**INFORMACION DEL PROYECTO**

1. **Componente teórico y práctico. (Edward Reina Hortua)**

En esta etapa podrás acceder al aula virtual y estudiar los contenidos disponibles de cada tema, necesarios para desarrollar el proyecto. Además, podrás contactarte con el tutor mediante encuentros sincrónicos con el fin de aclarar las dudas que te surjan. El trabajo práctico estará enfocado en el desarrollo de la aplicación web, en la cual deberás emplear diversas herramientas de programación.

1. **Componente teórico y práctico. (Edward Reina Hortua)**

El desarrollo de aplicaciones web tendrá como base un proyecto dividido en cinco (5) sprints y deberá ser construido en un equipo de cinco (5) integrantes. Junto con los integrantes del equipo en el que te encuentras, deberás establecer un cronograma de actividades para sincronizar de manera ágil el trabajo a llevar a cabo.

Cada grupo tendrá asignado un tutor que le dará soporte dependiendo de las necesidades que surjan en la ejecución del proyecto. Además, el equipo debe diligenciar diariamente un formulario que encontrará en la plataforma, en el cual se deberán registrar los avances, las dificultades y el cumplimiento de compromisos de cada uno de los integrantes.

El tutor registrará el seguimiento de los avances que haga el equipo, e igualmente las dificultades y el cumplimiento de los compromisos de cada uno de sus miembros según lo registrado en los Dailys y en el administrador de proyectos (Trello). Si dentro de ese seguimiento se tiene alguna consulta o se requiere aclarar dudas e inquietudes, se podrá solicitar al tutor un encuentro sincrónico por medio de la plataforma; dicho encuentro quedará grabado en plataforma para que accedas a su contenido cada vez que lo necesites.

**7. ¿Qué debo alcanzar para desarrollar la aplicación web? (Kevin Baquero)**

Para que puedas desarrollar el proyecto que se te planteó, la aplicación web debe

contar con los siguientes módulos:

**• Módulo administrador de ventas.** Permite ingresar o registrar los pedidos

realizados por cada uno de los clientes. Deberá tener un identiﬁcador único

de venta, almacenar el valor total de la venta y la descripción detallada de la

misma y tener una fecha inicial y una fecha futura de pago. Además, deberá

contar con un encargado de gestionar dicha venta (responsable).

**• Módulo para registrar el estado de la venta.** Permite establecer los

diferentes estados de la venta a lo largo del ciclo de vida de la línea de

producción (creación, embalaje, despacho, ruta, ubicación, recepción).

**• Gestión de vendedores.** Permite ingresar la información básica de los

vendedores que participan en un negocio de ventas. La información para registrar

sería el identiﬁcador único del vendedor, el nombre, la especialidad, el número

de celular y la fecha de ingreso.

**• Gestión de ingreso al sistema de información.** El sistema contendrá una

pantalla de ingreso con login y password.

Este módulo hará la integración de los demás módulos del sistema para

garantizar que los roles de los usuarios se ajusten a las distintas opciones de

cada menú o formulario. Se contempla la identiﬁcación y el desarrollo de los

casos de uso relacionados con la seguridad, así como el análisis de requisitos

y el diseño del módulo.

**• Gestión de usuarios y roles.** Deberá contener un identiﬁcador único del

usuario, el nombre y el rol en el sistema de información (vendedor,

administrador, ejecutivo, operario, director, gerente comercial) con el ﬁn de

restringir/otorgar accesos al sistema de información.

**Segunda indicación.** Luego de conformado el equipo, se deben abordar los

sprints, los cuales contienen las indicaciones necesarias para el desarrollo de la

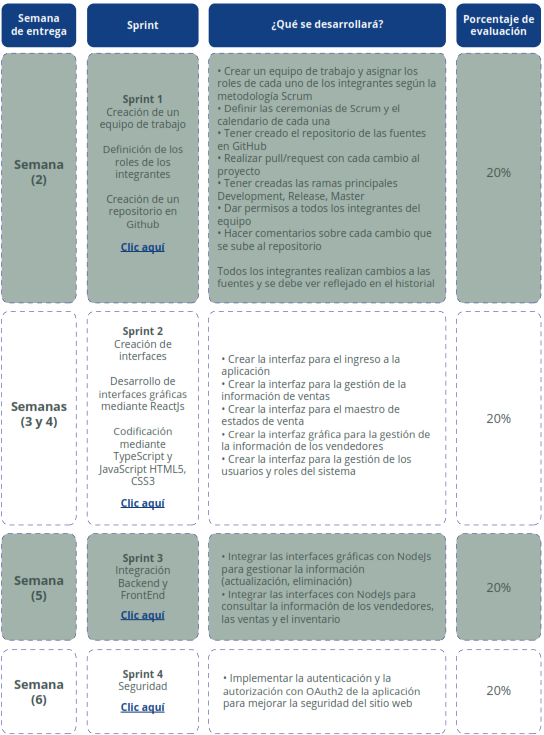
aplicación web. Cada sprint se detalla en un documento que encontrarás en la

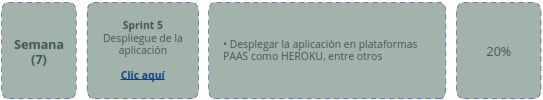
plataforma y que deberás ejecutar para poder alcanzar los objetivos propuestos

por cada integrante. En la tabla 3 se presenta un resumen de lo que contiene cada

sprint y el porcentaje de evaluación para cada uno de ellos.

**Tabla 3.**

****

****