

Travel Diary

ANEXO I

Planificación temporal



**VNiVERSiDAD
D SALAMANCA**

Trabajo de fin de Grado
Grado en Ingeniería Informática

Tutor
Iván Álvarez Navia

Alumno
Jorge García Prieto

Año de presentación
Septiembre de 2023

Tabla de contenido

Introducción	1
Metodologías ágiles	2
Scrum	3
¿Qué es Scrum?	3
Teoría de Scrum.....	3
Transparencia	3
Inspección.....	3
Adaptación	3
Equipo Scrum	4
Dueño de Producto (<i>Product Owner</i>).....	4
Equipo de Desarrollo (<i>Development Team</i>)	4
Scrum Master	5
Eventos Scrum.....	5
Sprint	5
Planificación del Sprint (<i>Sprint Planning</i>)	6
Objetivo del Sprint (<i>Sprint Goal</i>)	6
Scrum Diario (<i>Daily Scrum</i>).....	6
Revisión del Sprint (<i>Sprint Review</i>).....	7
Retrospectiva del Sprint (<i>Sprint Retrospective</i>)	7
Artefactos Scrum	7
Lista de Producto (<i>Product Backlog</i>)	8
Lista de Pendientes del Sprint (<i>Sprint Backlog</i>)	8
Incremento	8
Definición de “Terminado” (<i>Definition of “Done” – DOD</i>)	8
Desarrollo del proyecto.....	9
Estructura proyecto	9
Epic	10
Historias de Usuario.....	11
HU-001 Interfaz Gráfica.....	11
HU-002 Gestión de usuarios.....	12
HU-003 Viajes	12
HU-004 Actividades	13
HU-005 Almacenamiento de datos	13
HU-006 Galería	14
HU-007 Notificaciones.....	14
HU-008 Momentos destacados.....	15
Sprints.....	16
Primer Sprint (SP-01)	16
Sprint Planning	16
Tareas	16
Semana 1	19
Semana 2	20
Semana 3	20

Semana 4	20
Sprint Review.....	21
Sprint Retrospective	21
Segundo Sprint (SP-02)	22
Sprint Planning	22
Tareas	22
Semana 1	26
Semana 2	26
Semana 3	27
Semana 4	27
Sprint Review.....	28
Sprint Retrospective	28
Tercer Sprint (SP-03)	29
Sprint Planning	29
Tareas	29
Semana 1	33
Semana 2	33
Semana 3	34
Semana 4	35
Sprint Review.....	35
Sprint Retrospective	35
Cuarto Sprint (SP-04)	36
Sprint Planning	36
Tareas	36
Semana 1	41
Semana 2	42
Semana 3	44
Semana 4	45
Sprint Review.....	46
Sprint Retrospective	46
Quinto Sprint (SP-05)	47
Sprint Planning	47
Tareas	47
Semana 1	49
Semana 2	50
Semana 3	51
Semana 4	52
Sprint Review.....	52
Definición de “Terminado” (DOD)	53

Tabla de ilustraciones

Ilustración 1: Metodología Scrum 1

Ilustración 2: Metodologías ágiles..... 2

Ilustración 3: Equipo Scrum 4

Ilustración 4: Eventos Scrum..... 5

Ilustración 5: Artefactos Scum 7

Ilustración 6: Wrike 9

Ilustración 7: Estructura proyecto Wrike..... 9

Tabla de tablas

Tabla 1: Epic.....	10
Tabla 2: HU-001 Interfaz Gráfica	11
Tabla 3: HU-002 Gestión de Usuarios	12
Tabla 4: HU-003 Viajes.....	12
Tabla 5: HU-004 Actividades.....	13
Tabla 6: HU-005 Almacenamiento de datos	13
Tabla 7: HU-006 Galería	14
Tabla 8: HU-007 Notificaciones.....	14
Tabla 9: HU-008 Momentos destacados	15
Tabla 10: T-001 Curso Ionic + React	16
Tabla 11: T-002 Inicialización de Proyecto	17
Tabla 12: T-003 Configuración de Capacitor.....	17
Tabla 13: T-004 Búsqueda e instalación de librerías	18
Tabla 14: T-005 Configuración de Firebase.....	18
Tabla 15: T-006 Diseño Básico de interfaz de usuario	19
Tabla 16: Sprint 1. Semana 1.....	19
Tabla 17: Sprint 1. Semana 2.....	20
Tabla 18: Sprint 1. Semana 3.....	20
Tabla 19: Sprint 1. Semana 4.....	20
Tabla 20: T-007 Diagrama de clases	22
Tabla 21: T-008 Diagrama de casos de uso.....	23
Tabla 22: T-009 Diagrama Entidad - Relación	23
Tabla 23: T-010 Registro de Usuario	24
Tabla 24: T-011 Inicio de sesión de Usuario.....	24
Tabla 25: T-012 Cambio de contraseña de Usuario	25
Tabla 26: T-013 Eliminar Usuario.....	25
Tabla 27: Sprint 2. Semana 1.....	26
Tabla 28: Sprint 2. Semana 2.....	26
Tabla 29: Sprint 2. Semana 3.....	27
Tabla 30: Sprint 2. Semana 4.....	27
Tabla 31: T-014 Interfaz de creación de viajes	29
Tabla 32: T-015 Calendario de Viaje	30
Tabla 33: T-016 Separación de Viajes	30
Tabla 34: T-017 Edición de Viaje	31
Tabla 35: T-018 Edición automática Calendario de Viaje	31
Tabla 36: T-019 Configuración de antelación en notificaciones.....	32
Tabla 37: T-020 Interfaz de Actividad	32
Tabla 38: Sprint 3. Semana 1.....	33
Tabla 39: Sprint 3. Semana 2	34
Tabla 40: Sprint 3. Semana 3.....	34
Tabla 41: Sprint 3. Semana 4.....	35
Tabla 42: T-021 Completar interfaz Viaje	36
Tabla 43: T-022 Interfaz del Calendario	37
Tabla 44: T-023 Interfaz crear Actividad	37
Tabla 45: T-024 Edición Actividad	38
Tabla 46: T-025 Subir PDF a actividades	38
Tabla 47: T-026 Creación de Galería	39
Tabla 48: T-027 Navegación en la Galería.....	39

Tabla 49: T-028 Creación de Notificaciones.....	40
Tabla 50: T-029 Crear Momentos Destacados	40
Tabla 51: Sprint 4. Semana 1.....	41
Tabla 52: T-030 Geolocalización en Actividad.....	42
Tabla 53: Sprint 4. Semana 2.....	43
Tabla 54: Sprint 4. Semana 3.....	44
Tabla 55: T-031 Grabar mensaje de voz en Momentos Destacados	45
Tabla 56: Sprint 4. Semana 4.....	46
Tabla 57: T-032 Pruebas.....	47
Tabla 58: T-033 Corrección de errores.....	48
Tabla 59: T-034 Documentación	48
Tabla 60: Sprint 5. Semana 1.....	49
Tabla 61: Sprint 5. Semana 2.....	50
Tabla 62: Sprint 5. Semana 3.....	51
Tabla 63: Sprint 5. Semana 4.....	52
Tabla 64: Definición de "Terminado"	53

Introducción

En este Anexo I se va a hablar de la planificación temporal utilizada para el desarrollo del proyecto.

En este caso, se ha decidido utilizar metodología ágil Scrum (ver Ilustración 1), por lo que, antes de nada, se va a realizar una breve introducción y explicación a la metodología utilizada.

El proyecto se ha dividido en varias iteraciones, estas iteraciones se producirán a lo largo del periodo de un mes (4 semanas) y al final de estas, el objetivo es tener un prototipo funcional que muestre el trabajo realizado a lo largo de las 4 semanas

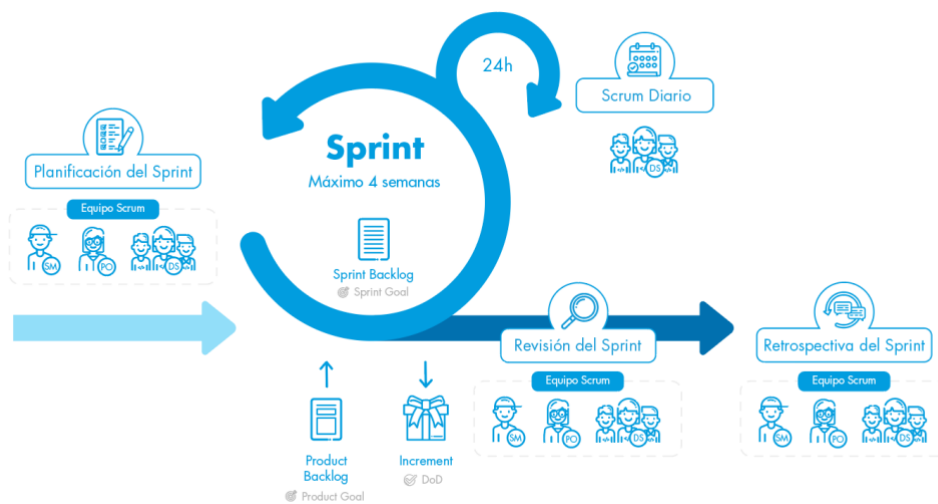


Ilustración 1: Metodología Scrum

Metodologías ágiles

Metodología ágil es aquella que permite adaptar la forma de trabajo a cada proyecto, consiguiendo así flexibilidad e inmediatez en la respuesta para adaptar el proyecto a las circunstancias específicas de cada entorno (ver Ilustración 2).

Algunas de las diferentes ventajas que brinda la gestión ágil de proyectos son:

- **Mayor satisfacción del cliente:** el cliente está más satisfecho al verse involucrado en el proceso.
- **Mejora de la calidad del producto**
- **Mayor motivación de los trabajadores:** en los equipos de trabajo auto gestionados se facilita el desarrollo de la capacidad creativa y de innovación.
- **Trabajo colaborativo**
- **Uso de métricas relevantes:** estimación de coste, rendimiento, tiempo, etc.
- **Mayor control y capacidad de predicción**
- **Reducción de costes:** los errores se identifican a lo largo del desarrollo permitiendo así que la posibilidad de fracaso absoluto se reduzca drásticamente.



Ilustración 2: Metodologías ágiles

Scrum

¿Qué es Scrum?

Scrum, según la propia guía Scrum es un marco de trabajo por el cual las personas pueden abordar problemas complejos adaptativos, a la vez que entregar productos del máximo valor posible productiva y creativamente.

Scrum es:

- Liviano
- Fácil de entender
- Difícil de llegar a dominar

No es un proceso o una técnica para construir productos sino un marco de trabajo dentro del cual se pueden aplicar varios procesos y técnicas.

Teoría de Scrum

Scrum está basado en la teoría de control de procesos empírica o empirismo. Asegura que el conocimiento procede de la experiencia y de tomar decisiones a raíz de lo que se conoce. Emplea un enfoque iterativo e incremental para optimizar la predictibilidad y el control del riesgo.

Está basado en tres pilares fundamentales.

Transparencia

Todos los aspectos significativos deben ser visibles para los responsables del resultado. Es decir, se requiere que dichos aspectos sean definidos por un estándar común para que los observadores tengan un entendimiento común.

Inspección

Los usuarios de Scrum han de inspeccionar los artefactos Scrum y el progreso para detectar variaciones indeseadas. No deben realizarse inspecciones tan frecuentemente como para que interfiera en el trabajo.

Adaptación

Si se detecta que algún aspecto se desvía de límites aceptables, el proceso deberá ajustarse. Este ajuste tendrá que realizarse cuanto antes para minimizar posibles desviaciones mayores.

Equipo Scrum

El Equipo Scrum o ‘*Scrum Team*’ es auto organizado y multifuncional, eligen la forma de realizar el trabajo y no son dirigidos por personas ajenas al equipo (ver Ilustración 3). Tiene todas las competencias necesarias para llevar a cabo su trabajo y está diseñado con el objetivo de optimizar la flexibilidad, la creatividad y la productividad.



Ilustración 3: Equipo Scrum

Dueño de Producto (*Product Owner*)

El Dueño de Producto es el responsable de maximizar el valor del producto. Es la única persona responsable de gestionar la Lista del Producto. Dicha gestión incluye:

- Expresar claramente los elementos de la Lista del Producto
- Ordenar los elementos para alcanzar los objetivos
- Optimizar el valor del trabajo
- Asegurar que es visible, transparente y clara
- Asegurar que el Equipo de Desarrollo entiende los elementos

Toda la organización debe respetar sus decisiones que se reflejan en el contenido y la priorización de la Lista de Trabajo.

Equipo de Desarrollo (*Development Team*)

El Equipo de Desarrollo está formado por los profesionales que realizan el trabajo de entregar un Incremento de producto que cumpla con la definición de “Terminado”.

- **Auto organizado:** nadie indica cómo convertir elementos de la Lista del Producto en Incrementos.
- **Multifuncionales:** cuentan con todas las habilidades para crear un Incremento.
- **No reconoce títulos:** dentro del equipo, todos son Desarrolladores.
- **No reconoce sub-equipos**
- **Pueden tener habilidades especializadas**

El tamaño óptimo del Equipo de Desarrollo es suficientemente pequeño para permanecer ágil y lo suficientemente grande como para completar una cantidad de trabajo significativa, generalmente suele ser de 3 a 9 personas.

Scrum Master

Es el responsable de asegurar que Scrum se entienda y se adopte. También es el encargado de dar servicio al Dueño del Producto. Sus funciones son las siguientes:

- Encontrar técnicas para gestionar la Lista de Producto.
- Ayudar al Equipo de Desarrollo a entender la necesidad de contar con elementos de la Lista de Producto claros y concisos
- Entender la planificación
- Asegurarse de que el Dueño del Producto sepa cómo ordenar la Lista de Producto
- Entender y practicar la agilidad
- Facilitar los eventos Scrum según se necesite
- Guía del Equipo de Desarrollo
- Motivar cambios que incrementen la productividad

Eventos Scrum

Existen eventos predefinidos con el objetivo de crear regularidad y minimizar la necesidad de reuniones no definidas en Scrum (ver Ilustración 4). Una vez comienza un Sprint tendrá una duración máxima definida y no podrá modificarse.

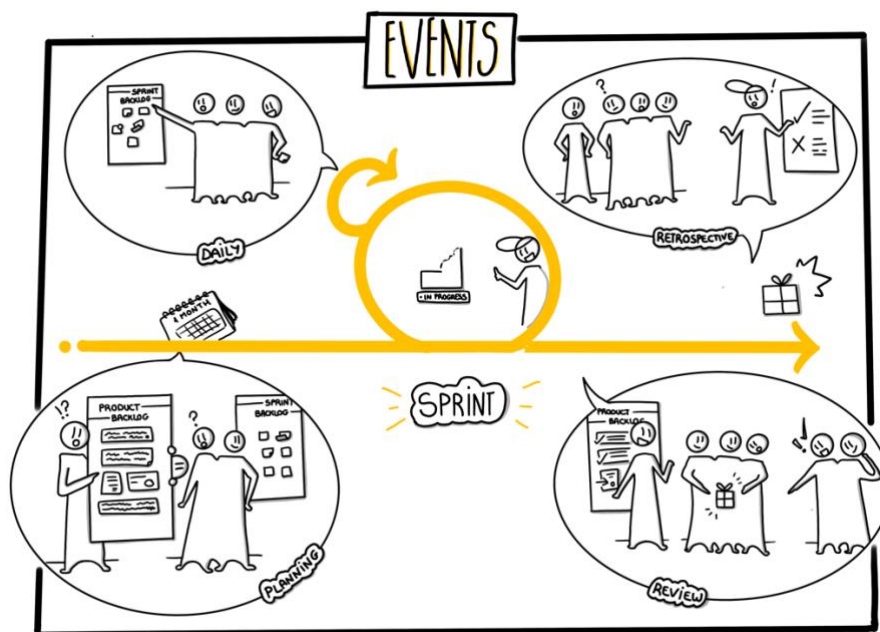


Ilustración 4: Eventos Scrum

Sprint

Es un bloque de tiempo aproximadamente de un mes o menos en el que se crea un Incremento de producto “Terminado”. Cada Sprint comienza inmediatamente después de la finalización del anterior.

Contienen y consisten en la Planificación del Sprint, los Scrums Diarios, el trabajo de desarrollo, la Revisión del Sprint y la Retrospectiva del Sprint.

Durante el Sprint:

- No se realizan cambios que puedan afectar al Objetivo del Sprint.
- Los objetivos de calidad no disminuyen.
- El alcance puede clarificarse y renegociarse entre el Dueño del Producto y el Equipo de Desarrollo a medida se va aprendiendo.

Los Sprints habilitan la predictibilidad al asegurar la inspección y adaptación del progreso al menos en cada mes del calendario de desarrollo, limitando también el riesgo.

Planificación del Sprint (*Sprint Planning*)

La Planificación del Sprint tiene un máximo de duración de ocho horas. El Scrum Master enseña al Equipo Scrum a mantenerse dentro del bloque de tiempo.

Este evento responde a las preguntas:

- ¿Qué puede entregarse en el Incremento resultante del Sprint que comienza?
- ¿Cómo se conseguirá el trabajo necesario para la entrega del Incremento?

Al finalizar la Planificación del Sprint, el Equipo de Desarrollo tiene que ser capaz de explicar al Dueño de Producto y al Scrum Máster cómo va a trabajar para lograr el Objetivo del Sprint y crear el Incremento esperado.

Objetivo del Sprint (*Sprint Goal*)

El Objetivo del Sprint es una meta establecida que puede lograrse mediante la implementación de la Lista de Producto.

A medida que el Equipo de Desarrollo trabaja, mantiene el Objetivo del Sprint en mente con el fin de satisfacerlo. Si el trabajo acaba siendo diferente, ellos colaboran con el Dueño de Producto para negociar el alcance de la Lista de Pendientes del Sprint.

Scrum Diario (*Daily Scrum*)

El Scrum Diario es una reunión de quince minutos para que el Equipo de Desarrollo sincronice sus actividades y cree un plan para las siguientes veinticuatro horas.

En estas reuniones, cada miembro explica:

- ¿Qué hice ayer que ayudara al Equipo de desarrollo a lograr el Objetivo del Sprint?
- ¿Qué haré hoy para ayudar al Equipo de Desarrollo a lograr el Objetivo del Sprint?
- ¿Hay algún impedimento que no permita al Equipo de Desarrollo alcanzar el Objetivo del Sprint?

Los Scrum Diarios mejoran la comunicación, eliminan la necesidad de realizar otras reuniones, identificar impedimentos que haya que eliminar posteriormente, resaltan y promueven la toma de decisiones rápida y mejoran el nivel de conocimiento del Equipo de Desarrollo.

Revisión del Sprint (*Sprint Review*)

Al final del Sprint se lleva a cabo una revisión para inspeccionar el Incremento y adaptar la Lista de Producto si se diera el caso.

- Está restringida a cuatro horas.
- Los asistentes son el Equipo Scrum y los interesados clave invitados por el Dueño de Producto.
- Se explican qué elementos de la Lista de Producto se han “Terminado” y cuáles no.
- El Equipo de Desarrollo habla acerca de qué estuvo bien durante el Sprint, qué problemas surgieron y cómo se resolvieron.
- El Equipo de Desarrollo hace una demostración del trabajo “Terminado” y responde preguntas.
- El Dueño de Producto habla sobre la Lista de Producto.
- El grupo completo trata sobre qué hacer a continuación como puntos de entrada para Reuniones de Planificación de Sprints siguientes.
- Revisión tanto de cómo el mercado o uso potencial podría haber cambiado y de la línea de tiempo, presupuesto, etc.

Retrospectiva del Sprint (*Sprint Retrospective*)

La Retrospectiva del Sprint es una oportunidad para que el Equipo Scrum se inspeccione a sí mismo y elabore un plan de mejoras de cara al siguiente Sprint.

Tiene una duración máxima de tres horas y se trata lo siguiente:

- Análisis del último Sprint (personas, relaciones, procesos y herramientas).
- Identificar y ordenar los elementos más importantes que salieron bien y posibles mejoras a futuro.
- Crear un plan para implementar las mejoras a la forma que el Equipo Scrum desarrolla su trabajo.

Artefactos Scrum

Los artefactos Scrum representan trabajo o valor de una manera útil para proporcionar transparencia y oportunidades para la inspección y la adaptación del proyecto (ver Ilustración 5).



Ilustración 5: Artefactos Scrum

Lista de Producto (*Product Backlog*)

La Lista de Producto es una lista ordenada de todo lo que podría ser necesario en el producto y es la única fuente de requisitos para cualquier cambio a realizarse en el producto.

Algunas de sus características más importantes son:

- Nunca está completa, es decir, evoluciona.
- Enumera todas las características, funcionalidades, requisitos, mejoras y correcciones que constituyen cambios a realizarse sobre el producto para futuras entregas.
- Los elementos de orden más alto son generalmente más claros y detallados que los de menor orden.

Lista de Pendientes del Sprint (*Sprint Backlog*)

La Lista de Pendientes del Sprint es el conjunto de elementos de la Lista de Producto seleccionados para el Sprint más un plan para entregar el Incremento del producto y conseguir el Objetivo del Sprint.

Hace visible todo el trabajo que el Equipo de Desarrollo identifica como necesario para alcanzar el Objetivo del Sprint.

A medida que el Sprint avanza, el Equipo de Desarrollo va modificando la Lista de Pendientes del Sprint actualizando la estimación de trabajo restante.

Incremento

El Incremento es la suma de todos los elementos de la Lista de Producto completados durante un Sprint. Debe cumplir con la Definición de “Terminado” del Equipo Scrum y debe estar en condiciones de utilizarse sin importar si el Dueño de Producto decide o no liberarlo.

Definición de “Terminado” (*Definition of “Done” – DOD*)

Todo el mundo debe entender lo que significa “Terminado”, pudiendo esto variar significativamente para cada Equipo Scrum. Los miembros del Equipo deben tener un entendimiento compartido de lo que significa que el trabajo esté completado para asegurar la transparencia.

Se utiliza para evaluar cuándo se ha completado el trabajo sobre el Incremento del producto.

A medida que los Equipos Scrum maduran, se espera que su definición de “Terminado” se amplíe para incluir criterios más rigurosos y una mayor calidad.

Desarrollo del proyecto

Para la planificación de este proyecto se ha seguido el marco de trabajo de Scrum con alguna variación. Para ello se ha utilizado la herramienta web Wrike, este es un software para gestionar proyectos de una dimensión que permite acceder a todos los datos e información de forma independiente a donde estemos situados.



Ilustración 6: Wrike

Puesto que no se ha podido comenzar a trabajar desde muy temprano, el tiempo disponible va a ser de cinco meses (abril-agosto), por lo tanto, cinco sprints ya que se ha definido la duración de cada uno de ellos a un mes del calendario.

El Equipo Scrum en este caso estará formado por:

- **Dueño de Producto:** este rol será desempeñado por el tutor, quien se encargará de la verificación de los Incrementos así como del Producto Final.
- **Scrum Master y Equipo de Desarrollo:** ambos roles desempeñados por el estudiante, quien se encargará de desarrollar el proyecto completo.

Estructura proyecto

Para estructurar el proyecto y potenciar tanto la comunicación con el Dueño de Producto como para llevar de la forma más adecuada la Lista de Producto y la Lista de Pendientes del Sprint se ha creado un proyecto en Wrike.

Este proyecto estará dividido en carpetas y subcarpetas para que sea comprensible y útil siendo una herramienta útil y no un obstáculo en el desarrollo y documentación del proyecto (ver Ilustración 7).

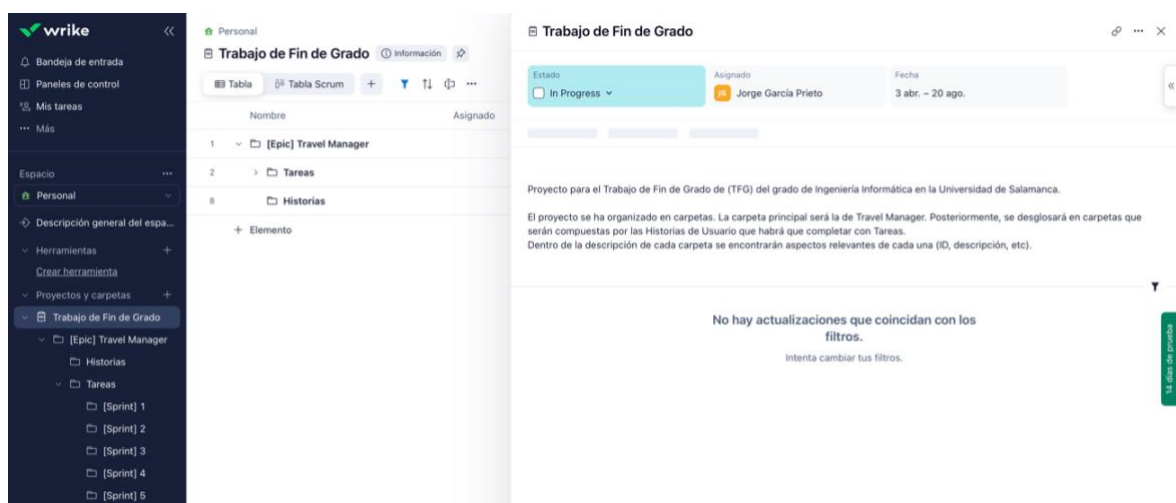


Ilustración 7: Estructura proyecto Wrike

Epic

Una Epic en la metodología ágil es el cuerpo del trabajo que puede ser descompuesta en distintas tareas llamadas Historias de Usuario que se basan en lo que el usuario necesita o pide.

[Epic] Travel Manager <<	
Producto Travel Manager	
Casos de uso Como usuario Quiero un diario de viaje	
Descripción La Epic definida es la general del proyecto, se tendrá que desglosar en Historias más pequeñas y concretas para poder asociarse a Tareas y poder realizar el desarrollo del producto.	ba

Tabla 1: Epic

Historias de Usuario

Una vez definida la Epic de nuestro proyecto, tenemos que descomponerla en partes más pequeñas y manejables llamadas Historias de Usuario para formar así el Product Backlog, quedando este definido de la siguiente manera.

HU-001 Interfaz Gráfica

[Historia] Interfaz Gráfica
ID HU-001
Caso de Uso Como usuario Necesito tener una navegación sencilla Para que no necesite ayuda a la hora de utilizar la aplicación
Descripción El usuario final debe disponer de una disposición de los elementos en su pantalla organizada y fácil de entender. Las diferentes pantallas de las que esté compuesta la aplicación deben conectadas fácilmente.
Criterios de aceptación Dado que soy usuario Cuando yo necesite realizar cualquier acción Entonces debo saber como realizarla y hacia donde dirigirme

Tabla 2: HU-001 Interfaz Gráfica

HU-002 Gestión de usuarios

📁 [Historia] Gestión de Usuarios

📁 Añadir archivos ⌄ Añadir aprobación

ID
HU-002

Caso de Uso
Como usuario
Necesito autenticarme y cerrar sesión en la aplicación
Para que solo yo pueda acceder a mis datos

Descripción
El usuario final debe disponer de un mecanismo para registrarse, iniciar sesión, restablecer contraseña, cerrar sesión y borrar su cuenta.

Criterios de aceptación
Dado que soy usuario
Cuando yo quiera realizar alguna acción en mi cuenta
Entonces debo poder realizarla de forma satisfactoria

Tabla 3: HU-002 Gestión de Usuarios

HU-003 Viajes

📁 [Historia] Viajes

📁 📁 📁

ID
HU-003

Caso de Uso
Como usuario
Necesito poder crear un nuevo viaje
Para que pueda tener un diario de ese viaje en concreto

Descripción
El usuario final debe poder crear nuevos viajes, en las fechas que desee, con el fin de apuntar todo lo realizado en el mismo.

Criterios de aceptación
Dado que soy usuario
Cuando yo necesite añadir un viaje
Entonces debo saber como crearlo y como acceder a su información.

Tabla 4: HU-003 Viajes

HU-004 Actividades

[Historia] Actividades

 Añadir archivos  Añadir aprobación

ID

HU-004

Caso de Uso

Como usuario

Necesito crear actividades

Para que pueda crear un diario organizado en mi día a día dentro del viaje

Descripción

El usuario final debe poder crear, editar o eliminar actividades, añadiendo los datos más relevantes de la misma.

Criterios de aceptación

Dado que soy usuario

Cuando yo vaya a realizar una actividad

Entonces debo saber que pasos realizar para crear, editar o eliminar una actividad

Tabla 5: HU-004 Actividades

HU-005 Almacenamiento de datos

[Historia] Almacenamiento de datos

ID

HU-005

Caso de Uso

Como usuario

Necesito almacenar la información creada en la aplicación

Para que no tenga que volver a introducir todo de nuevo al abrir la aplicación

Descripción

El usuario final debe tener información asociada a su cuenta, para que una vez el usuario inicie sesión, pueda acceder a los viajes y actividades ya creados, o crear nuevos datos.

Criterios de aceptación

Dado que soy usuario

Cuando yo acceda a la aplicación

Entonces debo tener los datos que ya creé previamente

Tabla 6: HU-005 Almacenamiento de datos

HU-006 Galería

[Historia] Galería
ID HU-006 Caso de Uso Como usuario Necesito guardar las fotos de mi viaje Para que tener el recuerdo fotográfico del viaje Descripción El usuario final debe disponer de una galería de imágenes de cada uno de los viajes realizados. Criterios de aceptación Dado que soy usuario Cuando yo quiera ver las fotos del viaje Entonces debo saber donde acceder para ver las fotos

Tabla 7: HU-006 Galería

HU-007 Notificaciones

[Historia] Notificaciones Añadir archivos Añadir aprobación
ID HU-007 Caso de Uso Como usuario Necesito recibir notificaciones que me avisen que las actividades están a punto de comenzar Para que no llegue tarde a la actividad Descripción El usuario final debe recibir una notificación con la antelación elegida, que le informe del tiempo que falta para el comienzo de la misma. En caso de que el usuario adjuntase un documento a dicha actividad, pulsar sobre la notificación deberá abrir el documento adjunto Criterios de aceptación Dado que soy usuario Cuando yo vaya a iniciar una actividad Entonces debo ser notificado con anterioridad

Tabla 8: HU-007 Notificaciones

HU-008 Momentos destacados

[Historia] Momentos destacados

 Añadir archivos  Añadir aprobación

ID

HU-008

Caso de Uso

Como usuario

Necesito tener un resumen de los mejores momentos del viaje

Para que no me olvide de estos momentos

Descripción

El usuario final debe poder crear un apartado donde se recopilarán los mejores momentos del viaje. En este caso se permitirá al usuario añadir imágenes, texto y notas de voz que acompañen al momento destacado.

Criterios de aceptación

Dado que soy usuario

Cuando yo quiera recordar buenos tiempos

Entonces debo tener la opción de acceder a ellos

Tabla 9: HU-008 Momentos destacados

Estas Historias de Usuario tendrán a su vez Tareas relacionadas que, a través de la compleción de estas, se completarán. También hay que indicar que no son inmutables, es decir, pueden surgir nuevas Historias de Usuario a lo largo del desarrollo del Proyecto o incluso pueden ser modificadas o eliminadas según las necesidades que vayan surgiendo.

Sprints

Primer Sprint (SP-01)

Sprint Planning

En el primer Sprint se comenzará a trabajar sobre los primeros aspectos de la aplicación, antes de nada, el estudiante deberá aprender el lenguaje Javascript + Ionic + React, por lo que hará un curso en la plataforma Udemy, y posteriormente comenzará con la creación del proyecto, configuración de la base de datos, diseño de la interfaz, etc. Por tanto, se comienza a trabajar sobre la mayoría de Historias de Usuario sin ahondar en exceso en ninguna de ellas, se empieza la casa por la estructura y se trata de hacer un buen trabajo en este apartado para que no ocurran errores que puedan frenar el avance del proyecto en el futuro.

Tareas

T-001 Curso Ionic + React

[Tarea] Curso Ionic + React

Estado

✓ Completed ▾

Asignado

JG Jorge García Pri...

Fecha

3 – 14 abr. (10d)

📁 Añadir subelemento

📁 Añadir archivos

2 más ▾

▶ 0:00 ▾

ID

T-001

Historia de Usuario

*

Caso de Uso

Como desarrollador

Necesito aprender Ionic + React

Para que pueda llevar a cabo el desarrollo del proyecto

Descripción

Completar un curso en la plataforma Udemy que permita aprender a crear aplicaciones Android con Ionic + React apoyándose en Capacitor en lenguaje Javascript

Tabla 10: T-001 Curso Ionic + React

T-002 Inicialización de Proyecto

📄 [Tarea] Inicialización de Proyecto

Estado	Asignado	Fecha
✓ Completed ▾	JG Jorge Gar...	17 – 21 abr. (5d)

🔖 Añadir subelemento 3 más ▾ | ▶ 0:00 ▾

ID

T-002

Historia de Usuario

HU-001, HU-002, HU-005

Caso de Uso

Como desarrollador

Necesito crear un proyecto en Visual Studio Code

Para que pueda desarrollar la aplicación

Descripción

Crear un proyecto en Visual Studio Code donde se desarrollará la aplicación

Tabla 11: T-002 Inicialización de Proyecto

T-003 Configuración de Capacitor

📄 [Tarea] Configuración Capacitor

Estado	Asignado	Fecha
✓ Completed ▾	JG Jorge Gar...	17 – 21 abr. (5d)

🔖 Añadir subelemento 3 más ▾ | ▶ 0:00 ▾

ID

T-003

Historia de Usuario

HU-002, HU-006, HU-007

Caso de Uso

Como desarrollador

Necesito configurar Capacitor

Para que el proyecto realizado en Ionic + React se transforme en un proyecto de Android Studio

Descripción

Configurar Capacitor permitirá no solo hacer uso de sus componentes, si no que va a permitir convertir el proyecto creado en Visual Studio Code en un proyecto de Android Studio para su posterior despliegue

Tabla 12: T-003 Configuración de Capacitor

T-004 Búsqueda e instalación de librerías

[Tarea] Búsqueda e instalación de librerías			
Estado ✓ Completed ▾ Asignado JG Jorge Gar... Fecha 17 – 28 abr. (10d)			
Añadir subelemento 3 más ▾ ▶ 0:00 ▾			
ID			
T-004			
Historia de Usuario			
HU-002, HU-005, HU-006, HU-007, HU-008			
Caso de Uso			
Como desarrollador			
Necesito instalar librerías que aporten la funcionalidad deseada			
Para que el desarrollo del proyecto sea más sencillo			
Descripción			
Buscar las librerías que aporten la funcionalidad necesaria para la aplicación en foros, sitios web oficiales de los frameworks utilizados, etc			

Tabla 13: T-004 Búsqueda e instalación de librerías

T-005 Configuración de Firebase

[Tarea] Configuración de Firebase			
Estado ✓ Completed ▾ Asignado JG Jorge Gar... Fecha 17 – 21 abr. (5d)			
Añadir subelemento 3 más ▾ ▶ 0:00 ▾			
ID			
T-005			
Historia de Usuario			
HU-002, HU-003, HU-004, HU-005, HU-006, HU-008			
Caso de Uso			
Como desarrollador			
Necesito configurar Firebase			
Para que los datos de la aplicación se almacenen en la nube			
Descripción			
Configurar la base de datos que se utilizará en la aplicación para que todo se almacene correctamente en la nube			

Tabla 14: T-005 Configuración de Firebase

T-006 Diseño básico de interfaz de usuario

[Tarea] Diseño básico de interfaz de usuario

Estado
✓ Completed

Asignado
JG Jorge Gar...

Fecha
24 – 28 abr. (5d)

Añadir subelemento 3 más

▶ 0:00

ID

T-006

Historia de Usuario

HU-001, HU-002, HU-003, HU-004, HU-006, HU-008

Caso de Uso

Como desarrollador

Necesito diseñar la estructura principal de la interfaz gráfica de usuario

Para que todos los componentes y funcionalidades de la aplicación estén definidos sobre las mismas bases

Descripción

Realizar un diseño base, que permitirá añadir componentes y funcionalidades sobre una estructura ya definida y establecida

Tabla 15: T-006 Diseño Básico de interfaz de usuario

Semana 1

La primera semana se ha empleado básicamente en la compleción del curso para aprender a programar en Ionic + React y en la preparación de la documentación del proyecto, es decir, toma de contacto con el entorno de Wrike, creación del proyecto en la herramienta, documentación de la Epic y de las Historias de Usuario y planteamiento de las Tareas para el primer Sprint.

Tarea (ID)	Historia (ID)	Estado
T-001	*	En proceso
T-002	HU-001, HU-002, HU-005	En espera
T-003	HU-002, HU-006, HU-007	En espera
T-004	HU-002, HU-005, HU-006, HU-007, HU-008	En espera
T-005	HU-002, HU-003, HU-004, HU-005, HU-006, HU-008	En espera
T-006	HU-001, HU-002, HU-003, HU-004, HU-006, HU-008	En espera

Tabla 16: Sprint 1. Semana 1

Semana 2

Durante la segunda semana se ha continuado realizando el curso, de tal forma que se da por finalizado, lo que ha permitido al estudiante aprender lo necesario, que permitirá en futuras semanas del sprint, comenzar con las tareas de creación y configuración del proyecto.

Tarea (ID)	Historia (ID)	Estado
T-001	*	Completada
T-002	HU-001, HU-002, HU-005	En espera
T-003	HU-002, HU-006, HU-007	En espera
T-004	HU-002, HU-005, HU-006, HU-007, HU-008	En espera
T-005	HU-002, HU-003, HU-004, HU-005, HU-006, HU-008	En espera
T-006	HU-001, HU-002, HU-003, HU-004, HU-006, HU-008	En espera

Tabla 17: Sprint 1. Semana 2

Semana 3

Durante la tercera semana se ha comenzado (y finalizado) la configuración del proyecto, la configuración de Firebase y la configuración de Capacitor, también se comenzó a buscar las librerías más convenientes para el desarrollo de la aplicación, pero no se pudo dar por terminada la tarea debido a que la comunidad ofrece para la misma funcionalidad una gran variedad de librerías.

Tarea (ID)	Historia (ID)	Estado
T-001	*	Completada
T-002	HU-001, HU-002, HU-005	Completada
T-003	HU-002, HU-006, HU-007	Completada
T-004	HU-002, HU-005, HU-006, HU-007, HU-008	En proceso
T-005	HU-002, HU-003, HU-004, HU-005, HU-006, HU-008	Completada
T-006	HU-001, HU-002, HU-003, HU-004, HU-006, HU-008	En espera

Tabla 18: Sprint 1. Semana 3

Semana 4

La última semana del sprint se ha empleado para terminar de buscar e instalar las librerías más convenientes para el desarrollo de la aplicación y se ha realizado un diseño base, sobre el que todas las pantallas de la aplicación estarán basadas.

Tarea (ID)	Historia (ID)	Estado
T-001	*	Completada
T-002	HU-001, HU-002, HU-005	Completada
T-003	HU-002, HU-006, HU-007	Completada
T-004	HU-002, HU-005, HU-006, HU-007, HU-008	Completada
T-005	HU-002, HU-003, HU-004, HU-005, HU-006, HU-008	Completada
T-006	HU-001, HU-002, HU-003, HU-004, HU-006, HU-008	Completada

Tabla 19: Sprint 1. Semana 4

Sprint Review

Se han llevado todas las tareas de una forma normal. No se han producido retrasos y todo funciona correctamente. Se ha tratado de formar una estructura correcta en el proyecto para optimizar principalmente el control del desarrollo y saber qué hay que hacer en cada fase y en cada momento.

Sprint Retrospective

Algunas posibles mejoras son las horas de trabajo. Se le ha dedicado una no muy alta cantidad de tiempo al trabajo. Hay que mejorar eso para que el producto final esté antes y tenga mejor calidad.

Segundo Sprint (SP-02)

Sprint Planning

En este Segundo Sprint se va a tratar de empezar a desarrollar la gestión de usuarios de la aplicación, es decir, crear todo lo necesario para que la autenticación de usuarios se haga de forma correcta, incluyendo la posibilidad de cambiar las credenciales y eliminar la cuenta.

Realizamos también ahora la especificación de casos de uso para tener claro más adelante las acciones a implementar dentro de la aplicación.

Tareas

T-007 Diagrama de clases

📄 [Tarea] Diagrama de clases		
Estado	Asignado	Fecha
✔ Completed ▾	JG Jorge Gar...	1 – 12 may. (10d)
🔖 Añadir subelemento 3 más ▾ ▶ 0:00 ▾		
ID		
T-007		
Historia de Usuario		
HU-003, HU-004, HU-006, HU-008		
Caso de Uso		
Como desarrollador		
Necesito crear un diagrama de clases		
Para que pueda desarrollar la aplicación desde una mayor perspectiva		
Descripción		
Crear un diagrama de clases de la aplicación en la que se desplegarán los atributos principales de las clases que tendrán que modelarse		

Tabla 20: T-007 Diagrama de clases

T-008 Diagrama de casos de uso

[Tarea] Diagrama de casos de uso

Estado	Asignado	Fecha
✓ Completed ▾	JG Jorge Gar...	1 – 12 may. (10d)

🔖 Añadir subelemento 3 más ▾ | ▶ 0:00 ▾

ID

T-008

Historia de Usuario

HU-002, HU-003, HU-004, HU-006, HU-008

Caso de Uso

Como desarrollador

Necesito crear un diagrama de casos de uso

Para que pueda desarrollar la aplicación desde una mayor perspectiva

Descripción

Crear un diagrama de casos de uso para poder saber, en principio, que acciones van a ser capaces de realizar los usuarios y poder modelarlas de forma eficaz posteriormente

Tabla 21: T-008 Diagrama de casos de uso

T-009 Diagrama Entidad - Relación

[Tarea] Diagrama Entidad - Relación

Estado	Asignado	Fecha
✓ Completed ▾	JG Jorge Gar...	1 – 19 may. (15d)

🔖 Añadir subelemento 3 más ▾ | ▶ 0:00 ▾

ID

T-009

Historia de Usuario

HU-003, HU-004, HU-006, HU-008

Caso de Uso

Como desarrollador

Necesito crear un diagrama Entidad - Relación

Para que pueda crear con más facilidad la estructura de la base de datos

Descripción

Crear un diagrama de clases de la aplicación en la que se desplegarán los atributos principales de las clases que tendrán que modelarse

Tabla 22: T-009 Diagrama Entidad – Relación

T-010 Registro de Usuario

[Tarea] Registro de Usuario

Estado

✓ Completed ▾

Asignado

JG

Jorge Gar...

Fecha

15 – 26 may. (10d)

🔖 Añadir subelemento

3 más ▾

▶ 0:00 ▾

ID
T-010

Historia de Usuario
HU-002, HU-005

Caso de Uso
Como desarrollador
Necesito crear un mecanismo de registro de usuarios
Para que el usuario pueda crear una cuenta

Descripción
Crear un mecanismo por el cual, el usuario final, pueda registrarse y esto se vea reflejado en base de datos

Tabla 23: T-010 Registro de Usuario

T-011 Inicio de sesión de Usuario

[Tarea] Inicio de sesión de Usuario

Estado

✓ Completed ▾

Asignado

JG

Jorge Gar...

Fecha

15 – 26 may. (10d)

🔖 Añadir subelemento

3 más ▾

▶ 0:00 ▾

ID
T-011

Historia de Usuario
HU-002, HU-005

Caso de Uso
Como desarrollador
Necesito crear un mecanismo de inicio de sesión
Para que el usuario pueda acceder a su información en la aplicación

Descripción
Crear un mecanismo por el cual, el usuario final, pueda acceder a la aplicación y a sus datos contenidos en la misma

Tabla 24: T-011 Inicio de sesión de Usuario

T-012 Cambio de contraseña de Usuario

[Tarea] Cambio de contraseña de Usuario		
Estado	Asignado	Fecha
✓ Completed ▾	JG Jorge Gar...	22 – 26 may. (5d)
Añadir subelemento 3 más ▾ ▶ 0:00 ▾		

ID
T-012

Historia de Usuario
HU-002, HU-005

Caso de Uso
Como desarrollador
Necesito crear un mecanismo para cambiar la contraseña
Para que el usuario pueda cambiar sus credenciales

Descripción
 Crear un mecanismo por el cual, el usuario final, pueda cambiar su contraseña y esto se vea reflejado en la base de datos

Tabla 25: T-012 Cambio de contraseña de Usuario

T-013 Eliminar Usuario

[Tarea] Eliminar Usuario		
Estado	Asignado	Fecha
✓ Completed ▾	JG Jorge Gar...	22 – 26 may. (5d)
Añadir subelemento 3 más ▾ ▶ 0:00 ▾		

ID
T-013

Historia de Usuario
HU-002, HU-005

Caso de Uso
Como desarrollador
Necesito crear un mecanismo para eliminar usuarios
Para que el usuario pueda eliminar su cuenta

Descripción
 Crear un mecanismo por el cual, el usuario final, pueda eliminar su cuenta una vez no quiera volver a utilizar la aplicación

Tabla 26: T-013 Eliminar Usuario

Semana 1

La primera semana se ha tratado de realizar la documentación, es decir, los diagramas de clases, diagramas de casos de uso, así como también el diagrama de Entidad – Relación, dejando en espera el resto de las tareas.

Tarea (ID)	Historia (ID)	Estado
T-001	*	Completada
T-002	HU-001, HU-002, HU-005	Completada
T-003	HU-002, HU-006, HU-007	Completada
T-004	HU-002, HU-005, HU-006, HU-007, HU-008	Completada
T-005	HU-002, HU-003, HU-004, HU-005, HU-006, HU-008	Completada
T-006	HU-001, HU-002, HU-003, HU-004, HU-006, HU-008	Completada
T-007	HU-003, HU-004, HU-006, HU-008	En proceso
T-008	HU-002, HU-003, HU-004, HU-006, HU-008	En proceso
T-009	HU-003, HU-004, HU-006, HU-008	En proceso
T-010	HU-002, HU-005	En espera
T-011	HU-002, HU-005	En espera
T-012	HU-002, HU-005	En espera
T-013	HU-002, HU-005	En espera

Tabla 27: Sprint 2. Semana 1

Semana 2

Durante la segunda semana del segundo Sprint, se ha terminado con los diagramas de casos de uso y los diagramas de clase, se continúa realizando trabajo en el diagrama Entidad – Relación mientras que el resto de las tareas planificadas para Sprint siguen a la espera.

Tarea (ID)	Historia (ID)	Estado
T-001	*	Completada
T-002	HU-001, HU-002, HU-005	Completada
T-003	HU-002, HU-006, HU-007	Completada
T-004	HU-002, HU-005, HU-006, HU-007, HU-008	Completada
T-005	HU-002, HU-003, HU-004, HU-005, HU-006, HU-008	Completada
T-006	HU-001, HU-002, HU-003, HU-004, HU-006, HU-008	Completada
T-007	HU-003, HU-004, HU-006, HU-008	Completada
T-008	HU-002, HU-003, HU-004, HU-006, HU-008	Completada
T-009	HU-003, HU-004, HU-006, HU-008	En proceso
T-010	HU-002, HU-005	En espera
T-011	HU-002, HU-005	En espera
T-012	HU-002, HU-005	En espera
T-013	HU-002, HU-005	En espera

Tabla 28: Sprint 2. Semana 2

Semana 3

Se termina con los diagramas y durante esta semana, comienza el trabajo en la gestión de usuarios, comenzando a desarrollar el registro de usuarios y su correspondiente inicio de sesión.

Tarea (ID)	Historia (ID)	Estado
T-001	*	Completada
T-002	HU-001, HU-002, HU-005	Completada
T-003	HU-002, HU-006, HU-007	Completada
T-004	HU-002, HU-005, HU-006, HU-007, HU-008	Completada
T-005	HU-002, HU-003, HU-004, HU-005, HU-006, HU-008	Completada
T-006	HU-001, HU-002, HU-003, HU-004, HU-006, HU-008	Completada
T-007	HU-003, HU-004, HU-006, HU-008	Completada
T-008	HU-002, HU-003, HU-004, HU-006, HU-008	Completada
T-009	HU-003, HU-004, HU-006, HU-008	Completada
T-010	HU-002, HU-005	En proceso
T-011	HU-002, HU-005	En proceso
T-012	HU-002, HU-005	En espera
T-013	HU-002, HU-005	En espera

Tabla 29: Sprint 2. Semana 3

Semana 4

Se finaliza el desarrollo del registro de usuarios e inicio de sesión. De esta misma manera, se ha realizado el desarrollo que permitirá al usuario cambiar sus credenciales y eliminar su cuenta de usuario, con lo que damos por terminada la HU-002 Gestión de Usuarios.

Tarea (ID)	Historia (ID)	Estado
T-001	*	Completada
T-002	HU-001, HU-002, HU-005	Completada
T-003	HU-002, HU-006, HU-007	Completada
T-004	HU-002, HU-005, HU-006, HU-007, HU-008	Completada
T-005	HU-002, HU-003, HU-004, HU-005, HU-006, HU-008	Completada
T-006	HU-001, HU-002, HU-003, HU-004, HU-006, HU-008	Completada
T-007	HU-003, HU-004, HU-006, HU-008	Completada
T-008	HU-002, HU-003, HU-004, HU-006, HU-008	Completada
T-009	HU-003, HU-004, HU-006, HU-008	Completada
T-010	HU-002, HU-005	Completada
T-011	HU-002, HU-005	Completada
T-012	HU-002, HU-005	Completada
T-013	HU-002, HU-005	Completada

Tabla 30: Sprint 2. Semana 4

Sprint Review

Se ha trabajado en todos los apartados de forma normal y eficiente. Por el momento no han surgido nuevas necesidades mientras se trabajaba en las tareas predefinidas para el Sprint.

Sprint Retrospective

Al igual que en el anterior Sprint puede que se le hayan dedicado menos horas de las debidas al trabajo por lo que se sigue con la misma idea de mejorar en esto.

Tercer Sprint (SP-03)

Sprint Planning

Durante este Tercer Sprint, el objetivo será comenzar a desarrollar el grueso de la funcionalidad, empezar a crear los scripts que permitirán crear viajes, incluyendo el calendario del viaje, toda la edición o eliminado de un viaje, gestionar el tiempo de antelación de las notificaciones, e incluso comenzar a trabajar en las actividades a crear.

Tareas

T-014 Interfaz de creación de Viajes

 [Tarea] Interfaz de creación de Viajes

Estado	Asignado	Fecha
 Completed ▾	 Jorge Gar...	29 may. – 2 jun. (5d)
 Añadir subelemento 3 más ▾		 0:00 ▾

ID

T-014

Historia de Usuario

HU-001, HU-003, HU-005

Caso de Uso

Como desarrollador

Necesito crear una interfaz para añadir viajes

Para que el usuario añada sus viajes

Descripción

Crear una interfaz que permita al usuario rellenar un formulario y posteriormente el Viaje se cree

Tabla 31: T-014 Interfaz de creación de viajes

T-015 Calendario de Viaje

[Tarea] Calendario de Viaje		
Estado	Asignado	Fecha
✓ Completed ▾	JG Jorge García Pri...	29 may. – 2 jun. (5d)
Añadir subelemento Añadir archivos 2 más ▾ 0:00 ▾		
ID		
T-015		
Historia de Usuario		
HU-003, HU-005		
Caso de Uso		
Como desarrollador		
Necesito crear un calendario para el viaje		
Para que el usuario tenga constancia de los días que abarca su viaje		
Descripción		
Crear un mecanismo por el cual, cuando el usuario cree un viaje, automáticamente se haya creado el calendario		

Tabla 32: T-015 Calendario de Viaje

T-016 Separación de Viajes

[Tarea] Separación de Viajes		
Estado	Asignado	Fecha
✓ Completed ▾	JG Jorge Garcí...	29 may. – 9 jun. (10d)
Añadir subelemento 3 más ▾ 0:00 ▾		
ID		
T-016		
Historia de Usuario		
HU-001, HU-003		
Caso de Uso		
Como desarrollador		
Necesito separar los viajes según su fecha		
Para que existan viajes ya realizados y viajes por realizar		
Descripción		
Separar en la interfaz los viajes ya realizados de los viajes que van a hacerse a futuro		

Tabla 33: T-016 Separación de Viajes

T-017 Edición de Viaje

📌 [Tarea] Edición de Viaje

Estado	Asignado	Fecha
✓ Completed ▾	JG Jorge Garcí...	5 – 16 jun. (10d)

📅 Añadir subelemento 3 más ▾ | ▶ 0:00 ▾

ID
T-017

Historia de Usuario
HU-001, HU-003, HU-005

Caso de Uso
Como desarrollador
Necesito poder editar un Viaje
Para que el usuario pueda realizar cambios en el mismo

Descripción
 Crear una interfaz para que el usuario, pueda editar el formulario que ya cumplimentó al crear el viaje

Tabla 34: T-017 Edición de Viaje

T-018 Edición automática del Calendario de Viaje

📌 [Tarea] Edición automática Calendario de Viaje

Estado	Asignado	Fecha
✓ Completed ▾	JG Jorge Garcí...	12 – 16 jun. (5d)

📅 Añadir subelemento 3 más ▾ | ▶ 0:00 ▾

ID
T-018

Historia de Usuario
HU-003, HU-005

Caso de Uso
Como desarrollador
Necesito automatizar la modificación del calendario
Para que el usuario realice menos pasos al editar un Viaje

Descripción
 Crear un mecanismo por el cual, cuando un viaje cambie de fechas, el calendario se adapte automáticamente a las fechas elegidas tras haber sido modificadas

Tabla 35: T-018 Edición automática Calendario de Viaje

T-019 Configuración de la antelación en las notificaciones

[Tarea] Configuración de antelación en notificaciones

Estado	Asignado	Fecha
✓ Completed ▾	JG Jorge García P...	12 – 23 jun. (10d)
Añadir subelemento Añadir archivos 2 más ▾ ▶ 0:00 ▾		

ID
T-019

Historia de Usuario
HU-004, HU-007

Caso de Uso
Como desarrollador
Necesito establecer la antelación para notificar al usuario
Para que el usuario llegue a tiempo a su actividad

Descripción
Crear un mecanismo por el cual, el usuario pueda elegir con cuanta antelación la aplicación le notificará del comienzo de una actividad

Tabla 36: T-019 Configuración de antelación en notificaciones

T-020 Interfaz de Actividad

[Tarea] Interfaz de Actividad

Estado	Asignado	Fecha
✓ Completed ▾	JG Jorge García P...	19 – 23 jun. (5d)
Añadir subelemento Añadir archivos 2 más ▾ ▶ 0:00 ▾		

ID
T-020

Historia de Usuario
HU-001, HU-004, HU-006, HU-008

Caso de Uso
Como desarrollador
Necesito separar la pantalla de Actividad en 'Información General' y 'Galería' del viaje
Para que el usuario tenga la máxima información posible, de forma organizada

Descripción
Crear una interfaz para la pantalla de Actividades, donde el usuario elija la información que desea que sea visible

Tabla 37: T-020 Interfaz de Actividad

Semana 1

Durante la primera semana se ha decidido avanzar con la creación de viajes, creando un formulario donde el usuario podrá ir rellenando los datos más relevantes para el viaje.

Se ha trabajado también en el calendario del viaje, que se mostrará al acceder al mismo, este calendario no será más que el conjunto de días que el usuario pasará en destino, y este calendario, será creado automáticamente junto con el viaje.

Por último, se ha comenzado a trabajar en la interfaz que permita mostrar por pantalla únicamente los viajes pasados o futuros, a decisión siempre del usuario.

Tarea (ID)	Historia (ID)	Estado
T-001	*	Completada
T-002	HU-001, HU-002, HU-005	Completada
T-003	HU-002, HU-006, HU-007	Completada
T-004	HU-002, HU-005, HU-006, HU-007, HU-008	Completada
T-005	HU-002, HU-003, HU-004, HU-005, HU-006, HU-008	Completada
T-006	HU-001, HU-002, HU-003, HU-004, HU-006, HU-008	Completada
T-007	HU-003, HU-004, HU-006, HU-008	Completada
T-008	HU-002, HU-003, HU-004, HU-006, HU-008	Completada
T-009	HU-003, HU-004, HU-006, HU-008	Completada
T-010	HU-002, HU-005	Completada
T-011	HU-002, HU-005	Completada
T-012	HU-002, HU-005	Completada
T-013	HU-002, HU-005	Completada
T-014	HU-001, HU-003, HU-005	Completada
T-015	HU-003, HU-005	Completada
T-016	HU-001, HU-003	En proceso
T-017	HU-001, HU-003, HU-005	En espera
T-018	HU-003, HU-005	En espera
T-019	HU-004, HU-007	En espera
T-020	HU-001, HU-004, HU-006, HU-008	En espera

Tabla 38: Sprint 3. Semana 1

Semana 2

Durante esta segunda semana del Tercer Sprint, se ha terminado de desarrollar la separación de viajes y se ha comenzado también a desarrollar todos los scripts que van a permitir al usuario editar la información proporcionada para el viaje

Tarea (ID)	Historia (ID)	Estado
T-001	*	Completada
T-002	HU-001, HU-002, HU-005	Completada
T-003	HU-002, HU-006, HU-007	Completada
T-004	HU-002, HU-005, HU-006, HU-007, HU-008	Completada
T-005	HU-002, HU-003, HU-004, HU-005, HU-006, HU-008	Completada
T-006	HU-001, HU-002, HU-003, HU-004, HU-006, HU-008	Completada
T-007	HU-003, HU-004, HU-006, HU-008	Completada

T-008	HU-002, HU-003, HU-004, HU-006, HU-008	Completada
T-009	HU-003, HU-004, HU-006, HU-008	Completada
T-010	HU-002, HU-005	Completada
T-011	HU-002, HU-005	Completada
T-012	HU-002, HU-005	Completada
T-013	HU-002, HU-005	Completada
T-014	HU-001, HU-003, HU-005	Completada
T-015	HU-003, HU-005	Completada
T-016	HU-001, HU-003	Completada
T-017	HU-001, HU-003, HU-005	En proceso
T-018	HU-003, HU-005	En espera
T-019	HU-004, HU-007	En espera
T-020	HU-001, HU-004, HU-006, HU-008	En espera

Tabla 39: Sprint 3: Semana 2

Semana 3

Tercera semana del Sprint, durante la misma se ha completado el desarrollo de la edición del viaje y también la adaptación del calendario a unas posibles nuevas fechas al editar el viaje. Por último, se ha comenzado a trabajar en la configuración de usuario respecto a la antelación de la notificación para las actividades.

Tarea (ID)	Historia (ID)	Estado
T-001	*	Completada
T-002	HU-001, HU-002, HU-005	Completada
T-003	HU-002, HU-006, HU-007	Completada
T-004	HU-002, HU-005, HU-006, HU-007, HU-008	Completada
T-005	HU-002, HU-003, HU-004, HU-005, HU-006, HU-008	Completada
T-006	HU-001, HU-002, HU-003, HU-004, HU-006, HU-008	Completada
T-007	HU-003, HU-004, HU-006, HU-008	Completada
T-008	HU-002, HU-003, HU-004, HU-006, HU-008	Completada
T-009	HU-003, HU-004, HU-006, HU-008	Completada
T-010	HU-002, HU-005	Completada
T-011	HU-002, HU-005	Completada
T-012	HU-002, HU-005	Completada
T-013	HU-002, HU-005	Completada
T-014	HU-001, HU-003, HU-005	Completada
T-015	HU-003, HU-005	Completada
T-016	HU-001, HU-003	Completada
T-017	HU-001, HU-003, HU-005	Completada
T-018	HU-003, HU-005	Completada
T-019	HU-004, HU-007	En proceso
T-020	HU-001, HU-004, HU-006, HU-008	En espera

Tabla 40: Sprint 3: Semana 3

Semana 4

En la última semana se ha terminado el desarrollo de la configuración de la antelación para notificar al usuario y se ha comenzado (y terminado) con el desarrollo de la interfaz de las actividades, pudiendo el usuario elegir, que contenido desea que se muestre en pantalla, al igual que ya se hizo con los viajes en semanas previas.

El desarrollo de esta interfaz para las actividades ha derivado en una nueva Tarea no prevista inicialmente, y es la de añadir en la pantalla del viaje también la posibilidad de ver la galería de todo el viaje (inicialmente estaba propuesta únicamente para las actividades) y poder mostrar en esa misma pantalla los momentos destacados (que inicialmente se planificó como una nueva pantalla). Esta nueva tarea se presentará en el siguiente Sprint.

Tarea (ID)	Historia (ID)	Estado
T-001	*	Completada
T-002	HU-001, HU-002, HU-005	Completada
T-003	HU-002, HU-006, HU-007	Completada
T-004	HU-002, HU-005, HU-006, HU-007, HU-008	Completada
T-005	HU-002, HU-003, HU-004, HU-005, HU-006, HU-008	Completada
T-006	HU-001, HU-002, HU-003, HU-004, HU-006, HU-008	Completada
T-007	HU-003, HU-004, HU-006, HU-008	Completada
T-008	HU-002, HU-003, HU-004, HU-006, HU-008	Completada
T-009	HU-003, HU-004, HU-006, HU-008	Completada
T-010	HU-002, HU-005	Completada
T-011	HU-002, HU-005	Completada
T-012	HU-002, HU-005	Completada
T-013	HU-002, HU-005	Completada
T-014	HU-001, HU-003, HU-005	Completada
T-015	HU-003, HU-005	Completada
T-016	HU-001, HU-003	Completada
T-017	HU-001, HU-003, HU-005	Completada
T-018	HU-003, HU-005	Completada
T-019	HU-004, HU-007	Completada
T-020	HU-001, HU-004, HU-006, HU-008	Completada

Tabla 41: Sprint 3. Semana 4

Sprint Review

Se ha realizado un Sprint en el que se han logrado grandes avances en el proyecto. Se le ha dedicado el tiempo necesario para que se haya podido desarrollar una gran parte de la funcionalidad o al menos se han dado los pasos necesarios para familiarizarse y coger impulso de cara a conseguir cumplir todos los objetivos en tiempo.

Sprint Retrospective

Se podría ser más rápido en el desarrollo, pero dado que el avance en los primeros pasos es menor que posteriormente (curva de aprendizaje) no es un problema que deba tratarse.

Cuarto Sprint (SP-04)

Sprint Planning

Durante el cuarto Sprint el objetivo será dejar el proyecto prácticamente finalizado, es decir, terminar el desarrollo de la aplicación, o al menos dejar unos pequeños flecos para el siguiente Sprint donde se realizará gran parte de la documentación.

Todas las tareas estarán dirigidas hacia el desarrollo de la funcionalidad de la aplicación y no habrá distracciones, a no ser que surjan durante las semanas alguna nueva necesidad.

Tareas

T-021 Completar interfaz de Viaje

[Tarea] Completar interfaz Viaje

Estado

✓ Completed ▾

Asignado

JG

Jorge García ...

Fecha

26 – 30 jun. (5d)

📁 Añadir subelemento

📎 Añadir archivos

2 más ▾

▶ 0:00 ▾

ID

T-021

Historia de Usuario

HU-001, HU-003, HU-006, HU-008

Caso de Uso

Como desarrollador

Necesito separar la pantalla de Viaje en 'Información General', 'Galería' y 'Momentos destacados' del viaje

Para que el usuario tenga la máxima información posible, de forma organizada

Descripción

Crear una interfaz para la pantalla de Viajes, donde el usuario elija la información que desea que sea visible

Tabla 42: T-021 Completar interfaz Viaje

T-022 Interfaz del Calendario

[Tarea] Interfaz del Calendario			
Estado	Asignado	Fecha	
✓ Completed ▾	JG Jorge García ...	26 – 30 jun. (5d)	
📁 Añadir subelemento	📁 Añadir archivos	2 más ▾	▶ 0:00 ▾
ID			
T-022			
Historia de Usuario			
HU-001, HU-003, HU-004			
Caso de Uso			
Como desarrollador			
Necesito crear la interfaz del día del calendario			
Para que el usuario vea las actividades de cada día			
Descripción			
Crear una interfaz para la pantalla de cada día del calendario donde se muestren las actividades planificadas para ese día en concreto			

Tabla 43: T-022 Interfaz del Calendario

T-023 Interfaz de crear Actividad

[Tarea] Interfaz crear Actividad			
Estado	Asignado	Fecha	
✓ Completed ▾	JG Jorge García ...	26 – 30 jun. (5d)	
📁 Añadir subelemento	📁 Añadir archivos	2 más ▾	▶ 0:00 ▾
ID			
T-023			
Historia de Usuario			
HU-001, HU-004, HU-005			
Caso de Uso			
Como desarrollador			
Necesito crear una interfaz para crear nuevas actividades			
Para que el usuario pueda añadir información sobre su viaje			
Descripción			
Crear una interfaz con un formulario que una vez cumplimentado, cree una nueva actividad			

Tabla 44: T-023 Interfaz crear Actividad

T-024 Editar Actividad

[Tarea] Edición Actividad			
Estado		Asignado	Fecha
✔ Completed ▾		JG Jorge García ...	26 jun. – 7 jul. (10d)
📁 Añadir subelemento 📁 Añadir archivos 2 más ▾ ▶ 0:00 ▾			
ID			
T-024			
Historia de Usuario			
HU-001, HU-004, HU-005			
Caso de Uso			
Como desarrollador			
Necesito crear una interfaz para editar actividades			
Para que el usuario pueda cambiar información en actividades ya creadas			
Descripción			
Crear una interfaz para cambiar el formulario previamente cumplimentado de una actividad ya existente			

Tabla 45: T-024 Edición Actividad

T-025 Subir un PDF a Actividad

[Tarea] Subir PDF a actividades			
Estado		Asignado	Fecha
✔ Completed ▾		JG Jorge García ...	3 – 7 jul. (5d)
📁 Añadir subelemento 📁 Añadir archivos 2 más ▾ ▶ 0:00 ▾			
ID			
T-025			
Historia de Usuario			
HU-004, HU-005, HU-007			
Caso de Uso			
Como desarrollador			
Necesito desarrollar un mecanismo para adjuntar un PDF a una actividad			
Para que el usuario pueda incluir más información a sus actividades			
Descripción			
Crear un mecanismo que permita al usuario adjuntar un documento, y una vez sea pulsado, se abra en el dispositivo del usuario			

Tabla 46: T-025 Subir PDF a actividades

T-026 Creación de Galería

[Tarea] Creación de Galería		
Estado	Asignado	Fecha
✓ Completed ▾	JG Jorge García ...	3 – 14 jul. (10d)
📁 Añadir subelemento 📁 Añadir archivos 2 más ▾ ▶ 0:00 ▾		
ID		
T-026		
Historia de Usuario		
HU-001, HU-003, HU-004, HU-005, HU-006		
Caso de Uso		
Como desarrollador		
Necesito crear una galería de fotos		
Para que el usuario pueda ver las fotos de su viaje		
Descripción		
Crear una interfaz para que el usuario suba sus fotos y posteriormente pueda ver estas fotos subidas		

Tabla 47: T-026 Creación de Galería

T-027 Navegación en la Galería

[Tarea] Navegación en la Galería		
Estado	Asignado	Fecha
✓ Completed ▾	JG Jorge García ...	10 – 14 jul. (5d)
📁 Añadir subelemento 📁 Añadir archivos 2 más ▾ ▶ 0:00 ▾		
ID		
T-027		
Historia de Usuario		
HU-001, HU-003, HU-004, HU-005, HU-006		
Caso de Uso		
Como desarrollador		
Necesito crear una galería de fotos		
Para que el usuario pueda ver las fotos de su viaje		
Descripción		
Crear una interfaz para que el usuario suba sus fotos y posteriormente pueda ver estas fotos subidas		

Tabla 48: T-027 Navegación en la Galería

T-028 Creación de Notificaciones

[Tarea] Creación de Notificaciones

Estado

✓ Completed ▾

Asignado

JG Jorge García ...

Fecha

10 – 14 jul. (5d)

Añadir subelemento

Añadir archivos

2 más ▾

▶ 0:00 ▾

ID
T-028

Historia de Usuario
HU-004, HU-007

Caso de Uso
Como desarrollador
Necesito notificar al usuario
Para que el usuario no se pierda las actividades planificadas

Descripción
Crear un mecanismo que notifique al usuario con la antelación elegida por el usuario de que su actividad va a comenzar

Tabla 49: T-028 Creación de Notificaciones

T-029 Crear Momentos Destacados

[Tarea] Crear Momentos Destacados

Estado

✓ Completed ▾

Asignado

JG Jorge Garcí...

Fecha

10 – 21 jul. (10d)

Añadir subelemento

3 más ▾

▶ 0:00 ▾

ID
T-029

Historia de Usuario
HU-001, HU-003, HU-005, HU-008

Caso de Uso
Como desarrollador
Necesito desarrollar un mecanismo para destacar momentos
Para que el usuario destaque lo que considere mejor del viaje

Descripción
Crear un mecanismo para que el usuario pueda añadir momentos destacados del viaje, junto con un texto que permita escribir al usuario lo que desee

Tabla 50: T-029 Crear Momentos Destacados

Semana 1

La primera semana de este Cuarto Sprint se dedica a completar la interfaz del Viaje (como se menciona al final del Tercer Sprint), realizar la interfaz del Calendario y a realizar la interfaz que permitirá al usuario crear nuevas actividades. Asimismo, se comienza a trabajar en la edición de las actividades.

Tarea (ID)	Historia (ID)	Estado
T-001	*	Completada
T-002	HU-001, HU-002, HU-005	Completada
T-003	HU-002, HU-006, HU-007	Completada
T-004	HU-002, HU-005, HU-006, HU-007, HU-008	Completada
T-005	HU-002, HU-003, HU-004, HU-005, HU-006, HU-008	Completada
T-006	HU-001, HU-002, HU-003, HU-004, HU-006, HU-008	Completada
T-007	HU-003, HU-004, HU-006, HU-008	Completada
T-008	HU-002, HU-003, HU-004, HU-006, HU-008	Completada
T-009	HU-003, HU-004, HU-006, HU-008	Completada
T-010	HU-002, HU-005	Completada
T-011	HU-002, HU-005	Completada
T-012	HU-002, HU-005	Completada
T-013	HU-002, HU-005	Completada
T-014	HU-001, HU-003, HU-005	Completada
T-015	HU-003, HU-005	Completada
T-016	HU-001, HU-003	Completada
T-017	HU-001, HU-003, HU-005	Completada
T-018	HU-003, HU-005	Completada
T-019	HU-004, HU-007	Completada
T-020	HU-001, HU-004, HU-006, HU-008	Completada
T-021	HU-001, HU-003, HU-006, HU-008	Completada
T-022	HU-001, HU-003, HU-004	Completada
T-023	HU-001, HU-004, HU-005	Completada
T-024	HU-001, HU-004, HU-005	En proceso
T-025	HU-004, HU-005, HU-007	En espera
T-026	HU-001, HU-003, HU-004, HU-005, HU-006	En espera
T-027	HU-001, HU-003, HU-004, HU-005, HU-006	En espera
T-028	HU-004, HU-007	En espera
T-029	HU-001, HU-003, HU-005, HU-008	En espera

Tabla 51: Sprint 4. Semana 1

Semana 2

En la segunda semana se empieza con las torres y los enemigos al haber completado todo el mapa y haber dejado bien marcados los objetivos del Sprint.

A lo largo de la segunda semana se ha terminado con la edición de las actividades y se ha trabajado en el desarrollo que va a permitir al usuario adjuntar archivos en formato ‘.pdf’ a sus actividades. Por último, se ha comenzado a trabajar en la creación de la galería de viaje/actividad y ha surgido una nueva tarea, que se trata de añadir geolocalización a las actividades, para que el usuario al poder indicar la localización de esta podrá, mediante un mapa, orientarse para llegar a destino

T-030 Geolocalización en Actividad

[Tarea] Geolocalización en Actividad			
Estado		Asignado	Fecha
✔ Completed ▾		JG Jorge García ...	3 – 21 jul. (15d)
🔖 Añadir subelemento 📎 Añadir archivos 2 más ▾ ▶ 0:00 ▾			
ID			
T-030			
Historia de Usuario			
HU-001, HU-004, HU-005			
Caso de Uso			
Como desarrollador			
Necesito incluir en la actividad la posibilidad de añadir la ubicación donde se llevará a cabo			
Para que el usuario sepa donde debe ir			
Descripción			
Crear un mapa en la actividad que permita elegir una ubicación. Adicionalmente el usuario podrá ver su ubicación en el mapa			

Tabla 52: T-030 Geolocalización en Actividad

Tarea (ID)	Historia (ID)	Estado
T-001	*	Completada
T-002	HU-001, HU-002, HU-005	Completada
T-003	HU-002, HU-006, HU-007	Completada
T-004	HU-002, HU-005, HU-006, HU-007, HU-008	Completada
T-005	HU-002, HU-003, HU-004, HU-005, HU-006, HU-008	Completada
T-006	HU-001, HU-002, HU-003, HU-004, HU-006, HU-008	Completada
T-007	HU-003, HU-004, HU-006, HU-008	Completada
T-008	HU-002, HU-003, HU-004, HU-006, HU-008	Completada
T-009	HU-003, HU-004, HU-006, HU-008	Completada
T-010	HU-002, HU-005	Completada
T-011	HU-002, HU-005	Completada
T-012	HU-002, HU-005	Completada
T-013	HU-002, HU-005	Completada
T-014	HU-001, HU-003, HU-005	Completada
T-015	HU-003, HU-005	Completada
T-016	HU-001, HU-003	Completada
T-017	HU-001, HU-003, HU-005	Completada
T-018	HU-003, HU-005	Completada
T-019	HU-004, HU-007	Completada
T-020	HU-001, HU-004, HU-006, HU-008	Completada
T-021	HU-001, HU-003, HU-006, HU-008	Completada
T-022	HU-001, HU-003, HU-004	Completada
T-023	HU-001, HU-004, HU-005	Completada
T-024	HU-001, HU-004, HU-005	Completada
T-025	HU-004, HU-005, HU-007	Completada
T-026	HU-001, HU-003, HU-004, HU-005, HU-006	En proceso
T-027	HU-001, HU-003, HU-004, HU-005, HU-006	En espera
T-028	HU-004, HU-007	En espera
T-029	HU-001, HU-003, HU-005, HU-008	En espera
T-030	HU-001, HU-004, HU-005	En proceso

Tabla 53: Sprint 4. Semana 2

Semana 3

Durante la tercera semana se continua termina con la creación de la galería, también se comienza (y termina) de trabajar en la navegación entre las diferentes imágenes de la galería y se realiza el desarrollo para notificar a los usuarios antes de comenzar una actividad.

Por último, se comienza a trabajar en la creación de los momentos destacados.

Tarea (ID)	Historia (ID)	Estado
T-001	*	Completada
T-002	HU-001, HU-002, HU-005	Completada
T-003	HU-002, HU-006, HU-007	Completada
T-004	HU-002, HU-005, HU-006, HU-007, HU-008	Completada
T-005	HU-002, HU-003, HU-004, HU-005, HU-006, HU-008	Completada
T-006	HU-001, HU-002, HU-003, HU-004, HU-006, HU-008	Completada
T-007	HU-003, HU-004, HU-006, HU-008	Completada
T-008	HU-002, HU-003, HU-004, HU-006, HU-008	Completada
T-009	HU-003, HU-004, HU-006, HU-008	Completada
T-010	HU-002, HU-005	Completada
T-011	HU-002, HU-005	Completada
T-012	HU-002, HU-005	Completada
T-013	HU-002, HU-005	Completada
T-014	HU-001, HU-003, HU-005	Completada
T-015	HU-003, HU-005	Completada
T-016	HU-001, HU-003	Completada
T-017	HU-001, HU-003, HU-005	Completada
T-018	HU-003, HU-005	Completada
T-019	HU-004, HU-007	Completada
T-020	HU-001, HU-004, HU-006, HU-008	Completada
T-021	HU-001, HU-003, HU-006, HU-008	Completada
T-022	HU-001, HU-003, HU-004	Completada
T-023	HU-001, HU-004, HU-005	Completada
T-024	HU-001, HU-004, HU-005	Completada
T-025	HU-004, HU-005, HU-007	Completada
T-026	HU-001, HU-003, HU-004, HU-005, HU-006	Completada
T-027	HU-001, HU-003, HU-004, HU-005, HU-006	Completada
T-028	HU-004, HU-007	Completada
T-029	HU-001, HU-003, HU-005, HU-008	En proceso
T-030	HU-001, HU-004, HU-005	En proceso

Tabla 54: Sprint 4. Semana 3

Semana 4

Se empieza a dar las últimas pinceladas al desarrollo de la aplicación, se termina de trabajar en la geolocalización para las actividades, se continúa trabajando en la creación de los momentos destacados, y a raíz de estos momentos destacados, surge una nueva tarea, que será la de permitir a los usuarios grabar notas de voz para sus momentos destacados, como otra opción adicional a la ya previamente planificada, que era escribir un texto.

Como vemos en Tabla 56, no se ha podido cumplir con todos los objetivos del sprint, por lo que ambas tareas pasan a la primera semana del Quinto Sprint.

T-031 Grabar mensaje de voz en Momentos Destacados

Estado

✓ Completed ▾

Asignado

JG Jorge García Pri...

Fecha

17 – 21 jul. (5d)

Añadir subelemento

Añadir archivos

2 más ▾

0:00 ▾

ID

T-031

Historia de Usuario

HU-001, HU-005, HU-008

Caso de Uso

Como desarrollador

Necesito grabar notas de voz

Para que el usuario en vez de escribir, pueda expresarse via oral a la hora de crear su momento destacado

Descripción

Crear un mecanismo que permita al usuario grabar su voz y luego reproducir este mensaje

Tabla 55: T-031 Grabar mensaje de voz en Momentos Destacados

Tarea (ID)	Historia (ID)	Estado
T-001	*	Completada
T-002	HU-001, HU-002, HU-005	Completada
T-003	HU-002, HU-006, HU-007	Completada
T-004	HU-002, HU-005, HU-006, HU-007, HU-008	Completada
T-005	HU-002, HU-003, HU-004, HU-005, HU-006, HU-008	Completada
T-006	HU-001, HU-002, HU-003, HU-004, HU-006, HU-008	Completada
T-007	HU-003, HU-004, HU-006, HU-008	Completada
T-008	HU-002, HU-003, HU-004, HU-006, HU-008	Completada
T-009	HU-003, HU-004, HU-006, HU-008	Completada
T-010	HU-002, HU-005	Completada
T-011	HU-002, HU-005	Completada

T-012	HU-002, HU-005	Completada
T-013	HU-002, HU-005	Completada
T-014	HU-001, HU-003, HU-005	Completada
T-015	HU-003, HU-005	Completada
T-016	HU-001, HU-003	Completada
T-017	HU-001, HU-003, HU-005	Completada
T-018	HU-003, HU-005	Completada
T-019	HU-004, HU-007	Completada
T-020	HU-001, HU-004, HU-006, HU-008	Completada
T-021	HU-001, HU-003, HU-006, HU-008	Completada
T-022	HU-001, HU-003, HU-004	Completada
T-023	HU-001, HU-004, HU-005	Completada
T-024	HU-001, HU-004, HU-005	Completada
T-025	HU-004, HU-005, HU-007	Completada
T-026	HU-001, HU-003, HU-004, HU-005, HU-006	Completada
T-027	HU-001, HU-003, HU-004, HU-005, HU-006	Completada
T-028	HU-004, HU-007	Completada
T-029	HU-001, HU-003, HU-005, HU-008	En proceso
T-030	HU-001, HU-004, HU-005	Completada
T-031	HU-001, HU-005, HU-008	En proceso

Tabla 56: Sprint 4. Semana 4

Sprint Review

No se han podido completar todas las tareas previstas antes de empezar el Sprint por dos motivos.

- El primero han sido las dificultades surgidas que inicialmente no fueron contempladas, es decir, el desarrollo de alguna de las funcionalidades ha sido más complejas de lo que se pensaba inicialmente.
- El segundo motivo han sido las dos tareas que han surgido a lo largo de este Sprint, que al añadir más carga de trabajo, han limitado el tiempo que se le ha podido dedicar a otras tareas

Sprint Retrospective

El Sprint ha sido bueno pese a no haber cumplido todas las tareas que se preveían. Se ha trabajado y se ha avanzado bastante y para el próximo Sprint es probable que se pueda completar todo sin problemas.

Quinto Sprint (SP-05)

Sprint Planning

Quinto y último Sprint del proyecto. Se terminará de desarrollar la aplicación dejando resueltos los flecos sueltos que puedan haber quedado del Sprint anterior. Se realizarán toda clase de pruebas y corrección de errores, también se terminará con la documentación requerida para la entrega del Trabajo de Fin de Grado, memoria, manual de usuario, manual de programador, diagrama de despliegue, diagramas de secuencia, etc.

Tareas

T-032 Pruebas

[Tarea] Pruebas

Estado

✓ Completed ▾

Asignado

JG

Jorge García Pri...

Fecha

31 jul. – 11 ago. (10d)

🔖

Añadir subelemento

📁

Añadir archivos

2 más ▾

▶

0:00 ▾

ID

T-032

Historia de Usuario

*

Caso de Uso

Como

desarrollador

Necesito

probar todas las funcionalidades y posibilidades de la aplicación

Para que

pueda detectar posibles errores y subsanarlos

Descripción

El objetivo es encontrar errores que no se hayan detectado durante el desarrollo realizando pruebas con todas las casuísticas posibles

Tabla 57: T-032 Pruebas

T-033 Corrección de errores

[Tarea] Corrección de errores

Estado

✓ Completed ▾

Asignado

JG

Jorge García Pri...

Fecha

31 jul. – 11 ago. (10d)

📄 Añadir subelemento

📁 Añadir archivos

2 más ▾

▶ 0:00 ▾

ID

T-033

Historia de Usuario

*

Caso de Uso

Como desarrollador

Necesito revisar e ir corrigiendo el desarrollo de la aplicación

Para que el proyecto esté totalmente terminado

Descripción

Se corregirán todos los errores encontrados durante las diferentes pruebas realizadas

Tabla 58: T-033 Corrección de errores

T-034 Documentación

[Tarea] Documentación

Estado

✓ Completed ▾

Asignado

JG

Jorge García Pri...

Fecha

31 jul. – 18 ago. (15d)

📄 Añadir subelemento

📁 Añadir archivos

2 más ▾

▶ 0:00 ▾

ID

T-034

Historia de Usuario

*

Caso de Uso

Como desarrollador

Necesito completar la documentación de todo el proyecto

Para que la entrega final esté completa

Descripción

Desarrollo de toda la documentación relacionada con el proyecto, una vez terminado se podrá realizar la entrega final

Tabla 59: T-034 Documentación

Semana 1

La primera semana se ha continuado avanzando con las tareas arrastradas del anterior Sprint hasta tal punto que se han dado por finalizadas, también se ha realizado la documentación del presente Sprint.

Tarea (ID)	Historia (ID)	Estado
T-001	*	Completada
T-002	HU-001, HU-002, HU-005	Completada
T-003	HU-002, HU-006, HU-007	Completada
T-004	HU-002, HU-005, HU-006, HU-007, HU-008	Completada
T-005	HU-002, HU-003, HU-004, HU-005, HU-006, HU-008	Completada
T-006	HU-001, HU-002, HU-003, HU-004, HU-006, HU-008	Completada
T-007	HU-003, HU-004, HU-006, HU-008	Completada
T-008	HU-002, HU-003, HU-004, HU-006, HU-008	Completada
T-009	HU-003, HU-004, HU-006, HU-008	Completada
T-010	HU-002, HU-005	Completada
T-011	HU-002, HU-005	Completada
T-012	HU-002, HU-005	Completada
T-013	HU-002, HU-005	Completada
T-014	HU-001, HU-003, HU-005	Completada
T-015	HU-003, HU-005	Completada
T-016	HU-001, HU-003	Completada
T-017	HU-001, HU-003, HU-005	Completada
T-018	HU-003, HU-005	Completada
T-019	HU-004, HU-007	Completada
T-020	HU-001, HU-004, HU-006, HU-008	Completada
T-021	HU-001, HU-003, HU-006, HU-008	Completada
T-022	HU-001, HU-003, HU-004	Completada
T-023	HU-001, HU-004, HU-005	Completada
T-024	HU-001, HU-004, HU-005	Completada
T-025	HU-004, HU-005, HU-007	Completada
T-026	HU-001, HU-003, HU-004, HU-005, HU-006	Completada
T-027	HU-001, HU-003, HU-004, HU-005, HU-006	Completada
T-028	HU-004, HU-007	Completada
T-029	HU-001, HU-003, HU-005, HU-008	Completada
T-030	HU-001, HU-004, HU-005	Completada
T-031	HU-001, HU-005, HU-008	Completada
T-032	*	En espera
T-033	*	En espera
T-034	*	En espera

Tabla 60: Sprint 5. Semana 1

Semana 2

Durante la segunda semana se ha comenzado con las tres nuevas tareas planificadas para este Sprint, hemos comenzado a probar la aplicación y a corregir los errores encontrados, también se ha comenzado a completar la documentación pendiente

Tarea (ID)	Historia (ID)	Estado
T-001	*	Completada
T-002	HU-001, HU-002, HU-005	Completada
T-003	HU-002, HU-006, HU-007	Completada
T-004	HU-002, HU-005, HU-006, HU-007, HU-008	Completada
T-005	HU-002, HU-003, HU-004, HU-005, HU-006, HU-008	Completada
T-006	HU-001, HU-002, HU-003, HU-004, HU-006, HU-008	Completada
T-007	HU-003, HU-004, HU-006, HU-008	Completada
T-008	HU-002, HU-003, HU-004, HU-006, HU-008	Completada
T-009	HU-003, HU-004, HU-006, HU-008	Completada
T-010	HU-002, HU-005	Completada
T-011	HU-002, HU-005	Completada
T-012	HU-002, HU-005	Completada
T-013	HU-002, HU-005	Completada
T-014	HU-001, HU-003, HU-005	Completada
T-015	HU-003, HU-005	Completada
T-016	HU-001, HU-003	Completada
T-017	HU-001, HU-003, HU-005	Completada
T-018	HU-003, HU-005	Completada
T-019	HU-004, HU-007	Completada
T-020	HU-001, HU-004, HU-006, HU-008	Completada
T-021	HU-001, HU-003, HU-006, HU-008	Completada
T-022	HU-001, HU-003, HU-004	Completada
T-023	HU-001, HU-004, HU-005	Completada
T-024	HU-001, HU-004, HU-005	Completada
T-025	HU-004, HU-005, HU-007	Completada
T-026	HU-001, HU-003, HU-004, HU-005, HU-006	Completada
T-027	HU-001, HU-003, HU-004, HU-005, HU-006	Completada
T-028	HU-004, HU-007	Completada
T-029	HU-001, HU-003, HU-005, HU-008	Completada
T-030	HU-001, HU-004, HU-005	Completada
T-031	HU-001, HU-005, HU-008	Completada
T-032	*	En proceso
T-033	*	En proceso
T-034	*	En proceso

Tabla 61: Sprint 5. Semana 2

Semana 3

Se ha terminado de probar la aplicación y corregir errores, por lo que ahora centramos todos los esfuerzos en terminar la documentación.

Tarea (ID)	Historia (ID)	Estado
T-001	*	Completada
T-002	HU-001, HU-002, HU-005	Completada
T-003	HU-002, HU-006, HU-007	Completada
T-004	HU-002, HU-005, HU-006, HU-007, HU-008	Completada
T-005	HU-002, HU-003, HU-004, HU-005, HU-006, HU-008	Completada
T-006	HU-001, HU-002, HU-003, HU-004, HU-006, HU-008	Completada
T-007	HU-003, HU-004, HU-006, HU-008	Completada
T-008	HU-002, HU-003, HU-004, HU-006, HU-008	Completada
T-009	HU-003, HU-004, HU-006, HU-008	Completada
T-010	HU-002, HU-005	Completada
T-011	HU-002, HU-005	Completada
T-012	HU-002, HU-005	Completada
T-013	HU-002, HU-005	Completada
T-014	HU-001, HU-003, HU-005	Completada
T-015	HU-003, HU-005	Completada
T-016	HU-001, HU-003	Completada
T-017	HU-001, HU-003, HU-005	Completada
T-018	HU-003, HU-005	Completada
T-019	HU-004, HU-007	Completada
T-020	HU-001, HU-004, HU-006, HU-008	Completada
T-021	HU-001, HU-003, HU-006, HU-008	Completada
T-022	HU-001, HU-003, HU-004	Completada
T-023	HU-001, HU-004, HU-005	Completada
T-024	HU-001, HU-004, HU-005	Completada
T-025	HU-004, HU-005, HU-007	Completada
T-026	HU-001, HU-003, HU-004, HU-005, HU-006	Completada
T-027	HU-001, HU-003, HU-004, HU-005, HU-006	Completada
T-028	HU-004, HU-007	Completada
T-029	HU-001, HU-003, HU-005, HU-008	Completada
T-030	HU-001, HU-004, HU-005	Completada
T-031	HU-001, HU-005, HU-008	Completada
T-032	*	Completada
T-033	*	Completada
T-034	*	En proceso

Tabla 62: Sprint 5. Semana 3

Semana 4

Se ha completado toda la documentación por lo que el proyecto habría sido finalizado por completo y estaría preparado para su entrega.

Tarea (ID)	Historia (ID)	Estado
T-001	*	Completada
T-002	HU-001, HU-002, HU-005	Completada
T-003	HU-002, HU-006, HU-007	Completada
T-004	HU-002, HU-005, HU-006, HU-007, HU-008	Completada
T-005	HU-002, HU-003, HU-004, HU-005, HU-006, HU-008	Completada
T-006	HU-001, HU-002, HU-003, HU-004, HU-006, HU-008	Completada
T-007	HU-003, HU-004, HU-006, HU-008	Completada
T-008	HU-002, HU-003, HU-004, HU-006, HU-008	Completada
T-009	HU-003, HU-004, HU-006, HU-008	Completada
T-010	HU-002, HU-005	Completada
T-011	HU-002, HU-005	Completada
T-012	HU-002, HU-005	Completada
T-013	HU-002, HU-005	Completada
T-014	HU-001, HU-003, HU-005	Completada
T-015	HU-003, HU-005	Completada
T-016	HU-001, HU-003	Completada
T-017	HU-001, HU-003, HU-005	Completada
T-018	HU-003, HU-005	Completada
T-019	HU-004, HU-007	Completada
T-020	HU-001, HU-004, HU-006, HU-008	Completada
T-021	HU-001, HU-003, HU-006, HU-008	Completada
T-022	HU-001, HU-003, HU-004	Completada
T-023	HU-001, HU-004, HU-005	Completada
T-024	HU-001, HU-004, HU-005	Completada
T-025	HU-004, HU-005, HU-007	Completada
T-026	HU-001, HU-003, HU-004, HU-005, HU-006	Completada
T-027	HU-001, HU-003, HU-004, HU-005, HU-006	Completada
T-028	HU-004, HU-007	Completada
T-029	HU-001, HU-003, HU-005, HU-008	Completada
T-030	HU-001, HU-004, HU-005	Completada
T-031	HU-001, HU-005, HU-008	Completada
T-032	*	Completada
T-033	*	Completada
T-034	*	Completada

Tabla 63: Sprint 5. Semana 4

Sprint Review

Se ha completado todo el proyecto en las fechas establecidas. Se ha hecho un muy buen trabajo en las etapas y el resultado final es el que se buscaba desde un primer momento con algunos añadidos que fueron surgiendo en la Lista de Producto durante el desarrollo.

Definición de “Terminado” (DOD)

Para determinar si una tarea se puede marcar como completada, es decir, “Terminada”, en el proyecto se ha dado una Definición de “Terminado” que se aplicará a cada tarea antes de completarla.

Definición de Terminado. Condiciones.

- ☒ ¿Hace lo que tiene que hacer?
- ☒ Revisión de código
- ☒ Se han realizado las pruebas adecuadas
- ☒ Contiene la documentación requerida
- ☒ Está integrado correctamente

Tabla 64: Definición de "Terminado"

Cuando una de las tareas cumpla todas las condiciones entonces se podrá decir que la tarea está completada y si todas las tareas se marcan como completadas entonces obtendremos al final del Sprint un Incremento del Producto que cumple la Definición de Terminado.