# Sprint 1 – Creación de la Base de datos

Durante este sprint se arma la estructura de la base de datos que tendrá la aplicación con el fin de agilizar el proceso de desarrollo de la interfaz y el code behind.

Requerimientos

N/A

Entregables

1. Scripts de creación de la Base de Datos

# Sprint 2 – Módulo de Control De acceso

En este sprint se creó la pantalla de login y los niveles de acceso que tendrá la aplicación.

Requerimientos

1. Se debe de poder validar el acceso a los usuarios de la aplicación.
2. Se debe de redirigir al usuario en base a su nivel de acceso.
3. Deben de haber 3 niveles de acceso: Estudiante, profesor y administrador.

Entregables

1. Código fuente de la página de login.

# Sprint 3 – Módulo de Administrador

En este sprint se genera el área administrativa para la creación de los objetos académicos que serán utilizados por la aplicación y los usuarios.

Requerimientos

1. Se deben de poder crear facultades.
2. Se deben de poder crear carreras.
3. Se deben de poder crear asignaturas.
4. Se deben de poder crear usuarios.
5. Se deben de poder modificar usuarios.
6. Se deben de poder inhabilitar usuarios.
7. Se deben de poder visualizar todos los objetos creados.

Entregables

1. Código fuente generado.

# Sprint 4 – Módulo de Estudiantes

El objetivo de este sprint es de crear la interfaz del usuario de tipo estudiante para que este pueda matricular clases y visualizar la información de la misma.

Requerimientos

1. Se deben de poder matricular asignaturas.
2. El estudiante debe de poder visualizar la información general de sus clases matriculadas como profesor, horarios, compañeros de clases y nota.

Entregables

1. Código fuente generado.

# Sprint 5 – Módulo de Profesores

Este sprint consiste en generar la interfaz para el usuario profesor donde pueda llevar un control de sus clases asignadas y poner notas para sus estudiantes.

Requerimientos

1. Se debe de poder visualizar la información general de la clase como horario, grupo y créditos.
2. Se deben de poder visualizar los estudiantes en el grupo de clases.
3. Se deben de poder asignar notas a los usuarios.

Entregables

1. Código fuente generado.