



**UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA**

Sistema de Universidad Virtual



# Universidad de Guadalajara

**Sistema de universidad virtual**

**Proyecto II (unidad 3)**

**Actividad integradora. Producto final U3**

**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 8 de abril 2024 se comenzó con las reuniones para a elegir las opciones que iba a tener el menú de en base a las necesidades del cliente.
- Martes 9 de abril de 2024 se comenzó la codificación de las secciones que va a tener el menú.
- Jueves 11 de abril de 2024 se continuo con la codificación y la elección de elementos que serán utilizados en la parte principal de la página (menú)
- Viernes 12 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 página.

### **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.
- Se ajustaron las fechas correspondientes al backlog 01HU-BB.

### **Fase 3**

#### **Avances de los Sprint:**

- Lunes 15 de abril 2024, se iniciaron las reuniones para determinar las tareas a realizar por cada miembro durante la fase 3 del proyecto, en el que se desarrollara el backlog 02HU-PI.
- Martes 16 de abril 2024, se comenzaron las codificaciones correspondientes para la elaboración de la sección “Página inicio sesión” (02HU-PI).
- Miércoles 17 de abril 2024, se hacen las revisiones necesarias para comprobar el funcionamiento de la página inicio de sesión.
- 
- Jueves 18 de abril 2024, el código se comprueba el funcionamiento correcto del código, con eso se finaliza el desarrollo del código y se espera a la siguiente fase para comenzar con la parte correspondiente a estilos, por último, se hace el registro en la documentación del proyecto.

#### **Ajustes que se realizaron:**

- Se aumento la duración un día extra del sprint “Diseñar interfaz de inicio de sección consección correo y contraseña” correspondiente al backlog 02HU-PI.
- Se ajustaron las fechas correspondientes al backlog 02HU-PI.

## Formato para el backlog

Identificador (ID) de la Historia	Enunciado de la Historia	Alias	Estado	Dimensión/ Esfuerzo	Interacción (Sprint)	Prioridad	Comentarios
<b>01HU-BB</b>	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	Finalizado	6 puntos	Sprint 1 (8 de abril al 12 de abril)	Muy alta	La aplicación deberá cumplir con la totalidad de las necesidades planteadas por el cliente
<b>02HU-PI</b>	Como usuario, quiero poder registrarme en la aplicación utilizando mi correo electrónico y una contraseña para acceder a funcionalidades personalizadas.	Página Inicio sesión	iniciado	4 puntos	Sprint 2 (25 de abril al 31 de abril)	Alta	Requiere de hacer un inicio de sesión con correo y contraseña
<b>03HU-SP</b>	Como usuario, quiero poder ver detalles de los productos, incluyendo imágenes, descripciones y precios, para tomar decisiones de compra informadas.	Sección productos	Finalizado	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.
<b>04HU-CC</b>	Como cliente, quiero que el sitio web sea responsive y se adapte adecuadamente a diferentes dispositivos, como computadoras y dispositivos móviles.	Diseño responsivo	No iniciado	8 puntos	Sprint 4 (8 de abril a 14 de abril)	Alta	Un diseño atractivo para el usuario

<b>05HU-MP</b>	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
<b>01HU-BB</b>	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 respecto al menú.	3 puntos	PO	Finalizado	3 días	/	/	/	/	/	Acciones por tomar para cumplir con las necesidades del cliente.

<b>02HU-PI</b>	4	Desarrolladoras		4 días						
Diseñar interfaz de inicio de sección con sección correo y contraseña	1 punto	D	iniciado	3 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.
<b>03HU-SP</b>	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.
<b>04HU-CC</b>	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 navegaci3n y botones sean accesibles en dispositivos m3viles	2 puntos	D	No iniciado	2 días	/	/	/	/	/	/
Diseño responsive de cada secci3n de la aplicaci3n.	3 puntos	D	No iniciado	4 días	/	/	/	/	/	Todas las secciones deberán estar maquetadas.
<b>05HU-MP</b>	9			10 días						
Pruebas de correcta visualizaci3n en distintos sistemas operativos	2 puntos	PO, SM Y D	No iniciado	2	/	/	/	/	/	Compatibilidad en distintos dispositivos.
Pruebas de funcionalidad de c3digos de programaci3n	3 puntos	O, SM Y D	No iniciado	3	/	/	/	/	/	C3digos sin errores.
Correcci3n de diseños y c3digos 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	/	/	/	/	/	/

Trello Primera Etapa:

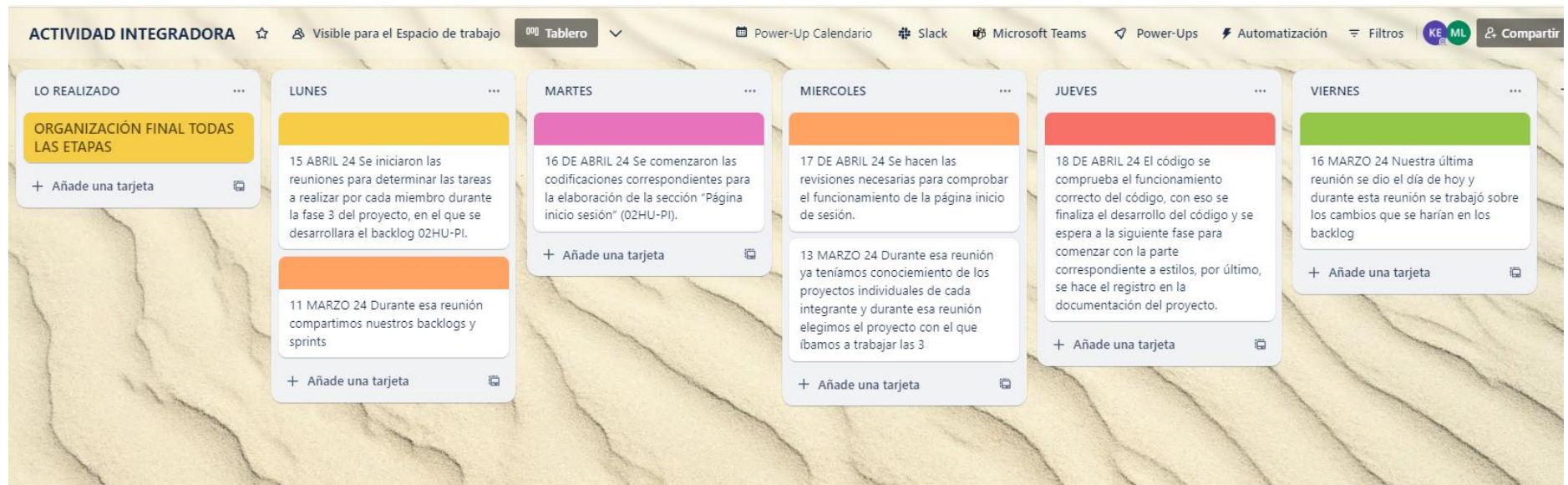
<https://trello.com/b/GH4nPazd>

Trello Ultima Etapa:

<https://trello.com/invite/b/PpZyg5yG/ATTIf88e49481b9c32fd3ebe04a6de421f3203F2180/actividad-3>

Trello Final Integradora:

<https://trello.com/invite/b/0s3s5nOC/ATTI062a49aed1d85c4729283195e9820f5eB91313DE/actividad-integradora>

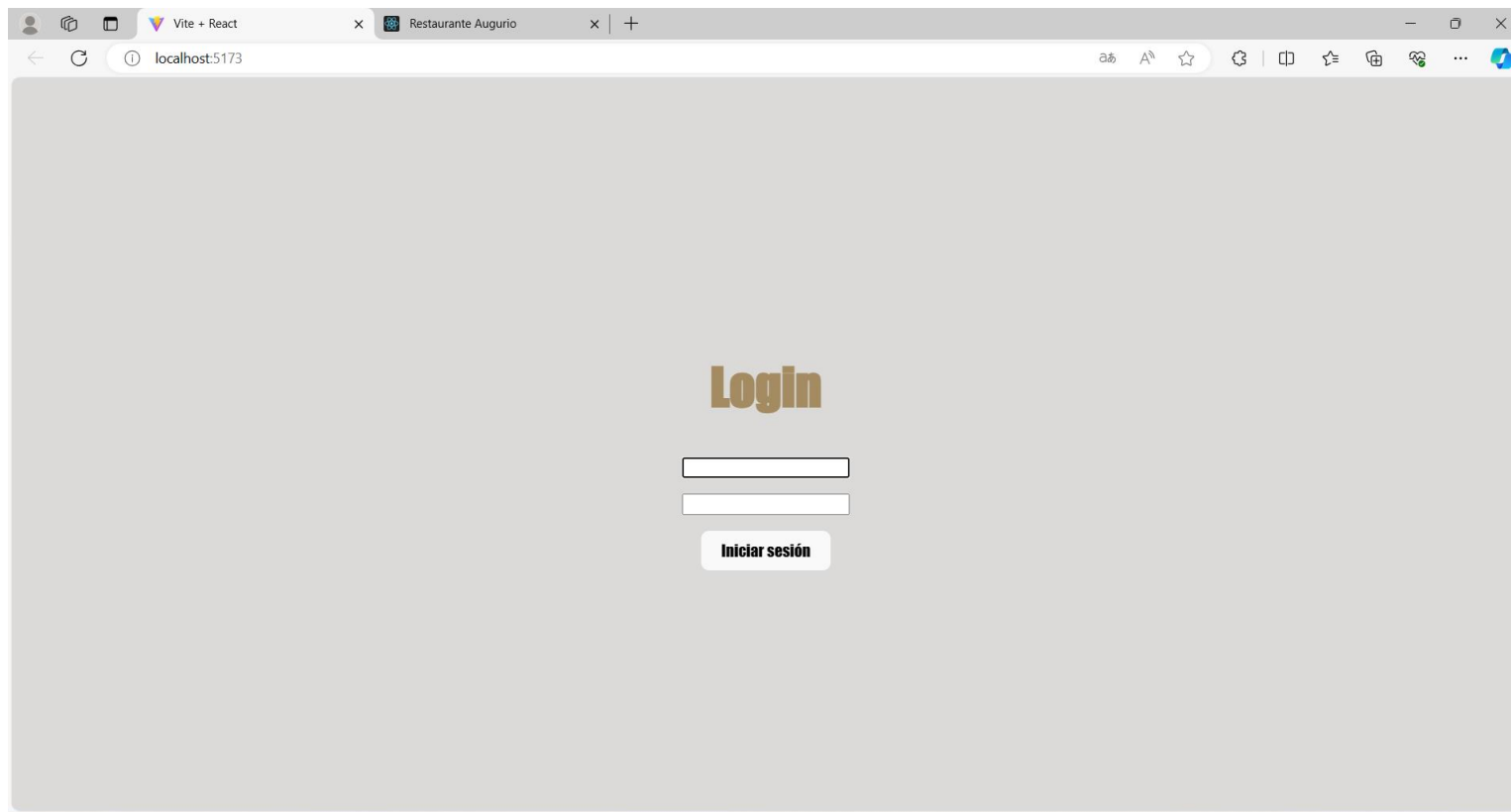


Evidencia del funcionamiento de los Sprint:

### 01HU-BB “Menú de navegación”



### 02HU-PI “Pagina inicio de sesión” (en proceso)



## 03HU-SP (Sección de productos)

Restaurante Augurio

localhost:3000

Principalseñalar icono de cursor principalIniciar sesiónTutorialesBlogNoticiasacerca deContacto

# Restaurante Augurio

## Platillos destacados en su forma más pura



### chile en nogada

\$450.00

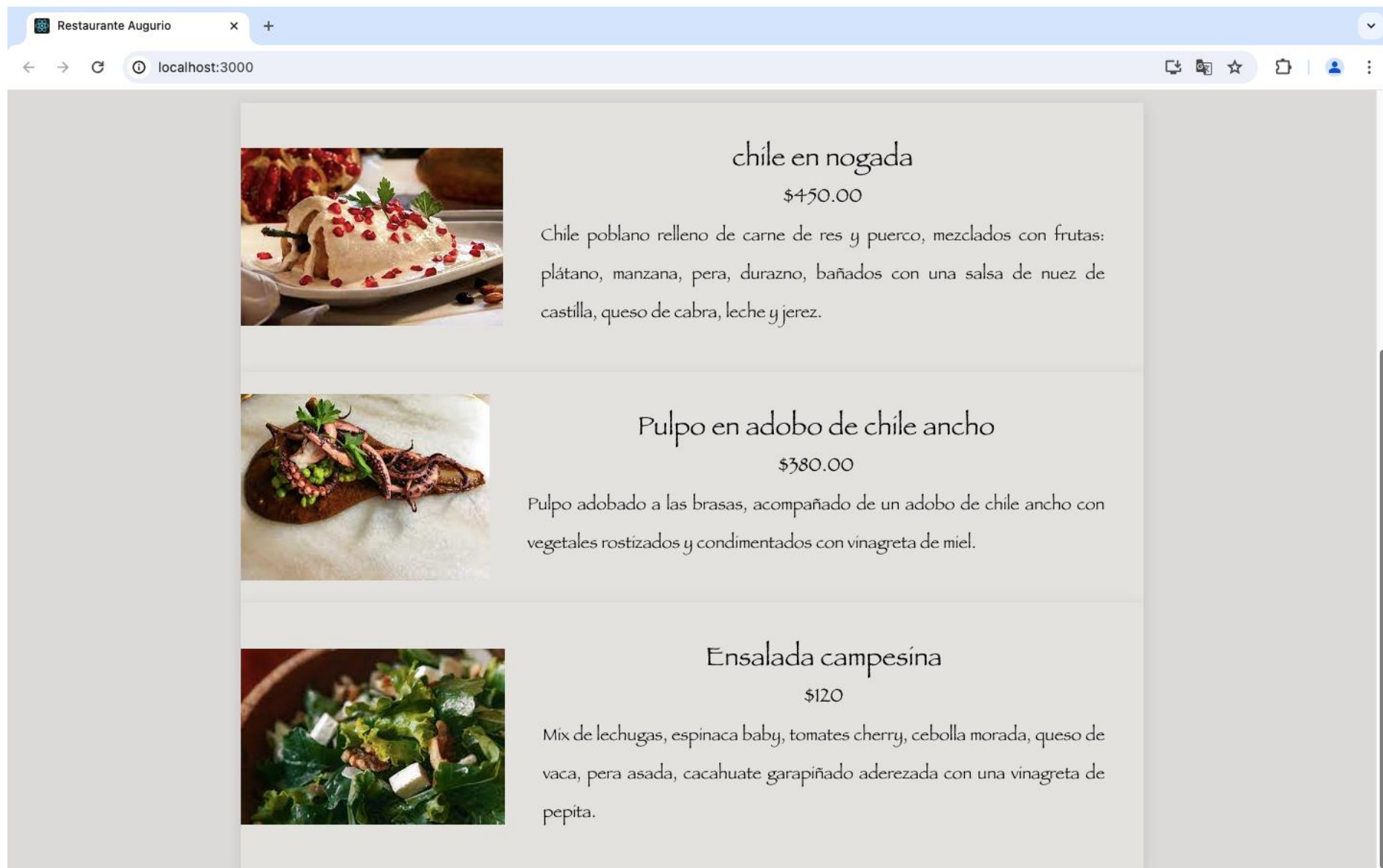
Chile poblano relleno de carne de res y puerco, mezclados con frutas: plátano, manzana, pera, durazno, bañados con una salsa de nuez de castilla, queso de cabra, leche y jerez.



### Pulpo en adobo de chile ancho

\$380.00

localhost:3000/src/inicio-sesion



Liga de GitHub desarrollo final del proyecto con React:

<https://github.com/karmina-er/Final-App-Restaurante-.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 la Planeación 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](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>