



El futuro digital
es de todos

MinTIC

Sprints: Desarrollo Aplicaciones Web.



Universidad
Pontificia
Bolivariana

Vigilada MinEducación

Mision
TIC 2022



Generalidades

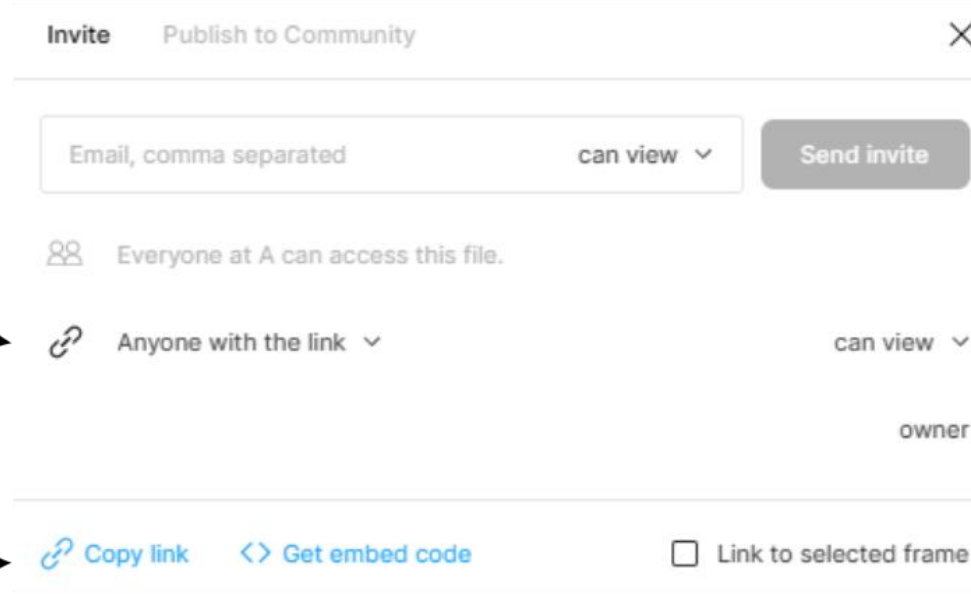
- Recuerda reunirte con tu equipo de trabajo para determinar los acuerdos en la ejecución de las actividades.
- Los sprints son una fracción dentro de un proyecto, con tu equipo analiza como darle un valor agregado a lo que vas implementando.
- Este sprint hace parte de las primeras fases en el ciclo de vida de software, donde se implementan prototipos (wireframe o mockup) para analizar de manera inicial los requisitos de un proyecto.

Recomendaciones

1. Accedan a <https://www.figma.com/>
2. Realicen el registro individual de sus perfiles.
3. Definan un área de trabajo en común (plantilla desktop) y compartan el enlace de edición colaborativo.
4. Construyan un wireframe con las vistas de su proyecto.
5. Publiquen en el espacio de Actividades/Tareas el enlace de acceso público al wireframe diseñado (solo una persona por equipo). No olviden activar los permisos de visualización.

Permisos de visualización en figma.com

1. Activa la
configuración
pública



3. Copia el enlace
y compártelo en
el buzón del sprint

2. Desactiva la
casilla y comparte
todo el proyecto.

Introducción:

Un software de logística es, como su nombre indica, un programa o solución digital que facilita y mejora la eficiencia de todo el proceso de la [cadena de suministro](#). Esto va más allá de la mera distribución de la paquetería asociada a las actividades logísticas, ya que implica un control y una trazabilidad de los paquetes que va desde el productor hasta el cliente final, pasando por los distintos modos de transporte y distribución, así como por el proceso de almacenamiento e inventario.

Los usos que tiene son tan amplios como la oferta de valor que cada [empresa o departamento de logística](#) aspira ofrecer. A grandes rasgos, lo que se busca es permitir el control y la gestión de la mayoría de los procesos logísticos, mejorar la eficacia de dichos procesos, aportar información sobre la trazabilidad y estado del producto a lo largo de todas las actividades.

Objetivos:

- Diseñar una solución a través de wireframes que permita conocer la definición de mínimo 3 vistas (2 requeridas + una adicional) en el proyecto web.
- Utilizar una herramienta de diseño de wireframes para presentar un prototipo de la navegación dentro del proyecto web.
- Utilizar el prototipo para analizar y modelar el sistema de bases de datos según la información que se desea manejar.

Contexto:

Un sistema de logística es muy importante para una empresa ya que le permite tener control de todos sus activos, saber sus costos para tomar mejores decisiones en sus procesos y no tener fugas de información por tener un mal inventario.

Historias de usuario:

Identificador Historia#:	HU-01	Título:	Lista de productos con precios y existencias
Descripción	COMO:	Usuario	
	QUIERO:	Ver la tabla con mis productos	
	PARA:	Saber cuánto tengo en inventario	
Criterios de aceptación	I. DADO que un usuario se encuentra en el sistema, CUANDO accede a la lista de productos puede ver su precio y cantidad, además de otras opciones de interacción.		
	<div><div>1.</div><div>Crear un archivo en Figma dónde se evidencie la interfaz gráfica de lo enunciado anteriormente.</div></div> <div><div>2.</div><div>Debe visualizarse de forma adecuada el nombre del producto, precio y cantidad existente.</div></div> <div><div>3.</div><div>Debe tener disponible un botón de ver detalles.</div></div> <div><div>4.</div><div>Debe tener disponible un botón de verificar depreciación del producto.</div></div>		



Identificador Historia#:	HU-02	Título:	Visualizar detalle del producto
Descripción	COMO:	Usuario	
	QUIERO:	Ver el detalle del producto	
	PARA:	Conocer sus características	
Criterios de aceptación	I. DADO que un Usuario se encuentra en el sistema, CUANDO está en la vista de productos y le da click en detalles, ENTONCES el sistema debe mostrarle los detalles del producto .		
	<div>1. Crear un archivo en Figma dónde se evidencie la interfaz gráfica de lo enunciado anteriormente.</div> <div>2. Debe verse con claridad el nombre del producto, precio, precio en dólares y cantidad existente.</div>		

Sprint backlog

1. Construya un tablero de apoyo para la asignación y estado de las actividades.
2. Diseñen un boceto o ejemplo de la interfaz que desean realizar.
3. Definan un área de trabajo dentro del aplicativo y compartan el enlace.
4. Establezcan una revisión periódica de los avances.

Entrega:

- Revisa las condiciones de entrega dentro del espacio de Actividades/tareas.
- Recuerda que debes adjuntar un link de acceso público para revisar el prototipo diseñado para tu proyecto web; una sola persona del equipo será el encargado de realizar la entrega en el buzón disponible en plataforma.
- Ten en cuenta que los enlaces que presenten restricciones de acceso no podrán ser revisados y su calificación no será satisfactoria.

Material de apoyo:

Recurso 1: Section ([Figma for Web Design - A Beginner's Guide | Engineering Education \(EngEd\) Program | Section](#))

Recurso 2: UiFromMars ([Introducción a Figma: primeros pasos — uiFromMars](#))

Ejemplos: Dribbble ([Dribbble - Discover the World's Top Designers & Creative Professionals](#))

Masterclass: UPB Académico. [UPB Académico] (5 de noviembre de 2021) UI/UX = Diseño centrado en el usuario. [UI/UX - Diseño centrado en el usuario - Seminarios Master Class – YouTube](#) [Vídeo.]