

# Actividad integradora 2. El backlog y el spring Schedule del proyecto

Versión Revisada

Proyecto: Sitio web: Academia de música “Haus der Musik”

## Índice

Actividad integradora 2. El backlog y el spring Schedule del proyecto.....	1
Proyecto: Sitio web: Academia de música “Haus der Musik” .....	1
PMI del Proyecto.....	2
Product backlog #1.....	4
Sprint #1: Lunes 30 – Viernes 11 de Octubre.....	6
Sprint #2: Lunes 14 – Viernes 25 de Octubre.....	8
Sprint #3: Lunes 28 de Octubre – Viernes 8 de Noviembre.....	10
Revisión general.....	12
Funcionalidad del código.....	13
Relación del código con los objetivos del proyecto.....	18
Bibliografía:.....	19

## Información del Proyecto:

**Empresa:** Academia de Música "Haus der Musik"

**Proyecto:** Sitio Web "Haus der Musik"

**Fecha de preparación:** Miércoles, 2 de octubre

**Cliente:** Enrique Calderón

**Patrocinador Principal:** Enrique Calderón

**Gerente del Proyecto:** Mauricio D. Rascón

## Propósito y Justificación del Proyecto:

El proyecto tiene como propósito crear un sitio web que centralice la información esencial de la academia "Haus der Musik", mejorando la experiencia de los usuarios al facilitar el acceso a información clave como precios, cursos, contacto, y opciones de profesores. Además, se busca mejorar la comunicación entre alumnos y administración, así como la gestión de eventos y clases. El sitio será una herramienta clave para atraer nuevos alumnos y optimizar la operación de la academia.

## Objetivos del Proyecto:

- Crear un sitio web informativo y visualmente atractivo que centralice la información clave sobre cursos, precios y ubicación.
- Facilitar la inscripción y la comunicación mediante opciones de contacto rápido como WhatsApp.
- Proporcionar herramientas para la administración, como un calendario de eventos y estadísticas de visitas.
- Optimizar el sitio para dispositivos móviles para asegurar una experiencia de usuario fluida.

## Criterios de Éxito:

- El sitio web permite un acceso claro y sencillo a la información de cursos, precios y ubicación.
- Los usuarios pueden comunicarse de forma rápida mediante una opción de contacto directo.
- La administración tiene acceso a un calendario interactivo y estadísticas de tráfico.
- El sitio es funcional y estéticamente atractivo tanto en computadoras como en dispositivos móviles.

## Descripción del Proyecto y Entregables:

El proyecto consiste en el desarrollo de un sitio web moderno y accesible para la Academia de Música "Haus der Musik".

Los entregables incluyen:

- Diseño del sitio web (versión para computadora y móvil).
- Secciones informativas: cursos, precios, profesores, ubicación (con Google Maps).
- Calendario interactivo vinculado de Google Calendar.
- Fotos y videos promocionales de la academia.
- Acceso a estadísticas para el administrador.

## Límites del Proyecto:

- No incluye el desarrollo de una aplicación móvil dedicada.
- No se contempla la implementación de un sistema de pagos en línea.
- La plataforma se enfocará en la visualización de información y contacto, sin incluir funcionalidades complejas de gestión académica interna.

## Product backlog #1

Identificador (ID) de la Historia	Enunciado de la Historia	Alias	Estado	Dimensión / Esfuerzo (horas)	Interacción (Sprint)	Prioridad	Comentarios
HM-12	Como usuario necesito una opción de contacto, como un enlace directo a un chat de WhatsApp para aclarar dudas rápidamente antes de inscribirme.	Contacto directo (WhatsApp)	Terminado	12	Sprint #1	Alta	El contacto inmediato es crucial para convertir usuarios interesados en estudiantes inscritos.
HM-06	Como usuario necesito una sección para ver los precios de las clases y los planes de pago, para decidir si es accesible para mí.	Precios y planes de pago	En Proceso	24	Sprint #1	Alta	Los precios son una información clave que los usuarios buscarán antes de decidir inscribirse.
HM-11	Como usuario quiero que el sitio esté optimizado para dispositivos móviles para poder acceder fácilmente desde mi celular o tablet.	Optimización para móviles	No Iniciado	24	Sprint #1	Alta	La optimización móvil es vital para una buena experiencia de usuario, ya que muchos usuarios accederán desde dispositivos móviles.
HM-03	Como administrador necesito una sección con los cursos disponibles para informar a los usuarios del sitio.	Cursos	No Iniciado	22	Sprint #2	Media	Los usuarios necesitan conocer los cursos disponibles para evaluar si la escuela les interesa.
HM-01	Como usuario de la página quiero ver la ubicación de la escuela con una ventana de Google Maps para verificar la dirección.	Google Maps	No Iniciado	18	Sprint #2	Media	Conocer la ubicación de la escuela es importante para los usuarios que consideran inscribirse, si quieren verificar la cercanía o cómo llegar.
HM-08	Como usuario necesito una sección para conocer a los profesores y sus especialidades y así elegir quién podría ser la mejor opción para mí.	Profesores	No Iniciado	20	Sprint #2	Media	Los usuarios valoran conocer a los profesores, ya que esto influye en su decisión sobre quién puede ser mejor opción para ellos.

HM-02	Como administrador de la página necesito un calendario interactivo (Google Calendar) en el sitio web para mostrar eventos, clases y recitales, para mantener a los alumnos informados.	Calendario	No Iniciado	22	Sprint #3	Baja-media	Es útil para la administración, ayuda a organizar eventos y mantener a los estudiantes informados. No es prioritario respecto a conseguir más alumnos.
HM-04	Como administrador necesito mostrar fotos y videos de las instalaciones, las clases y los recitales para volver más atractivo el sitio.	Fotos y videos	No Iniciado	20	Sprint #3	Baja-media	Las fotos y videos son importantes para atraer visualmente, pero son complementarias a la información clave como precios, cursos y contacto.
HM-07	Como usuario quiero poder leer reseñas de otros estudiantes para tener una idea de la calidad de la enseñanza.	Reseñas	No Iniciado	20	Sprint #3	Baja-media	Las reseñas ayudan a generar confianza, pero no son esenciales al inicio. Una vez establecida la estructura básica del sitio, pueden ser implementadas.

### Comentarios de la Revisión (favor de leer):

- Los puntos de historia no fueron modificados para esta iteración, ya que **de acuerdo al video**: Academia Join. (27/05/2015). Scrum Ejemplo Práctico de la Planeación del Sprint. [Archivo de video]. Recuperado de <https://youtu.be/BNCDcGqYNwk?si=50MfXVCtS3v-qYLF&t=128>, en el **minuto 2:08**, obtenido de la sección de **Apoyos** del la Actividad 2 de la Unidad 2. **Se establece que los puntajes nada tienen que ver con las horas de trabajo y son meramente proporcionales al esfuerzo que pudiera requerir la historia de usuario en relación a las demás. Mientras que los números utilizados se obtienen de la Serie Fibonacci modificada.**
- Al revisar los datos de tareas anteriores, se identificó que las tareas realizadas hasta el momento tomaban el doble de horas estimadas inicialmente. Las estimaciones anteriores subestimaban el esfuerzo requerido, por lo que se decidió duplicar las horas estimadas de cada historia de usuario y de cada una de sus tareas correspondientes para corregir esta subestimación. También se reconoció que las historias en el backlog eran más complejas de lo que se había pensado. La duplicación de las horas estimadas va más de la mano con la complejidad y los recursos necesarios para realizarlas.
- Para más información sobre los **Apoyos** utilizados para la realización de la actividad, favor de abrir el siguiente hipervínculo y revisar la sección de Apoyos correspondiente: <https://desarrolloweb.udgvirtual.udg.mx/mod/assign/view.php?id=8777>.



<b>HM-11 Optimización para móviles</b>	13	Desarrollador, Tester, SM	No Iniciado	24						4	8	4	4	2
HM-11.1 Optimizar imágenes y recursos multimedia: Ajustar el tamaño de imágenes y otros recursos para una carga rápida en móviles.	4	Desarrollador	No Iniciado	8						4	4			
HM-11.2 Ajustar navegación para dispositivos móviles: Mejorar la usabilidad del menú de navegación y botones en pantallas táctiles.	4	Desarrollador	No Iniciado	8							4	4		
HM-11.3 Pruebas en dispositivos móviles: Realizar pruebas en distintos tamaños de pantalla para asegurar una buena usabilidad.	3	Tester	No Iniciado	6								4	2	
Revisión del Sprint	1	Scrum Master	No Iniciado	2									2	2
<b>Total</b>				60	2	5	5	4	6	8	4	8	8	6

### Recursos humanos:

Desarrollador Frontend: Encargado de implementar el botón de WhatsApp, la estructura HTML y CSS para la sección de precios y la optimización del sitio para móviles.

Tester: Responsable de las pruebas de funcionalidad en distintos dispositivos y navegadores, asegurando que el botón de WhatsApp y la sección de precios se muestren correctamente.

Scrum Master: Facilita la coordinación del equipo, seguimiento del sprint, y revisa que las tareas se completen dentro del plazo.

### Herramientas:

Visual Studio Code o CodePen: Para la codificación en HTML, CSS y JS.

GitHub: Para el control de versiones y la colaboración del equipo.

Google Chrome DevTools: Para pruebas en dispositivos móviles y desktop, simulando diferentes resoluciones.

WhatsApp Business API: Para configurar el enlace directo al chat.

LibreOffice: Para la gestión de tareas y monitoreo del sprint con los formatos requeridos.

BrowserStack o Sauce Labs: Para la verificación en diferentes dispositivos y navegadores.

## Sprint #2: Lunes 14 – Viernes 25 de Octubre

[illegible]



<b>HM-08 Profesores</b>	8	Desarrollador, Tester, SM	No Iniciado	20						4	6	8	2	2
08.1 Crear estructura HTML y base de datos para los perfiles: Construir la estructura HTML que mostrará el perfil de cada profesor, incluyendo nombre, foto y especialidad.	3	Desarrollador	No Iniciado	8						4	4			
08.2 Estilizar la sección y presentación de perfiles con CSS: Aplicar estilos CSS para presentar los perfiles de forma visualmente atractiva.	2	Desarrollador	No Iniciado	6							2	4		
08.3 Pruebas de usabilidad en móviles y desktop: Asegurarse de que la sección de profesores funcione correctamente en dispositivos móviles y desktop	2	Tester	No Iniciado	4								4		
Revisión del Sprint	1	Scrum Master	No Iniciado	2									2	2
<b>Total</b>				60	4	6	8	10	6	4	4	6	8	6

### Recursos Humanos:

Desarrollador Frontend: Responsable de la creación de la estructura HTML y CSS para las secciones de cursos y profesores, así como la integración de la API de Google Maps.

Tester: Ejecuta pruebas de usabilidad y funcionalidad en las secciones implementadas, asegurando que todo esté visible y funcional en desktop y móviles.

Scrum Master: Facilita las reuniones diarias, revisa el progreso y garantiza que los bloqueos se solucionen rápidamente.

### Herramientas:

Google Maps API: Para la integración del mapa interactivo en la página.

Visual Studio Code o CodePen: Para la creación del código HTML, CSS y JavaScript.

GitHub: Para el control de versiones y almacenamiento del código.

LibreOffice: Para la gestión de tareas y monitoreo del sprint con los formatos requeridos.

## Sprint #3: Lunes 28 de Octubre – Viernes 8 de Noviembre

Elemento de trabajo pendiente	Puntos de historia (Esfuerzo)	Responsable	Estado	Estimado Original (hrs)	L 28	M 29	Mi 30	J 31	V 1	L 4	M 5	Mi 6	J 7	V 8	Revisión del Sprint
HM-02 Calendario	8	Desarrollador, Tester, SM	No Iniciado	22	4	4	6	6						2	2
02.1 Integrar Google Calendar con API: Implementar el calendario de Google en una página del sitio web utilizando la API de Google Calendar.	3	Desarrollador	No Iniciado	10	4	4	2								
02.2 Ajustar visualmente la sección del calendario: Aplicar estilos para que el calendario se integre visualmente en el sitio.	3	Desarrollador	No Iniciado	6			4	2							
02.3 Pruebas de sincronización y visualización: Verificar que los eventos se sincronicen correctamente desde Google Calendar y que se visualicen bien en diferentes dispositivos y navegadores.	1	Tester	No Iniciado	4				4							
Revisión del Sprint	1	Scrum Master	No Iniciado	2										2	2
HM-04 Fotos y videos	5	Desarrollador, Tester, SM	No Iniciado	20				4	6	6	2			2	2
04.1 Crear una galería multimedia: Desarrollar la galería en HTML para mostrar imágenes y videos. La galería debe ser fácilmente navegable e incluir una funcionalidad básica de slider.	2	Desarrollador	No Iniciado	8				4	4						
04.2 Estilizar la galería y optimizar la carga de imágenes/videos: Aplicar estilos a la galería para hacerla visualmente atractiva y optimizar la carga de medios (compresión de imágenes y videos)	1	Desarrollador	No Iniciado	6					2	4					
04.3 Pruebas de funcionalidad en todos los dispositivos: Probar la galería multimedia en diferentes tamaños de pantalla y navegadores,	1	Tester	No Iniciado	4						2	2				

										Mauricio Rascón					
Revisión del Sprint	1	Scrum Master	No Iniciado	2								2	2		
HM-07 Reseñas	5	Desarrollador, Tester, SM	No Iniciado	20					4	6	4	2	2		
07.1 Crear estructura HTML para reseñas: Desarrollar la estructura en HTML para mostrar las reseñas de los estudiantes. Esto incluirá campos como el nombre del estudiante, la fecha de la reseña y el comentario.	2	Desarrollador	No Iniciado	6					4	2					
07.2 Estilizar la sección de reseñas: Aplicar estilos CSS a la sección de reseñas para que sea visualmente atractiva y fácil de leer.	1	Desarrollador	No Iniciado	4						4					
07.3 Pruebas de funcionalidad de reseñas: Verificar la funcionalidad de la sección de reseñas en distintos dispositivos, asegurándose de que la carga de contenido sea rápida y que el diseño sea responsivo.	1	Tester	No Iniciado	4							4				
Revisión del Sprint	1	Scrum Master	No Iniciado	2								2	2		
Total				62	4	4	6	10	6	6	6	6	4	6	6

### Recursos Humanos:

Desarrollador Frontend: Implementa la integración del calendario de Google, la galería multimedia (fotos y videos) y la sección de reseñas.  
 Tester: Ejecuta pruebas para asegurarse de que las funcionalidades del calendario y la galería multimedia se visualicen correctamente y sean usables en diferentes dispositivos.  
 Scrum Master: Supervisa el progreso del sprint y organiza las revisiones y ajustes necesarios al final de cada iteración.

### Herramientas:

Google Calendar API: Para integrar el calendario de eventos y recitales en la página.  
 Visual Studio o CodePen: Para la creación de las secciones de reseñas, fotos y videos en HTML y CSS.  
 GitHub: Para la colaboración y manejo del control de versiones.  
 LibreOffice: Para el seguimiento y control de las tareas del sprint.

### **Duración de los sprints**

Los sprints tenían una duración de 5 días laborales, lo cual permitía ciclos de desarrollo rápidos y frecuentes. Se observó que los desarrolladores y testers sentían presión para cumplir con los objetivos en un tiempo limitado.

Se decidió extender la duración de los sprints a 10 días laborales (2 semanas), para tener mayor capacidad para entregar incrementos más completos al final de cada sprint.

### **Planificación de historias de usuario**

En las primeras iteraciones, las historias de usuario se planificaban de manera más general y con pocos detalles específicos sobre las tareas.

Las historias se desglosaron en tareas más pequeñas y manejables, con explicaciones claras de cada paso, desde la estructura de HTML hasta las pruebas en múltiples dispositivos.

### **Asignación de roles y responsabilidades**

No siempre estaban bien definidos los roles de desarrollador, tester y Scrum Master, lo que generaba acumulaciones de trabajo.

Se asignaron roles más claros para cada tarea desde el inicio del sprint para mejorar la calidad de las entregas.

### **Pruebas de funcionalidad y calidad**

Las pruebas se realizaban al final de cada sprint, lo que no permitía un margen suficiente para corregir errores.

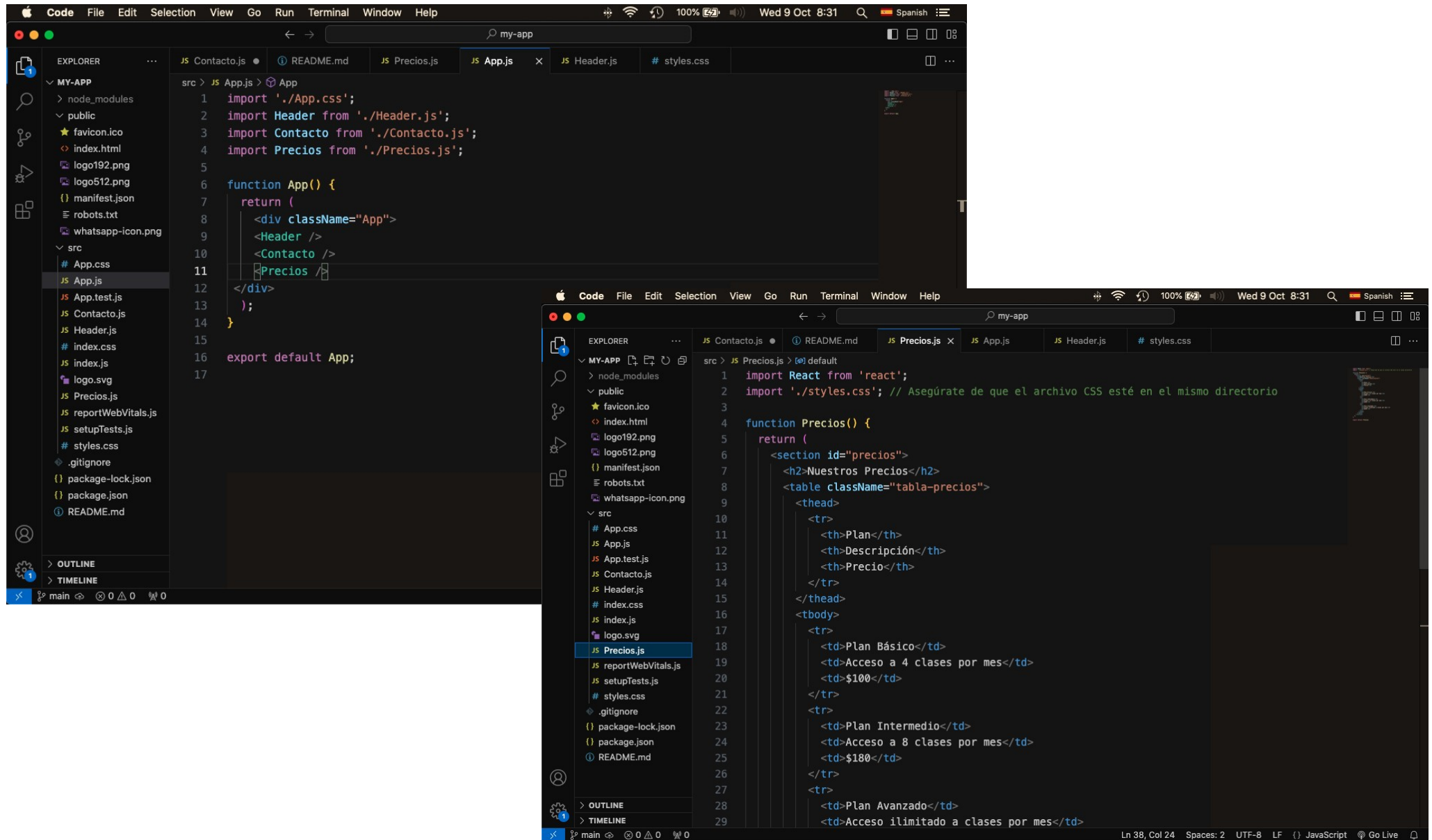
Actualmente las pruebas se distribuyen a lo largo del sprint y están integradas en cada historia de usuario.

### **Estilo y diseño**

El equipo utilizaba un enfoque más básico en cuanto al diseño, centrándose principalmente en la implementación funcional y dejando de lado el aspecto visual.

Ahora el equipo adoptó un enfoque más equilibrado entre funcionalidad y diseño.

## Capturas de pantalla – HM-12 y HM-06



## Desarrollo del sistema y proyecto – Repositorio Github:

<https://github.com/mauriciodaiki/proyecto2.git>

### Relación del código con los objetivos del proyecto

El código que se ha realizado para las funcionalidades del botón de WhatsApp (HM-12) y la sección de precios y planes de pago (HM-06) está directamente relacionado con los objetivos generales del proyecto web, ya que contribuye a mejorar tanto la usabilidad como la interactividad del sitio.

#### **Botón de WhatsApp (HM-12)**

La implementación de un botón de WhatsApp es una herramienta crucial para mejorar la interacción y el servicio al cliente en el sitio. Permitir una comunicación directa a través de una plataforma popular como WhatsApp facilita el contacto entre los usuarios y la administración, lo que alinea con el objetivo de hacer el sitio más accesible y centrado en el usuario.

Además, asegura que la comunicación sea eficiente y directa, un objetivo clave para un sitio web que busca atraer y retener a potenciales estudiantes o usuarios interesados.

#### **Sección de precios y planes de pago (HM-06)**

La sección de precios y planes de pago responde al objetivo del proyecto de proporcionar información clara y accesible a los usuarios. Mostrar los costos de manera organizada y visualmente atractiva permite a los usuarios obtener una idea clara de los servicios que ofrece la escuela, lo que facilita el proceso de toma de decisiones.

También contribuye a la credibilidad y profesionalismo del sitio, lo que es fundamental para que los usuarios confíen en la oferta de cursos y estén dispuestos a seguir adelante con una inscripción o consulta adicional.

## Bibliografía:

Andres Luque. (2016b, mayo 16). Ejercicio Product Backlog y sprint Backlog [Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=ySJMHCi-8Uo>

Join Academia. (2015b, mayo 28). Scrum ejemplo práctico de la planeación del sprint [Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=BNCDcGqYNwk>

CECyT Digital Harbor. (2018, 6 abril). El sprint backlog [Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=fztgMv5GI8k>

Add a Google calendar to your website - Google Calendar Help. (s. f.). <https://support.google.com/calendar/answer/41207?hl=en>

Cómo usar la función de clic para chatear – Centro de Ayuda Whatsapp. [https://faq.whatsapp.com/5913398998672934/?helpref=uf\\_share](https://faq.whatsapp.com/5913398998672934/?helpref=uf_share)

Atlassian. (s. f.). What is scrum and how to get started. <https://www.atlassian.com/agile/scrum>

W3Schools. (n.d.). HTML tutorial. W3Schools. <https://www.w3schools.com/html/>

W3Schools. (n.d.). CSS tutorial. W3Schools. <https://www.w3schools.com/css/>

MDN Web Docs. (n.d.). HTML: Hypertext markup language. Mozilla. <https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Web/HTML>

MDN Web Docs. (n.d.). CSS: Cascading Style Sheets. Mozilla. <https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Web/CSS>