



BACKLOG INICIAL Y CATALOGO DE ACTIVIDADES

PROYECTO: Analizador de hábitos personales
(gamificado)

HECHO POR: Scrum Master





Proyecto: Analizador de hábitos personales

Aa	Nombre	Sprint	Estado	Prioridad	Descripción	Criterios de aceptación	Asignado a
	Definición de roles y responsabilidades.	Sprint 0 Inicial	Completado	MEDIA	Como equipo, necesitamos asignar roles y responsabilidades claros a cada integrante desde el inicio del proyecto para asegurar una distribución equitativa del trabajo y que cada miembro sepa exactamente qué se espera de él/ella.	<ul style="list-style-type: none">Se ha definido y documentado un Scrum Master (coordina reuniones, elimina impedimentos).Se ha definido y documentado un Product Owner (representa al cliente, prioriza el backlog).Se han asignado y documentado los Desarrolladores con responsabilidades específicas (ej: Front-end, Back-end, Base de datos).Se ha definido y documentado un Diseñador de UI/UX (a cargo de los bocetos y prototipos en Figma).Todos los miembros del equipo conocen y aceptan sus roles.	Sebastian Gutierrez Ponce
	Creacion del Product Backlog y priorizacion	Sprint 0 Inicial	Completado	MEDIA	Como equipo, necesitamos crear y priorizar una lista completa de todas las funcionalidades que podría tener el sistema (Product Backlog) para tener una visión clara del proyecto y saber en qué trabajar primero.	<ul style="list-style-type: none">Se ha creado un documento (en GitHub Wiki, Excel, etc.) que lista todas las historias de usuario iniciales.Cada historia de usuario tiene una descripción clara y criterios de aceptación.Las historias de usuario han sido priorizadas usando el método MoSCoW (Must, Should, Could, Won't) o por valor.El backlog está visible y accesible para todo el equipo.	Sebastian Gutierrez Ponce
	Diseño de UML de clase Inicial	Sprint 0 Inicial	Completado	ALTA	Como equipo de desarrollo, necesitamos diseñar un diagrama UML de clases que represente la estructura central de nuestro sistema para establecer una guía clara antes de comenzar a programar y asegurar que todos entendemos el mismo diseño.	<ul style="list-style-type: none">El diagrama incluye las clases principales (ej: Usuario, Habito, RegistroProgreso, Recompensa).El diagrama muestra los atributos y métodos clave de cada clase.El diagrama muestra claramente las relaciones entre las clases (herencia, composición, agregación).El diagrama ha sido revisado y aceptado por todo el equipo de desarrollo.El diagrama está guardado en un formato accesible en el repositorio (ej: .png, .puml).	Andrea Ramírez González, Jared Hernández Castro
	Bocetos Iniciales en Figma	Sprint 0 Inicial	Completado	ALTA	Como equipo, necesitamos crear bocetos iniciales (wireframes) de las pantallas principales de la aplicación en Figma para visualizar y acordar el flujo de usuario y el diseño de la interfaz antes del desarrollo.	<ul style="list-style-type: none">Se han diseñado wireframes de al menos las pantallas principales: Login, Registro, Dashboard de hábitos, Registro de progreso y Panel de estadísticas.Los bocetos son navegables (tienen enlaces entre pantallas).El diseño es coherente en todas las pantallas.El equipo ha revisado y aprobado los diseños.El link al prototipo de Figma está disponible en el repositorio.	Sebastian Rayas Castruita
	Configuración del Repositorio de GitHub	Sprint 0 Inicial	Completado	ALTA	Como equipo, necesitamos configurar un repositorio de GitHub para nuestro proyecto para tener un control de versiones centralizado, facilitar la colaboración y mantener un historial de todo el trabajo realizado.	<ul style="list-style-type: none">El repositorio ha sido creado con un nombre descriptivo para el proyecto.Se ha configurado un .gitignore apropiado para el stack tecnológico elegido.Se ha creado una estructura de carpetas inicial básica (ej: /src, /docs, /images).Todos los miembros del equipo tienen acceso de escritura al repositorio.	Jared Hernández Castro
	Elección de Stack	Sprint 0 Inicial	Completado	MEDIA	Como equipo de desarrollo, necesitamos elegir y documentar el conjunto de tecnologías (lenguaje de programación, frameworks, base de datos) que usaremos para construir la aplicación, para asegurar la consistencia y compatibilidad en el desarrollo.	<ul style="list-style-type: none">Se ha elegido y documentado el lenguaje de programación principal (ej: Java, Python, C#).Se ha elegido y documentado el framework principal (si aplica, ej: Spring Boot, .NET).Se ha elegido y documentado el motor de base de datos (ej: SQLite, MySQL).Se ha elegido y documentado la tecnología para la interfaz gráfica (ej: JavaFX, Swing, una biblioteca de Python como Tkinter).La elección ha sido consensuada por el equipo de desarrollo.	Jared Hernández Castro
	Definición de Políticas (Commits, ramas y naming conventions).	Sprint 0 Inicial	Completado	MEDIA	Como equipo, necesitamos definir y documentar las políticas para commits, ramas y convenciones de nombres para mantener un código base ordenado, un historial de commits comprensible y un flujo de trabajo eficiente.	<ul style="list-style-type: none">Se ha definido y documentado una convención para los mensajes de commit (ej: usar Conventional Commits: feat, fix, docs).Se ha definido y documentado una estrategia de ramas (ej: main, develop, feature/nombre-historias).Se han definido y documentado convenciones de nombres para clases, variables y métodos (ej: CamelCase para clases, snake_case para variables).Todas las políticas están documentadas en el README.md del repositorio.	Jared Hernández Castro
	Documento "Product Vision"	Sprint 0 Final	Completado	ALTA	Documento formal que establece el propósito, objetivos a largo plazo y los beneficios clave del proyecto "Analizador de Hábitos Personales (Gamificado)".	<ul style="list-style-type: none">Contiene una Declaración de Visión clara: "Crear una aplicación gamificada que motive a los usuarios a formar hábitos positivos mediante el seguimiento, recompensas y visualización de su progreso".Define los Objetivos Principales: Aumentar la constancia de los usuarios en sus hábitos, hacer el autocontrol más divertido y proporcionar insights sobre el comportamiento personal.Identifica al Usuario Objetivo: Personas de 18 a 35 años interesadas en productividad, auto-mejora y tecnología.Lista las Características Clave (Features): Registro de hábitos, sistema de recompensas (puntos e insignias), panel de estadísticas y progreso visual.Documento guardado en la carpeta /docs del repositorio en formato PDF.	Sebastian Gutierrez Ponce
	Backlog Inicial (Excel o Notion).	Sprint 0 Final	Completado	MEDIA	Tablero en Notion que funciona como el Product Backlog principal del proyecto, con todas las historias de usuario priorizadas y listas para ser trabajadas en los Sprints.	<ul style="list-style-type: none">Estructura Creada: Tablero con columnas para: ID, Historia de Usuario, Prioridad (Must/Should/Could/Won't), Criterios de Aceptación, Estado y Sprint asignado.Contenido Completo: Todas las 8 Historias de Usuario del "Analizador de Hábitos" están cargadas con sus descripciones y criterios detallados.Priorización Aplicada: Las HU están claramente etiquetadas con la metodología MoSCoW (Must have, Should have, Could have, Won't have).Acceso Configurado: Todos los miembros del equipo tienen acceso de edición al tablero de Notion.Enlace al tablero de Notion está disponible en el README.md del repositorio de GitHub.	Sebastian Gutierrez Ponce

Aa	Nombre	Sprint	Estado	Prioridad	Descripción	Criterios de aceptación	Asignado a
🕒	Diagrama UML preliminar	Sprint 0 Final	Completado	ALTA	Diagrama de clases UML que modela la estructura central del sistema, mostrando las entidades principales, sus atributos, métodos y las relaciones entre ellas.	<ul style="list-style-type: none">• Claves Principales Incluidas: El diagrama contiene las clases: <code>Usuario</code>, <code>Habito</code>, <code>RegistroDiario</code>, <code>Recompensa</code> e <code>Insignia</code>.• Atributos y Métodos Definidos: Cada clase lista sus atributos clave (ej: <code>Usuario</code> tiene <code>nombre</code>, <code>email</code>, <code>contraseña</code>) y métodos principales (ej: <code>Habito.registrarProgreso()</code>).• Relaciones Claras: Muestra las asociaciones entre clases (ej: Un <code>Usuario</code> tiene varios <code>Habito</code>s, un <code>Habito</code> tiene varios <code>RegistroDiario</code>s).• Revisión del Equipo: El diagrama fue revisado y aprobado por todos los miembros del equipo de desarrollo.• Archivo Exportado: El diagrama está guardado como <code>AnalizadorHabitos_UML.png</code> en la carpeta <code>/docs</code> del repositorio.	👤 Andrea Ramírez González
🕒	Prototipo inicial en Figma	Sprint 0 Final	Completado	ALTA	Prototipo navegable de alta fidelidad en Figma que representa el flujo completo de la aplicación y la interfaz de usuario propuesta.	<ul style="list-style-type: none">• Pantallas Principales Diseñadas: Incluye: Pantalla de Login/Registro, Dashboard principal con lista de hábitos, Modal para agregar nuevo hábito, Vista de registro de progreso y Panel de estadísticas con gráficos.• Navegación Funcional: Los botones y enlaces entre pantallas son funcionales en el modo "Prototype" de Figma.• Elementos de Gamificación Visibles: Se muestran insignias, barras de progreso y otros elementos visuales de gamificación.• Aprobación del Equipo: El equipo y el profesor (si aplica) han revisado y dado el visto bueno al diseño.• Enlace Público: El link del prototipo de Figma (https://www.figma.com/proto/...) está disponible en el <code>README.md</code> del repositorio.	👤 Sebastian Rayas Castruita
🕒	Repositorio GitHub configurado	Sprint 0 Final	Completado	ALTA	Repositorio de GitHub completamente configurado y listo para que el equipo comience el desarrollo del proyecto.	<ul style="list-style-type: none">• Repositorio Creado: Con el nombre <code>analizador-habitos-gamificado</code> (o similar) bajo la organización del equipo.• Estructura de Carpetas Inicial: Contiene las carpetas <code>/src</code>, <code>/docs</code>, <code>/tests</code> en la rama principal (<code>main</code> o <code>master</code>).• README.md Configurado: Incluye descripción del proyecto, enlaces al backlog (Notion), prototipo (Figma) y UML. También contiene las instrucciones para configurar el entorno de desarrollo.• Gitignore Apropriado: El archivo <code>.gitignore</code> está configurado para el stack tecnológico elegido (ej: Java + Maven/Gradle, o Python).• Acceso del Equipo: Todos los integrantes son colaboradores con permisos de escritura en el repositorio.	👤 Jared Hernández Castro
🕒	HU1	PRODUCT BACKLOG: HISTORY USERS	Por hacer	ALTA	Como usuario, quiero registrarme e iniciar sesión de forma segura para que mis datos y progreso estén protegidos.	Registro correcto, validación de email, contraseña segura.	👤 Jared Hernández Castro👤 Andrea Ramírez González
🕒	HU2	PRODUCT BACKLOG: HISTORY USERS	Por hacer	ALTA	Como usuario, quiero poder definir y personalizar mis propios hábitos que deseo rastrear (ej: ejercicio, lectura, agua).	Crear hábito con nombre, categoría, meta diaria/semanal.	👤 Jared Hernández Castro👤 Andrea Ramírez González
🕒	HU3	PRODUCT BACKLOG: HISTORY USERS	Por hacer	ALTA	Como usuario, quiero registrar mi progreso diario en cada hábito para llevar un control de mi constancia.	Registro fácil (ej: botón "+1"), fecha y hora automáticas, evitar registros duplicados el mismo día.	👤 Jared Hernández Castro👤 Andrea Ramírez González
🕒	HU4	PRODUCT BACKLOG: HISTORY USERS	Por hacer	ALTA	Como usuario, quiero que el sistema me otorgue puntos, insignias o recompensas visuales al cumplir mis metas, para mantenerme motivado.	Sistema de puntos automático, insignias desbloqueables por rachas o metas, notificación al ganarlas.	👤 Jared Hernández Castro👤 Andrea Ramírez González
🕒	HU5	PRODUCT BACKLOG: HISTORY USERS	Por hacer	MEDIA	Como usuario, quiero ver reportes y estadísticas de mi progreso (gráficos, rachas consecutivas) para analizar mi evolución.	Gráfico de progreso semanal/mensual, racha actual y máxima registrada.	👤 Jared Hernández Castro👤 Andrea Ramírez González
🕒	HU6	PRODUCT BACKLOG: HISTORY USERS	Por hacer	MEDIA	Como usuario, quiero una interfaz intuitiva y atractiva que haga el seguimiento de hábitos algo agradable.	Diseño limpio, navegación simple, elementos visuales de gamificación (barra de progreso, insignias).	👤 Jared Hernández Castro👤 Andrea Ramírez González
🕒	HU7	PRODUCT BACKLOG: HISTORY USERS	Por hacer	ALTA	Como equipo, necesitamos una base de datos confiable para no perder el historial de progreso de los usuarios.	Base de datos SQLite local, esquema bien definido para usuarios, hábitos y registros.	👤 Jared Hernández Castro👤 Andrea Ramírez González
🕒	HU8	PRODUCT BACKLOG: HISTORY USERS	Por hacer	ALTA	Como equipo, queremos un prototipo en Figma para visualizar el flujo de la aplicación y la experiencia de usuario.	Prototipo navegable que incluya: login, pantalla principal de hábitos, registro y panel de estadísticas.	👤 Jared Hernández Castro👤 Andrea Ramírez González