**Actividad Integradora 2. El backlog y el spint Schedule**

**Alumno:** Orlando Joaquín Pizano Prado

**Backlog y Calendarización del Proyecto basado en PMI**

1. Backlog del Producto con Estimaciones PMI

Se presentan los elementos del backlog junto con sus estimaciones en esfuerzo, tiempo y recursos:

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| ID | Funcionalidad | Prioridad | Estimación de esfuerzo (puntos) | Tiempo estimado | Recursos necesarios |
| **1** | Registro e inicio de sesión | Alta | 8 | 2 semanas | 1 Dev Frontent  1 Dev Backend |
| **2** | Exploración de productos | Alta | 10 | 2 semanas | 1 Dev Frontent  1 UX Designer |
| **3** | Detalle de productos | Alta | 6 | 1 semana | 1 Dev Frontent |
| **4** | Carrito de compras | Alta | 10 | 2 semanas | 1 Dev Frontent  1 Dev Backend |
| **5** | Proceso de pago | Alta | 12 | 2 semanas | 1 Dev Backend, 1 Dev Frontend |
| **6** | Gestión de envíos | Media | 8 | 2 semanas | 1 Dev Backend |
| **7** | Notificaciones y alertas | Media | 5 | 1 semana | 1 Dev Backend |
| **8** | Sección de usuario | Media | 6 | 1 semana | 1 Dev Frontend |
| **9** | Sistema de fidelización | Baja | 8 | 2 semanas | 1 Dev Backend |
| **10** | Itegración con redes sociales | Baja | 5 | 1 semana | 1 Dev Frontend |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Sprint | Duración | Fechas | Elementos incluidos |
| **Sprint 1** | 2 semanas | 18-31 de marzo | Registro e inicio de sesión, Exploración de productos, Detalle de producto |
| **Sprint 2** | 2 semanas | 1 - 14 de abril | Carrito de compras, Proceso de pago |
| **Sprint 3** | 2 semanas | 15 - 30 de abril (excluyendo días santos) | Gestión de envíos, Notificaciones y alertas |
| **Sprint 4** | 2 semanas | 30 de abril – 14 de mayo (excluyendo 1° de mayo) | Sección de usuario, Sistema de fidelización |
| **Sprint 5** | 2 semanas | 15 - 26 de mayo | Integración con redes sociales, mejoras generales y pruebas |

Este plan garantiza que las funcionalidades básicas estén listas primero, mientras que las mejoras se trabajan en los sprints finales.

Se utilizaron la técnica de estimación de esfuerzos basada en puntos de historia, los criterios de estimación fueron los siguientes:

* **Complejidad del desarrollo**: Se consideró qué tan difícil es implementar cada funcionalidad.
* **Cantidad de trabajo necesario**: Se analizó cuántos pasos y recursos requiere cada tarea.
* **Interdependencia con otros elementos**: Si un elemento depende de otro, su estimación puede aumentar.
* **Experiencia del equipo**: Se asumió un equipo con conocimientos estándar en desarrollo web y móvil.

**Asignación de puntos:**

Los puntos de historia fueron asignados en una escala de Fibonacci (1, 2, 3, 5, 8, 13, etc.), que es una práctica común para estimaciones en Scrum.

|  |  |
| --- | --- |
| Funcionalidad | Justificación del esfuerzo |
| Registro e inicio de sesión | Es una funcionalidad clave, pero no extremadamente compleja. Involucra autenticación con correo/redes sociales y validación de datos. |
| Exploración de productos | Requiere un sistema de búsqueda, filtros y categorización, además de un diseño amigable. |
| Detalle de productos | Muestra información de cada producto, incluyendo imágenes y opiniones de usuarios. No es demasiado complejo. |
| Carrito de compras | Necesita gestión de productos añadidos, actualización dinámica y sincronización con la cuenta del usuario. |
| Proceso de pago | Es uno de los módulos más críticos, ya que involucra integración con pasarelas de pago y validaciones de seguridad. |
| Gestión de envíos | Se requiere ingresar direcciones, calcular costos de envío y generar un seguimiento. |
| Notificaciones y alertas | Se trata de una funcionalidad complementaria, pero que requiere integración con sistemas de mensajería. |
| Sección de usuario | Permite al usuario ver su historial de compras y editar su perfil. |
| Sistema de fidelización | Implementación de un sistema de recompensas con lógica específica para acumulación y canje. |
| Integración con redes sociales | Permite compartir productos y autenticarse con redes sociales, lo cual no es demasiado complejo. |

**Bibliografía:**

Asana. (s.f.). *¿Qué es un product backlog?*. Recuperado el 08 marzo de 2025, de <https://asana.com/resources/product-backlog>

Metodologías Ágiles. (s.f.). *Scrum vs. PMI: ¿Cuál es la mejor metodología?*. Recuperado el 08 marzo de 2025, de <https://metodologiasagiles.org/scrum-vs-pmi-cual-es-la-mejor-metodologia>