

Reporte sprint 0

Equipo: E2 DJMINK

Integrantes:

1. Juan Manuel Casanova Marín - A00400090
2. Isabella Hernández Mosquera - A00400107
3. Karen Valeria Jurado Calpa - A00400293
4. Deiner Julián Motta Almario - A00400438
5. Daniel José Plazas Cortes - A00400085
6. Nicholas Villaquiran Cosh - A00399069

Objetivo: Documentar de manera detallada y sistemática el progreso y los resultados obtenidos durante el desarrollo del proyecto, incluyendo la planificación, ejecución, y evaluación de los sprints, así como la elaboración de los diferentes entregables, tales como modelos de datos, diagramas UML, y mockups, con el fin de proporcionar una visión integral del estado actual del proyecto y las áreas de mejora para los siguientes ciclos de desarrollo.

Product Backlog

Es una lista priorizada de todas las funcionalidades, características, mejoras y correcciones que se necesitan para el desarrollo de un producto. Cada ítem en el backlog se denomina historia de usuario y representa un requisito específico que debe ser implementado.

Vínculo del anexo: [Historias de Usuario](#)

Proceso de Plan de Pruebas

Sirve para definir una estrategia detallada para verificar y validar que un sistema o producto cumple con los requisitos y expectativas especificados. Este documento establece los objetivos de las pruebas, el alcance, los recursos necesarios, los tipos de pruebas a realizar, los criterios de éxito y los riesgos asociados. Al proporcionar un marco estructurado para la ejecución de pruebas, el plan de pruebas asegura que se identifiquen y corrijan errores, se garanticen la calidad y el rendimiento del producto y se minimicen los defectos antes de su implementación final.

Vínculo al anexo: [Plan de Pruebas](#)

Modelo de datos

Para el desarrollo de los modelos de datos, se utilizó la herramienta Oracle SQL Developer Data Modeler. A continuación, se presentan los conceptos clave relacionados con los modelos utilizados:

- **Modelo Entidad-Relación (ER):** El Modelo Entidad-Relación es una técnica de modelado de datos que se emplea para representar la estructura y las relaciones entre los datos en un sistema de bases de datos. Este modelo

permite identificar entidades, atributos y las relaciones entre las entidades, proporcionando una visión conceptual de cómo se organizan y se relacionan los datos.

Vínculo del anexo: [Modelo Entidad-Relacion](#)

- **Modelo Relacional:** El Modelo Relacional está basado en el concepto de tablas. En este modelo:
 - **Tablas:** Representan las entidades del sistema.
 - **Filas:** Representan las instancias de esas entidades.
 - **Columnas:** Representan los atributos de las entidades.

Vínculo del anexo: [Modelo Relacional](#)

Diagrama de clases

El Diagrama de Clases es una herramienta fundamental en el diseño de sistemas orientados a objetos. Este diagrama proporciona una representación visual de las clases del sistema, sus atributos, métodos y las relaciones entre ellas. Sirve para modelar la estructura estática del sistema y ayuda a definir cómo interactúan las diferentes partes del sistema entre sí.

El Diagrama de Clases UML es esencial para comprender la organización del sistema y la interacción entre las entidades en el contexto de desarrollo de software. Este diagrama no solo facilita la visualización del diseño, sino que también sirve como una guía para la implementación y el mantenimiento del sistema.

Vínculo del anexo: [Diagrama de clases](#)

Diagrama de secuencia

Los Diagramas de Secuencias UML son herramientas clave para modelar el comportamiento dinámico de un sistema. Estos diagramas ilustran cómo los objetos interactúan entre sí a lo largo del tiempo para llevar a cabo una función o proceso específico. Cada diagrama de secuencia muestra la secuencia de mensajes intercambiados entre objetos, lo que permite visualizar el flujo de control y la colaboración entre las partes del sistema durante la ejecución de un escenario particular.

Los Diagramas de Secuencias son útiles para entender y documentar el comportamiento de los sistemas en diferentes escenarios, facilitando la identificación de la lógica de interacción y la coordinación entre componentes.

Vínculo del anexo: [Diagramas de secuencia](#)

Diagrama de casos de usos

Los Diagramas de Casos de Uso UML son herramientas cruciales para capturar y representar las funcionalidades que un sistema debe ofrecer a sus usuarios o actores externos. Estos diagramas muestran los casos de uso, que son escenarios en los que los usuarios interactúan con el sistema para lograr un objetivo específico. También identifican a los actores, que pueden ser personas, otros sistemas o entidades externas, que interactúan con el sistema.

Los Diagramas de Casos de Uso ayudan a entender los requisitos del sistema desde la perspectiva del usuario y dan una visión clara de cómo se utilizará en diferentes situaciones. Son fundamentales para la fase de análisis de requisitos y para la planificación de la arquitectura del sistema.

Vínculo del anexo: [Diagrama casos de uso](#)

Mockups de la solución (Screenshots y Figma)

Mockups son representaciones visuales detalladas de una interfaz de usuario, mostrando cómo se verá el producto final. Ayudan a visualizar el diseño, incluyendo colores, tipografías y la disposición de elementos antes de la implementación.

Figma es una herramienta de diseño colaborativa en la nube que permite a los equipos crear y compartir mockups, prototipos interactivos, y otros recursos de diseño en tiempo real, facilitando la colaboración y el feedback instantáneo.

Profile

Edit Profile



☆ 4.9

Margot Smith

Digital Marketing

Hi, I'm margot. Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Ut et velit vestibulum, blandit enim nec, tincidunt erat. Sed ultricies, nunc id venenatis ultrices, sapien ligula fermentum felis, et luctus erat nunc at felis. Quisque vitae libero vel purus vehicula dictum. Aenean eget sem sed mauris pretium facilisis. Nam ac eros nec nunc tincidunt volutpat. Nulla facilisi. Phasellus suscipit urna nec ipsum facilisis, non efficitur mauris bibendum. Nullam at tempor libero, vel pretium dui. Vivamus dapibus dolor at urna dignissim, et faucibus lectus feugiat.

GitHub LinkedIn Instagram Mailbox www.margotmysite.com



Margot Smith / Edit profile
Set up your Online Marketplace

General

Edit profile

Password

Sessions

Data Export

Delete Account

Upload new picture

Delete

Name *

Margot Smith

We're big on real names around here, so people know who's who.

Location

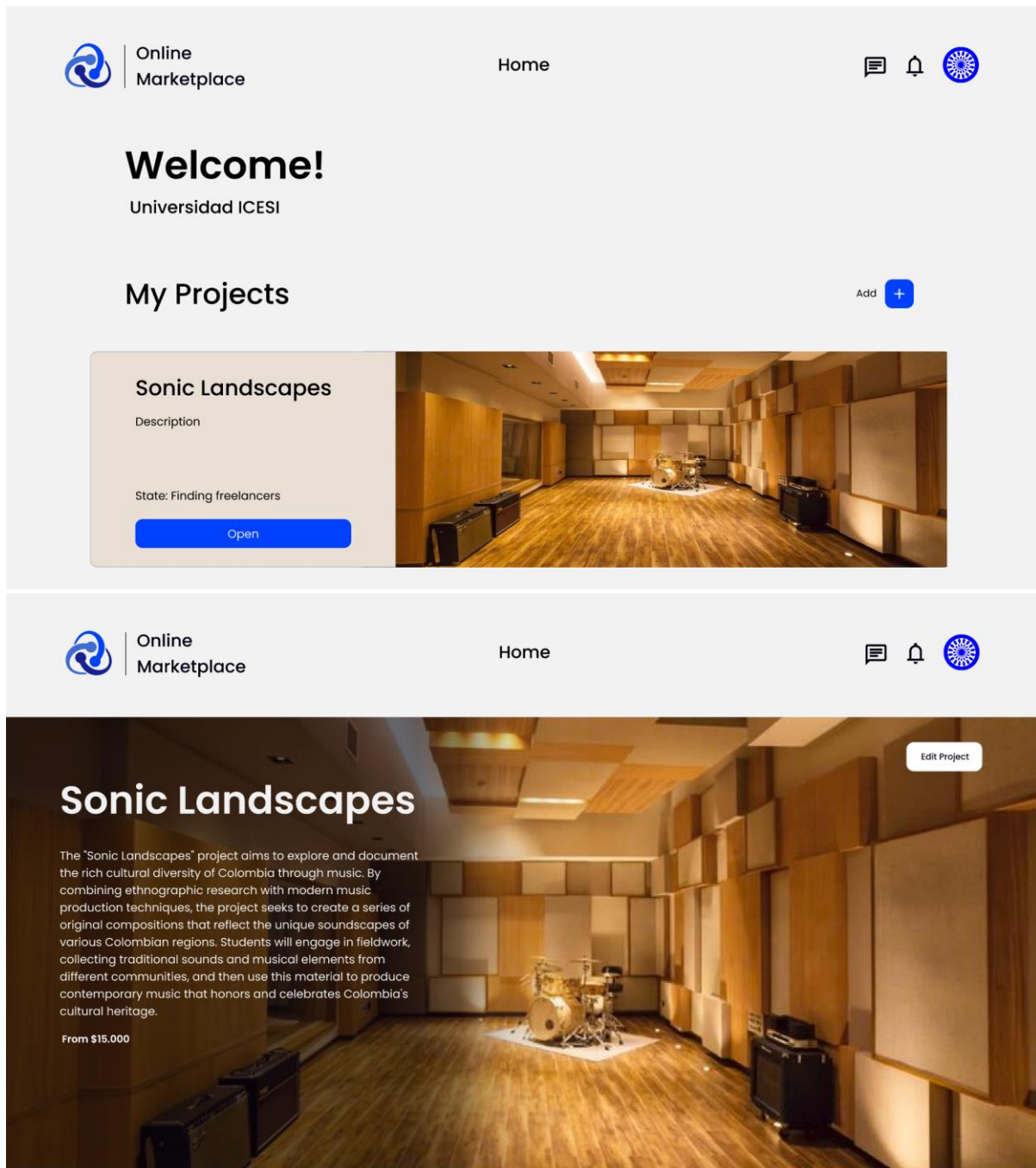
Call, Colombia

Bio

Brief description for your profile.



Save changes



Vínculo del figma: [Mockups](#)

Documentos de seguimientos (Dailys)

En el desarrollo del proyecto, se reunieron varias reuniones en grupo para abordar aspectos clave del proyecto. En estas reuniones se discutieron temas fundamentales como la revisión de responsabilidades asignadas, la evaluación de avances realizados, y la identificación y resolución de problemas surgidos durante el proceso de desarrollo. Estas sesiones permitieron al equipo coordinar esfuerzos, ajustar estrategias y asegurar el progreso continuo del proyecto, proporcionando una plataforma para la comunicación efectiva y la toma de decisiones informadas.

Vínculo del documento: [Actas de reuniones daily](#)

Retrospectiva del sprint 0

Objetivo del Sprint 0: El objetivo principal del Sprint 0 era establecer una base sólida para el proyecto, incluyendo la creación de un product backlog, la elaboración de los modelos y diagramas iniciales, y la preparación para el desarrollo de la solución.

Logros del Sprint 0: Durante este sprint, logramos cumplir con todos los objetivos planteados:

1. **Product Backlog:** Se completó el product backlog con historias de usuario estimadas y criterios de aceptación. Estas historias se registraron y gestionaron en Jira.
2. **Modelo de Datos:** Se desarrolló el modelo de datos, incluyendo tanto el diagrama entidad-relación como el modelo relacional.
3. **Diagrama de Clases UML:** Se creó el diagrama de clases UML para la solución, representando la estructura y las relaciones entre las entidades del sistema.
4. **Diagramas de Secuencias:** Se elaboraron diagramas de secuencias para los 4 procesos más relevantes de la solución, mostrando las interacciones y el flujo de trabajo.
5. **Mockups de la Solución:** Se diseñaron los mockups de la solución, proporcionando una representación visual de la interfaz y la experiencia del usuario.
6. **Diagramas de Casos de Uso:** Se actualizaron los diagramas de casos de uso para reflejar con precisión las funcionalidades y las interacciones de los usuarios con el sistema.
7. **Documento de Seguimiento (Dailys):** Se diligenció el documento de seguimiento diario, registrando el progreso y las discusiones de cada reunión.
8. **Retrospectiva del Sprint 0:** Se realizó la retrospectiva del Sprint 0, donde reflexionamos sobre las estrategias utilizadas, los desafíos enfrentados y las áreas de mejora.

Trabajo en Grupo: Al inicio del proyecto, éramos un equipo de 6 personas, lo que presentó desafíos en la comunicación y coordinación. Para mejorar la eficiencia, decidimos dividirnos en grupos de 2, lo que facilitó la colaboración y permitió enfocarnos en tareas específicas. Durante cada reunión, compartíamos los avances y resolvíamos dudas en equipo.

Desafíos Encontrados:

- **Manejo de Jira:** Aunque se completaron las tareas, el equipo aún necesita mejorar su familiaridad con Jira, ya que encontramos algunos problemas en su manejo.
- **Plan de Pruebas:** La ejecución del plan de pruebas fue más complicada de lo esperado, generando algunos retrasos.

- **Gestión del Tiempo:** La carga académica de otras materias limitó nuestra capacidad para reunirnos con frecuencia, siendo los lunes los días en los que más se avanzó.

Lecciones Aprendidas:

- Es crucial mejorar la organización, especialmente en el manejo de herramientas como Jira y GitHub.
- La gestión del tiempo necesita ser optimizada para evitar la acumulación de trabajo.

Acciones para el Próximo Sprint: Para el próximo sprint, planeamos dividir mejor la carga de trabajo y mejorar la coordinación del equipo. Nos enfocaremos en dominar Jira y GitHub, así como en gestionar mejor nuestro tiempo para mantener un flujo de trabajo constante y eficiente.

Conclusión: El Sprint 0 fue un periodo de aprendizaje significativo para el equipo. A pesar de los desafíos, logramos cumplir con todos los objetivos principales y establecimos una base sólida para los próximos sprints.