



**ESCUELA POLITÉCNICA NACIONAL**  
**FACULTAD DE INGENIERÍA DE SISTEMAS**  
**Metodologías Ágiles**

---

**PERÍODO ACADÉMICO:** 2023\_B

**ASIGNATURA:** Metodologías Ágiles

**PROFESOR:** Patricio Michael Paccha

---

**TIPO DE INSTRUMENTO:** Informe

**INSTRUMENTO N°:** 1

**TÍTULO:** Sistema de Gestión de Contraseñas

**FECHA DE ENTREGA:** 26/02/2024

**GRUPO:** 1

**ESTUDIANTES:**

---

- DAVID ALEXANDER AVEROS OTAVALO
  - RICARDO ANDRES BECERRA VIVANCO
  - NARDY ESTEFANIA CACHIPUENDO CHIGUANO
  - GARY RICARDO CAMPAÑA RAMIREZ
  - KEVIN MATEO CANO CRUCERIRA
  - RAFAEL SEBASTIAN CASTRO PAREDES
- 



## CONTENIDO

Visión del proyecto.....	3
Alcance del proyecto.....	3
Requisitos iniciales del producto.....	3
Historias de usuario.....	3
HU-01: Almacenar contraseñas.....	3
HU-02: Generar Contraseña Automáticamente .....	3
HU-03: Actualizar contraseña .....	4
HU-04: Eliminar Contraseña.....	4
HU-05: Ver contraseñas .....	4
HU-06: Desplegar el proyecto en Docker .....	4
Roles .....	4
1. Product Owner: .....	4
2. Scrum Master: .....	4
3. Equipo de Desarrollo:.....	5
Organización.....	5
Resultados .....	6

## Visión del proyecto

Nuestra visión es crear una aplicación de gestión de contraseñas fácil de usar que permita a los usuarios almacenar, organizar y acceder de manera segura a sus contraseñas.

## Alcance del proyecto

El alcance de nuestra aplicación de gestión de contraseñas abarcará diversas funcionalidades diseñadas para proporcionar a los usuarios una experiencia integral y segura. A continuación, se detallan los elementos clave incluidos en el alcance del proyecto:

1. Almacenamiento Seguro:
  - Implementamos un sistema de almacenamiento seguro utilizando encriptación para garantizar la privacidad y la seguridad de las contraseñas almacenadas.
2. Interfaz Intuitiva:
  - Diseñamos una interfaz de usuario amigable e intuitiva que permite a los usuarios gestionar fácilmente sus cuentas y contraseñas.
3. Generador de Contraseñas Fuertes:
  - Integraremos una herramienta para generar contraseñas fuertes automáticamente, proporcionando a los usuarios opciones seguras para sus credenciales.

Este alcance del proyecto garantizará el desarrollo de una aplicación de gestión de contraseñas completa y segura, cumpliendo con los requisitos de privacidad y seguridad de los usuarios.

## Requisitos iniciales del producto

1. La aplicación debe tener un sistema de registro seguro y encriptación para garantizar el acceso autorizado.
2. Las contraseñas deben almacenarse de manera segura utilizando algoritmos de encriptación fuertes.
3. La interfaz de usuario debe ser minimalista, intuitiva y fácil de usar para facilitar la gestión de cuentas y contraseñas.
4. Incluir un generador de contraseñas automático para facilitar la creación de contraseñas fuertes y seguras.

## Historias de usuario

### HU-01: Almacenar contraseñas

**Como** usuario nuevo, **quiero** poder almacenar mis contraseñas con la cuenta asociada a dicha contraseña **para** asegurar la privacidad y seguridad de mis credenciales digitales

Importancia de Negocio: Alta

Estimación de Esfuerzo: Alta

### HU-02: Generar Contraseña Automáticamente

**Como** usuario nuevo, **quiero** la opción de generar contraseñas seguras automáticamente **para** crear contraseñas fuertes sin esfuerzo adicional.

Importancia de Negocio: Alta  
Estimación de Esfuerzo: Media

### **HU-03: Actualizar contraseña**

**Como** usuario nuevo, **quiero** poder actualizar mis contraseñas **para** mantener la seguridad de mis cuentas.

Importancia de Negocio: Media  
Estimación de Esfuerzo: Baja

### **HU-04: Eliminar Contraseña**

**Como** usuario nuevo, **quiero** poder eliminar contraseñas **para** gestionar de manera efectiva mis credenciales.

Importancia de Negocio: Baja  
Estimación de Esfuerzo: Baja

### **HU-05: Ver contraseñas**

**Como** usuario nuevo, **quiero** poder ver la lista de mis contraseñas y buscar por cuenta **para** rastrear y gestionar las contraseñas de ser necesario.

Importancia de Negocio: Media  
Estimación de Esfuerzo: Media

### **HU-06: Desplegar el proyecto en Docker**

**Como** usuario nuevo, **quiero** que el proyecto final esté desplegado en Docker **para** que el proyecto funcione de manera consistente en diferentes entornos.

Importancia de Negocio: Media  
Estimación de Esfuerzo: Media

## **Roles**

### **1. Product Owner:**

#### **Responsabilidades:**

- Define y prioriza el backlog del producto, que es una lista de todas las características, mejoras y correcciones de errores que se desean en el producto.
- Decide qué características se implementarán en cada iteración (sprint) y en qué orden.
- Está en constante comunicación con el equipo de desarrollo para responder preguntas y proporcionar claridad sobre los elementos del backlog.

### **2. Scrum Master:**

#### **Responsabilidades:**

- Facilita el proceso Scrum y se asegura de que se sigan las prácticas y reglas de Scrum.
- Ayuda al equipo a eliminar obstáculos que puedan afectar su productividad.
- Fomenta la mejora continua y ayuda al equipo a aprender de las experiencias a través de retrospectivas regulares.
- Facilita las reuniones de Scrum, como la planificación del sprint, la revisión del sprint y la retrospectiva del sprint.

### 3. Equipo de Desarrollo:

#### Responsabilidades:

- Es el grupo de profesionales que realiza el trabajo real de desarrollo y entrega del producto.
- Organiza su propio trabajo y decide cómo completar las tareas asignadas durante el sprint.
- Colabora estrechamente con el Product Owner para comprender los requisitos y con el Scrum Master para superar obstáculos.

Es importante destacar que Scrum fomenta la autoorganización y la autonomía del equipo. Además de estos roles principales, también hay otros conceptos importantes en Scrum, como el Backlog del Sprint (lista de elementos del backlog seleccionados para el sprint actual), las reuniones regulares y eventos (por ejemplo, la Planificación del Sprint, la Revisión del Sprint y la Retrospectiva del Sprint) que ayudan a mantener un proceso ágil y adaptativo.

#### Dichos roles serán interpretados por:

<b>Product Owner</b>	Ricardo Becerra
<b>Scrum Master</b>	David Averos
<b>Equipo de desarrollo</b>	Kevin Cano Nardy Cachipundo Gary Campaña Rafael Castro

*Tabla 1. Roles y sus integrantes.*

## Organización

Para llevar a cabo el proyecto, el equipo de desarrollo ha optado por dividirlo en **dos sprints**, cada uno con una duración de dos semanas. Esta estructura es altamente representativa, ya que cada día equivale a una semana debido al tiempo para presentar el proyecto. Se realizó el producto backlog utilizando una herramienta de Microsoft como se muestra en la Figura 1.

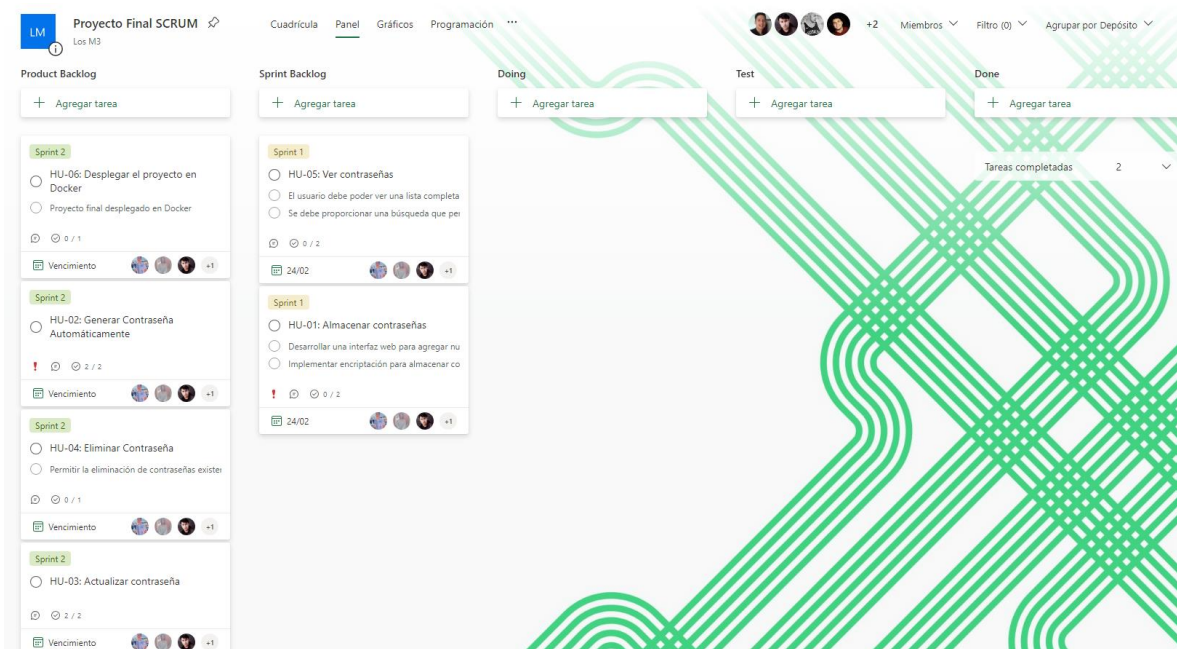


Figura 1. Product backlog

## Resultados

Luego de desarrollar los dos Sprints para el proyecto, utilizando SCRUM, se obtiene el resultado del programa a continuación mostrado en la Figura 2.

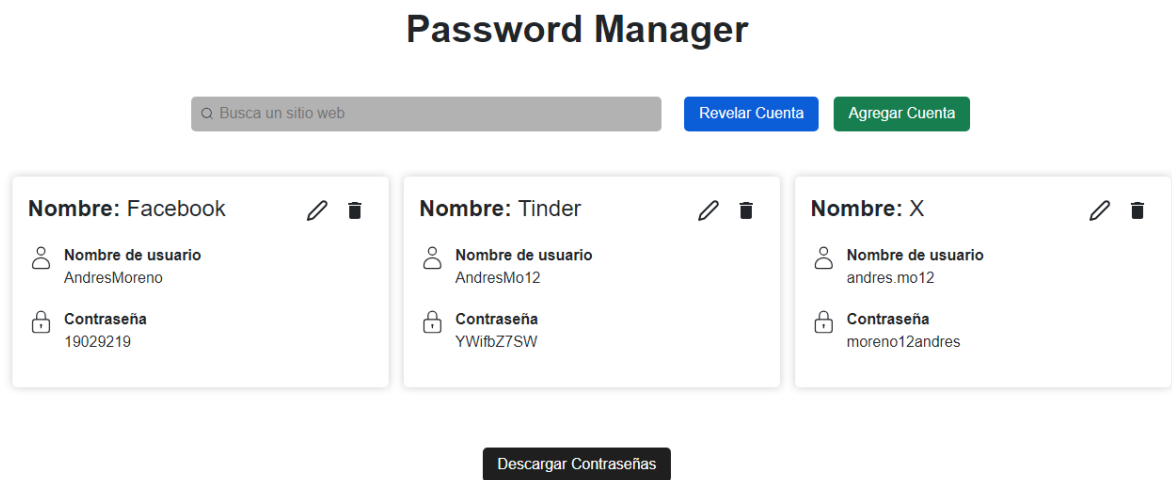


Figura 2. Producto Final