



UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

Sistema de Universidad Virtual



Universidad de Guadalajara

Sistema de universidad virtual

Proyecto II (unidad 3)

Actividad 2. Segunda fase de desarrollo, revisión y ajuste

Elaborado por:

Tammy Karmina Espinosa Rosete

Marvyk Vanesa Mayoral Juárez

Abril 2024

Roles Estipulados:

Product Owner (PO): Tammy Karmina Espinosa Rosete

Scrum Master (SM): Marvyk Vanesa Mayoral Juárez

Desarrolladoras: Marvyk Vanesa Mayoral Juárez y Tammy Karmina Espinosa Rosete

Fase 1

Avances de los Sprint:

- Lunes 18 de marzo 2024 se iniciaron las reuniones para la elección de la paleta de colores a usar en el proyecto “Aplicación para restaurante”
- Martes 19 de marzo de 2024 se comenzó la codificación de la sección de productos, se comenzaron las descripciones de los 2 primeros productos.
- Jueves 21 de marzo de 2024 se finalizaron las secciones descripción de 3 productos.
- Viernes 22 de marzo de 2024 se comenzaron reuniones para la elección de imágenes que serán utilizadas en el proyecto.
- Sábado 23 de marzo de 2024 las imágenes están puestas en las secciones correspondientes de cada producto.
- Domingo 24 de marzo, se termina de darle los estilos correspondientes a la aplicación web, para que esté lista la sección de productos.

Ajustes que se realizaron:

- Se eliminó un sprint llamado “Desarrollo de cómo se visualizarán los elementos” perteneciente al 03HU-SP porque su finalidad era similar al objetivo del sprint llamado “Diseño de interfaz de la lista de productos”
- Se agregó un sprint llamado “Elección de elementos y diseños para la app” perteneciente al 03HU-SP, este sprint permitió que la organización para el desarrollo del código fuera clara para las tres desarrolladoras del proyecto.
- Se agregaron 2 días para la elaboración del código a los 4 días que estaban planeados inicialmente.
- La integración del código y de las imágenes de la app, tomaron un día más de lo planeado inicialmente.

Fase 2

Avances de los Sprint:

- Lunes 15 de abril 2024 se comenzó con la reuniones para a elegir las opciones que iba a tener el menú de en base a las necesidades del cliente.
- Martes 16 de abril de 2024 se comenzó la codificación de las secciones que va a tener el menú.
- Jueves 17 de abril de 2024 se continuo con la codificación y la elección de elementos que serán utilizados en la parte principal de la pagina (menú)
- Viernes 18 de abril de 2024 se termina de darle los estilos correspondientes a la aplicación web, para que esté lista la sección de menú de la pagina.

Ajustes que se realizaron:

- Se agregó 1 día más para la elaboración del código, de los 3 días que estaban planeados inicialmente.
- Se reorganizo el sprint, haciendo los ajustes necesarios para capturar el avance realizado como lo es tomar un día más de lo antes planeado.

Product backlog: Opción 1

Formato para el backlog

Identificador (ID) de la Historia	Enunciado de la Historia	Alias	Estado	Dimensión/ Esfuerzo	Interacción (Sprint)	Prioridad	Comentarios
01HU-BB	Como cliente requiere una aplicación Web que cuente con página principal, sección sobre nosotros, menú, sistema de pedidos, sección de ayuda, carrito de compras y sistema de pago con la finalidad de que sus usuarios puedan hacer compras en línea.	Menú de navegación	En proceso	6 puntos	Sprint 1 (18 de marzo a 24 de marzo)	Muy alta	La aplicación deberá cumplir con la totalidad de las necesidades planteadas por el cliente
02HU-PI	Como usuario, quiero poder registrarme en la aplicación utilizando mi correo electrónico y una contraseña para acceder a funcionalidades personalizadas.	Página Inicio sesión	No iniciado	4 puntos	Sprint 2 (25 de marzo a 31 de marzo)	Alta	Requiere de hacer un inicio de sesión con correo y contraseña
03HU-SP	Como usuario, quiero poder ver detalles de los productos, incluyendo imágenes, descripciones y precios, para tomar decisiones de compra informadas.	Sección productos	En proceso	8 puntos	Sprint 3 (1 de abril a 7 de abril)	Muy alta	Presentación del listado de los productos con imagen y descripción y demás.
04HU-CC	Como cliente, quiero que el sitio web sea responsive y se adapte adecuadamente a diferentes dispositivos, como computadoras y dispositivos móviles.	Diseño responsive	No iniciado	8 puntos	Sprint 4 (8 de abril a 14 de abril)	Alta	Un diseño atractivo para el usuario

05HU-MP	El usuario de diseño y programación realizará pruebas del diseño, desarrollo y programación con la finalidad de determinar el correcto funcionamiento de la aplicación.	Pruebas finales	No iniciado	9 puntos	Sprint 5 (15 de abril a 21 de abril)	Alta	Comprobación de la aplicación que ejecute tareas específicas, detección de fallas y análisis de rendimiento
----------------	---	-----------------	-------------	----------	--------------------------------------	------	---

Formato Sprint:

Elemento de trabajo pendiente	Puntos de historia	Responsable	Estado	Estimado original	Día 1-2	Día 3-4	Día 5-6	Día 8-9	Día 10-11	Revisión del Sprint
01HU-BB	6	Product Owner (PO)		4 días	/	/	/	/	/	/
Identificar y escuchar cada una de las necesidades del cliente	3 puntos	PO	Finalizado	1 día	/	/	/	/	/	Enlistar puntos importantes de la reunión con el cliente.
Plantear necesidades detectadas al cliente y Llegar a un acuerdo en común sobre el producto que puede lograrse	3 puntos	PO	Finalizado	3 días	/	/	/	/	/	Acciones por tomar para cumplir con las necesidades del cliente.

02HU-PI	4	Desarrolladoras		4 días						
Diseñar interfaz de inicio de sección con sección correo y contraseña	1 punto	D	No iniciado	2 días	Desarrollo de la interfaz	/	/	/	/	Requiere de un buen diseño atractivo.
Desarrollo del sistema y la funcionalidad de iniciar sesión	2 puntos	D	No iniciado	1 día	/	Desarrollo del backend	/	/		Requiere de pruebas para buena funcionalidad.
Pruebas de funcionalidad	1 punto	D	No iniciado	1 día	/	/	Pruebas de funcionalidad	/	/	Son esenciales las pruebas.
03HU-SP	8			5 días						
Elección de elementos y diseños para la app.	2 puntos	D	Finalizado	1 día	Diseño de	/	/	/	/	Elección de elementos visuales y de diseño
Diseño de interfaz de la lista de productos	2 puntos	D	Finalizado	3 días	Diseño de Interfaz	/	/	/	/	Requiere de un buen diseño atractivo

Elección de Imágenes correspondientes a los productos	2 puntos	D	Finalizado	1 día	Diseño de interfaz				/	descripción y precio.
Integración y recuperación de datos del producto (descripciones)	3 puntos	D	No iniciado	2 días	/	/	Integración de datos descripciones	Integración de datos Precios	/	Requiere del vaciado de toda la base de datos.

Integración de imágenes de los productos	1 puntos	D	No iniciado	1 día	/	/	/	/	Integración de multimedia imágenes	Las imágenes es necesario que sean atractivamente visuales.
04HU-CC	8	Desarrolladoras		8 días						
Adaptar la estructura HTML y CSS.	3 puntos	D	No iniciado	2 días	/	/	/	/	/	La maquetación deberá estar lista.
Habrà que asegurar que la navegación y botones sean accesibles en dispositivos móviles	2 puntos	D	No iniciado	2 días	/	/	/	/	/	/
Diseño responsive de cada sección de la aplicación.	3 puntos	D	No iniciado	4 días	/	/	/	/	/	Todas las secciones deberán estar maquetadas.
05HU-MP	9			10 días						
Pruebas de correcta visualización en distintos sistemas operativos	2 puntos	PO, SM Y D	No iniciado	2	/	/	/	/	/	Compatibilidad en distintos dispositivos.
Pruebas de funcionalidad de códigos de programación	3 puntos	O, SM Y D	No iniciado	3	/	/	/	/	/	Códigos sin errores.
Corrección de diseños y códigos no funcionales	1 punto	O, SM Y D	No iniciado	3	/	/	/	/	/	Claridad de los elementos a corregir.

Prueba piloto de interacción y funcionalidad de la aplicación en un mercado de 10 personas	3 puntos	O, SM Y D	No iniciado	2	/	/	/	/	/	Funcionalidad óptima en la prueba.
Total	35 puntos			30 días aprox	/	/	/	/	/	/

Liga de GitHub donde se guardan los avances del desarrollo con React:

<https://github.com/karmina-er/App-Restaurante-Actualizado-2.git>

Referencias

- Zúñiga, F. G. (2017, mayo 5). Aprende con Ejemplos de React: ejerciciopráctico y desde cero. Blog de arsys.es; Arsys. <https://www.arsys.es/blog/ejemplo-practico-react>
- Proyectos de ejemplo. (s/f). Reactjs.org. Recuperado el 25 de marzo de 2024, de <https://es.reactjs.org/community/examples.html>
- *Sprint Schedule* Luque, Andrés. (15 May. 2016). Ejercicio Product Backlog y Sprint Backlog. Recuperado de <https://youtu.be/ySJMHCi8Uo>
- *Desarrollo del código y documentación del sprint planning* Academia Join. (27/05/2015). Scrum Ejemplo Práctico de laPlaneación del Sprint. [Archivo de video]. Recuperado de <https://youtu.be/BNCDcGqYNwk>
- Academia Join. (27/05/2015). Scrum Ejemplo Práctico de la Planeación del Sprint. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?time_continue=1&v=BNCDcGqYNwk&embeds_referring_euri=https%3A%2F%2Fdesarrolloweb.udgvirtual.udg.mx%2F&embeds_referring_origin=https%3A%2F%2Fdesarrolloweb.udgvirtual.udg.mx&source_ve_path=NzY3NTg&feature=emb_yt_watermark
- CECyT Digital Harbor. (06/04/2018). El Sprint Backlog. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=fztgMv5Gl8k&t=7s>