



Ciclo 3 – Sprint 1

Sprints de evaluación.













IMPORTANTE:

La información contenida en esta presentación es de carácter pedagógico, el material presentado obedece a situaciones que simulan el desarrollo de un proyecto en un entorno organizacional a partir de una metodología ágil como lo es SCRUM.

En este sentido, no se exigirá dominar los artefactos, herramientas y cargos de la metodología, pero si establecer acuerdos para llevar a buen termino el proyecto.

Cada equipo deberá:

- 1. Elegir un escenario o sector productivo en el cual se enmarca su proyecto. Ejemplo: Aeroespacial, Analítica de datos, Recursos Humanos, Venta de productos, etc.
- 2. Definir una funcionalidad diferencial para su proyecto, que sea factible y sirva como una característica de valor agregado transversal a los sprints.
- 3. Verificar la información entregada en el enunciado del sprint. Diversificar los esfuerzos y realizar las tareas según las capacidades y acuerdos del equipo de trabajo.
- 4. Entregar las actividades a través de la plataforma, en el espacio de auto calificación de código.
- 5. Validar la calificación asignada por el tutor acompañante.







Product Backlog:

Historias de usuario:

- 1. Yo como administrador quiero una interfaz gráfica para navegador de escritorio.
- 2. Yo como administrador quiero un botón para que los usuarios puedan realizar su registro.
- 3. Yo como administrador quiero un formulario para que los usuarios puedan diligenciar sus datos de registro.









Sprint Backlog:

Historia de usuario

Yo como administrador quiero una interfaz gráfica para navegador de escritorio.



Actividades

- Como primera actividad, se debe permitir que la aplicación sea responsive permitiendo que la ubicación de cada uno de los componentes en la pantalla se adapte al tamaño de la pantalla.
- En segunda instancia, se debe construir un menú en la parte superior en la pantalla, haciendo uso de la etiqueta HTML "div" y debe tener un id = "menu_principal"
- En el aspecto gráfico, se pide también utilizar la clase "hover" para que cuando el usuario pase el mouse por cada una de las opciones del menú, estas cambien de color.







Sprint Backlog:

Historia de usuario

2. Yo como administrador quiero un botón para que los usuarios puedan realizar su registro.

Actividades

- Inicialmente se debe garantizar que haya un componente en la barra superior de la pantalla que permita redirigir al usuario a la pantalla de registro.
- Posteriormente, se debe desarrollar el componente gráfico del botón, haciendo uso de la etiqueta "button" en html y este debe tener un id llamado "button_register".
- El botón de registro debe tener una forma ovalada, la cual se construye usando el atributo de css "boder-radius".







Sprint Backlog:

Historia de usuario

3. Yo como administrador quiero un formulario para que los usuarios puedan diligenciar sus datos de registro.

Actividades

- Se debe realizar un div en el cual se van a ubicar cada uno de los campos de texto que van en el formulario, este div tendrá como id "form". En esta ocasión el color del div debe ser transparente, haciendo uso del atributo RGB
- En el formulario se deben incluir como mínimo 8 campos de texto (nombre completo, nombre de usuario, contraseña, confirmación de contraseña, correo electrónico, confirmación de correo electrónico, telefono, dirección de residencia), cada uno con su id respectivo. Se deben nombra incrementalmente de la siguiente manera: campo1, campo2, campo3...
- Por último, se debe que el usuario no deje ninguno de los campos vacíos.







Entrega:

- 1. Los archivos entregados deben llamarse exactamente index.html registro.html estilos.css, de lo contrarío no se calificará. Puede encontrar estos archivos en la carpeta del proyecto asociado a la interfaz gráfica diseñada.
- 2. No se evaluará la funcionalidad de la interfaz, para la calificación de este reto solo se tendrá en cuenta el aspecto gráfico.







www.upb.edu.co/es/mision-tic #MisiónTICSomosTodos