Página web informativa sobre el Centro de Cómputo de la UMT

Objetivo

Descripción:

El proyecto consiste en el diseño de una página web que muestre información importante sobre el centro de cómputo, como el personal responsable, los becarios de servicio social o prácticas profesionales, los horarios de los dos centros (CC1 y CC2), el reglamento y los servicios que ofrece.

Objetivo:

Desarrollar una página web informativa, funcional y accesible que proporcione a los usuarios especialmente a aquellos que son nuevos y aún no conocen el Centro de Cómputo información clara y actualizada sobre el personal responsable, los becarios, los horarios de los salones, el reglamento vigente de los salones de cómputo (CC1 y CC2) y los servicios disponibles. Además, busca facilitar a los estudiantes y al personal académico la consulta de información relevante y promover el uso adecuado de las instalaciones y servicios del Centro de Cómputo de la UMT.

Requisitos funcionales

Requisitos Funcionales

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **ID** | **Requisito funcional** | **Descripción** | **Prioridad** | **Fecha de reunión** |
| RF-01 | Visualización de personal | Mostrar un catálogo con fotos y nombres del personal responsable y becarios del Centro de Cómputo. | Alta | 17 de septiembre |
| RF-02 | Consulta de horarios | Permitir consultar los horarios de atención de los salones de cómputo (CC1 y CC2). | Alta | 17 de septiembre |
| RF-03 | Visualización del reglamento | Mostrar el reglamento del centro de cómputo de forma clara y accesible. | Alta | 17 de septiembre |
| RF-04 | Visualización de servicios | Mostrar los servicios disponibles, como préstamo de computadoras e impresiones. | Alta | 17 de septiembre |
| RF-05 | Datos de contacto | Incluir en el pie de página los correos y medios de contacto de los responsables del Centro de Cómputo. | Media | 17 de septiembre |
| RF-06 | Menú de navegación | Permitir una navegación fluida entre las secciones principales mediante un menú principal. | Alta | 17 de septiembre |
| RF-07 | Descarga de documentos | Permitir la descarga de reglamentos, horarios y otros documentos institucionales en formato PDF. | Alta | 22 de septiembre |
| RF-08 | Impresión de documentos | Ofrecer la opción de imprimir documentos directamente desde la página. | Media | 22 de septiembre |
| RF-09 | Control de zoom y vista | Incluir herramientas de zoom, desplazamiento y vista previa para mejorar la lectura de documentos. | Media | 22 de septiembre |
| RF-10 | Actualización de información | Garantizar que el contenido mostrado se pueda actualizar periódicamente para mantener la información vigente. | Alta | 22 de septiembre |
| RF-11 | Accesibilidad y compatibilidad | Asegurar que la página funcione correctamente en distintos navegadores y dispositivos. | Alta | 22 de septiembre |

Requisitos no funcionales

A la hora de desarrollar nuestra página web debemos de tener en cuenta diferentes atributos que debe contener dentro de esta que no sean específicamente para el funcionamiento exterior de la página web, sino también el interior para poder así garantizar la calidad global del proyecto de software.

Rendimiento: Debemos de tratar de garantizar un uso cómodo en nuestra página web, que permite navegar de una forma que la página no esté lenta y no tenga problemas al albergar a una cantidad considerable de gente.

Seguridad: en términos de seguridad podríamos usar diferentes métodos de encriptación para poder mantener una mejor seguridad dentro de la página web, para así tener una mejor resistencia ante posibles ataques que puedan darse hacía la página, así mismo, crear copias de seguridad de las versiones que hagamos para ir llevando un seguimiento en cuanto a los cambios que se realicen y que puedan ir afectando durante su desarrollo y por último el uso de HTTPS (certificado SSL).

Mantenibilidad: a la hora de realizar nuestra página web, debemos de procurar de mantener un orden en cuanto al desarrollo de la página, por ello realizaríamos un código fuente claro y documentado para poder tener en orden la creación de este mismo, así mismo el uso de frameworks sobre páginas web nos sería de mucha utilidad.

Compatibilidad: Nuestra web debe de tener una compatibilidad con diferentes navegadores para así poder tener un campo amplio y mayor accesibilidad a la hora de ser consultada y también con las nuevas versiones que vayan saliendo de estas para así ahorrar un proceso de retocar código o de rehacerlo.

Portabilidad: Nuestra web debe de tener en cuenta el dispositivo y sistema operativo en el que se esté ejecutando ya que así podemos mantener esa forma de uso cómoda y eficiente con el que procuramos que cuente.

Metodología

Para la elaboración de nuestra página web, adoptaremos la metodología ágil Scrum, ya que se ajusta perfectamente a las características de nuestro proyecto y a la forma de trabajo de nuestro equipo. Esta metodología nos permite desarrollar el producto mediante etapas cortas y planificadas, realizando entregas parciales y revisiones continuas que aseguran la mejora constante del sitio web.

Scrum promueve una dinámica de trabajo colaborativa y organizada, donde cada integrante tiene un rol definido y participa activamente en la construcción del proyecto. Su enfoque permite adaptarse fácilmente a los cambios, mantener una comunicación constante y garantizar que cada avance contribuya al cumplimiento de los objetivos del equipo.

**Roles dentro del equipo Scrum:**

* Product Owner (Propietario del Producto): Representado por la líder del proyecto, Melyssa Castro, responsable de definir los objetivos, establecer las prioridades y garantizar que el producto final cumpla con las necesidades de los usuarios.
* Scrum Master: Rol desempeñado por Paola Cámara (Tester), encargada de facilitar la aplicación de la metodología Scrum, eliminar obstáculos y asegurar que el equipo siga los principios ágiles. Además, supervisa la calidad del desarrollo y el cumplimiento de los procesos establecidos.
* Equipo de Desarrollo: Conformado por Julio Chan y Melyssa Castro (programadores), Lizeth Canché (diseñadora), José Antonio (documentador) y Nalleli Janet Polanco (QA). Todos responsables de construir, probar y documentar las funcionalidades de la página web, garantizando la calidad y funcionalidad del producto final.

**Estructura de trabajo**

**1. Planificación del Sprint (Sprint Planning):**  
El equipo se reúne para definir los objetivos del Sprint, establecer las tareas prioritarias y distribuir el trabajo según las habilidades de cada integrante.  
Durante esta fase también se define la duración del Sprint (por ejemplo, una o dos semanas).

**2. Ejecución del Sprint (Desarrollo):**  
Cada integrante trabaja en las tareas asignadas (diseño, programación, documentación, pruebas, etc.), desarrollando versiones parciales de la página web.  
El equipo se comunica constantemente para resolver dudas y coordinar esfuerzos.

**3. Reuniones diarias (Daily Scrum):**  
Se realizan reuniones breves para comentar los avances, dificultades o bloqueos que puedan afectar el progreso.  
Esto permite mantener la transparencia y colaboración dentro del grupo.

**4. Revisión del Sprint (Sprint Review):**  
Al finalizar cada Sprint, se presentan los resultados obtenidos (por ejemplo, un prototipo funcional o una nueva sección de la página).  
Se recopila retroalimentación del equipo y se discuten los ajustes necesarios antes de pasar al siguiente ciclo.

**5. Retrospectiva (Sprint Retrospective):**  
El equipo reflexiona sobre el trabajo realizado, identifica aciertos y áreas de mejora, y planifica cómo aplicar esas mejoras en el siguiente Sprint.  
Este paso garantiza el aprendizaje continuo y el fortalecimiento del equipo.

**Beneficios del uso de Scrum en nuestro proyecto**

Permite organizar mejor el trabajo y avanzar de forma ordenada.

Mejora la comunicación y el trabajo en equipo.

Da flexibilidad para realizar cambios cuando sea necesario.

Ayuda a obtener un producto de mayor calidad gracias a las revisiones constantes.

Facilita entregar avances funcionales que pueden revisarse y mejorarse antes de la versión final.

Casos de uso

Visualizar el catalogo del personal del CC, incluido los becarios

Descargar el documento

Imprimir el documento

Visualizar el reglamento de los salones del CC

Icono

El contenido generado por IA puede ser incorrecto.

Usar herramientas de zoom y vista

Visualizar los horarios de los salones de cómputo

Descargar el documento

Imprimir el documento

Usuario

Visualizar los servicios que ofrece el CC

Usar herramientas de zoom y vista

Contactar al personal del CC mediante su correo que podrá visualizar

Herramientas

Para el proceso de desarrollo de nuestra pagina web usamos diferentes tipos de herramientas las cuales nos sean de ayuda en cuanto a diferentes partes de la creación de nuestro proyecto.

Para nuestra organización usamos

Comunicación: WhatsApp

Diseño: Figma, para el diseño del prototipo

Repositorio: GitHub

Construcción de página: visual studio code

Diagrama de Gantt

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Sprint / Etapa** | **Actividad** | **Fechas** | **Responsable(s)** | **Estado** |
| **Sprint 0 – Planificación y requisitos** | Reunión inicial de planificación del proyecto | 15 de septiembre | Melyssa (Líder) | Realizado |
|  | Reunión para definir requisitos funcionales | 17 de septiembre | Todo el equipo | Realizado |
|  | Reunión para validar y ampliar requisitos | 22 de septiembre | Todo el equipo | Realizado |
|  | Asignación de roles Scrum (PO, SM, Dev Team) | 22 de septiembre | Melyssa | Realizado |
| **Sprint 1 – Diseño del prototipo y estructura** | Diseño del prototipo en Figma | 23 sep – 1 oct | Lizeth (Diseñadora) | Terminado |
|  | Revisión del diseño (Sprint Review) | 2 oct | Todo el equipo | Realizado |
|  | Ajustes visuales y retroalimentación | 3 – 6 oct | Lizeth / Melyssa | Realizado |
| **Sprint 2 – Desarrollo inicial de la página** | Programación del menú y navegación | 7 – 12 oct | Julio / Melyssa | Hecho |
|  | Sección “Personal y becarios” | 13 – 17 oct | Julio | Hecho |
|  | Sección “Horarios” y “Reglamento” | 18 – 22 oct | Melyssa | Hecho |
|  | Revisión de avance (Sprint Review) | 23 oct | Todo el equipo | Realizado |
|  | Correcciones y ajustes funcionales | 24 – 27 oct | QA (Nalleli) / Tester (Paola) | En proceso |
| **Sprint 3 – Funcionalidades y pruebas** | Implementar descargas e impresión de documentos | 28 oct – 2 nov | Julio | Pendiente |
|  | Agregar controles de zoom y vista | 3 – 6 nov | Melyssa | Pendiente |
|  | Pruebas de compatibilidad y accesibilidad | 7 – 9 nov | Paola (Tester) / Nalleli (QA) | Pendiente |
|  | Revisión del Sprint y retroalimentación | 10 nov | Todo el equipo | Pendiente |
| **Sprint 4 – Ajustes finales y documentación** | Revisión general del código y contenido | 11 – 15 nov | Melyssa / Julio | Pendiente |
|  | Elaboración de documentación técnica | 16 – 20 nov | José Antonio (Documentador) | Pendiente |
|  | Pruebas finales y control de calidad | 21 – 23 nov | Paola / Nalleli | Pendiente |
|  | Entrega final del proyecto | 25 nov | Todo el equipo | Pendiente |

**Hitos del proyecto:**

Finalización del Sprint 0 – Planificación y requisitos

Fecha: 22 de septiembre

Descripción: Roles definidos, requisitos funcionales consolidados y aprobados.

Finalización del Sprint 1 – Diseño del prototipo

Fecha: 6 de octubre

Descripción: Prototipo inicial en Figma terminado y revisado.

Finalización del Sprint 2 – Desarrollo inicial de la página

Fecha: 27 de octubre

Descripción: Secciones implementadas: menú, navegación, “Personal y becarios”, “Horarios” y “Reglamento”; revisión de avance y ajustes funcionales.

Finalización del Sprint 3 – Funcionalidades y pruebas

Fecha: 10 de noviembre

Descripción: Funcionalidades implementadas (descargas, impresión, controles de vista), pruebas de compatibilidad y accesibilidad realizadas, revisión del sprint.

Finalización del Sprint 4 – Ajustes finales y documentación

Fecha: 25 de noviembre

Descripción: Código y contenido revisados, documentación técnica elaborada, pruebas finales completadas y entrega final del proyecto.



DESARROLLO DE PAGINA WEB

LIDER DEL PROYECTO Melyssa Castro

Responsabilidades:

• Coordinación general del equipo y del proyecto

• Gestión del cronograma y seguimiento de avances

• Toma de decisiones estratégicas

• Resolución de conflictos y problemas

• Asegurar el cumplimiento de objetivos y fechas de entrega

DISEÑADOR DEL PROTOTIPO Lizeth Canche

Responsabilidades:

• Creación del diseño visual y la experiencia de usuario

• Selección de paleta de colores, tipografía y elementos visuales

• Asegurar la consistencia visual en todo el proyecto

• Colaboración con el equipo de programación para implementar diseños

PROGRAMADORES Melyssa Castro y Julio Chan

Responsabilidades:

• Desarrollo front-end y back-end

• Implementación de funcionalidades requeridas

• Optimización del rendimiento del sitio web

• Colaboración con el diseñador para implementar los diseños

• Resolución de problemas técnicos

• Mantenimiento del código fuente y documentación técnicas

DOCUMENTADOR José Antonio

Responsabilidades:

• Elaboración de documentación técnica

• Mantenimiento de registros de reuniones y acuerdos

• Organización de la documentación del proyecto

Gestión de versiones de documentación

TESTER Paola Cámara

Responsabilidades:

• Pruebas de funcionalidad y usabilidad

• Identificación y reporte de bugs o errores

• Verificación de que el producto cumple con los requisitos

• Pruebas de compatibilidad en diferentes navegadores

* Validación de la experiencia de usuario

QA Nalleli Janet Polanco Mis

* Pruebas de funcionalidad
* Supervisión de la calidad del producto
* Verificación de el

Bitácoras

Bitácora 1

Fecha de reunión: 15 de septiembre  
Actividades realizadas: Reunión inicial de planificación del proyecto. Se definieron los objetivos generales y el alcance del proyecto.  
Revisado / Conclusiones: Se establecieron las bases del proyecto y se asignaron responsabilidades iniciales; se acordó comenzar a trabajar en la recopilación de requisitos funcionales.

Bitácora 2

Fecha de reunión: 17 de septiembre  
Actividades realizadas: Reunión para definir requisitos funcionales. Cada integrante aportó ideas y necesidades para el prototipo de la página.  
Revisado / Conclusiones: Se logró un listado preliminar de requisitos funcionales que servirán como guía para el diseño inicial del prototipo.

Bitácora 3

Fecha de reunión: 22 de septiembre  
Actividades realizadas: Reunión para validar y ampliar los requisitos. Se revisaron los puntos que faltaban y se ajustaron detalles según la viabilidad.  
Revisado / Conclusiones: Se consolidaron los requisitos funcionales finales y se asignaron roles Scrum (Product Owner, Scrum Master, Dev Team).

Bitácora 4

Fecha de reunión: 2 de octubre  
Actividades realizadas: Revisión del diseño (Sprint Review). Se presentó el prototipo inicial realizado en Figma.  
Revisado / Conclusiones: Se analizaron aspectos visuales y de navegación; se recopilaron sugerencias y se planificaron ajustes visuales.

Bitácora 5

Fecha de reunión: 23 de octubre  
Actividades realizadas: Revisión de avance de la programación (Sprint Review). Se revisaron secciones ya implementadas: menú, navegación y secciones “Personal y becarios”, “Horarios” y “Reglamento”.  
Revisado / Conclusiones: Se validó que las secciones funcionan correctamente; se identificaron ajustes y correcciones pendientes.

Bitácora 6

Fecha de reunión: 27 de octubre  
Actividades realizadas: Inicio de correcciones y ajustes funcionales. QA y tester revisan funcionalidades implementadas.  
Revisado / Conclusiones: Se detectaron errores menores y se asignaron tareas de corrección; se planifica avanzar con funcionalidades nuevas en el próximo sprint.

Prototipo









