

## Sprint #1: EngAppsados

### Product Backlog

#### Lista de funcionalidades

- Mostrar imagen e información de las aplicaciones que ofrecen recompensas en EngAppsados.
- Verificar cuando alguna de las aplicaciones haya sido descargada y otorgar al usuario la cantidad correspondiente de puntos.
- Verificar cuando el usuario use durante un tiempo determinado alguna de las aplicaciones y otorgarle la cantidad correspondiente de puntos.
- Mostrar un feed de noticias de tecnología en Guatemala, ampliando la noticia cuando el usuario la seleccione.
- Tener un listado de aplicaciones en fase de pruebas, permitiendo a los usuarios reportar bugs de manera más sencilla, y otorgarle puntos correspondientes cuando un usuario detecte errores.
- Darle a cada usuario un código, para que cuando invite a otro a la aplicación este lo pueda ingresar y ambos reciban una recompensa.
- Dar un código y restar puntos al usuario, cuando este decida canjearlos por algún cupón.
- Permitirle al usuario tomar fotos desde el app, identificando su ubicación, para que en ciertos restaurantes se obtengan puntos al compartir fotos del lugar.
- Mostrar la política de servicio, donde el usuario pueda ver los permisos que le está dando a la aplicación.

Historia de usuario	Descripción	Prioridad
El usuario se registra en el app	Al iniciar la aplicación, en caso de no tener un usuario existente en la aplicación, se pedirá a la persona que cree uno nuevo donde nos indique sus identificadores personales, así como un usuario y una contraseña que lo diferencien de las demás personas utilizando la aplicación.	Alta
El usuario hace login en el app	Al ingresar a la aplicación, el usuario deberá ingresar su usuario y contraseña, para demostrar que esa cuenta le pertenece. Al hacer esto, obtiene acceso a todas las funciones de EngAppsado	Alta
Clasificar tareas	El usuario puede ordenar las tareas de mayor a menor recompensa, por tipo de tarea y/o por duración de la tarea.	Media

Prueba aplicación	El usuario descarga la aplicación promocionada, y la utiliza durante algunos minutos. El programa registra esta actividad y le otorga una cantidad de puntos al usuario.	Alta
Llena encuesta	El usuario escoge alguna de las encuestas disponibles y la llena. El programa registra la actividad y verifica que la haya completado y le otorga puntos al usuario.	Alta
Sube foto de algún restaurante	El usuario visita alguno de los lugares participantes. Toma una foto de algo del lugar y la comparte. El programa verifica la ubicación del momento en que se tomó la foto y le otorga puntos al usuario.	Media
Encuentra bugs de aplicaciones en fase beta	La aplicación tendrá un apartado para aplicaciones en fase beta, para que los usuarios la puedan probar buscando errores y comunicándolos al desarrollador. Al encontrar alguno útil, obtiene una recompensa en puntos.	Alta
El usuario revisa su perfil	La aplicación dará una opción para que se muestre una ventana con todos los colaboradores del proyecto, así como sus nombres, productos e identificadores para contactarlos si así lo desean.	Baja
Revisa recompensas disponibles	El usuario, al entrar a la tienda donde puede canjear sus puntos, puede observar todos los productos que se ofrecen y la cantidad de puntos que se debe de gastar para obtenerlo.	Media
Canjea puntos obtenidos por alguna recompensa	Al llegar a la cantidad de puntos necesarios, el usuario puede escoger entre varios premios por los cuales canjear sus puntos, como pases al cine, cupones, tarjetas de regalo, etc.	Media
Invitar nuevos usuarios	Cada usuario tiene un código, el cual al ser ingresado por un nuevo usuario, suma puntos a ambos.	Baja
El administrador agrega nuevo contenido	Agregar un nuevo objeto de tipo solicitud con la nueva aplicación a presentar, encuesta a llenar o lugar turístico a visitar.	Alta
Administrador elimina contenido	Retirar de la aplicación los eventos/tareas .	Alta

Administrador modifica contenido	Realizar cambios en la información o puntos por obtener puestos en las solicitudes.	Media
Modificar perfil	Realizar cambios en la información puesta sobre un desarrollador o empresa colaborador de la aplicación.	Baja
Agregar recompensa	Inicia cuando el admin recibe la notificación externa al sistema de una nueva recompensa y crea la actividad. Agrega una nueva opción para ser canjeada por puntos. Cuando esto suceda se debe entregar un código único al usuario para que este lo pueda utilizar. Al realizar esto termina el CU.	Alta
Eliminar recompensa	Eliminar una de las opciones para canjear por puntos. Inicia cuando el admin selecciona la opción de eliminar y termina cuando ya ha sido eliminada.	Media
Presentación de políticas	Se muestra información acerca de qué permisos tiene la aplicación de hacer con la información del usuario. Esto es importante ya que con el caso de uso de "Recopilar información" se utiliza la información personal del usuario, como edad y ubicación para beneficio de EngAppsados.	Media
Recopilar información	Realizar una búsqueda en la base de datos de ciertas características que posean en común los usuarios que descargaron cierta aplicación o que realizaron una encuesta.	Media

### **Pila del sprint inicial**

#### Lista de actividades a desarrollar en este sprint:

- Registro.
- Login.
- Realizar las primeras GUIs.
- Diseñar la base de datos.
- Presentar política de uso de información.

Nombre	Descripción	Horas para desarrollo	Responsable	Fecha probable de entrega
--------	-------------	-----------------------	-------------	---------------------------

Registro	Implementar el diseño y funcionamiento de la ventana de registro para nuevos usuarios, agregar función de registro usando Google Services	3	Jonnathan Juárez	10/05/17
Login	Diseñar e implementar el login para usuarios existentes, agregar función de login con Google Services	1	Jonnathan Juárez	10/05/17
Realizar las primeras GUIs	Diseñar y codificar las primeras pantallas de usuario.	3	Sebastián Galindo	11/05/17
Diseñar la base de datos	Interacción y aprender a utilizar la base de Datos para poder implementarla de la manera mas eficiente	4.5	Diego Castañeda	10/05/17
Presentar política de uso de información	Debido a que se planea usar los datos de los usuarios, como edad, sexo, entre otros; para analizar una relación con las apps que más usan, es necesario que el usuario esté enterado y de acuerdo. Por lo tanto, se debe tener una pantalla para mostrar qué permisos se otorgan y que estos sean aceptados	1	Rodrigo Arriaza	10/05/17

#### Calendario de planificación

Fecha	Actividad
3/05/17	Asignación primer sprint
4/05/17	-
5/05/17	-
6/05/17	-

7/05/17	-
8/05/17	Primera reunión, decisión framework, división tareas
9/05/17	-
10/05/17	Política uso de datos
11/05/17	GUI funcional, implementación registro y login, diseño base de datos

### Resultados del sprint

Figura 1: Lista inicial de tareas pendientes, en proceso y terminadas.

Tareas pendientes	En proceso	Terminadas
<div>Creación GUI funcional</div> <div>Redacción política de datos</div> <div>Implementar Login</div> <div>Implementar registro nuevo usuario</div> <div>Diseño base de datos</div>		

Figura 2: Segunda lista de tareas pendientes, en proceso y terminadas, a la fecha del 10 de mayo

Tareas pendientes	En proceso	Terminadas
	<div>Creación GUI funcional</div> <div>Implementar Login</div> <div>Implementar registro nuevo usuario</div>	<div>Redacción política de datos</div> <div>Diseño base de datos</div>

Figura 3: Lista final del primer sprint de actividades pendientes, en proceso y terminadas.

Tareas pendientes	En proceso	Terminadas
		<div>Creación GUI funcional</div> <div>Redacción política de datos</div> <div>Implementar registro nuevo usuario</div> <div>Implementar Login</div> <div>Diseño base de datos</div>

### Métricas del sprint

Figura 4: Gráfica Burndown



#### **-Reflexiones sobre gráfica burndown**

Inicialmente, la gráfica da la impresión que todo el trabajo se realizó a última hora. Sin embargo, la tardanza de arranque se debe a que se intentó usar una tecnología nueva para el equipo, por lo que los primeros días fueron de investigación sobre la nueva herramienta, así como el proceso de instalación, primeras pruebas y búsqueda de tutoriales y ayuda para poder empezar a trabajar.

### Retrospectiva sprint uno

En términos generales se debe mencionar que los resultados del primer sprint no fueron satisfactorios. A diferencia de trabajos anteriores, para esta entrega se contó con muy poco tiempo (una semana), por lo que no hubo buena planificación previa.

Además, la primera reunión tuvo lugar muy tarde, 3 días antes de la fecha de entrega. Esto provocó que se intentara cargar con pocas actividades el product backlog. Sin embargo, se subestimó la dificultad para aprender a usar la tecnología de Ionic, la cual fue totalmente nueva para todos los miembros del equipo. Esto retrasó el arranque de lleno del trabajo, tal como se mencionó en el análisis de la gráfica burndown. Otro aspecto negativo fue que la dificultad de uso de Ionic, provocó que se cambiara a Android Studio a última hora para poder sacar adelante esta entrega.

Por otro lado, entre los aspectos positivos se puede mencionar que se realizó una adecuada división de tareas, tomando en cuenta que sólo una persona trabajara en cada una, pero considerando la relación entre las tareas a realizar. Además, con los problemas de tiempo y desorganización se logró terminar las actividades planificadas; lo que demuestra tenacidad y compromiso.

Por lo tanto, para corregir el mal desempeño de este sprint se tomarán las siguientes medidas:

- Trabajar desde el día uno.

- Revisar todo lo que se pide en la entrega para organizar las tareas y planificar acorde al tiempo.
- Probar cualquier nueva tecnología que se tenga planeada usar lo más temprano posible para evitar retrasos por dificultad de arranque.
- Utilizar taiga.io para realizar la gráfica burndown, esto además nos obliga a trabajar desde el inicio.
- Hacer más reuniones para mejorar la comunicación y descubrir problemas con anticipación.

#### Evidencia reuniones

Figura 5: Reunión llevada a cabo el día 8 de mayo



Minuta de reunión:

Esta fue nuestra primera reunión. En esta se decidió usar el framework de Ionic, en vez de Android Studio. Además se realizó la repartición de tareas del primer product backlog, intentando mantener las metas realizables.

Figura 6: Reunión llevada a cabo el día 11 de mayo





Minuta de reunión:

Esta fue la última reunión antes de entregar el primer sprint. Se evaluó el cumplimiento de la pila del primer product backlog, así como discutir los problemas encontrados, intentando encontrar una solución para esta entrega.

### Anexos

#### Formularios LOGT

Nombre: Rodrigo Arriaza

Carnet: 15334

Fecha	Inicio	Fin	Tiempo interrupción	Delta Tiempo	Fase	Comentarios
03/05/17	11:19	11:54	10 mins	20 mins	Lista Funcionalidades	
04/05/17	16:30	16:48	3 mins	15 mins	Primera lista actividades con post-its	
09/05/17	22:06	22:41	4 mins	31 mins	Redacción política uso de datos	Falta diseño para ser mostrado
10/03//17	22:03	22:30	5 mins	22 mins	Segunda lista post-its	
10/03/17	22:40	23:02	6 mins	16 mins	Gráfica burndown	fase 1
11/03/17	19:45	20:14	10 mins	19 mins	Gráfica burndown	terminado
11/03/17	20:15	20:31	2 mins	14 mins	reflexión gráfica burndown	

Nombre: Diego Castañeda

Carnet: 15151

Fecha	Inicio	Fin	Tiempo interrupción	Delta Tiempo	Fase	Comentarios
09/05/17	11:32	1:30	20 min	1 H 38 min	Entendimiento y creación de la Base de Datos	
10/05/17	5:30	8:00	1 H	2:30	Aprendiendo a	Se necesitaba

					utilizar FireBase	la GUI terminada antes de realizar cambios e implementarlo
11/05/17	6:50	11:03	3 H	2:03	Aprendiendo y Esquematizan do los datos a colocar en FireBase	

Nombre: Sebastián Galindo

Carnet: 15452

Fecha	Inicio	Fin	Tiempo interrupción	Delta Tiempo	Fase	Comenta rios
09/05/17	22:30	23:50	20 mins	60 mins	Creación de GUIs en Ionic Creator	
10/05/17	15:14	16:21	17 mins	50 mins	Instalación Ionic Framework, Node.js, Genymotion Emulator	
10/05/17	17:25	20:03	45 mins	1 h 53 mins	Pruebas y creación de proyectos con ionic	
10/05/17	21:46	23:47	3 mins	58 mins	Resolución de errores y problemas en Ionic	
10/05//17	00:03	02:30	1 hrs	1 h 27 mins	Instalación de Android Studio y Android SDK	
11/03/17	20:20	21:50	15 mins	1 h 15 mins	Pruebas con Android Studio y Genymotion	
11/05/17	22:00	23:34	16 mins	1 h 18 mins	Resolución de errores y problemas en Android Studio	

Nombre: Jonnathan Juarez

Carnet: 15377

Fecha	Inicio	Fin	Tiempo interrupción	Delta Tiempo	Fase	Comentarios
08/05/17	22:00	09/05/2017 2:00	30 inutos	3.5 horas	Setup android studio, lectura documentación de google APIs	terminado
09/05/17	16:00	10/05/2017 1:00	4 horas	5 horas	set up google cloud services	terminado
10/05/17	17:00	17:15	0 minutos	15 minutos	obtener clave de cifrado SHA-1 para autenticación de google play services	terminado
10/05/17	17:15	17:20	0 minutos	5 minutos	instalación de google play services plugin	terminado
10/05/2017	17:30	18:00	0	30 minutos	Crear GUI sencilla de SignUp para verificar el funcionamiento de la API de google+	terminado
10/05/2017	22:00	11/05/2017 8:40	3 horas	6 horas y media	Programación del MainActivity para usar las APIs de google+	terminado
11/05/2017	20:00	23:30	30 minutos	3 horas	Asistencia a miembros del equipo de como usar android studio	terminado

Link de GitHub: <https://github.com/DCplayer/EngAppsados>