



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 A. Muriel - B80626

emmanuel.solispomares@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. Bitácora	4
5. Backlog	4
6. Criterios <i>user story ready</i> y <i>user story done</i>	4
7. Proyecto de Git	4
8. Sprint retrospective	4
9. <i>Mock up</i> de la página principal de la aplicación	4
10. Diseño conceptual de la base de datos del proyecto	4



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

4. Bitácora

5. Backlog

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

7. 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.

8. Sprint retrospective

9. *Mock up* de la página principal de la aplicación

10. Diseño conceptual de la base de datos del proyecto

Referencias