



Universidad de Costa Rica

FACULTAD DE INGENIERÍA
ESCUELA DE CIENCIAS DE LA COMPUTACIÓN E INFORMÁTICA

CI0128 – PROYECTO INTEGRADOR: INGENIERÍA DE SOFTWARE Y
BASES DE DATOS
PROFESORAS: REBECA OBANDO Y ALEXANDRA MARTÍNEZ

DOCUMENTACIÓN DEL SPRINT 0

Nombre del Equipo: Ta' Bueno

Miembros:

Emmanuel D. Solís - B97670 (Scrum Master)

emmanuel.solispomares@ucr.ac.cr

Gabriel Zúñiga - B98755

gabriel.zunigaorozco@ucr.ac.cr

Jan Murillo - B95447

jan.murillo@ucr.ac.cr

Kevin Arguedas - B80626

kevin.arguedasmuriel@ucr.ac.cr

Luis D. Chinchilla - B82227

luis.chinchillaotarola@ucr.ac.cr

Índice

1. Definición del equipo y del scrum master	4
2. Definición de la visión del producto	4
3. Creación del objetivo de sprint	4
4. Backlog	4
5. Criterios <i>user story ready</i> y <i>user story done</i>	5
6. Proyecto de Git	5
7. <i>Mock up</i> de la página principal de la aplicación	5



Proyecto integrador bases de datos e ingeniería de software

Especificación del *sprint* 0

El objetivo de este *sprint* es preparar todo el ambiente para poder comenzar el desarrollo del producto, desde la creación del *product backlog*, hasta la priorización según la visión de producto definida por el *Product Owner* (PO). El manejo del *backlog* se va a hacer a través de la herramienta JIRA. En esta herramienta el equipo va a manejar los detalles de la *user story* (US) incluyendo las descripciones, el *acceptance criteria*, la cantidad de puntos así como cualquier otro detalle necesario para la claridad del desarrollo.

En este primer *sprint* se espera que los estudiantes cumplan con las siguientes ceremonias: sesiones de refinamiento de requerimientos (*refinement, o grooming*), sesiones de revisión diaria y sesión para hacer retrospectiva sobre el proceso (*retrospective*).

Para este primer *sprint* se deben cumplir con la definición de los siguientes puntos:

1. Definición del equipo y del *scrum master*.
2. Definición de la visión del producto.
3. Creación del objetivo de *sprint*.
4. Definición del *daily stand up* (DSU). Bitácora de al menos 4 DSU utilizando el artefacto de ceremonias entregado por las docentes.
5. *Backlog* con 15 *user stories* bien escritas utilizando INVEST y con criterios de aceptación. Esto debe documentarse en la herramienta JIRA.
6. Definición de los criterios *user story ready* y *user story done*.
7. Proyecto en GIT con conexión a la base de datos.
8. *Sprint retrospective* utilizando el artefacto de ceremonias indicado por las docentes.
9. *Mock up* de la página principal de la aplicación.
10. Diseño conceptual de la base de datos del proyecto. Este diseño debe responder a los *user stories* del *backlog*.

Artefactos a entregar y evaluación:

Artefacto	Porcentaje
Documento de definición del proceso: definición del equipo y SM, visión y objetivo del <i>sprint</i> . Definición de <i>user story ready and done</i> , link del proyecto en GIT.	15%
<i>Mock up</i> de la aplicación	15%



UNIVERSIDAD DE
COSTA RICA

ECCI
Escuela de
Ciencias de la
Computación e
Informática

Diseño conceptual de la base de datos del proyecto	30%
<i>Product backlog</i> en JIRA	30%
Artefacto de ceremonias	10%

1. Definición del equipo y del scrum master

Nuestro equipo estará conformado por lo siguientes miembros:

- Nombre: Emmanuel D. Solís.
Carné: B97670.
- Nombre: Gabriel Zúñiga.
Carné: B98755.
- Nombre: Jan Murillo.
Carné: B95447.
- Nombre: Kevin A. Muriel.
Carné: B80626.
- Nombre: Luis D. Chinchilla.
Carné: B82227.

En la primer sesión, la cuál está corroborada en la sección Bitácora, se acordó que **Emmanuel D. Solís** sería el **Scrum Master** y **Jan Murillo** sería la persona encargada de llevar las **bitácoras**.

2. Definición de la visión del producto

Por medio de este sistema de planillas queremos tener un sistema que sea una ayuda para los empleadores, donde puedan registrar a sus distintos tipos de empleados y puedan tener en un mismo lugar control de todo lo relacionado al pago de sus empleados; como beneficios, rebajos de ley, desglose de salarios, y donde los empleados pueden incluso registrar tiempo trabajado; pretende ser una herramienta tanto para el empleador como para los empleados, así estos también tendrán control de saber qué están recibiendo cada fecha de pago y podrán consultar su historial de pagos.

3. Creación del objetivo de sprint

El objetivo de este sprint se centra en la introducción al proyecto y comprende desde la creación del product backlog hasta la priorización según la visión de producto definida por el *Product Owner (PO)*. El manejo del backlog se va a hacer a través de la herramienta *JIRA*. En esta herramienta el equipo va a manejar los detalles de la *user story (US)* incluyendo las descripciones, el acceptance criteria, la cantidad de puntos, entre otros posibles detalles. En este primer sprint se espera cumplir con las siguientes ceremonias: sesiones de refinamiento de requerimientos (*refinement, o grooming*), sesiones de revisión diaria y sesión para hacer retrospectiva sobre el proceso (*retrospective*). A su vez, el sprint también tiene como objetivo dar una vista preliminar (*mock up*) del aspecto de la página principal de la aplicación web y crear el modelo de la base de datos, derivada de las *user story* con el fin de preparar el ambiente para poder comenzar el desarrollo del producto que dará inicio en el *sprint 1*.

4. Backlog

Este se encuentra en la plataforma Jira en el siguiente enlace: <https://ingesoftg001.atlassian.net/jira/software/projects/TB/boards/5/backlog>.

5. Criterios *user story ready* y *user story done*

User story ready

- Cumple con el formato quién, cómo y porqué.
- Tiene criterio de aceptación.
- No cumple con la condición de épica.

User story done

- Debe cumplir con los criterios de aceptación.
- Todo código debe ser revisado por más de un miembro del equipo.
- Se deben realizar varias pruebas en busca de errores.
- Debe haber documentación.

6. Proyecto de Git

El enlace a nuestro repositorio, que se encuentra en GitHub, es https://github.com/emasp2001/pi_ingeBases.git. Cabe señalar que aunque el proyecto es privado ambas profesoras y el asistente han sido agregados como colaboradores de dicho repositorio por lo que no debería haber problemas de acceso.

7. Mock up de la página principal de la aplicación

Este sería nuestro *mockup*:

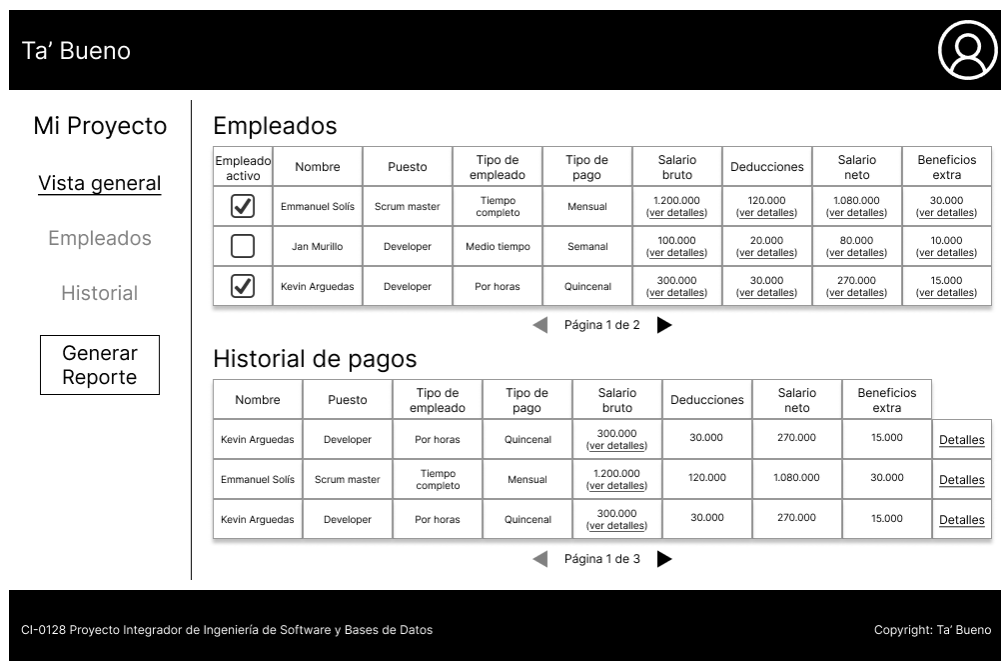


Figura 1: Mockup de la página principal de la aplicación por parte de un **empleador**.