

ISWD713 APLICACIONES MÓVILES

INTEGRANTES: Daniel Mera
George Quishpe

FECHA: 30 – 06 – 2024

TEMA: Proyecto IB

Historias de Usuario

Se desea desarrollar una aplicación para leer mangas en el celular. Esta aplicación permitirá a los usuarios buscar mangas almacenados como PDF en una base de datos, guardar sus favoritos y leerlos directamente desde sus dispositivos móviles. Para lo cual se han creado una serie de historias de usuario que sirven como una guía detallada para el equipo de desarrollo, describiendo claramente las necesidades, los criterios de aceptación, las tareas necesarias y el esfuerzo estimado para cada funcionalidad.

A continuación, se presentan las historias de usuario, cada una de las cuales incluye la siguiente información:

- **Historia de usuario:** Una breve descripción de la funcionalidad desde la perspectiva del usuario.
- **Necesidad:** La necesidad o problema específico que la funcionalidad busca resolver.
- **Criterios de aceptación:** Los criterios que deben cumplirse para considerar la historia de usuario como completa y exitosa.
- **Tareas:** Las tareas específicas que el equipo de desarrollo debe realizar para implementar la funcionalidad.
- **Esfuerzo:** La estimación del esfuerzo necesario para completar la historia de usuario, utilizando la metodología de Scrum Poker y categorizando en tamaños de camiseta (S, M, L).

No: 1	Título: Registro de usuario	Esfuerzo: 5 puntos / tamaño M
Historia de usuario: Como un nuevo usuario, Quiero registrarme en la aplicación, Para poder guardar mis mangas favoritos y tener una experiencia personalizada.		
Necesidad: Los usuarios necesitan poder crear una cuenta para acceder a sus mangas favoritos y personalizar su experiencia.		
Criterios de aceptación: <ul style="list-style-type: none"> • El formulario de registro debe incluir campos para nombre, correo electrónico y contraseña. • El sistema debe validar que el correo electrónico no esté ya en uso. • El sistema debe guardar la nueva cuenta en la base de datos. 		

ISWD713 APLICACIONES MÓVILES

Tareas:

- Crear la interfaz de registro.
- Implementar la lógica de validación de correos electrónicos.
- Implementar la lógica para almacenar los datos del usuario.

No: 2	Título: Inicio de sesión	Esfuerzo: 3 puntos / tamaño S
Historia de usuario: Como un usuario registrado, Quiero iniciar sesión en la aplicación, Para acceder a mis mangas favoritos y configuración personal.		
Necesidad: Los usuarios necesitan poder iniciar sesión para acceder a sus mangas favoritos y personalizar su experiencia.		
Criterios de aceptación: <ul style="list-style-type: none"> • El formulario de inicio de sesión debe incluir campos para correo electrónico y contraseña. • El sistema debe validar las credenciales del usuario. • El sistema debe iniciar la sesión respectiva de cada usuario. 		
Tareas: <ul style="list-style-type: none"> • Crear la interfaz de inicio de sesión. • Implementar la lógica de validación de credenciales. • Implementar la lógica de gestión de sesiones. 		

No: 3	Título: Búsqueda de mangas	Esfuerzo: 8 puntos / tamaño M
Historia de usuario: Como un usuario, Quiero buscar mangas en la aplicación, Para encontrar rápidamente el manga que quiero leer.		
Necesidad: Los usuarios necesitan poder buscar mangas para encontrar rápidamente lo que quieren leer.		
Criterios de aceptación: <ul style="list-style-type: none"> • El sistema debe permitir buscar por título y autor. • Los resultados de búsqueda deben mostrarse de manera clara y organizada. 		
Tareas: <ul style="list-style-type: none"> • Crear la interfaz de búsqueda. • Implementar la lógica de búsqueda en la base de datos. • Mostrar los resultados de búsqueda de manera organizada. 		

No: 4	Título: Lectura de manga	Esfuerzo: 13 puntos / tamaño L
Historia de usuario: Como un usuario, Quiero leer mangas en la aplicación, Para disfrutar de mis mangas favoritos en cualquier momento.		
Necesidad: Los usuarios necesitan poder leer mangas directamente desde la aplicación.		

ISWD713 APLICACIONES MÓVILES

Criterios de aceptación:

- El sistema debe permitir la visualización de los capítulos.
- Debe haber la manera para avanzar y retroceder entre páginas/capítulos.

Tareas:

- Crear la interfaz de lectura de manga.
- Implementar la lógica para cargar y mostrar archivos PDF.
- Implementar controles de navegación entre páginas/capítulos.

No: 5

Título: Guardar favoritos

Esfuerzo: 5 puntos / tamaño M

Historia de usuario:

Como un usuario,
Quiero guardar mangas como favoritos,
Para acceder a ellos fácilmente en cualquier momento.

Necesidad:

Los usuarios necesitan poder guardar mangas como favoritos para acceder a ellos fácilmente.

Criterios de aceptación:

- El sistema debe permitir marcar/desmarcar mangas como favoritos.
- Los mangas marcados como favoritos deben estar accesibles desde una sección dedicada en la aplicación.

Tareas:

- Crear la interfaz para marcar/desmarcar favoritos.
- Implementar la lógica para almacenar y recuperar favoritos.
- Crear la sección de favoritos en la aplicación.

No: 6

Título: Visualizar detalles del manga

Esfuerzo: 8 puntos / tamaño M

Historia de usuario:

Como un usuario,
Quiero ver los detalles de un manga,
Para decidir si quiero leerlo o guardarlo como favorito.

Necesidad:

Los usuarios necesitan poder ver los detalles de un manga antes de decidir leerlo o marcarlo como favorito.

Criterios de aceptación:

- El sistema debe mostrar información como título, autor, descripción y portada.
- Debe haber opciones para leer el manga o guardarlo como favorito desde la vista de detalles.

Tareas:

- Crear la interfaz de detalles del manga.
- Implementar la lógica para mostrar los detalles del manga.
- Implementar botones para leer el manga o guardarlo como favorito.

ISWD713 APLICACIONES MÓVILES

Diseño del equipo de Scrum

Para el desarrollo de esta aplicación, el equipo de Scrum llevará a cabo las siguientes actividades:

1. Reuniones de planificación de sprint:
 - Revisar y priorizar historias de usuario.
 - Estimar el esfuerzo y asignar tareas a los miembros del equipo.
2. Reuniones diarias:
 - Monitorear el progreso.
 - Identificar y resolver impedimentos.
3. Reuniones de revisión de sprint:
 - Demostrar el trabajo completado.
 - Obtener retroalimentación de los interesados.
4. Reuniones de retrospectiva de sprint:
 - Analizar lo que funcionó bien y qué se puede mejorar.

El equipo de Scrum debe asegurarse de que cada historia de usuario se descomponga en tareas manejables y que todas las partes interesadas estén alineadas con las expectativas y los resultados deseados.