TOSHIBA

INFORME SPRINT 1

**INFORME SPRINT 1**

**DAVID SANCHEZ**

**EDISON SOLANO**

**DIEGO SOSA**

**DAVID RICARDO AGUDELO**

**ANGELA VEGA**

**UNIVERSIDAD PEDAGOGICA Y TECNOLOGICA DE COLOMBIA**

**ESCUELA INGENIERIA DE SISTEMAS**

**INGENIERIA DE SISTEMAS Y COMPUTACION**

**TUNJA**

**2016**

**CONTENIDO**

1. **Introducción.**
2. **Definir la arquitectura de la aplicación.**
   1. Definir ambiente y tecnologías de desarrollo.
   2. Definir el servidor.
   3. Definir protocolos de comunicación.
3. **Creación del repositorio.**
   1. Compartir el repositorio con el grupo de trabajo.
   2. Crear el repositorio.
   3. Crear la cuenta en la página GitHub.
4. **Diseñar la interfaz de la aplicación.**
   1. Diseño gráfico físico.
   2. Planeación de la interactividad (Usabilidad).
   3. Desarrollo del prototipado.
5. **Configuración del ambiente de desarrollo.**
   1. Instalar IDEs de desarrollo.
   2. Gestionar documentación de desarrollo.
   3. Instalar frameworks.
   4. Instalar lenguajes de programación orientados al desarrollo web.
6. **Capacitaciones.**
   1. Capacitación en lenguajes de desarrollo web.
   2. Capacitación en git y gitHub.
   3. Capacitación en herramientas de desarrollo scrum.
7. **INTRODUCCIÓN.**

En el sprint uno se compone de las siguientes actividades y tareas:

1. **Definir la arquitectura de la aplicación.**

En este apartado:

* 1. **Definir ambiente y tecnologías de desarrollo.**

**Encargados**: David Sánchez Ruiz, Angela Patricia Vega

**Duración:** 15 min

**Resumen:** Se creó un documento en el cual se especificó el ambiente de desarrollo y la arquitectura, con el fin de especificar en que se iba a trabajar y hablar en el mismo idioma.

* 1. **Definir el servidor.**

**Encargados**: David Sánchez Ruiz, Angela Patricia Vega

**Duración:** 15 min

**Resumen:** Se creó un documento en el cual se especificó el lenguaje que se iba a manejar el servidor y el servidor, en este caso aún no se sabe si se pueda contar con uno por lo tanto se va a manejar apache.

* 1. **Definir protocolos de comunicación.**

**Encargados**: David Sánchez Ruiz, Angela Patricia Vega

**Duración**: 15 min

**Resumen**: Se creó un documento en el que se definió cómo se va a comunicar el servidor con el cliente y las contraseñas que se van a usar.

1. **Creación del repositorio.**
   1. **Compartir el repositorio con el grupo de trabajo.**

**Encargados:** David Sánchez Ruiz, Angela Patricia Vega

**Duración**: 5 min

**Resumen**: Se compartió el repositorio creado en GitHub con el siguiente link: [github.com/DavidSanchezRuiz/Software2Scrum](https://github.com/DavidSanchezRuiz/Software2Scrum) a todo el equipo de trabajo incluyendo a la Ingeniera.

* 1. **Crear el repositorio.**

**Encargados**: David Sánchez Ruiz, Angela Patricia Vega, Edison Solano, Diego Sosa, David Sánchez Torrez

**Duración:** 15 min

**Resumen:** Se creó el repositorio en GitHub con el nombre de Software2Scrum.

* 1. **Crear la cuenta en la página GitHub.**

**Encargados**: David Sánchez Ruiz, Angela Patricia Vega,

**Duración:** 15 min

**Resumen:** Cada integrante creó la cuenta en Github y fue añadido al grupo de trabajo.

1. **Diseñar la interfaz de la aplicación.**
   1. **Diseño gráfico físico.**

**Encargados:** Diego Sosa, Edison Solano, Sánchez David

**Duración:** 7 horas

**Resumen:** Se desarrolló un prototipo físico del diseño de interfaz del proyecto

* 1. **Planeación de la interactividad (Usabilidad).**

**Encargados:** Diego Sosa, Edison Solano, Sánchez David

**Duración**: 10 horas

**Resumen:** Se planteó la usabilidad del proyecto tomando en cuenta el diseño de interfaz de usuario.

* 1. **Desarrollo del prototipado.**

**Encargados:** Diego Sosa, Edison Solano, Sánchez David

**Duración:** 15 horas

**Resumen:** Se creó un prototipo del diseño de interfaz para el proyecto, tomando en cuenta el prototipo físico desarrollado.

1. **Configuración del ambiente de desarrollo.**
   1. **Instalar IDEs de desarrollo.**

**Encargados:** Diego Sosa, Edison Solano, Sánchez David

**Duración:** 2 horas

**Resumen:** Se descargaron e instalaron los IDES necesarios para facilitar y agilizar la programación con tecnologías de desarrollo web.

* 1. **Instalar frameworks.**

**Encargados:** Diego Sosa, Edison Solano, Sánchez David

**Duración:** 4 horas

**Resumen**: Se instalaron los frameworks necesarios para complementar los lenguajes de desarrollo web establecidos.

* 1. **Instalar lenguajes de programación orientados al desarrollo web.**

**Encargados:** Diego Sosa, Edison Solano, Sánchez David

**Duración:** 5 horas

**Resumen:** Se instalaron los lenguajes de programación establecido para el desarrollo de la página web “Mundocente”.

1. **Capacitaciones.**
   1. **Capacitación en lenguajes de desarrollo web.**

**Encargados:** Diego Sosa, Edison Solano, Sánchez David, Vega Angela, Sanchez Ruiz David

**Duración:** 5 horas

**Resumen**: Se realizaron capacitaciones para entender de manera adecuada los diferentes  lenguajes de desarrollo web a implementar en el proyecto.

* 1. **Capacitación en git y gitHub.**

**Encargados:** Diego Sosa, Edison Solano, Sánchez David, Vega Angela, Sánchez Ruiz David

**Duración:** 3 horas

**Resumen:** Se hizo una capacitación en torno al manejo de git y gitHub para utilizar adecuadamente los repositorios del proyecto.

* 1. **Capacitación en herramientas de desarrollo Scrum.**

**Encargados:** Diego Sosa, Edison Solano, Sánchez David, Vega Angela, Sánchez Ruiz David

**Duración:** 2 horas

**Resumen:** Lo integrantes del team realizaron capacitaciones en herramientas de desarrollo que agilizan y facilitan el trabajo en Scrum.