

Plan de Implementación Prototipos

Nicolay Hilarion Villada 1310010989

Henry Rodriguez Gamboa 1310019069

Sebastián Canastero Lesmes 1110013086

Abril 2017

**Gerencia de Proyectos
Ingeniería de Sistemas**

Plan último mes

(Implementación del prototipo)

Se realizarán dos prototipos teniendo en cuenta dos proyectos, el modelo de nómina (este será el prototipo más detallado) y un prototipo más pequeño de cómo se vería la interfaz de modalidad virtual.

Este plan estará dividido en tres sprint cada uno de una semana de duración y para determinar la intensidad del trabajo y los entregables por cada sprint se realizarón mockups de algunas de las ventanas del prototipo (se tiene presente que ambos prototipos cuentan con un login inicial) y apartir de estas las historias de usuario.

History map

Proyecto Modalidad Nomina

Epica	Implementar Página de Inicio/buscar empleado.	Implementar Página de información del empleado	Implementar Página de información de la estructura	Implementar Página de asignación de tareas a los empleados
Característica	Después de que el usuario administrador de la nómina inicia sesión con sus datos se despliega la ventana inicial donde se encuentra el menú básico de opciones con las que cuenta además de la opción para buscar empleados registrados en el sistema de nómina ya sea por su nombre o por su documento de identidad y con esto podrá ver al empleado que se desea junto con su información personal.	Después de haber buscado a un empleado en la ventana anterior aparece esta ventana mostrando la información personal y laboral de esta persona.	Esta ventana sirve para definir la aplicación como propia del politécnico, en esta se encuentra toda la información de organigramas y estructura organizacional de la casa de desarrollo el politécnico Grancolombiano.	Lista de empleados en una ventana que muestra la lista de tareas pendientes y desde esta se puede asignar a los empleados registrados en la nómina
Historias	1. El usuario debe ser capaz de ver una ventana inicial con su información y un menú el cual le muestra las opciones para ver mensajes, proyectos, personas y grupos	1. El usuario debe poder asignarle una nueva tarea al empleado	1. el usuario debe poder ver toda la información de la gestión de recursos humanos y la estructura de nómina bien definida	1. El usuario debe poder ver toda la información de las tareas pendientes
	2. La ventana debe tener una lista inicial de todos los empleados de la nómina en la cual aparece la información básica de cada	2. El usuario debe ser capaz de enviar un memorando o hacer algún comentario del desempeño del empleado		2. El usuario debe poder agregar nuevas tareas a la lista de pendiente
	3. La ventana también cuenta con la opción para agregar nuevos empleados a la nómina.	3. El usuario debe poder ver reportes del desempeño del empleado en cuestión		3. El usuario debe poder asociar empleados de nómina con estas tareas
	4. La ventana debe contar con un buscador el cual permitirá filtrar a los empleados y buscar uno en específico, una vez realizada la búsqueda si existe se debe dirigir a la ventana de información del empleado.			

Proyecto Modalidad Virtual

Epica	Implementar de la Autenticación	Implementar la vista principal	Implementar la vista Proyectos	Implementar la vista Notas
Característica	Realizar autenticación de usuario y poder recuperar su contraseña en caso de olvido	La venta mostrará el menu de la aplicación y adicional las actividades recientes del usuario a realizar.	Está ventana permitira al usuario seleccionar los proyectos que tiene asignados en cada materia cursada (estudiantes) o proyectos a terceros.	Está vista permite detallar las calificaciones que tiene cada usuario al igual que los comentarios de cada tarea.
Historias	1. El usuario debe poder ingresar su usuario y contraseña al sistema.	1. El usuario debe poder ver y navegar a través de los menús en pantalla	1. El usuario debe poder ver las actividades que se encuentran pendientes por completar	1. El usuario debe poder ver las calificaciones.
	2. El usuario debe podra recordar la contraseña ingresando el correo de cada usuario.	2. El usuario debe poder seleccionar y revisar las actividades recientes.	2. El usuario debe poder seleccionar las materias y/o proyectos asignados	2. El usuario debe poder ver las calificaciones.
		3. El usuario debe poder revisar las tareas sin completar y mensajes enviados.		3. El usuario debe poder navegar y seleccionar cada proyecto asignado.

Mock Ups Modelo De Nómina.

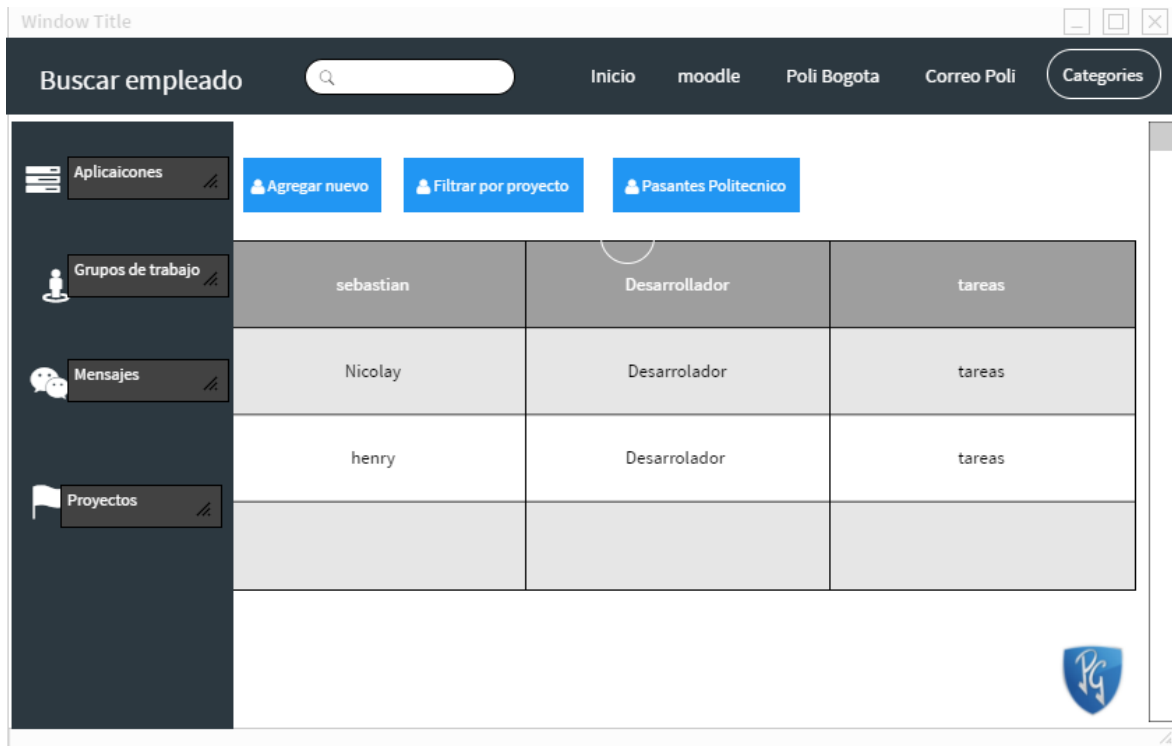


Imagen 1: Mock up modelo de nómina ventana de búsqueda de empleado

Historia de usuario:

Nombre: Página de inicio/buscar empleado.

Descripción: Después de que el usuario administrador de la nómina inicia sesión con sus datos se despliega la ventana inicial donde se encuentra el menú básico de opciones con las que cuenta además de la opción para buscar empleados registrados en el sistema de nómina ya sea por su nombre o por su documento de identidad y con esto podrá ver al empleado que se desea junto con su información personal.

Tareas:

1. El usuario debe ser capaz de ver una ventana inicial con su información y un menú el cual le muestra las opciones para ver mensajes, proyectos, personas y grupos .
2. La ventana debe tener una lista inicial de todos los empleados de la nómina en la cual aparece la información básica de cada.
3. La ventana también cuenta con la opción para agregar nuevos empleados a la nomina.

4. La ventana debe contar con un buscador el cual permitirá filtrar a los empleados y buscar uno en específico, una vez realizada la búsqueda si existe se debe dirigir a la ventana de información del empleado.

Modelo de nómina – información del empleado



Imagen 2 Mock up información del empleado

Historia de usuario:

Nombre: página de información del empleado

Descripción: después de haber buscado a un empleado en la ventana anterior aparece esta ventana mostrando la información personal y laboral de esta persona.

Tareas:

1. El usuario debe poder asignarle una nueva tarea al empleado
2. El usuario debe ser capaz de enviar un memorando o hacer algún comentario del desempeño del empleado
3. El usuario debe poder ver reportes del desempeño del empleado en cuestión

Modelo de nómina – estructura



Imagen 3: Mock up ventana estructura de nomina

Historia de usuario:

Nombre: Página de información de la estructura

Descripción: Esta ventana sirve para definir la aplicación como propia del politécnico, en esta se encuentra toda la información de organigramas y estructura organizacional de la casa de desarrollo el politécnico Grancolombiano.

Tareas:

1. el usuario debe poder ver toda la información de la gestión de recursos humanos y la estructura de nómina bien definida

Modelo de nómina asignación de tareas



Imagen 4 Mock up Asignación de tareas

Historia de usuario

Nombre: Página de asignación de tareas a los empleados

Descripción: así como la lista de empleados en una ventana que muestra la lista de tareas pendientes y desde esta se puede asignar a los empleados registrados en la nomina

Tareas:

1. El usuario debe poder ver toda la información de las tareas pendientes
2. El usuario debe poder agregar nuevas tareas a la lista de pendiente
3. El usuario debe poder asociar empleados de nómina con estas tareas

Mock Ups Modalidad Virtual

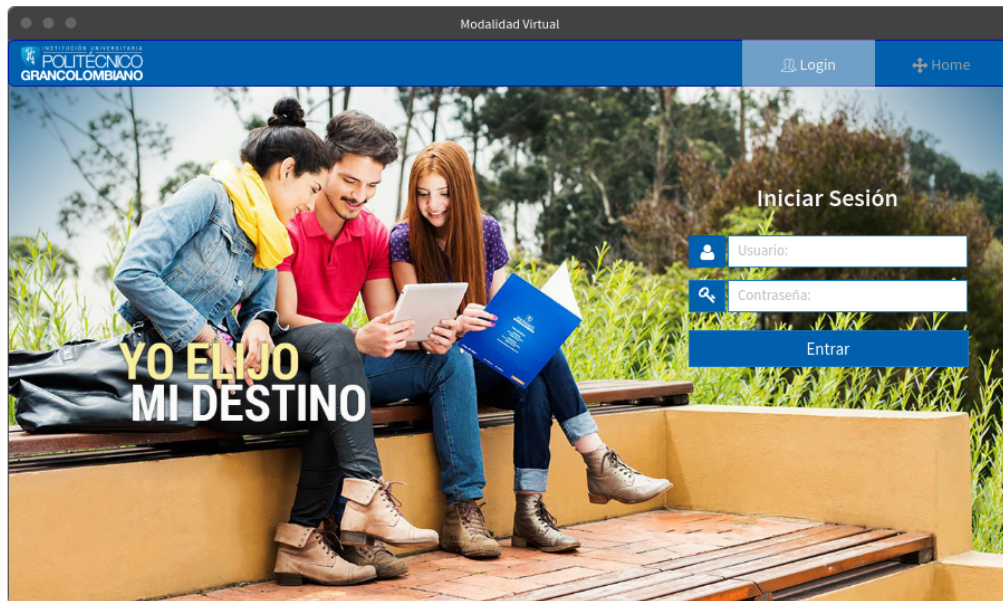


Imagen 1: Vista Login

Historia de usuario

Nombre: Vista de login.

Descripción: El usuario podrá realizar la autenticación al sistema

Tareas:

1. El usuario debe poder ingresar su usuario y contraseña al sistema.
2. El usuario debe poder recordar la contraseña ingresando el correo de cada usuario.



Imagen 2: Vista Principal

Historia de usuario

Nombre: Vista de principal

Descripción: La vista mostrará el menú de la aplicación y adicional las actividades recientes del usuario a realizar.

Tareas:

1. El usuario debe poder ver y navegar a través de los menús en pantalla
2. El usuario debe poder seleccionar y revisar las actividades recientes.
3. El usuario debe poder revisar las tareas sin completar y mensajes enviados.

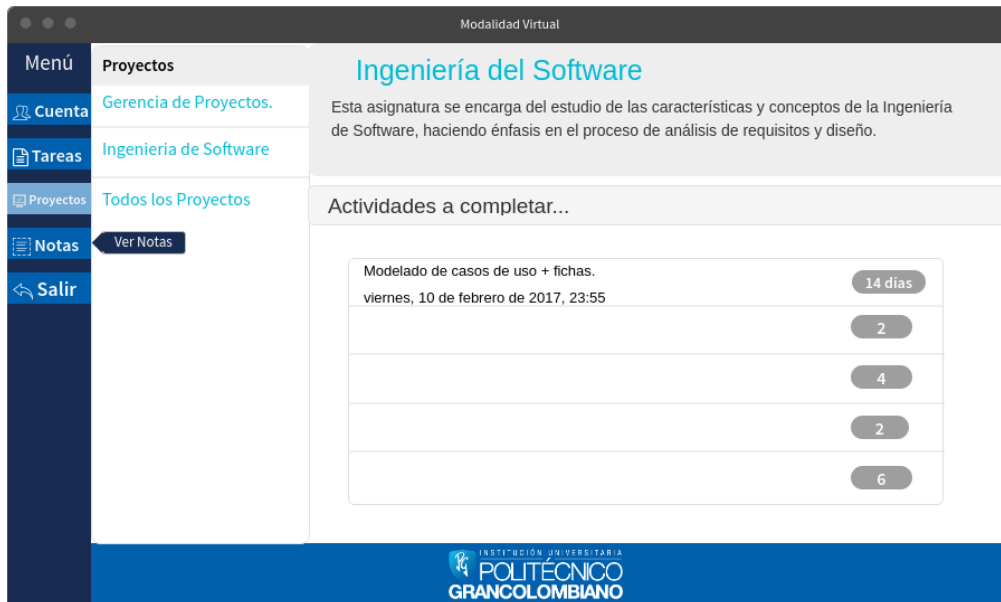


Imagen 3: Vista Proyectos

Historia de usuario

Nombre: Vista de proyectos

Descripción: Esta ventana permitira al usuario seleccionar los proyectos que tiene asignados en cada materia cursada (estudiantes) o proyectos a terceros.

Tareas:

1. El usuario debe poder ver las actividades que se encuentran pendientes por completar
2. El usuario debe poder seleccionar las materias y/o proyectos asignados

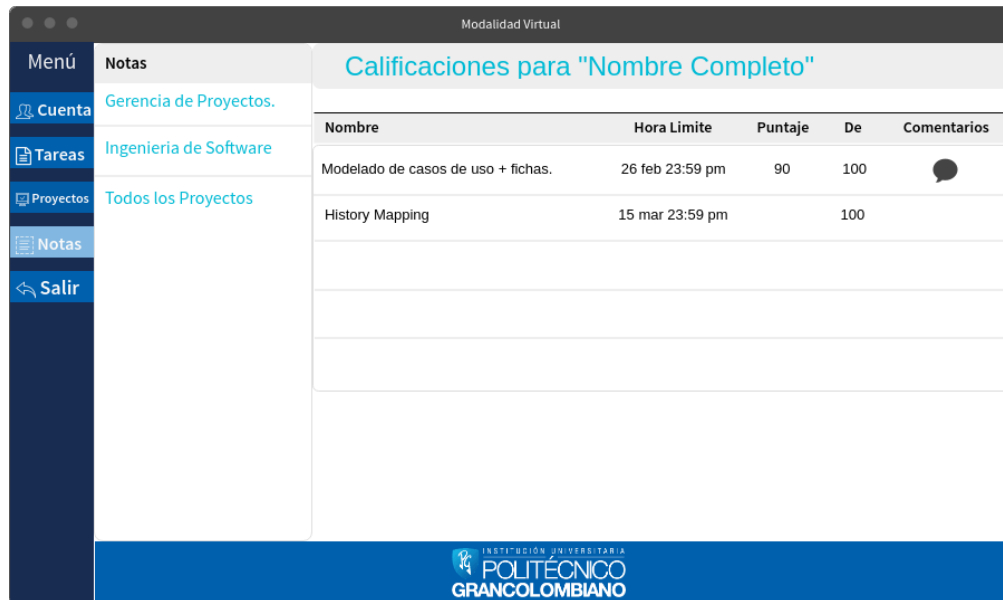


Imagen 4: Vista Notas

Historia de usuario

Nombre: Vista de calificaciones por estudiante.

Descripción: Esta vista permite detallar las calificaciones que tiene cada usuario al igual que los comentarios de cada tarea.

Tareas:

1. El usuario debe poder ver las calificaciones.
2. El usuario debe poder ver los comentarios sobre cada entrega.
3. El usuario debe poder navegar y seleccionar cada proyecto asignado.

Entregables Por Sprint

Una vez realizados estos mockups iniciales se realiza la distribución de tareas dentro de los Sprints.

Sprint 1:

- Montar repositorio en github para los archivos del prototipo
- Definir herramientas a utilizar en la elaboración del prototipo (lenguaje de programación, editor, etc.)
- Se realiza el listado completo de ventanas que se deben tener para el prototipo (estas se suman a las ventanas de los mockups hechos)
- Se realiza cronograma de trabajo y se definen horas trabajo diarias a invertir en el prototipo por persona.
- Se realiza informe con los puntos anteriores

Sprint 2:

- Commit de los primeros prototipos de las ventanas (no funcionales solo apariencia grafica).
- Se realiza retroalimentación dentro del grupo se definen ajustes a realizar en los prototipos.
- Se realizan reportes del avance logrado.

Sprint 3:

- Entrega del prototipo con las ventanas previamente definidas en el sprint 1
- Se revisa el cumplimiento de los integrantes del proyecto y se califica su desempeño.
- Se prepara la entrega de documento final del tercer corte.
- Se prepara sustentación del prototipo.