 Proyecto Educando APP

**Ficha del documento**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Fecha** | **Revisión** | **Autor** | **Descripción** |
| **04/2024** | 1.0.0 | * BALZA, Juan Cruz * AGUIRRE, Cintia Valeria Bettiana * MIRANDA, Walter Roberto | Creación de proyecto |
| **04/2024** | 1.0.1 | * AGUIRRE, Cintia Valeria Bettiana * APARICIO, Fernando * BALZA, Juan * DIAZ, Dario * LUNA, Juan Eduardo * MORENO, Romeo * MIRANDA, Walter Roberto | Actualización Sprint 1  (Proyecto Web) |
| **04/2024** | 1.0.2 | * AGUIRRE, Cintia Valeria Bettiana * APARICIO, Fernando * BALZA, Juan * DIAZ, Dario * LUNA, Juan Eduardo * MORENO, Romeo * MIRANDA, Walter Roberto | Actualización Sprint 2  (Proyecto Móvil) |

**Índice**

1. [Introducción 3](#_bookmark0)
   1. [Propósito 3](#_bookmark1)
   2. [Alcance 3](#_bookmark2)
   3. [Personal involucrado 4](#_bookmark3)
   4. [Definiciones, acrónimos y abreviaturas 10](#_bookmark4)
   5. [Referencias 10](#_bookmark5)
   6. [Resumen 10](#_bookmark6)
2. [Descripción general 11](#_bookmark7)
   1. [Perspectiva del producto 11](#_bookmark8)
      1. [Descripción del Producto 11](#_bookmark9)
      2. [Relación con Otros Sistemas: 12](#_bookmark11)
      3. [Usuarios Esperados: 13](#_bookmark12)
      4. [Plataformas y Tecnologías: 13](#_bookmark13)
      5. [Restricciones y Limitaciones: 13](#_bookmark14)
      6. [Objetivos del Producto 12](#_bookmark10)
      7. [Visión General de la Arquitectura 13](#_bookmark15)
      8. [Consideraciones de Seguridad y Privacidad 13](#_bookmark16)
      9. [Notas sobre Actualizaciones y Mantenimiento 13](#_bookmark17)
   2. [Características de los usuarios 13](#_bookmark18)
   3. [Restricciones 14](#_bookmark19)
3. [Requisitos específicos 14](#_bookmark20)
   1. [Product Backlog 14](#_bookmark21)
   2. [Sprints 18](#_bookmark22)8

# Introducción

Esta Especificación de Requisitos de Software (ERS) establece los criterios funcionales y no funcionales necesarios para el desarrollo de la plataforma "Educando", la cual integra tanto la aplicación móvil como la plataforma web de educación en línea del mismo nombre. La plataforma proporciona a los usuarios acceso a una amplia gama de cursos bajo demanda, con contenido en formato de video, interacción entre estudiantes y profesores, seguimiento del progreso y recompensas. El propósito fundamental de esta ERS es servir como guía detallada para la implementación de la plataforma integrada, enriqueciendo la experiencia educativa de los usuarios al unir de manera cohesiva los aspectos móviles y web de "Educando"

## Propósito

El propósito principal de este documento es definir de manera clara y precisa los requisitos que deben cumplirse en el desarrollo tanto de la aplicación móvil como de la plataforma web integrada "Educando". Estos requisitos se fundamentan en las necesidades identificadas por nuestros usuarios, así como en los objetivos establecidos para la plataforma educativa. Al detallar los requisitos funcionales y no funcionales, nuestro objetivo es garantizar que tanto la aplicación móvil como la plataforma web satisfagan las expectativas de los usuarios, proporcionando una experiencia de usuario óptima y una integración efectiva entre ambas interfaces. Este documento servirá como guía fundamental para los equipos de desarrollo y facilitará una comunicación clara y fluida entre todas las partes involucradas en el proyecto.

## Alcance

La presente especificación de requisitos tiene como objetivo principal orientar el desarrollo integral de la plataforma integrada "Educando", abarcando un conjunto de características fundamentales destinadas a mejorar significativamente la experiencia de nuestros usuarios. El alcance de esta ERS comprende, aunque no se limita exclusivamente, a las siguientes áreas tanto para la aplicación móvil como para la plataforma web:

* Registro y Acceso: Los usuarios podrán registrarse y acceder a sus cuentas desde ambas interfaces para personalizar su experiencia y acceder a los cursos adquiridos.
* Catálogo de Cursos: Tanto la aplicación móvil como la plataforma web mostrarán un catálogo completo de cursos disponibles, permitiendo a los usuarios explorar y buscar cursos.
* Seguimiento de Cursos: La aplicación móvil permitirá a los usuarios realizar un seguimiento detallado de los cursos adquiridos, visualizando favoritos, logros y recompensas desbloqueadas, mientras que la plataforma web ofrecerá una experiencia similar con todas estas funcionalidades integradas.
* Área Personal: Tanto en la aplicación móvil como en la plataforma web, los usuarios tendrán un área personal donde podrán gestionar sus perfiles, historiales de cursos y preferencias.
* Foro: La plataforma web incluirá un foro donde los usuarios podrán interactuar, discutir temas relacionados con los cursos y compartir conocimientos.
* Filtrado de Cursos: Los usuarios podrán filtrar los cursos en ambas interfaces en función de diferentes criterios (por ejemplo, categoría, duración, etc.) para encontrar cursos que se ajusten a sus necesidades.
* E-commerce: La plataforma web permitirá a los usuarios adquirir cursos a través de un sistema de comercio electrónico seguro e integrado.
* Contacto: Los usuarios podrán ponerse en contacto con el soporte o equipo de atención al cliente directamente desde ambas interfaces.

Este documento se mantiene abierto a revisiones y modificaciones para adaptarse a las necesidades cambiantes del proyecto. Los requisitos detallados en esta especificación son fundamentales para el desarrollo exitoso de la aplicación "Educando" y para garantizar la satisfacción de nuestros usuarios.

## Personal involucrado

|  |  |
| --- | --- |
| **Nombre Romeo Moreno** | |
| **Rol** | Scrum Master |
| **Categoría Profesional** | Gestión de Proyecto de Software |
| **Responsabilidad** | * Facilitar reuniones de Scrum, incluyendo Dayly Scrums, Sprint Planning, Sprint Review y Sprint Retrospective. * Ayudar al equipo a seguir las prácticas ágiles y los principios de Scrum. * Eliminar obstáculos y bloqueadores para el equipo de desarrollo. * Gestionar y priorizar el Backlog del Producto, asegurándose de que esté actualizado y bien definido. * Supervisar el progreso del equipo y asegurar que se cumplan los objetivos del Sprint. * Fomentar la comunicación y la colaboración efectiva dentro del equipo Scrum. * Facilitar la resolución de conflictos dentro del equipo. * Ayudar en la identificación y adopción de prácticas de mejora continua para aumentar la eficiencia y la calidad del trabajo del equipo. * Promover una cultura de transparencia y autoorganización en el equipo Scrum. |
| **Información de contacto** | [romeomoreno20@hotmail.com](mailto:romeomoreno20@hotmail.com) |
|  |  |
| **Nombre** | **Cintia Valeria Bettiana Aguirre** |
| **Rol** | Desarrollador |
| **Categoría Profesional** | Desarrollo de Software |
| **Responsabilidad** | * Desarrollar y mantener el código de la aplicación "Educando" de acuerdo |

|  |  |
| --- | --- |
|  | con las especificaciones y los estándares definidos.   * Participar en la definición y el diseño de la interfaz de usuario (UI) y la experiencia del usuario (UX) para garantizar una experiencia de usuario excepcional. * Realizar pruebas unitarias para garantizar la calidad y la estabilidad del software. * Colaborar con otros desarrolladores para abordar problemas técnicos y resolver problemas de manera efectiva. * Contribuir a la planificación y estimación de tareas de desarrollo durante los Sprints. * Mantenerse actualizado sobre las últimas tecnologías y prácticas de desarrollo móvil. * Participar en sesiones de revisión de código para garantizar la calidad y la coherencia del código fuente. * Comunicarse de manera efectiva con el Scrum Master y el equipo para mantener la transparencia y la colaboración. * Identificar oportunidades para mejorar la eficiencia y el rendimiento del código y proponer soluciones. * Asegurarse de que el código cumpla con los estándares de seguridad y privacidad   aplicables. |
| **Información de contacto** | [valee26z@gmail.com](mailto:valee26z@gmail.com) |
|  |  |
| **Nombre** | **Darío Diaz** |
| **Rol** | Desarrollador |
| **Categoría Profesional** | Desarrollo de Software |
| **Responsabilidad** | * Desarrollar y mantener el código de la aplicación "Educando" de acuerdo con las especificaciones y los estándares definidos. * Participar en la definición y el diseño de la interfaz de usuario (UI) y la experiencia del usuario (UX) para garantizar una experiencia de usuario excepcional. * Realizar pruebas unitarias para garantizar |

|  |  |
| --- | --- |
|  | la calidad y la estabilidad del software.   * Colaborar con otros desarrolladores para abordar problemas técnicos y resolver problemas de manera efectiva. * Contribuir a la planificación y estimación de tareas de desarrollo durante los Sprints. * Mantenerse actualizado sobre las últimas tecnologías y prácticas de desarrollo móvil. * Participar en sesiones de revisión de código para garantizar la calidad y la coherencia del código fuente. * Comunicarse de manera efectiva con el Scrum Master y el equipo para mantener la transparencia y la colaboración. * Identificar oportunidades para mejorar la eficiencia y el rendimiento del código y proponer soluciones. * Asegurarse de que el código cumpla con los estándares de seguridad y privacidad   aplicables. |
| **Información de contacto** | [dariodiaz1595@gmail.com](mailto:dariodiaz1595@gmail.com) |
|  |  |
| **Nombre** | **Juan Eduardo Luna** |
| **Rol** | Desarrollador |
| **Categoría Profesional** | Desarrollo de Software |
| **Responsabilidad** | * Desarrollar y mantener el código de la aplicación "Educando" de acuerdo con las especificaciones y los estándares definidos. * Participar en la definición y el diseño de la interfaz de usuario (UI) y la experiencia del usuario (UX) para garantizar una experiencia de usuario excepcional. * Realizar pruebas unitarias para garantizar la calidad y la estabilidad del software. * Colaborar con otros desarrolladores para abordar problemas técnicos y resolver problemas de manera efectiva. * Contribuir a la planificación y estimación de tareas de desarrollo durante los   Sprints. |

|  |  |
| --- | --- |
|  | * Mantenerse actualizado sobre las últimas tecnologías y prácticas de desarrollo móvil. * Participar en sesiones de revisión de código para garantizar la calidad y la coherencia del código fuente. * Comunicarse de manera efectiva con el Scrum Master y el equipo para mantener la transparencia y la colaboración. * Identificar oportunidades para mejorar la eficiencia y el rendimiento del código y proponer soluciones. * Asegurarse de que el código cumpla con los estándares de seguridad y privacidad   aplicables. |
| **Información de contacto** | [eduscba@gmail.com](mailto:romeomoreno20@hotmail.com) |
|  |  |
| **Nombre** | **Juan Cruz Balza** |
| **Rol** | Desarrollador |
| **Categoría Profesional** | Desarrollo de Software |
| **Responsabilidad** | * Desarrollar y mantener el código de la aplicación "Educando" de acuerdo con las especificaciones y los estándares definidos. * Participar en la definición y el diseño de la interfaz de usuario (UI) y la experiencia del usuario (UX) para garantizar una experiencia de usuario excepcional. * Realizar pruebas unitarias para garantizar la calidad y la estabilidad del software. * Colaborar con otros desarrolladores para abordar problemas técnicos y resolver problemas de manera efectiva. * Contribuir a la planificación y estimación de tareas de desarrollo durante los Sprints. * Mantenerse actualizado sobre las últimas tecnologías y prácticas de desarrollo móvil. * Participar en sesiones de revisión de código para garantizar la calidad y la coherencia del código fuente. * Comunicarse de manera efectiva con el |

|  |  |
| --- | --- |
|  | Scrum Master y el equipo para mantener la transparencia y la colaboración.   * Identificar oportunidades para mejorar la eficiencia y el rendimiento del código y proponer soluciones. * Asegurarse de que el código cumpla con los estándares de seguridad y privacidad   aplicables. |
| **Información de contacto** | [vectorjuancruz@gmail.com](mailto:vectorjuancruz@gmail.com) |
|  |  |
| **Nombre** | **Fernando Aparicio** |
| **Rol** | Desarrollador |
| **Categoría Profesional** | Desarrollo de Software |
| **Responsabilidad** | * Desarrollar y mantener el código de la aplicación "Educando" de acuerdo con las especificaciones y los estándares definidos. * Participar en la definición y el diseño de la interfaz de usuario (UI) y la experiencia del usuario (UX) para garantizar una experiencia de usuario excepcional. * Realizar pruebas unitarias para garantizar la calidad y la estabilidad del software. * Colaborar con otros desarrolladores para abordar problemas técnicos y resolver problemas de manera efectiva. * Contribuir a la planificación y estimación de tareas de desarrollo durante los Sprints. * Mantenerse actualizado sobre las últimas tecnologías y prácticas de desarrollo móvil. * Participar en sesiones de revisión de código para garantizar la calidad y la coherencia del código fuente. * Comunicarse de manera efectiva con el Scrum Master y el equipo para mantener la transparencia y la colaboración. * Identificar oportunidades para mejorar la eficiencia y el rendimiento del código y proponer soluciones. * Asegurarse de que el código cumpla con los estándares de seguridad y privacidad |

|  |  |
| --- | --- |
|  | aplicables. |
| **Información de contacto** | [Aparicio.fernando1986@gmail.com](mailto:Aparicio.fernando1986@gmail.com) |
|  |  |
| **Nombre** | **Walter Roberto Miranda** |
| **Rol** | Desarrollador |
| **Categoría Profesional** | Desarrollo de Software |
| **Responsabilidad** | * Desarrollar y mantener el código de la aplicación "Educando" de acuerdo con las especificaciones y los estándares definidos. * Participar en la definición y el diseño de la interfaz de usuario (UI) y la experiencia del usuario (UX) para garantizar una experiencia de usuario excepcional. * Realizar pruebas unitarias para garantizar la calidad y la estabilidad del software. * Colaborar con otros desarrolladores para abordar problemas técnicos y resolver problemas de manera efectiva. * Contribuir a la planificación y estimación de tareas de desarrollo durante los Sprints. * Mantenerse actualizado sobre las últimas tecnologías y prácticas de desarrollo móvil. * Participar en sesiones de revisión de código para garantizar la calidad y la coherencia del código fuente. * Comunicarse de manera efectiva con el Scrum Master y el equipo para mantener la transparencia y la colaboración. * Identificar oportunidades para mejorar la eficiencia y el rendimiento del código y proponer soluciones. * Asegurarse de que el código cumpla con los estándares de seguridad y privacidad   aplicables. |
| **Información de contacto** | mirandaroberto1994@gmail.com |

## Definiciones, acrónimos y abreviaturas

|  |  |
| --- | --- |
| Abreviatura | Descripción |
| **Usuario** | Persona que usará el sistema para gestionar procesos |
| **SIS-I** | Sistema de Información Web para la Gestión de Procesos Administrativos y Académicos |
| **ERS** | Especificación de Requisitos Software |
| **RF** | Requerimiento Funcional |
| **RNF** | Requerimiento No Funcional |
| **FTP** | Protocolo de Transferencia de Archivos |
| **Moodle** | Aula Virtual |
| **UI** | Interfaz de Usuario |
| **UX** | Experiencia del Usuario |
| **Sprint** | Un período de tiempo fijo y corto durante el cual se planifican, desarrollan y entregan características y mejoras específicas. |
| **Scrum** | Un marco de trabajo ágil que se utiliza para  gestionar el desarrollo de software de manera iterativa e incremental. |
| **API** | Interfaz de Programación de Aplicaciones. |
| **Android** | Sistema Operativo para dispositivos móviles  basados en el kernel de Linux. |

## Referencias

|  |  |
| --- | --- |
| **Título del Documento** | **Referencia** |
| Standard IEEE 830 - 1998 | IEEE |

## Resumen

Este documento presenta las especificaciones de los requisitos para el desarrollo de la aplicación móvil "Educando". Se detalla la visión del producto, el perfil de los usuarios previstos, las restricciones estimadas para la creación de la aplicación y los requisitos específicos que influyen en su funcionalidad. Además, se proporciona una visión general de las tareas ya realizadas y las que están pendientes de ejecución. Las tareas de cada Sprint se agregarán antes de su inicio, y el documento se actualizará de manera continua para reflejar el estado actual del proyecto, asegurando así la transparencia y la alineación con los objetivos del equipo de desarrollo.

# Descripción general

## Perspectiva del producto

La aplicación móvil "Educando" y su plataforma web asociada son componentes esenciales de nuestro ecosistema de educación en línea. Diseñados para trabajar de manera integrada, ofrecen una experiencia de usuario coherente y completa, permitiendo a los usuarios acceder a una amplia gama de cursos educativos y gestionar sus actividades de aprendizaje desde cualquier dispositivo. A continuación, se detalla la visión general del producto:

## Descripción del Producto

"Educando" es una solución educativa completa que combina una aplicación móvil y una plataforma web. Ambos componentes permiten a los usuarios:

* Registro y Acceso: Los usuarios pueden registrarse y acceder a sus cuentas desde la aplicación móvil o la plataforma web, lo que les permite personalizar su experiencia de aprendizaje y acceder a funcionalidades exclusivas.
* Exploración de Cursos: Tanto en la aplicación móvil como en la plataforma web, los usuarios pueden explorar una amplia variedad de cursos organizados en diferentes categorías, lo que les permite encontrar fácilmente cursos de su interés.
* Seguimiento de Cursos: La aplicación móvil y la plataforma web permiten a los usuarios realizar un seguimiento de los cursos que están tomando, marcando cursos como favoritos, viendo su progreso y recibiendo actualizaciones sobre el contenido.
* Perfil Personalizado: Los usuarios tienen acceso a un perfil personalizado donde pueden gestionar su información, ver su historial de cursos y configurar sus preferencias de aprendizaje.
* Contacto y Soporte: Ambos componentes ofrecen opciones de contacto y soporte, permitiendo a los usuarios obtener ayuda y resolver sus dudas de manera rápida y eficiente.

Aunque la aplicación móvil y la plataforma web proporcionan funcionalidades específicas, están diseñadas para trabajar de manera integrada, brindando a los usuarios una experiencia fluida y coherente en todos los dispositivos. La aplicación móvil actúa como un complemento de la plataforma web, permitiendo a los usuarios acceder a funcionalidades clave mientras están en movimiento, y redirigiéndolos a la plataforma web para realizar transacciones de cursos y acciones más complejas.

## Objetivos del Producto:

El principal objetivo de la aplicación "Educando" es proporcionar a los usuarios una experiencia móvil intuitiva y rápida para explorar cursos educativos, permitiendo a los usuarios:

* Facilitar el aprendizaje: La aplicación proporciona una plataforma intuitiva y amigable que permite a los usuarios aprender de manera efectiva. Esto incluye una interfaz de usuario clara, navegación sencilla y recursos de aprendizaje fáciles de acceder.
* Trabajar contenido educativo: La aplicación proporciona contenido de calidad relacionado con los cursos. Este contenido está organizado de manera lógica y de fácil acceso.
* Personalización: Incluye la posibilidad de elegir cursos específicos y recibir recomendaciones personalizadas basadas en los intereses y el historial de aprendizaje del usuario.
* Accesibilidad y disponibilidad: La aplicación es accesible desde una variedad de dispositivos Android y garantiza la disponibilidad de contenido tanto en línea como fuera de línea, lo que permite a los usuarios acceder a sus cursos en cualquier momento y lugar.
* Actualización y mejora constante: La aplicación se compromete a mantener el contenido actualizado y a realizar mejoras continuas en función de la retroalimentación de los usuarios, asegurando una experiencia de usuario óptima y relevante.
* Monetización: La aplicación tiene como objetivo generar ingresos a través de la venta de cursos, suscripciones, publicidad y otras estrategias de monetización, garantizando así su sostenibilidad a largo plazo.

## Relación con Otros Sistemas:

La aplicación "Educando" y su sitio web asociado están completamente integrados para proporcionar una experiencia de usuario coherente y sin interrupciones. Los datos sobre cursos, progreso y preferencias de los usuarios se sincronizan automáticamente entre la aplicación móvil y la plataforma web, garantizando una experiencia integral y uniforme en todos los dispositivos. Esta integración permite a los usuarios acceder a sus cursos y realizar acciones de manera consistente, independientemente de si utilizan la aplicación móvil o el sitio web, lo que mejora significativamente la usabilidad y la comodidad del usuario.

## Usuarios Esperados:

Se espera que los usuarios de la aplicación "Educando" sean principalmente estudiantes y personas interesadas en explorar cursos educativos en nuestra plataforma, tanto a través de la aplicación móvil como del sitio web.

## Plataformas y Tecnologías:

La aplicación "Educando" estará disponible tanto en la plataforma Android como en la web. Para la aplicación móvil, se utilizarán tecnologías móviles nativas, como Java para Android, asegurando una experiencia óptima y fluida para los usuarios de dispositivos Android. En la plataforma web, se emplearán tecnologías modernas como Angular para el frontend y Django para el backend, garantizando un rendimiento sólido y una experiencia de usuario excepcional en todos los dispositivos y navegadores compatibles.

## Restricciones y Limitaciones:

El desarrollo de la aplicación está sujeto a restricciones de tiempo y presupuesto. Además, se deben cumplir rigurosamente los estándares de seguridad y privacidad para proteger los datos del usuario y garantizar una experiencia confiable y segura.

## Visión General de la Arquitectura:

La arquitectura de la aplicación se basa en un diseño de aplicaciones móviles nativas que interactúan con la plataforma web "Educando" a través de una API para garantizar la sincronización de datos.

## Consideraciones de Seguridad y Privacidad:

La aplicación "Educando" incorporará medidas de seguridad y privacidad robustas para proteger los datos de los usuarios. Esto incluirá la implementación de autenticación segura y el cifrado de datos para garantizar la confidencialidad y la integridad de la información del usuario.

## Notas sobre Actualizaciones y Mantenimiento:

Tanto la aplicación móvil como la plataforma web de "Educando" se mantendrán y actualizarán periódicamente para ofrecer nuevas funcionalidades y corregir posibles errores. Estas actualizaciones se distribuirán de manera eficiente a través de la tienda de aplicaciones de Android para la aplicación móvil, y para la plataforma web, se implementarán a través de despliegues continuos utilizando herramientas modernas de integración y entrega continua (CI/CD), lo que garantizará que los usuarios siempre tengan acceso a la última versión del software en ambas plataformas.

## Características de los usuarios

|  |  |
| --- | --- |
| **Tipo de usuario** | **Usuario Registrado** |
| **Formación** | Varía desde niveles de educación básica hasta  educación superior y más. |
| **Actividades** | * Explora, busca y selecciona cursos de interés. * Realiza un seguimiento de su progreso en los cursos. * Participa en el foro y colabora con otros usuarios. * Gestiona su perfil y preferencias. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Tipo de usuario** | **Visitante** |
| **Formación** | Varía desde niveles de educación básica hasta  educación superior y más |
| **Actividades** | * Observa e indaga información sobre la aplicación. * Explora los detalles de los cursos disponibles. * Navega por la aplicación sin necesidad de registro. |

## Restricciones

# Requisitos específicos

## Product Backlog

# SPRINT 1

**#US01 Evaluación de contenido y distribución previa de la web y aplicación móvil**

Como miembro del equipo de desarrollo, quiero evaluar el contenido y la distribución previa de la web y de la aplicación móvil, para adecuar ambos entornos al nuevo desarrollo integrador y analizar los requerimientos necesarios.

Criterios de aceptación:

* La evaluación debe incluir un análisis exhaustivo de la usabilidad, funcionalidad y contenido de la aplicación web y móvil.
* Se deben identificar las áreas que requieren mejoras para lograr una integración efectiva entre ambas aplicaciones.
* Los resultados de la evaluación deben documentarse de manera clara para futuras referencias.

Tareas:

* #TK01: Revisar el contenido y distribución de la aplicación web.
* #TK02: Evaluar el contenido y distribución de la aplicación móvil.
* #TK03: Analizar los requerimientos necesarios para integrar ambas aplicaciones.
* #TK04: Documentar los resultados de la evaluación y las recomendaciones para mejoras.

#**US02 Documentación de Requisitos**

Como miembro del equipo de desarrollo, quiero redefinir y actualizar los requisitos del proyecto según el estándar IEEE830, para tener una base clara y completa para el desarrollo integrador y de mejora de la aplicación Educando.

Criterios de aceptación:

* El documento debe seguir los lineamientos del estándar IEEE830 y reflejar los nuevos requerimientos del proyecto.
* Los requisitos deben estar claros, completos y actualizados con las necesidades actuales del desarrollo integrador y de mejora.

Tareas:

* #TK01: Redefinir y actualizar el documento IEEE830 con los nuevos requerimientos del proyecto.
* #TK02: Subir el documento actualizado a GitHub.

**#US03 Configuración de la Organización y Tablero Kanban en GitHub**

Como miembro del equipo de desarrollo, quiero configurar una organización en GitHub y establecer un tablero estilo Kanban, para gestionar y visualizar el progreso del proyecto de manera efectiva.

Criterios de aceptación:

* La organización en GitHub debe estar configurada para agrupar todos los repositorios y proyectos relacionados con el desarrollo del proyecto.
* El tablero Kanban debe estar correctamente configurado con columnas para diferentes estados de las tareas.

Tareas:

* #TK01: Crear una organización en GitHub para el proyecto y configurar permisos según las necesidades del equipo.
* #TK02: Crear un proyecto en GitHub dentro de la organización.
* #TK03: Configurar un tablero Kanban en el proyecto de GitHub.
* #TK04: Personalizar las columnas del tablero según los estados de las tareas.
* #TK05: Hacer fork de los repositorios web y móvil y agregarlos a la organización de GitHub
* #TK06: Crear un nuevo repositorio dentro de la organización para el proyecto integrador.
* #TK7: Establecer la estructura y organización del nuevo repositorio para centralizar las historias de usuario y tareas del proyecto integrador.

**#US04 Definición de Historias de Usuario, Tareas y Registro de Ceremonias**

Como miembro del equipo de desarrollo, quiero definir historias de usuario y desglosarlas en tareas utilizando la nomenclatura especificada, así como crear una Wiki para el registro de ceremonias y reuniones del proyecto, para organizar y planificar el trabajo del proyecto de manera efectiva y mantener un registro claro y detallado de las actividades y decisiones importantes.

Criterios de aceptación:

* Las historias de usuario deben seguir la estructura establecida (COMO | QUIERO | PARA).
* Las tareas deben estar claramente definidas y relacionadas con las historias de usuario.
* La Wiki debe contener registros claros y detallados de las ceremonias y reuniones del proyecto.
* Los registros deben ser accesibles a todo el equipo de desarrollo.

Tareas:

* #TK01: Identificar y definir las historias de usuario necesarias
* #TK02: Desglosar cada historia de usuario en tareas específicas usando la nomenclatura #TKXX
* #TK03: Crear las tarjetas en GitHub para representar las historias de usuario y tareas
* #TK04: Crear una Wiki en GitHub dedicada al registro de ceremonias y reuniones
* #TK05: Documentar las ceremonias y reuniones del proyecto de manera clara y accesible para el equipo

# SPRINT 2

**#US05 Optimización del Registro e Inicio de Sesión en la Web**

Como usuario de la aplicación web, quiero optimizar el registro e inicio de sesión, para acceder de manera rápida y segura, con la opción de registrar estudiantes, profesores y administradores.

Criterios de aceptación:

* El registro debe ser fácil de usar, con validación clara de los datos.
* Los procesos de registro e inicio de sesión deben ser eficientes y seguros.
* Debe permitir el registro de estudiantes, profesores y administradores.
* Los datos de los usuarios deben ser almacenados de forma segura.

Tareas:

* #TK01: Revisar y optimizar el proceso de registro para hacerlo más ágil y claro.
* #TK02: Implementar la lógica de validación para el registro de estudiantes, profesores y administradores.
* #TK03: Optimizar el inicio de sesión para mejorar su rapidez y seguridad.
* #TK04: Asegurar el almacenamiento seguro de los datos de los usuarios.

## Sprints

|  |  |
| --- | --- |
| **N° de sprint** | **0** |
| **Sprint Backlog** | * Definir los roles de los miembros del equipo Scrum (Scrum master y Developer team). Documentar en la Wiki del Proyecto. * Evaluar el contenido y distribución previa de la tienda para que se adecue al nuevo desarrollo de e-commerce / carrito de compras, analizando los requerimientos necesarios. Lo mismo ocurrirá con la App. * Plantear Historias de Usuarios en base a los requerimientos del proyecto teniendo en cuenta una redacción y nomenclatura adecuada, ej “#US01 Como usuario quiero registrarme en el sitio web para comprar uno o varios productos” y su respectivos criterios de aceptación. Pueden utilizar la siguiente plantilla: Plantilla Historias de Usuario * Definir la documentación del proyecto mediante el documento IEEE830. * Crear un proyecto estilo kanban en Github. * Definir la estructura de páginas en la Wiki del repositorio en github a fin de poder documentar: Nombre y apellido de los integrantes del equipo como así también los roles de cada quién, registro de ceremonias de scrum: planning, review y retrospective (para esta última es importante publicar además el plan de mejora a ejecutar en la siguiente iteración), documento IEEE830 del proyecto. |
| **Responsabilidades** | * Definir los roles del equipo Scrum y documentarlos en la Wiki del Proyecto. * Evaluar y ajustar la tienda en línea y la aplicación móvil para el nuevo desarrollo de e-commerce. * Plantear Historias de Usuarios con criterios de aceptación claros. * Definir la documentación del proyecto utilizando el documento IEEE830. * Crear un proyecto estilo kanban en Github. * Establecer la estructura de páginas en la Wiki del repositorio para documentar información crucial del proyecto. |
| **Calendario** | Fecha de Inicio: 10/04/2023 Fecha de Fin: 28/04/2023 |
| **Inconvenientes:** | |

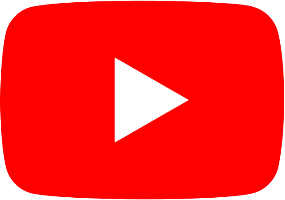
|  |  |
| --- | --- |
| **N° de sprint** | **1** |
| **Sprint Backlog** | **FrontEnd**   * Producción de una aplicación web SPA a partir de la maqueta definida en el Módulo FullStack. Debe incluir como mínimo los componentes de: landing page, dashboard, galería de productos con posibilidad de acceder a la descripción de los productos y su correspondiente compra, quienes somos y contacto. * Sistema de rutas para permitir la navegación * Formularios login y registro con sus respectivas validaciones y mensajes personalizados al usuario. Ej. validar por tipos de inputs (text, number, email, date, select, según lo que se requiera), agregar maxlenght y minlenght en los campos nombres, apellido, si solicitan DNI, usar MIN=1000000 MAX=99999999, por ejemplo. * Implementación del enlace de datos (data binding) entre los componentes (.component.ts) y los templates (.component.html). * Implementación de servicios que provean de datos a los respectivos componentes. * Formularios reactivos. Tablero de control (Gestión) o Dashboard con la implementación del carrito. Conexión con backend para recuperar los datos de los productos/servicios y detalles de producto/servicios. Conexión con el backend para el registro e inicio de sesión. Agregar rutas protegidas a la navegación en base al usuario autenticado/autorizado. * Definición de la Api Rest y los endpoints necesarios para las funcionalidades.   **Backend**   * DER, Modelo Relacional, Script de la base de datos todo actualizado, * Modelo de Caso de Uso y Diagrama de Clases .(1 mínimo. Ej. CRUD de Producto o Servicio). * Creación de Apis Rest para: manipular los productos (alta, baja, modificación, lectura, listar), para el carrito de compras y finalmente para lograr la autenticación (login y registro de usuario). |
| **Responsabilidades** | * Desarrollar una aplicación web SPA basada en la maqueta del Módulo FullStack. * Establecer un sistema de rutas para la navegación dentro de la aplicación. * Crear formularios de login y registro con validaciones personalizadas. * Implementar el enlace de datos entre componentes y templates. * Desarrollar servicios para proveer datos a los componentes. * Implementar formularios reactivos y un Dashboard con el carrito de compras. * Establecer conexión con el backend para recuperar datos y autenticar usuarios. * Definir la API Rest y sus endpoints necesarios. * Actualizar el DER, Modelo Relacional y Script de la base de datos. * Diseñar un Modelo de Caso de Uso y un Diagrama de Clases. * Crear APIs Rest para manipular productos, el carrito de compras y la autenticación de usuarios. |
| **Calendario** | Fecha de Inicio: 29/04/2023 Fecha de Fin: 15/04/2023 |
| **Inconvenientes:** | |

# ANEXO I

### Video demo de navegabilidad de la app Educando 2023

Juan Cruz Balza, un desarrollador que forma parte del grupo de desarrolladores de la aplicación móvil Educando App, presenta las diversas pantallas y funcionalidades de la aplicación. Describe las siguientes características clave:

* Inicio de Sesión y Registro: La aplicación comienza con las opciones para iniciar sesión o registrarse.
* Menú Principal: Después de iniciar sesión, se accede al menú principal, donde se muestran los cursos disponibles con sus descripciones.
* Detalles del Curso: Al seleccionar un curso, se muestra su nombre y descripción.
* Perfil de Usuario: La aplicación permite acceder al perfil del usuario, que muestra información como nombre, apellido, correo electrónico y los cursos asociados a la cuenta. También es posible actualizar la contraseña desde aquí.
* Formulario de Contacto: La aplicación incluye un formulario de contacto para comunicarse con el soporte.
* Adquirir Cursos: Hay una opción para adquirir nuevos cursos que redirige a la página web de Educando App.
* Funcionalidad de Android Studio: Se muestra una demostración de la aplicación en Android Studio, donde se destaca la capacidad de ver detalles de los cursos, el menú principal y la administración del perfil.

En resumen, la aplicación Educando App ofrece a los usuarios la posibilidad de registrarse, explorar cursos, ver detalles, gestionar su perfil, contactar al soporte y adquirir cursos adicionales.

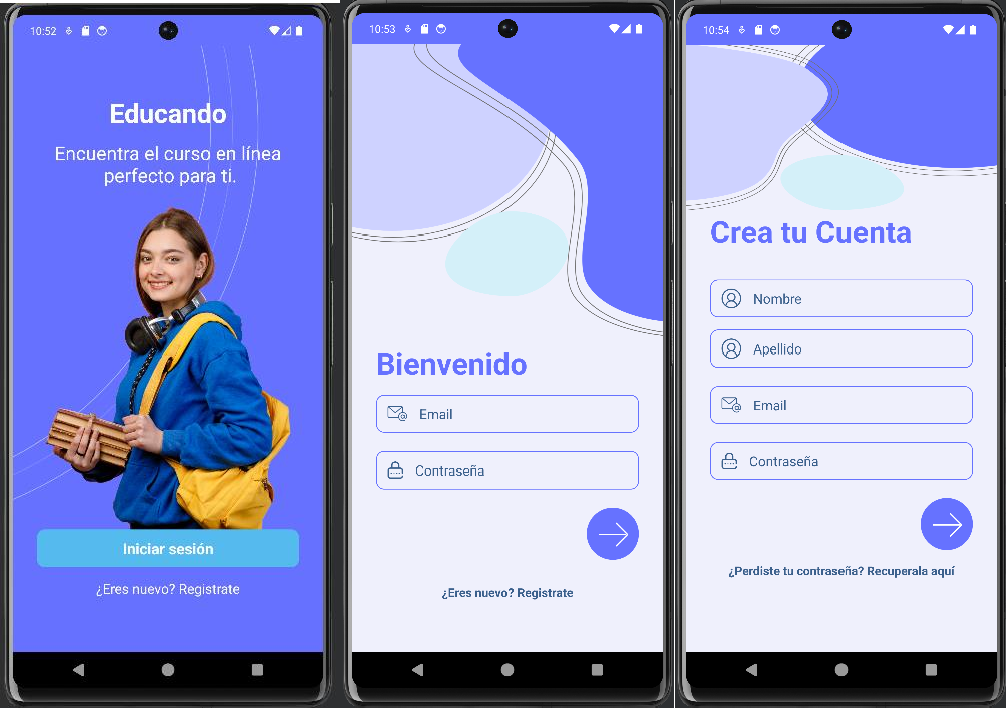
<https://youtu.be/pKX7SC3NoBU>

# ANEXO II

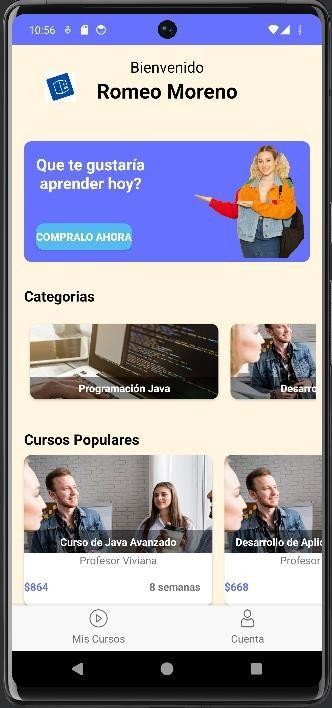
### Diseño de Activitys Aplicación móvil 2023 Figma:

[https://www.figma.com/proto/yPL82EriePe9N7T9mSiHoq/educandoapp?typ](https://www.figma.com/proto/yPL82EriePe9N7T9mSiHoq/educandoapp?type=design&node-id=6-38&t=hQHolfAlJIfNWXv4-1&scaling=scale-down&page-id=0%3A1&starting-point-node-id=6%3A38&mode=design) [e=design&node-id=6-38&t=hQHolfAlJIfNWXv4-1&scaling=scale-](https://www.figma.com/proto/yPL82EriePe9N7T9mSiHoq/educandoapp?type=design&node-id=6-38&t=hQHolfAlJIfNWXv4-1&scaling=scale-down&page-id=0%3A1&starting-point-node-id=6%3A38&mode=design) [down&page-id=0%3A1&starting-point-node-id=6%3A38&mode=design](https://www.figma.com/proto/yPL82EriePe9N7T9mSiHoq/educandoapp?type=design&node-id=6-38&t=hQHolfAlJIfNWXv4-1&scaling=scale-down&page-id=0%3A1&starting-point-node-id=6%3A38&mode=design)

1. PreLogin, Login y creación de cuenta



1. Menú principal **Actualización Sprint 2**



1. Cursos disponibles de una categoría **Actualización Sprint 2**



1. Cursos favoritos **Actualización Sprint 2**



1. Perfil personal



1. Contacto **Agregado Sprint 2 (historial)**

