**Plan de Proyecto**

**“Listify”**

***Fecha: 02/10/2024***

***Integrantes: Matias Flores - Diego Toro***

**Tabla de contenido**

**Contenido**

[Introducción 3](#_heading=h.30j0zll)

[Datos del documento 4](#_heading=h.2et92p0)

[Información del Proyecto 5](#_heading=h.tyjcwt)

[Propósito del plan de proyecto 5](#_heading=h.3dy6vkm)

[Visión del Proyecto Scrum 5](#_heading=h.1t3h5sf)

[Alcance del proyecto 5](#_heading=h.4d34og8)

[Metodología de desarrollo 5](#_heading=h.2s8eyo1)

[Definición de Roles y responsabilidades 5](#_heading=h.17dp8vu)

[Costos 6](#_heading=h.3rdcrjn)

[Resumen de riesgos 6](#_heading=h.26in1rg)

[Épicas para el proyecto 6](#_heading=h.lnxbz9)

[Priorización de Épicas 6](#_heading=h.35nkun2)

[Definición de Historias de Usuario 7](#_heading=h.1ksv4uv)

[Product Backlog del Proyecto 7](#_heading=h.44sinio)

[Estimación de puntos de historia. 7](#_heading=h.2jxsxqh)

[Técnica de estimación 8](#_heading=h.z337ya)

[Sprint Planning](#_heading=h.3j2qqm3)

[Definición y estimación de tareas 8](#_heading=h.1y810tw)

[Gráfico de avance del sprint 1. 9](#_heading=h.4i7ojhp)

[Pila del producto actualizada del primer Sprint. 9](#_heading=h.2xcytpi)

[Retrospectiva del primer Sprint. 9](#_heading=h.1ci93xb)

[Gráfico de avance del sprint 2. 9](#_heading=h.2bn6wsx)

[Pila del producto actualizada. (Pendientes) 9](#_heading=h.qsh70q)

[Retrospectiva del segundo Sprint. 10](#_heading=h.3as4poj)

[Gráfico de avance del sprint 3. 10](#_heading=h.1pxezwc)

[Pila del producto actualizada. (Pendientes) 10](#_heading=h.49x2ik5)

[Retrospectiva del tercer Sprint. 11](#_heading=h.2p2csry)

[Gráfico de avance del sprint 4. 11](#_heading=h.cr6zvlt89aja)

[Pila del producto actualizada. (Pendientes) 11](#_heading=h.lkv6sbh5n2mc)

[Retrospectiva del cuarto Sprint. 11](#_heading=h.s1l89vwx2eem)

[Retrospectiva del proyecto. 12](#_heading=h.ji1nctvw29j0)

[Puntos de mejoras. 12](#_heading=h.147n2zr)

[Lecciones aprendidas. 12](#_heading=h.3o7alnk)

[Mockups 12](#_heading=h.23ckvvd)

[Condiciones de aceptación para cierre del proyecto 12](#_heading=h.ihv636)

**Introducción**

Este proyecto propone el desarrollo de una plataforma que ofrezca una solución integral que incluye tableros Kanban, gráficos de Gantt, notificaciones personalizables y la gestión de dependencias Con una interfaz intuitiva y el respaldo de metodologías ágiles como Scrum y Kanban, esta herramienta facilitará la planificación y ejecución de proyectos de manera más eficiente.

Además, la plataforma busca abordar una problemática actual y creciente: la procrastinación, exacerbada por el uso excesivo de redes sociales y la falta de actividades que estimulen el pensamiento lógico. Esta distracción constante afecta la capacidad de concentración y el rendimiento, mientras que la falta de desafíos mentales reduce el ejercicio cognitivo necesario para planificar y tomar decisiones efectivas. La plataforma no solo mejorará la organización, sino que también ofrecerá un entorno que fomente el pensamiento crítico y la resolución de problemas, contribuyendo así al desarrollo de habilidades cognitivas esenciales para un mejor desempeño en la gestión de tareas y proyectos.

**Datos del documento**

**Histórico de Revisiones**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Versión | Fecha | Descripción/cambio | autor |
| 1.0 | 02/10/2024 |  | Diego Toro |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

**Información del Proyecto**

|  |  |
| --- | --- |
| Organización | Duoc UC |
| Sección | 002D |
| Proyecto (Nombre) | Listify |
| Fecha de Inicio | 01/08/2024 |
| Fecha de Término | 27/11/2024 |
| Patrocinador principal | Francisco Diaz |
| Docente | Francisco Diaz |

**Integrantes**

| Sección | Nombre | Correo |
| --- | --- | --- |
| **002D** | **Matias Flores** | **m.flores2@duocuc.cl** |
| **002D** | **Diego Toro** | **di.toro@duocuc.cl** |
|  |  |  |
|  |  |  |

**Información del Proyecto**

**Propósito del plan de proyecto**

El propósito del proyecto Listify es desarrollar una plataforma web que permita a equipos de trabajo y usuarios individuales organizar, gestionar y hacer seguimiento a sus tareas y proyectos de manera eficiente. Esta plataforma busca mejorar la productividad mediante la implementación de herramientas que faciliten la planificación, el seguimiento del progreso, la colaboración entre equipos y la priorización de actividades.

Este proyecto surge de la identificación de la necesidad de una herramienta accesible y escalable para la gestión de tareas y proyectos. La falta de una herramienta centralizada genera desorganización, pérdida de tiempo en la priorización de actividades y dificultad en el seguimiento de avances, lo que afecta la eficiencia y la productividad.

La plataforma propuesta ofrece una solución a esta problemática, integrando funcionalidades clave como el uso de tableros Kanban, gráficos de Gantt, notificaciones personalizables, gestión de dependencias y sincronización con calendarios externos, facilitando su uso mediante una interfaz intuitiva y herramientas ágiles como Scrum y Kanban.

Además de abordar la necesidad de una herramienta que mejore la gestión de tareas y proyectos, este proyecto también busca enfrentar una problemática creciente en la actualidad: la procrastinación. En un mundo cada vez más conectado, el uso excesivo de redes sociales y aplicaciones de entretenimiento ha generado una distracción constante que dificulta el enfoque y la productividad. Muchas personas, tanto en el ámbito profesional como personal, se ven atrapadas en ciclos de procrastinación debido a la facilidad de acceso a contenido de bajo esfuerzo cognitivo. Esto afecta el rendimiento, el cumplimiento de plazos y la eficiencia general en la gestión de tareas.

Este proyecto se justifica aún más al considerar que el no ejercitar el cerebro en actividades de lógica o resolución de problemas contribuye a un menor rendimiento cognitivo. La falta de retos mentales, junto con el uso constante de redes sociales que no requieren un esfuerzo significativo, puede reducir la capacidad del cerebro para planificar, organizar y tomar decisiones. Al proporcionar una plataforma que promueva la organización y el uso del pensamiento lógico a través de la priorización de tareas, la planificación de proyectos y la resolución de dependencias entre actividades, esta herramienta servirá también como un medio para ayudar a ejercitar habilidades cognitivas.

**Visión del Proyecto Scrum**

**Alcance del proyecto**

*Desarrollo de la Aplicación Web*

* Funcionalidad completa para la gestión de tareas, subtareas y dependencias.
* Sistema de notificaciones y recordatorios.
* Integración con calendarios externos (Google Calendar, Outlook).
* Gestión de archivos adjuntos en cada tarea o proyecto.

*Sistema de Autenticación*

* Control de acceso y gestión de roles para usuarios y administradores.

*Implementación del Tablero de Progreso*

* Visualización mediante gráficos de Gantt y tableros Kanban.
* Indicadores de progreso y estado de las tareas.

*Despliegue Final de la Plataforma*

* Implementación en un servidor web accesible para usuarios externos.
* Configuración de dominio, hosting y mantenimiento del sistema.

**Metodología de desarrollo**

Para la realización del proyecto, se empleará la metodología Scrum, que permitirá un enfoque ágil y colaborativo en el desarrollo. A través de ciclos cortos de trabajo, el equipo podrá enfocarse en entregables específicos y alcanzables en periodos de 1 a 2 semanas. Esto facilitará la adaptación a cambios y permitirá mantener una retroalimentación constante con los interesados.

Cada sprint incluirá una planificación detallada de tareas priorizadas, una revisión del progreso mediante reuniones diarias y, al finalizar, una evaluación del incremento obtenido. Con esta estructura iterativa, el equipo puede ajustar y mejorar sus procesos en cada ciclo, promoviendo una evolución constante del proyecto. Además, al final de cada sprint se presentará un incremento funcional, lo que asegurará una entrega continua de valor, manteniendo al equipo enfocado y alineado con los objetivos del proyecto.

**Definición de Roles y responsabilidades**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Rol** | **Nombre de los integrantes** | **Responsabilidades** |
| Desarrollador FrontEnd | Diego Toro |  |
| Desarrollador BackEnd | Matias Flores |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

**Costos**

**Resumen de riesgos**

**1. Falta de experiencia del equipo en la tecnología utilizada**

* *Descripción*: La poca experiencia personal en el uso de tecnologías específicas para el desarrollo de aplicaciones web puede resultar en retrasos o errores en el proceso de desarrollo.
* *Mitigación*: Asesorarse con expertos, realizar capacitación en tecnologías clave y utilizar documentación oficial y tutoriales de calidad.

**2. Dificultades en la integración de herramientas externas**

* *Descripción*: Los problemas técnicos para integrar APIs de calendarios externos pueden generar funcionalidades incompletas o inestables.
* *Mitigación*: Planificar tiempo adicional para la integración de APIs y realizar pruebas con antelación para asegurar su correcta implementación.

**3. Errores en la estimación del tiempo de desarrollo**

* *Descripción*: La subestimación del tiempo necesario para completar las diferentes fases del proyecto podría llevar a un retraso en la entrega final.
* *Mitigación*: Desglosar cada funcionalidad en tareas más pequeñas, realizar estimaciones basadas en sprints y ajustar los tiempos de acuerdo con los avances.

**4. Problemas con la escalabilidad del sistema**

* *Descripción*: El diseño inicial podría no ser lo suficientemente escalable para soportar un mayor número de usuarios o tareas con el tiempo.
* *Mitigación*: Utilizar patrones de diseño escalables desde el inicio, como bases de datos optimizadas y arquitectura modular, y realizar pruebas de carga anticipadas.

**5. Riesgos de compatibilidad en navegadores y dispositivos**

* *Descripción*: La plataforma podría no comportarse de manera uniforme en diferentes navegadores o dispositivos, afectando la experiencia del usuario.
* *Mitigación*: Realizar pruebas de compatibilidad en navegadores y dispositivos desde las primeras fases del proyecto para corregir problemas de rendimiento.

**6. Problemas de rendimiento de la aplicación**

* *Descripción*: La aplicación podría tener tiempos de respuesta lentos o presentar cuellos de botella a medida que aumente la carga de usuarios o tareas.
* *Mitigación*: Implementar optimizaciones de código y pruebas de rendimiento periódicas para identificar áreas de mejora.

**Épicas para el proyecto**

| **ID** | **Épica** |
| --- | --- |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |

**Priorización de Épicas**

|  |
| --- |
|  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **ID** | **Épica** | **Priorización** |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

**Definición de Historias de Usuario**

|  |  |
| --- | --- |
| Demostración historias de usuario: | |
| Identificador (ID) de la Historia | Enunciado |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |

**Product Backlog del Proyecto**

**Estimación de puntos de historia.**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **ID** | **Historia de Usuario** | **Estimación(puntos)** |
|  |  |  |
|  |  |  |

**Técnica de estimación**

|  |
| --- |
|  |

**Sprint Planning**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **ID** | **Historia de Usuario** | **Sprint** |
| H04 | Navegación intuitiva y fácil. | 1 |
| H07 | Suscripción de noticias e información. | 1 |

**Definición y estimación de tareas**

El Equipo define que en primer Sprint desarrollará las tareas necesarias para implementar las historias de usuario:

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **ID Historia** | **Id Tarea** | **Tarea o Actividad** | **Estimación en Horas** |
| H04 | T1 | -Diseño de Interfaz | 8 Horas |
| T2 | Implementación del diseño en frontend | 16 Horas |
|  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |

**Gráfico de avance del sprint 1.**

**Pila del producto actualizada del primer Sprint.**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **ID** | **Historia de Usuario** | **Estimación** | **Prioridad** |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

**Retrospectiva del primer Sprint.**

|  |  |
| --- | --- |
| ¿Qué salió bien en la iteración? (aciertos) |  |
| ¿Qué no salió bien en la iteración? (errores) |  |
| ¿Qué mejoras vamos a implementar en la próxima iteración? (recomendaciones de mejora continua) |  |

**Gráfico de avance del sprint 2.**

**Pila del producto actualizada. (Pendientes)**

| **ID** | **Historia de Usuario** | **Estimación** | **Prioridad** |
| --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

**Retrospectiva del segundo Sprint.**

|  |  |
| --- | --- |
| ¿Qué salió bien en la iteración? (aciertos) |  |
| ¿Qué no salió bien en la iteración? (errores) |  |
| ¿Qué mejoras vamos a implementar en la próxima iteración? (recomendaciones de mejora continua) |  |

**Gráfico de avance del sprint 3.**

**Pila del producto actualizada. (Pendientes)**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **ID** | **Historia de Usuario** | **Estimación** | **Prioridad** |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

**Retrospectiva del tercer Sprint.**

|  |  |
| --- | --- |
| ¿Qué salió bien en la iteración? (aciertos) |  |
| ¿Qué no salió bien en la iteración? (errores) |  |
| ¿Qué mejoras vamos a implementar en la próxima iteración? (recomendaciones de mejora continua) |  |

**Gráfico de avance del sprint 4.**

**Pila del producto actualizada. (Pendientes)**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **ID** | **Historia de Usuario** | **Estimación** | **Prioridad** |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

**Retrospectiva del cuarto Sprint.**

|  |  |
| --- | --- |
| ¿Qué salió bien en la iteración? (aciertos) |  |
| ¿Qué no salió bien en la iteración? (errores) |  |
| ¿Qué mejoras vamos a implementar en la próxima iteración? (recomendaciones de mejora continua) |  |

**Retrospectiva del proyecto.**

Indique los principales problemas detectados en los sprints y la solución adoptada

|  |
| --- |
|  |

**Puntos de mejoras.**

Indique los puntos de mejora relacionados con el proceso de desarrollo del producto

|  |
| --- |
|  |

**Lecciones aprendidas.**

Indique las lecciones aprendidas y/o buenas/malas práctica que aporten como experiencia a otros proyectos.

|  |
| --- |
|  |

**Mockups**

Inserte las imágenes del producto de software desarrollado en los diferentes sprints

**Condiciones de aceptación para cierre del proyecto**

**Anexos**