

## Informe Gerencial – Toures Balón

### Junta directiva e interesados:

Con el siguiente reporte gerencial se describirán la circunstancia general realizada del trabajo en equipo realizado para TouresBalón como área de desarrollo e innovación tecnológica.

Como parte del segundo ciclo de trabajo se contempla la realización de la fase de diseño del proyecto y la primera fase de desarrollo para mostrar parte del mínimo producto viable. Con el trabajo conjunto del equipo, se realizaron los siguientes diagramas para justificar algunas decisiones tomadas para el cumplimiento de requisitos funcionales, estos son:

1. **Diagrama de Casos de uso:** Aunque el desarrollo no está orientado mediante casos de uso, con este diagrama se quiso dar un panorama de que se espera como producto final del proyecto y la interacción con los usuarios.
2. **Diagrama de Paquetes:** La definición de la arquitectura y orden de componentes a desarrollar, se utiliza esta vista la cuál detalla los paquetes encontrados en el componente.
3. **Diagrama de Componentes:** Junto con una ilustración de su despliegue básico se define la interacción de los componentes que se esperan que tenga intercomunicación entre ellos.
4. **Diagrama de Clases:** Detallando un poco más las entidades y como interactuarán las clases entre ellas, se utiliza este diagrama dónde se da un gran detalle.
5. **Diagrama de Despliegue:** Teniendo en cuenta los componentes detallados en la vista anterior, se busca dar un ejemplo de cómo este sería en un clúster de nube.

Para el proceso de desarrollo, se establece un marco de trabajo desde el 29 de agosto del 2020 al 26 de septiembre del 2020, para esta entrega se contempla la realización de tareas del primer sprint, el cuál se enmarca en el rango de fechas de 29 de agosto al 5 de septiembre. Para el comienzo de este ciclo se realizaron 4 reuniones, las cuales incluyeron el planeamiento del trabajo, reuniones de seguimiento y teniendo pendiente una revisión del trabajo realizado con el cliente.

En el trabajo de estas reuniones se tomaron algunas decisiones para comenzar el proceso de desarrollo, se contempló el diseño realizado por el equipo y para la preparación de ambientes se decidió:

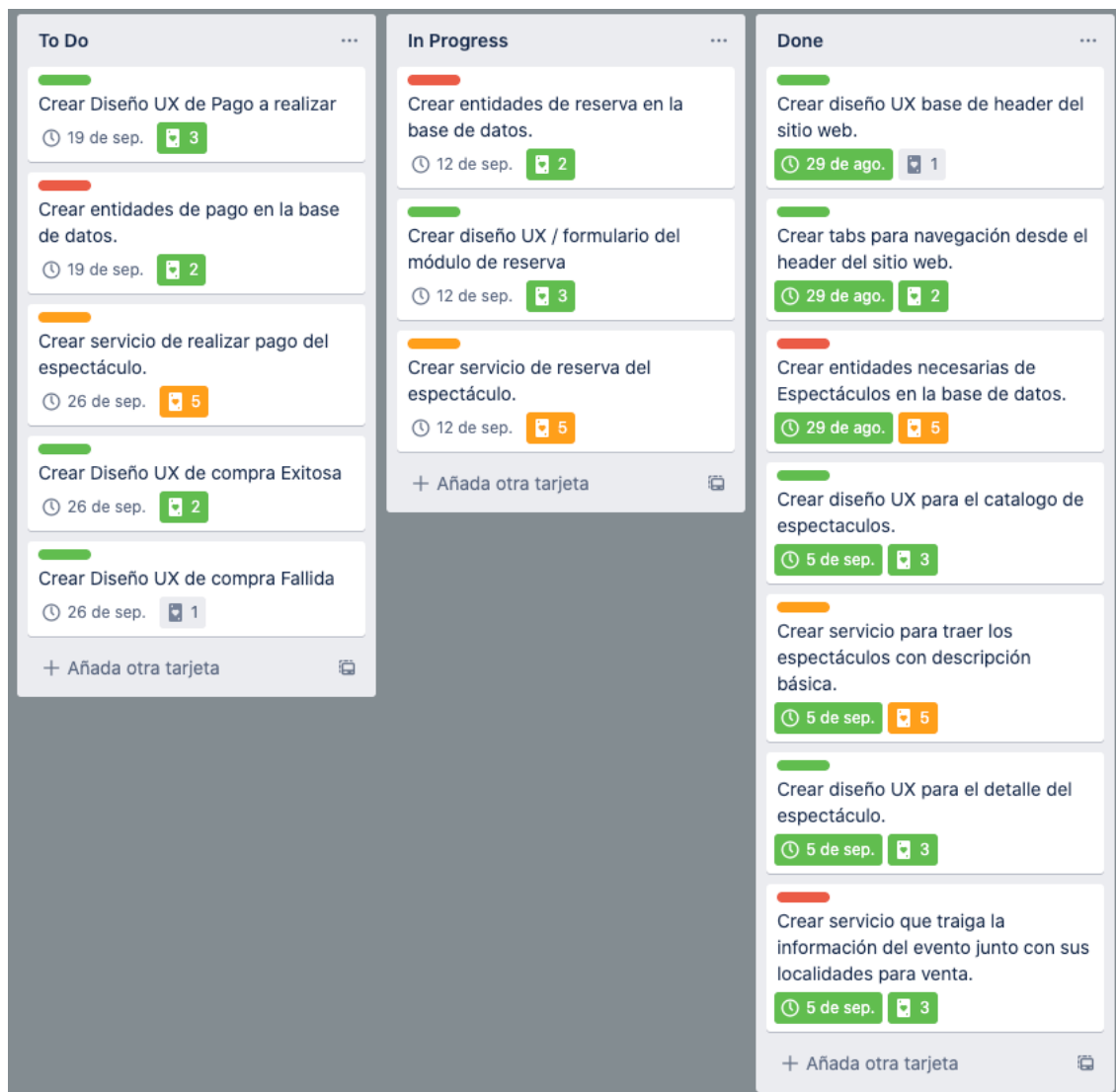
1. **Back – End:** Para el desarrollo de flujos de negocio, se necesita un lenguaje de programación que permita la comunicación bajo varios protocolos, por ello Java fue la mejor opción por la experticia del equipo, este bajo el framework de Spring Boot.
2. **Front – End:** Debido que se necesita la mejor interacción con el usuario, Angular nos permite el desarrollo modular con formularios reactivos para el manejo de un uso sin redireccionamientos, para rapidez en el proceso

se toma la decisión de usar Ionic como framework para desarrollo híbrido de aplicaciones.

Teniendo ya definido esto, el equipo comenzó a realizar la preparación de sus ambientes de manera local, lo cuál le tomo una semana para su configuración, sin embargo para la fecha del 29 de agosto ya se tenían concluidos 3 historias de usuario las cuales contemplaban la base para el desarrollo de los tres frentes Back – End, Front – End, Base de datos.

Para última reunión realizada con el equipo la cuál se realizó el día 5 de septiembre se logró un avance muy grande adelantando algunas tareas para normalizar algunos espacios de pruebas con el cliente, a esta fecha ya se lograron obtener una vista dónde interactuaban los componentes para listar los espectaculos y su detalle.

Concluyendo este marco de trabajo se encuentran finalizadas 7 de las 15 historias de usuario totales para el desarrollo finalizado del mínimo producto viable, para un mayor entendimiento de ello, la siguiente figura demuestra este ciclo.



Dando como finalizado este sprint de trabajo junto con retrospectiva, se identificaron algunos gaps en el proceso de diseño, se realizaron algunas correcciones y se define que para el próximo ciclo de trabajo se deben tener en cuenta unas entidades de negocio para su modelado.

Como trabajo por realizar el equipo está comprometido para el trabajo arduo en la demostración y desarrollo del flujo de reserva y compra de un espectáculo, el cuál su finalización daría como resultado un producto para ser testeado y con ello tener como fin la demostración de un mínimo producto viable del e-commerce de Toures Balón para uno de sus frentes el cuál es la compra de espectáculos.

*Para más detalle del trabajo realizado por reunión, puede consultar las actas de las 4 reuniones virtuales en el repositorio indicado.*

Bogotá, Colombia. 09 de Septiembre del 2020.

*Arquitectónicos III*  
Arquitectónicos III ( Firma del Equipo)