

Plan de la iteración 2

(Entrega 2)

Sistema de administración e información
de ocio.

10-01-2017 (V 1.0)

1. Objetivos de la iteración.

El objetivo que se ha planteado para esta primera iteración es tener un sitio web donde empresarios puedan realizar la gestión asociada sus locales y/o eventos. Así mismo se diseña una aplicación para que cualquier persona se pueda registrar y visualizar los eventos y locales, realizando diferentes acciones sobre ellos.

En esta primera iteración se va a generar un producto interno que va a poder usado para realizar pruebas de carga y de usabilidad del sitio web y la aplicación. Se generarán prototipos para ambos sitios (web, aplicación) así como la navegación entre ellos, que servirán para aportar un mayor valor al producto, implementando aspectos que hacen nuestra aplicación diferente de otras de eventos.

2. Lista inicial de HU a desarrollar.

Ident.	Título de la historia de usuario	Estimación
HU.16	Cualquier tipo de usuario identificado en la aplicación puede escribir una opinión sobre un local.	2
HU.17	Cualquier tipo de usuario identificado en la aplicación puede añadir gustos	3
HU.18	Cualquier tipo de usuario identificado en la aplicación puede seguir a un local	1
HU.19	Cualquier tipo de usuario identificado en la aplicación puede dar "Me gusta" a un comentario	1
HU.20	Cualquier tipo de usuario identificado en la aplicación puede recibir notificaciones de un local al que sigue.	2
HU.21	Cualquier tipo de usuario en la aplicación puede recibir notificaciones de un evento al cual va a asistir.	2
HU.22	Cualquier tipo de usuario identificado en la aplicación puede indicar que va a asistir a un evento concreto	1
HU.23	Cualquier tipo de usuario identificado en la aplicación puede modificar su opinión sobre un local	1
HU.24	Cualquier tipo de usuario identificado en la aplicación puede escribir una opinión sobre un evento	3
HU.25	Cualquier tipo de usuario identificado en la aplicación puede modificar su opinión sobre un evento	2
HU.26	Cualquier tipo de usuario identificado en la aplicación puede modificar sus datos de privacidad y personales.	3

HU.27	Cualquier tipo de usuario identificado en la aplicación puede seguir a otro usuario	2
HU.28	Cualquier tipo de usuario identificado en la aplicación puede querer que le aparezcan en un muro los eventos a los que van a asistir sus amigos.	2
HU.29	El administrador identificado en la web puede modificar el contenido de la web.	3
HU.30	Cualquier tipo de usuario identificado en la aplicación puede mandar un mensaje a otro usuario.	3
HU.32	Cualquier tipo de usuario identificado en la aplicación puede ver los datos de un evento concreto.	2
HU.33	Cualquier tipo de usuario identificado en la aplicación puede ver los datos de un local concreto.	2

3. Descomposición en Tareas de Desarrollo.

Identificador: HU.16	Cualquier tipo de usuario de la aplicación puede escribir una opinión sobre un local.	2	
Descripción	Los usuarios podrán escribir opiniones sobre locales.		
Identificador	Título de la tarea	Estimación (días ideales)	Desarrollador Asignado
Tarea 16-1	Realización de bocetos en formato digital para el diseño de la interfaz escribir opinión sobre un local.	0.25	JCCF
Tarea 16-2	Realización de bocetos en formato papel para el diseño de la interfaz escribir opinión sobre un local.	0.25	JCCF
Tarea 16-3	Implementación de la interfaz escribir opinión sobre un local.	0.5	JCCF
Tarea 16-4	Implementación de un mecanismo de guardado de opiniones asociadas a un local.	0.5	JCCF

Tarea 16-5	Diseño e implantación de batería de pruebas de la interfaz y de la acción asociada.	0.5	JCCF
Criterios de aceptación: <ul style="list-style-type: none"> • Verificar que la opinión se asocia al local concreto para el que se escribe la opinión. • Verificar que el campo de opinión no se encuentre vacío. 			
Observaciones:			

Identificador:HU.17	Cualquier tipo de usuario identificado en la aplicación puede editar sus gustos	3	
Descripción	Los usuarios podrán editar sus gustos para que la aplicación le recomiende unos locales/eventos según estos.		
Identificador	Título de la tarea	Estimación (días ideales)	Desarrollador Asignado
Tarea 17-1	Creación del modelo Gusto que albergará la información a almacenar y consultar de la BD.	0.25	PL
Tarea 17-2	Definir la tabla con la información de los gustos.	0.25	PL
Tarea 17-3	Diseño de la interfaz la para modificar/añadir tus gustos.	0.5	PL
Tarea 17-4	Implementación del diseño de la interfaz.	0.5	PL
Tarea 17-5	Implementar la interacción asociada a la pantalla de entrada.	0.5	PL
Tarea 17-6	Diseñar una batería de pruebas	0.5	PL
Tarea 17-7	Realizar pruebas sobre el prototipo	0.25	PL
Tarea 17-8	Corregir posibles errores	0.25	PL

	encontrados		
Criterios de aceptación: <ul style="list-style-type: none"> El usuario puede editar sus gustos. Las sugerencias que le aparecen deben estar relacionadas con sus gustos. 			

Identificador:HU.18	Cualquier tipo de usuario identificado en la aplicación puede seguir a un local	1	
Descripción	Los usuarios podrán seguir un local/evento para obtener las novedades o promociones relacionadas.		
Identificador	Título de la tarea	Estimación (días ideales)	Desarrollador Asignado
Tarea 18-1	Definir la tabla que relacione los usuarios con los locales/eventos que sigue.	0.25	PL
Tarea 18-2	Diseño de la interfaz la para seguir a un local	0.25	PL
Tarea 18-3	Implementación del diseño de la interfaz.	0.5	PL
Tarea 18-4	Implementar la interacción asociada a la pantalla de entrada.	0.5	PL
Tarea 18-5	Diseñar una batería de pruebas	0.25	PL
Tarea 18-6	Realizar pruebas sobre el prototipo	0.25	PL
Tarea 18-7	Corregir posibles errores encontrados	0.25	PL
Criterios de aceptación:			
<ul style="list-style-type: none">Un usuario puede seguir un local/evento.Un usuario puede dejar de seguir un local/evento.En su lista de favoritos deben aparecer los locales que sigue.			

Identificador:HU.19	Cualquier tipo de usuario identificado en la aplicación puede dar “Me gusta” a un comentario	1	
Descripción	Los usuarios podrán dar a me gusta a los comentarios realizados por otros usuarios		
Identificador	Título de la tarea	Estimación (días ideales)	Desarrollador Asignado
Tarea 19-1	Realización de bocetos en formato digital para el diseño de la acción “me gusta”	0.25	AJL
Tarea 19-2	Realización de bocetos en formato papel para el diseño de la acción “me gusta”	0.25	AJL
Tarea 19-3	Implementación de interfaz de la acción “me gusta”	0.25	AJL
Tarea 19-4	Guardado de me gustas en la base de datos	0.25	AJL
Tarea 19-5	Diseñar una batería de pruebas	0.25	AJL
Tarea 19-6	Realizar pruebas	0.25	AJL
Tarea 19-7	Corrección de errores	0.25	AJL
Criterios de aceptación:			
• Verificar que la acción “me gusta” es asignada al comentario especificado.			
Observaciones:			

Identificador: HU.20	Cualquier tipo de usuario identificado en la aplicación puede recibir notificaciones de un local al que sigue	2
Descripción	Los usuarios podrán ver todas las noticias de los diferentes locales que sigan	

Identificador	Título de la tarea	Estimación (días ideales)	Desarrollador Asignado
Tarea 20-1	Realización de bocetos en formato digital de la estructura de las notificaciones de un local al que sigue	0.25	AJL
Tarea 20-2	Realización de bocetos en papel de de la estructura de las notificaciones de un local al que sigue	0.25	AJL
Tarea 20-3	Implementación de la interfaz de la estructura de las notificaciones anteriormente diseñada	0.5	AJL
Tarea 20-4	Diseñar una batería de pruebas	0.25	AJL
Tarea 20-5	Realizar pruebas	0.25	AJL
Tarea 20-6	Corrección de errores	0.25	AJL
Criterios de aceptación: <ul style="list-style-type: none"> • Aparezcan las notificaciones de los locales que está siguiendo el usuario 			
Observaciones: Muestra notificaciones para los diferentes eventos del local			

Identificador: HU.21	Cualquier tipo de usuario en la aplicación puede recibir notificaciones de un evento al cual va a asistir	1	
Descripción	Los usuarios podrán ver todas las noticias de los diferentes eventos a los cuáles se ha asignado que se va a asisti		
Identificador	Título de la tarea	Estimación (días ideales)	Desarrollador Asignado
Tarea 21-1	Realización de bocetos en formato digital de la estructura de las notificaciones de un evento	0.5	AJL

Tarea 21-2	Realización de bocetos en papel de de la estructura de las notificaciones de un evento	0.25	AJL
Tarea 21-3	Implementación de la interfaz de la estructura de las notificaciones anteriormente diseñada	0.5	AJL
Tarea 21-4	Diseñar una batería de pruebas	0.25	AJL
Tarea 21-5	Realizar pruebas	0.25	AJL
Tarea 21-6	Corrección de errores	0.25	AJL
Criterios de aceptación: <ul style="list-style-type: none"> Comprobar que aparezcan las notificaciones de los eventos a los que se ha seleccionado que se va a asistir 			
Observaciones: Muestra las notificaciones de los eventos que se va a asistir			

Identificador: HU.22	Cualquier tipo de usuario identificado en la aplicación puede indicar que va a asistir a un evento concreto	1
Descripción	Los usuarios podrán indicar que van a asistir a un evento para que a sus amigos les aparezca como notificación.	

Identificador	Título de la tarea	Estimación (días ideales)	Desarrollador Asignado
Tarea 22-1	Definir la tabla que relacione los usuarios con los eventos a los que va a acudir.	0.25	PL
Tarea 22-2	Diseño de la interfaz la para indicar que se va a asistir a un evento.	0.25	PL
Tarea 22-3	Implementación del diseño de la interfaz.	0.25	PL
Tarea 22-4	Implementar la interacción asociada a la pantalla de entrada.	0.5	PL

Tarea 22-5	Diseñar una batería de pruebas	0.25	PL
Tarea 22-6	Realizar pruebas sobre el prototipo	0.25	PL
Tarea 22-7	Corregir posibles errores encontrados	0.25	PL

Criterios de aceptación:

- Un usuario puede seguir un local/evento.
- Un usuario puede dejar de seguir un local/evento.
- En su lista de favoritos deben aparecer los locales que sigue.

Identificador: HU.23	Cualquier tipo de usuario de la aplicación puede modificar una opinión sobre un local.	1	
Descripción	Los usuarios podrán modificar sus opiniones sobre locales.		
Identificador	Título de la tarea	Estimación (días ideales)	Desarrollador Asignado
Tarea 23-1	Realización de bocetos en formato digital para el diseño de la interfaz modificar opinión sobre un local.	0.25	JCCF
Tarea 23-2	Realización de bocetos en formato papel para el diseño de la interfaz modificar opinión sobre un local.	0.25	JCCF
Tarea 23-3	Implementación de la interfaz modificar opinión sobre un local.	0.5	JCCF
Tarea 23-4	Implementación de un mecanismo de actualización de opiniones asociadas a un local.	0.5	JCCF
Tarea 23-5	Diseño e implantación de batería de pruebas de la interfaz y de la acción asociada.	0.5	JCCF

Criterios de aceptación:

- Verificar que el campo de opinión no se encuentre vacío.
- Verificar que la opinión del local que se modifica sea la del usuario.

Observaciones:

Identificador: HU.24	Cualquier tipo de usuario de la aplicación puede escribir una opinión sobre un evento.	3	
Descripción	Los usuarios podrán escribir opiniones sobre eventos.		
Identificador	Título de la tarea	Estimación (días ideales)	Desarrollador Asignado
Tarea 24-1	Realización de bocetos en formato digital para el diseño de la interfaz escribir opinión sobre un evento.	0.25	JCCF
Tarea 24-2	Realización de bocetos en formato papel para el diseño de la interfaz escribir opinión sobre un evento.	0.25	JCCF
Tarea 24-3	Implementación de la interfaz escribir opinión sobre un evento.	0.5	JCCF
Tarea 24-4	Implementación de un mecanismo de guardado de opiniones asociadas a un evento.	0.75	JCCF
Tarea 24-5	Diseño e implantación de batería de pruebas de la interfaz y de la acción asociada.	0.25	JCCF
Criterios de aceptación: <ul style="list-style-type: none">• Verificar que la opinión se asocia al evento concreto para el que se escribe la opinión.• Verificar que el campo de opinión no se encuentre vacío.			
Observaciones:			

Identificador: HU.25	Cualquier tipo de usuario de la aplicación puede modificar una opinión sobre un evento.	2	
Descripción	Los usuarios podrán modificar sus opiniones sobre eventos.		
Identificador	Título de la tarea	Estimación (días ideales)	Desarrollador Asignado
Tarea 25-1	Realización de bocetos en formato digital para el diseño de la interfaz modificar opinión sobre un evento.	0.25	JCCF
Tarea 25-2	Realización de bocetos en formato papel para el diseño de la interfaz modificar opinión sobre un evento.	0.25	JCCF
Tarea 25-3	Implementación de la interfaz modificar opinión sobre un evento.	0.5	JCCF
Tarea 25-4	Implementación de un mecanismo de actualización de opiniones asociadas a un evento.	0.5	JCCF
Tarea 25-5	Diseño e implantación de batería de pruebas de la interfaz y de la acción asociada.	0.5	JCCF
Criterios de aceptación: <ul style="list-style-type: none">• Verificar que el campo de opinión no se encuentre vacío.• Verificar que la opinión que se modifica sea la del usuario.			
Observaciones:			

Identificador: HU.26	Cualquier tipo de usuario identificado en la aplicación puede modificar sus datos de privacidad y personales.	3
Descripción	Los usuarios podrán editar su perfil y administrar la información	

	que comparten con otros usuarios.		
Identificador	Título de la tarea	Estimación (días ideales)	Desarrollador Asignado
Tarea 26-1	Diseño de la interfaz la para modificar el perfil de un usuario.	0.25	PL
Tarea 26-2	Implementación del diseño de la interfaz.	0.5	PL
Tarea 26-3	Implementar la interacción asociada a la pantalla de entrada.	0.5	PL
Tarea 26-4	Diseñar una batería de pruebas	0.25	PL
Tarea 26-5	Realizar pruebas sobre el prototipo	0.25	PL
Tarea 26-6	Corregir posibles errores encontrados	0.25	PL
Criterios de aceptación: <ul style="list-style-type: none"> Las modificaciones realizadas deben ser efectivas al instante. Validar los campos oportunos. 			

Identificador: HU.27	Cualquier tipo de usuario identificado en la aplicación puede seguir a otro usuario	2
Descripción	Un usuario puede ver a qué eventos o locales asisten otros usuarios si los sigue.	

Identificador	Título de la tarea	Estimación (días ideales)	Desarrollador Asignado
Tarea 27-1	Crear bocetos a papel y digital con icono de “seguir” para los usuarios.	1/2	MJM
Tarea 27-2	Diseñar una interfaz de	1/2	MJM

	usuario de acuerdo a los bocetos para que al buscar y ver información de otros usuarios permita la opción “seguir”		
Tarea 27-3	Implementación de la nueva opción “seguir” para los usuarios.	1/2	MJM
Tarea 27-4	Realizar pruebas sobre el prototipo desarrollado.	1/2	MJM
Tarea 27-5	Corregir posibles errores de funcionamiento.	1/2	MJM
Criterios de aceptación: <ul style="list-style-type: none"> • No se permita “seguir” de nuevo a usuarios que ya sigues. • No se permita “seguir” a sí mismo. 			

Identificador: HU.28	Cualquier tipo de usuario identificado en la aplicación puede querer que le aparezcan en un muro los eventos a los que van a asistir sus amigos.	2
Descripción	Un usuario se considera amigo cuando lo sigues. Para tener conocimiento de lo que hacen tus amigos, podrás ver un listado de los eventos a los que asisten en tu muro.	

Identificador	Título de la tarea	Estimación (días ideales)	Desarrollador Asignado
Tarea 28-1	Crear bocetos a papel y digital del muro con el listado de eventos a los que asisten tus amigos.	1/2	MJM
Tarea 28-2	Diseñar una interfaz de usuario de acuerdo a los bocetos realizados.	1/2	MJM
Tarea 28-3	Implementación del muro y el listado de eventos a los que van a asistir tus amigos.	1/2	MJM

Tarea 28-4	Realizar pruebas sobre el prototipo desarrollado.	0.25	MJM
Tarea 28-5	Corregir posibles errores de funcionamiento.	0.25	MJM
Criterios de aceptación: <ul style="list-style-type: none"> El muro contenga una lista de los eventos más recientes a los que asistirán. Limitar la cantidad de eventos que se mostrarán para cada usuario a 3, para que el muro no sea muy grande. 			

Identificador: HU.29	El administrador identificado en la web puede modificar el contenido de la web.	3
Descripción	El encargado del sitio web podrá alterar el contenido, para mejorar la aplicación e incluso actuar como moderador.	

Identificador	Título de la tarea	Estimación (días ideales)	Desarrollador Asignado
Tarea 29-1	Crear bocetos a papel y digital del muro con los diferentes contenidos que puede cambiar el administrador.	1/2	MJM
Tarea 29-2	Diseñar una interfaz de usuario de acuerdo a los bocetos realizados.	1/2	MJM
Tarea 29-3	Implementación de las diferentes opciones que puede realizar el administrador, interactuando con la BD.	1	MJM
Tarea 29-4	Realizar pruebas sobre el prototipo desarrollado.	1	MJM
Tarea 29-5	Corregir posibles errores de funcionamiento.	1/2	MJM

Criterios de aceptación:

- Un administrador podrá modificar todo el contenido realizado por los usuarios e incluso gestionar sus cuentas (añadir, eliminar y modificar información de usuario) siempre y cuando antes o después el usuario sea informado de dichos cambios y sus motivos.

- Un administrador podrá gestionar los eventos y locales actuando como considere correcto ante informaciones falsas.

Identificador: HU.30	Cualquier tipo de usuario identificado en la aplicación puede mandar un mensaje a otro usuario.	3	
Descripción	Un usuario que use la aplicación puede buscar usuarios y enviarles un mensaje privado independientemente de que lo siga o no.		
Identificador	Título de la tarea	Estimación (días ideales)	Desarrollador Asignado
Tarea 30-1	Crear bocetos a papel y digital de la búsqueda de usuarios y la opción de envío de mensajes.	1/2	MJM
Tarea 30-2	Diseñar una interfaz de usuario de acuerdo a los bocetos realizados.	1/2	MJM
Tarea 30-3	Implementación de la interfaz para permitir enviar/recibir mensajes de otros usuarios.	1/2	MJM
Tarea 30-4	Realizar pruebas sobre el prototipo desarrollado.	1/2	MJM
Tarea 30-5	Corregir posibles errores de funcionamiento.	1/2	MJM
Criterios de aceptación:			
<ul style="list-style-type: none">● Se permita enviar mensajes entre todos los usuarios identificados.● El mensaje contenga las casillas típicas:<ul style="list-style-type: none">○ Remitente.○ Destinatario.○ Asunto.○ Cuerpo del mensaje.● Cuando un usuario reciba un mensaje debe saber todo su contenido.● Se le notificará al usuario de que tiene mensajes sin leer.● No se deberá perder ningún mensaje durante el envío/recepción, excepto en caso de que tengan contenido sospechoso. El sistema informará a quien envía al mensaje de que su mensaje es sospechoso y se procederá a borrarse, sin llegar a enviarse.			

- Se informará a quien envía el mensaje si ha dejado el asunto vacío cuando lo va a enviar. En caso de que no quiera poner un asunto se enviará el mensaje, en caso contrario lo rellenará y volverá a intentar enviarlo, esta vez sin que el sistema le informe de nada, ya que estaría todo correcto.

Identificador:HU.32	Cualquier tipo de usuario identificado en la aplicación puede ver los datos de un evento concreto	2	
Descripción	Mostrar la información de un evento entre la lista de eventos		
Identificador	Título de la tarea	Estimación (días ideales)	Desarrollador Asignado
Tarea 32-1	Realización de bocetos en formato digital con la información de un evento	0.5	AJL
Tarea 32-2	Realización de bocetos en papel con la información de un evento	0.25	AJL
Tarea 32-3	Implementación de interfaz con la información de un evento	0.5	AJL
Tarea 32-4	Comprobación de que la información mostrada es correcta para cada evento	0.25	AJL
Tarea 32-5	Diseñar una batería de pruebas	0.25	AJL
Tarea 32-6	Realizar pruebas	0.25	AJL
Tarea 32-7	Corrección de errores	0.25	AJL
Criterios de aceptación:			
<ul style="list-style-type: none">Comprobación de que la información mostrada concuerda con el evento seleccionado por el usuario			
Observaciones: Muestra la información del evento seleccionado			

Identificador: HU.33	Cualquier tipo de usuario identificado en la aplicación puede ver los datos de un local concreto	2	
Descripción	Mostrar la información de un local entre los diferentes locales registrados en la aplicación		
Identificador	Título de la tarea	Estimación (días ideales)	Desarrollador Asignado
Tarea 33-1	Realización de bocetos en formato digital con la información de un local	0.25	AJL
Tarea 33-2	Realización de bocetos en papel con la información de un local	0.25	AJL
Tarea 33-3	Implementación de interfaz con la información de un local	0.75	AJL
Tarea 33-4	Comprobación de que la información mostrada es correcta para cada local	0.25	AJL
Tarea 33-5	Diseñar una batería de pruebas	0.25	AJL
Tarea 33-6	Realizar pruebas	0.25	AJL
Tarea 33-7	Corrección de errores	0.25	AJL
Criterios de aceptación: <ul style="list-style-type: none">Comprobación de que la información mostrada concuerda con el local seleccionado por el usuario			
Observaciones: Muestra la información del local seleccionado			

4. Carga prevista en los desarrolladores.

Información final sobre la carga prevista de trabajo de cada uno de los miembros del equipo de desarrollo en base a las tareas asignadas en la iteración.

Desarrollador	Velocidad inicial (días ideales)	Dedicación (% de tiempo)	Carga de trabajo (días ideales)	Tareas aceptadas (Cantidad)
----------------------	---	---------------------------------	--	------------------------------------

Antonio	10	100%	10	33
Jose	9	100%	8	20
Pablo	10	100%	10	28
Manuel	9	100%	10	20

5. Planificación temporal de la iteración.

La planificación temporal que se ha utilizado para hacer las estimaciones es la siguiente:

Semana 1.

	Dia 1	Dia 2	Dia 3	Dia 4	Dia 5
Antonio	19-1, 19-2, 19-3, 19-4	19-5, 19-6, 19-7, 20-1	20-2, 20-3, 20-4	20-5, 20-6, 21-1	21-2, 21-3, 21-4
Jose	16-1, 16-2, 16-3	16-4, 16-5	23-1, 23-2, 23-3	23-4, 23-5	24-1, 24-2, 24-3
Pablo	17-1, 17-2, 17-3	17-4, 17-5	17-6, 17-7, 17-8	18-1, 18-2, 18-3	18-4, 18-5, 18-6
Manuel	27-1 27-2	27-3 27-4	27-5, 28-1	28-2, 28-3 28-4 28-5	29-1 29-2

Semana 2.

	Dia 1	Dia 2	Dia 3	Dia 4	Dia 5
Antonio	21-5, 21-6, 32-1	32-2, 32-3, 32-4	32-5, 32-6, 32-7, 33-1	33-2, 33-3	33-4, 33-5, 33-6, 33-7
Jose	24-4, 24-5	25-1, 25-2, 25-3		25-4, 25-5	
Pablo	18-7, 22-1, 22-2, 22-3	22-4, 22-5, 22-6	22-7, 26-1, 26-2	26-3, 26-4, 26-5	26-6
Manuel	29-3	29-4	29-5, 30-1	30-2, 30-3	30-4, 30-5

6. Desviaciones previstas.

Añadimos las siguientes historias de usuario a la lista del producto:

HU34 Un empresario identificado en la web puede ver listados los eventos.

HU35 Un empresario identificado en la web puede ver listados los locales.

HU36 El administrador identificado en la web puede modificar la publicidad en el sistema.

HU37 Realización de la página principal de la web (Dashboard).

HU38 Cualquier tipo de usuario identificado en la aplicación puede ver un listado con los amigos.

HU39 Cualquier tipo de usuario identificado en la aplicación puede ver un amigo en concreto.

HU40 Cualquier tipo de usuario identificado en la aplicación puede ver un listado con los eventos.

HU41 Cualquier tipo de usuario identificado en la aplicación puede modificar su configuración del perfil.

HU42 Realización de la barra del menú de la app móvil con las diferentes secciones más importantes.