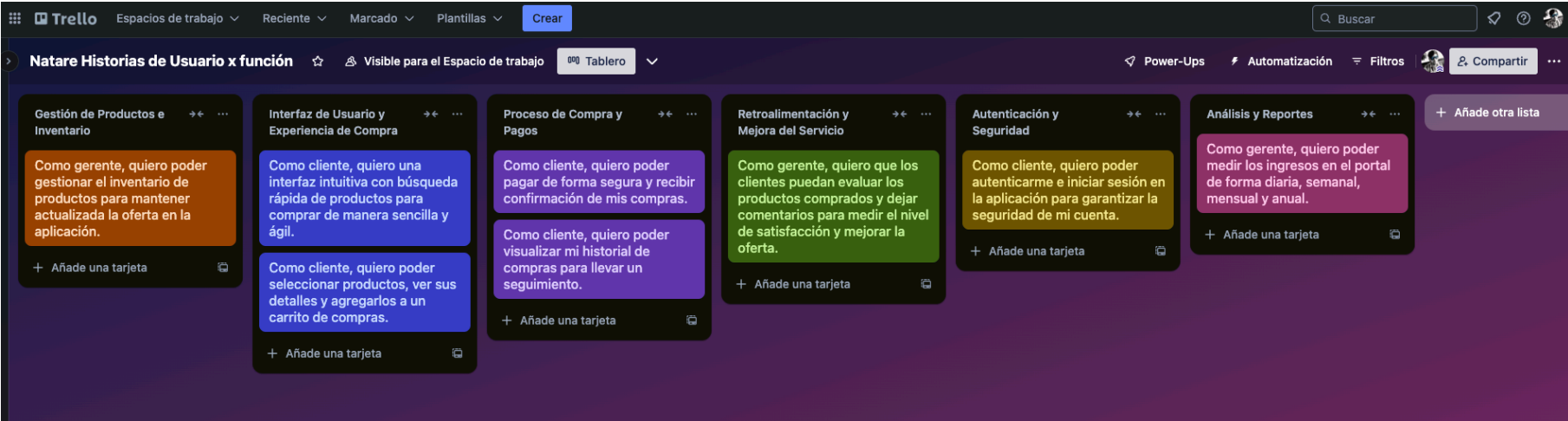
A continuación, presentamos nuestro Product Backlog inicial, que servirá como hoja de ruta para el desarrollo iterativo de Natare. Este backlog es un documento vivo que se refinará y ajustará a medida que avancemos en el proyecto, asegurando que nuestros esfuerzos de desarrollo estén siempre alineados con las necesidades de nuestros usuarios y los objetivos del negocio.

Product backlog

ID	Enunciado de la Historia	Alias	Estado En progreso, pendiente, completada	Dimensión/ Esfuerzo	Planning poker	Interacción (Sprint)	Prioridad Alta/media/baja	Comentarios
HU-001	Como gerente, quiero poder gestionar el inventario de productos para mantener actualizada la oferta en la aplicación.	Gestión de inventario	Pendiente	60 horas	13	Sprint Backlog #1	Alta	Implementar sistema de gestión de inventario con actualizaciones en tiempo real
HU-002	Como cliente, quiero una interfaz intuitiva con búsqueda rápida de productos para comprar de manera sencilla y ágil.	UX/UI y Búsqueda	Pendiente	30 horas	5	Sprint Backlog #2	Alta	Incluye diseño de interfaz y funcionalidad de navegación y búsqueda
HU-003	Como cliente, quiero poder seleccionar productos, ver sus detalles y agregarlos a un carrito de compras.	Carrito de compras	Pendiente	50 horas	13	Sprint Backlog #3	Alta	Implementar carrito de compras y metadatos de productos
HU-004	Como cliente, quiero poder autenticarme e iniciar sesión en la aplicación para garantizar la seguridad de mi cuenta.	Registro de usuarios	Pendiente	40 horas	8	Sprint Backlog #4	Alta	Implementar sistema de autenticación seguro
HU-005	Como cliente, quiero poder pagar de forma segura y recibir confirmación de mis compras.	Proceso de pago	Pendiente	50 horas	13	Sprint Backlog #5	Alta	Integrar sistema de pago seguro y confirmación por correo electrónico
HU-006	Como cliente, quiero poder visualizar mi historial de compras para llevar un seguimiento.	Historial de compras	Pendiente	30 horas	5	Sprint Backlog #6	Media	Implementar registro de compras con filtrado por fechas
HU-007	Como gerente, quiero que los clientes puedan evaluar los productos comprados y dejar comentarios para medir el nivel de satisfacción y mejorar la oferta.	Evaluaciones y comentarios	Pendiente	60 horas	8	Sprint Backlog #7	Media	Implementar sistema de calificación y comentarios, con análisis para el gerente
HU-008	Como gerente, quiero poder medir los ingresos en el portal de forma diaria, semanal, mensual y anual.	Dashboard financiero	Pendiente	100 horas	20	Sprint Backlog #8	Baja	Integrar dashboard con estadísticas financieras

Fases de Desarrollo de Natare

- **Primera fase (MVP):** Esta fase inicial se enfoca en implementar las funcionalidades core que permitirán a los usuarios navegar por el catálogo, seleccionar productos, registrarse, y completar compras. La gestión de inventario es crucial desde el inicio para asegurar la integridad de la oferta de productos.
- **Segunda fase:** En esta fase, mejoraremos la experiencia del usuario implementando funcionalidades que permitan a los clientes revisar sus compras pasadas y proporcionar feedback sobre los productos.

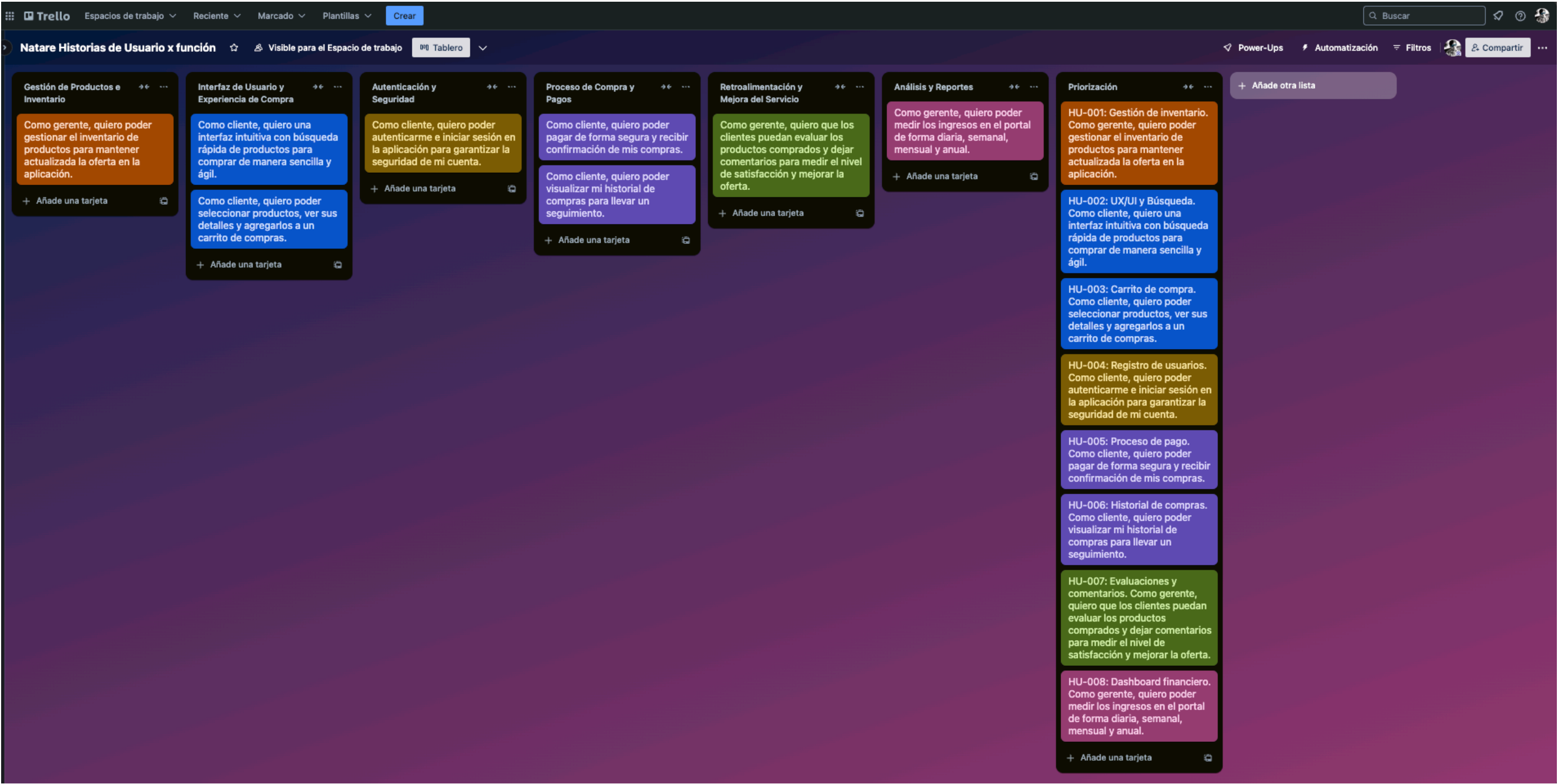


- **Tercera fase:** La fase final se centrará en implementar herramientas avanzadas de análisis para los gerentes y en refinar las funcionalidades existentes basándonos en la retroalimentación de los usuarios.

Este enfoque asegura un **Producto Mínimo Viable (MVP)** que permite a la empresa lanzar rápidamente una versión funcional de Natare al mercado. Las fases subsiguientes permitirán evolucionar la aplicación basándonos en datos reales de uso y feedback de los clientes.

Seguimiento en Trello

Para llevar un control más detallado y visual de nuestro sprint, implementaremos el backlog en Trello. Organizaremos las historias de usuario en columnas que representan diferentes estados del flujo de trabajo: <https://trello.com/invite/b/66e7b817f4bc3155e30fbca7/ATTI9157939214b6b5b34d2e5683d50bb8cdB70BA488/natare-historias-de-usuario-x-funcion>



Sprint Backlog #1 Gestión de inventario										
Elemento de trabajo pendiente	Puntos de Historia	Responsable	Estado	Estimado original	Día 1	Día 2	Día 3	Día 4	Día 5	Revisión del Sprint
HU-001: Gestión de inventario	13		Pendiente	60h						
Investigar sistemas de gestión de inventario (Odoo, Zoho Inventory)	2	Hiram	Pendiente	4h	Investigar y comparar					Presentar informe de opciones
Configurar Odoo para gestión de inventario	3	Hiram	Pendiente	6h		Instalar	Configurar			Verificar configuración inicial
Personalizar módulos de Odoo para requisitos específicos	3	Hiram	Pendiente	8h			Personalizar	Ajustar		Revisar funcionalidades personalizadas
Diseñar esquema de base de datos para inventario	2	Luis	Pendiente	4h	Analizar requisitos	Diseñar esquema				Revisar eficiencia del esquema
Implementar base de datos MySQL para inventario	2	Luis	Pendiente	3h			Implementar			Verificar estructura de BD
Desarrollar API RESTful para operaciones CRUD de productos	3	Hiram	Pendiente	8h			Desarrollar	Probar		Verificar endpoints y seguridad
Diseñar interfaz de usuario para gestión de inventario	2	Luis	Pendiente	5h		Bosquejar	Refinar			Revisión de diseño con el equipo
Implementar frontend con React y Material-UI	4	Luis	Pendiente	10h				Implementar	Ajustar	Demo de interfaz
Integrar frontend React con API y Odoo	3	Hiram	Pendiente	6h				Integrar	Probar	Verificar funcionalidad end-to-end
Implementar sistema de alertas de stock bajo	2	Luis	Pendiente	4h				Diseñar	Implementar	Revisar lógica de alertas
Configurar actualizaciones en tiempo real con WebSockets	2	Hiram	Pendiente	5h				Investigar	Implementar	Demostrar actualizaciones en vivo
Documentar API y guía de uso del sistema	1	Luis	Pendiente	3h					Documentar	Revisar claridad de documentación
Realizar pruebas de integración y carga	2	Hiram	Pendiente	4h					Ejecutar	Analizar resultados de pruebas
Optimizar rendimiento y refactorizar código	1	Hiram/Luis	Pendiente	3h					Optimizar	Discutir mejoras implementadas
Desplegar sistema en ambiente de staging	1	Hiram	Pendiente	2h					Desplegar	Verificar funcionamiento en staging
TOTAL: 60h										

En nuestro proceso de planificación para el desarrollo de Natare, hemos creado dos tablas de Sprint Backlog que nos ayudarán a visualizar y gestionar nuestro trabajo de manera efectiva:

Tabla Detallada del Primer Sprint:

Hemos elaborado una tabla detallada que se enfoca exclusivamente en la primera historia de usuario (HU-001: Gestión de inventario). Esta tabla proporciona un desglose minucioso de las tareas necesarias para implementar el sistema de gestión de inventario, incluyendo estimaciones de tiempo, responsables y criterios de revisión para cada tarea. Este nivel de detalle nos permitirá tener un control preciso sobre el progreso de esta crucial primera fase del proyecto.

Tabla General de Todos los Sprints:

Adicionalmente, hemos creado una tabla general que abarca todas las historias de usuario de nuestro Product Backlog. Esta tabla ofrece una visión más amplia del proyecto, mostrando cómo se distribuyen las diferentes funcionalidades a lo largo de varios sprints. Aunque menos detallada que la primera, esta tabla nos proporciona una perspectiva global del proyecto, permitiéndonos planificar a largo plazo y visualizar cómo las diferentes partes de Natare se irán desarrollando e integrando a lo largo del tiempo.

Estas dos tablas se complementan entre sí: la tabla detallada nos guía en el trabajo inmediato, mientras que la tabla general nos ayuda a mantener una visión estratégica del proyecto en su conjunto. Juntas, nos proporcionan las herramientas necesarias para una gestión ágil y eficiente del desarrollo de Natare.

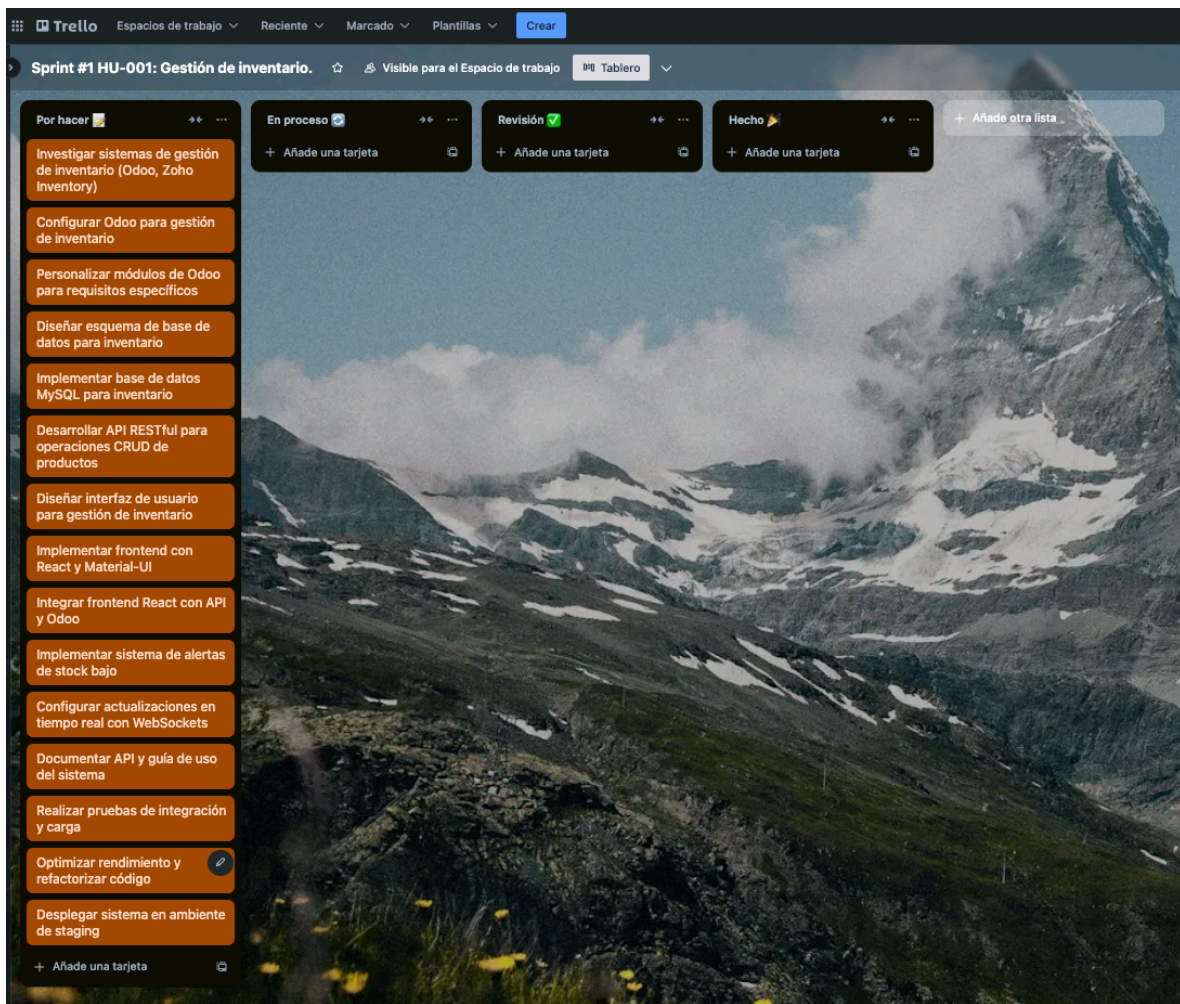
Sprint Backlog General

Elemento de trabajo pendiente	Puntos de Historia	Responsable	Estado	Estimado original	Día 1	Día 2	Día 3	Día 4	Día 5	Revisión del Sprint
HU-001: Gestión de inventario	13		Pendiente	60h						
Investigar sistemas de gestión de inventario (Zoho Inventory, Odoo)	2	Hiram	Pendiente	8h	Investigar	Comparar opciones				Presentar informe de opciones
Implementar Odoo para gestión de inventario	5	Hiram	Pendiente	20h			Iniciar implementación	Continuar	Finalizar	Verificar funcionamiento
Diseñar interfaz personalizada para Odoo	3	Luis	Pendiente	12h		Diseñar mockups	Implementar			Revisar usabilidad
Integrar Odoo con base de datos MySQL	3	Hiram	Pendiente	20h				Iniciar integración	Finalizar y probar	Verificar integridad de datos
HU-002: UX/UI y Búsqueda	5		Pendiente	30h						
Investigar frameworks de UI (Material-UI, Ant Design)	1	Luis	Pendiente	4h	Investigar					Presentar comparativa
Implementar Material-UI para interfaz responsive	2	Luis	Pendiente	10h		Implementar	Ajustar			Revisar responsividad
Investigar e implementar Algolia para búsqueda avanzada	2	Hiram	Pendiente	16h		Investigar	Implementar	Probar	Optimizar	Verificar velocidad de búsqueda
HU-003: Carrito de compras	13		Pendiente	50h						
Investigar soluciones de carrito (React-Shopping-Cart, Commerce.js)	2	Luis	Pendiente	8h	Investigar					Presentar opciones al equipo
Implementar React-Shopping-Cart	5	Luis	Pendiente	20h		Implementar	Personalizar			Revisar funcionalidad básica
Integrar carrito con catálogo de productos en MySQL	3	Hiram	Pendiente	12h			Iniciar	Finalizar		Verificar actualización en tiempo real
Implementar persistencia del carrito con Redux	3	Luis	Pendiente	10h				Implementar	Probar	Comprobar persistencia entre sesiones
HU-004: Registro de usuarios	8		Pendiente	40h						
Investigar sistemas de autenticación (Auth0, Firebase Auth)	1	Hiram	Pendiente	4h	Investigar					Presentar informe de seguridad
Implementar Auth0 para autenticación	4	Hiram	Pendiente	20h		Implementar	Personalizar			Revisar seguridad
Crear formularios de registro y login con Formik	3	Luis	Pendiente	16h		Diseñar	Implementar	Probar		Verificar validaciones
HU-005: Proceso de pago	13		Pendiente	50h						
Investigar pasarelas de pago (Stripe, PayPal)	2	Hiram	Pendiente	8h	Investigar					Presentar comparativa de costos y funcionalidades
Integrar Stripe como pasarela de pago	6	Hiram	Pendiente	24h		Implementar	Configurar	Probar		Verificar seguridad de transacciones
Diseñar flujo de checkout con Material-UI Stepper	5	Luis	Pendiente	18h		Diseñar	Implementar	Ajustar	Probar	Revisar experiencia de usuario
HU-006: Historial de compras	5		Pendiente	30h						
Diseñar esquema de base de datos para historial	1	Hiram	Pendiente	4h	Diseñar					Revisar eficiencia del esquema
Implementar página de historial con Material-UI DataGrid	2	Luis	Pendiente	12h		Implementar				Revisar claridad de la información
Integrar con base de datos MySQL	2	Hiram	Pendiente	14h			Implementar	Probar		Verificar precisión de los datos
HU-007: Evaluaciones y comentarios	8		Pendiente	60h						
Investigar sistemas de reseñas (Yotpo, Judge.me)	1	Hiram	Pendiente	6h	Investigar					Presentar opciones al equipo
Implementar Yotpo para reseñas y calificaciones	4	Hiram	Pendiente	24h		Implementar	Personalizar			Revisar funcionalidad
Crear interfaz para mostrar y escribir reseñas con Material-UI	3	Luis	Pendiente	30h		Diseñar	Implementar	Ajustar	Probar	Verificar experiencia de usuario
HU-008: Dashboard financiero	20		Pendiente	100h						
Investigar librerías de visualización de datos (Recharts, Chart.js)	2	Luis	Pendiente	8h	Investigar					Presentar comparativa de funcionalidades
Implementar sistema de reportes con Recharts	9	Hiram	Pendiente	46h		Implementar	Personalizar	Integrar datos	Probar	Verificar precisión de los informes
Crear dashboard con Material-UI y Recharts	9	Luis	Pendiente	46h		Diseñar	Implementar	Ajustar	Probar	Revisar claridad y utilidad de las visualizaciones

Seguimiento en Trello para el Sprint

Al igual que en el product backlog utilizamos trello para tener un mejor control y visualizar de mejor forma nuestro trabajo ahora con tareas especificas a implementar:

<https://trello.com/invite/b/66e7c7b11f68c56bf3e8c7ab/ATTI3b198ad11f5b42e2b94db3d7c76974127CFB0DBC/sprint-1-hu-001-gestion-de-inventario>



Conclusión

La planificación detallada que hemos realizado para el proyecto Ntare representa un paso fundamental hacia el desarrollo exitoso de nuestra aplicación móvil de comercio electrónico. A través de la creación del Product Backlog y las tablas de Sprint Backlog, hemos establecido una hoja de ruta clara y estructurada para nuestro equipo.

La decisión de enfocarnos intensivamente en la gestión de inventario durante el primer sprint demuestra nuestro compromiso con la construcción de una base sólida para el proyecto. Este enfoque nos permitirá abordar uno de los aspectos más críticos de la aplicación desde el principio, sentando las bases para todas las funcionalidades subsecuentes.

Por otro lado, la visión general proporcionada por la tabla que abarca todas las historias de usuario nos ofrece una perspectiva amplia del alcance total del proyecto. Esta visión nos ayudará a mantener el rumbo a largo plazo, asegurando que cada sprint contribuya de manera significativa al objetivo final de Ntare.

A medida que avancemos en el desarrollo, estas herramientas de planificación nos servirán como guía, permitiéndonos adaptarnos a los desafíos que puedan surgir y ajustar nuestras prioridades según sea necesario. La flexibilidad inherente a la metodología ágil, combinada con nuestra planificación detallada, nos posiciona de manera óptima para enfrentar los retos del desarrollo y entregar un producto de alta calidad.

El próximo paso será poner en marcha nuestro plan, organizando la calendarización de nuestro trabajo. A medida que progreseemos, continuaremos refinando nuestras estimaciones y ajustando nuestro enfoque basándonos en los aprendizajes de cada sprint.

Con esta sólida base de planificación, estamos bien preparados para embarcarnos en el emocionante viaje de dar vida a Ntare, creando una aplicación móvil de comercio electrónico que ofrecerá una experiencia excepcional a nuestros usuarios en el mundo de los productos de natación.

Referencias

Agile Alliance. (s.f.). Minimum viable product (MVP) | Agile Glossary. Agile Alliance. Recuperado el 28 de agosto de 2024, de <https://www.agilealliance.org/glossary/mvp/>

Bastos, A. (2023, 24 de abril). Los principales modelos de metodologías ágiles. Alura Latam. Recuperado el 28 de agosto de 2024, de <https://www.aluracursos.com/blog/los-principales-modelos-de-metodologia-agil>

CECyT Digital Harbor. (2018, 6 de abril). El Sprint Backlog [Archivo de video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=fztgMv5GI8k>

García N., E. (2019, 18 de febrero). ¿Cómo construye tu primera aplicación web con ReactJS! Recuperado de <https://medium.com/@ernestognw/construye-tu-primera-aplicacion-web-con-reactjs-parte-1-4c8bcca3b9db>

Join Academia. (2015, 26 de mayo). Scrum ejemplo práctico product backlog [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=8G_OoQLc-ak

Join Academia. (2015, 27 de mayo). Scrum ejemplo práctico de la planeación del sprint [Archivo de video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=BNCDcGqYNwk>

JorgeRuizAgile. (2018, 11 de agosto). El product backlog de forma sencilla | Scrum [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=JulVHk1wvcw&t=1s>

Losnak, G. (2020, 13 de octubre). ¿Qué es la metodología ágil? Alura Latam. Recuperado el 28 de agosto de 2024, de <https://www.aluracursos.com/blog/que-es-la-metodologia-agil>

Luque, A. (2016, 15 de mayo). Ejercicio Product Backlog y Sprint Backlog [Archivo de video]. YouTube. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=ySJMHCi-8Uo>

Midudev. (2023, 4 de abril). CURSO REACT 2024 - Aprende desde cero [Colección de videos]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=7iobxzd_2wY&list=PLUofhDIg_38q4D0xNWp7FEHOTcZhjWJ29

Platzi Creators. (2018, 12 de febrero). Aprende con Platzi | Metodología ágil y Scrum para tu vida diaria [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=gvf11BMAPNM>

Proyectos Ágiles. (s.f.). ¿Qué es Scrum? Recuperado el 28 de agosto de 2024, de

<https://proyectosagiles.org/que-es-scrum/>

Smartsheet Inc. (2024). Las mejores plantillas de Excel para la gestión ágil de proyectos.

Smartsheet. Recuperado el 28 de agosto de 2024, de <https://es.smartsheet.com/agile-project-management-excel-templates>