



ACTIVIDAD

Sprint 2. Creación de interfaces gráficas para la gestión de la información

1. **Título:** Sprint 2. Creación de interfaces gráficas
2. **Modalidad:** célula de desarrollo (trabajo en equipo de cinco estudiantes)
3. **Resultado de aprendizaje:** se espera que, al finalizar la actividad, los estudiantes sepan realizar interfaces gráficas mediante tecnologías como Reactjs, HTML5, JavaScript, etc.
4. **Recursos:** para lograr acceder a la información, deben ir a los documentos correspondiente a la semana 2, como son el material de estudio y el material de apoyo, para ver los tutoriales y las guías que allí se presentan.
 - **Presentación:** Introducción a HTML5. Partes 1 y 2
 - **Presentación:** Preprocesadores LASS / SASS
 - **Presentación:** Lenguaje JavaScript
 - **Presentación:** Lenguaje TypeScript y pruebas
 - **Presentación:** Reactjs Instalación

5. Indicaciones

- Creen un equipo de trabajo de cinco estudiantes para el desarrollo de las historias de usuario del proyecto.
- Pueden continuar con los mismos roles designados en el sprint 1, o, si lo prefieren, pueden distribuir nuevamente los roles. Estos roles están definidos en la siguiente tabla: (durante los 5 sprint es importante que todos sean desarrolladores y deben rotarse los demás roles)



Rol	Función del rol
1. Desarrollador	Generar las fuentes para el frontend y el backend
2. Analista	Levantar las necesidades del negocio para convertirlas en requerimientos del sistema
3. Product Owner	Conocer el producto <i>software</i> que se va a elaborar en el proyecto
4. Administrador de BD	Gestionar y disponer el motor de base de datos para el proyecto de desarrollo de <i>software</i>
5. Scrum master	Gestionar todas las ceremonias y actividades de la metodología Scrum, y asignar los recursos a cada rol

- Cada integrante debe desarrollar las actividades correspondientes para cumplir con las historias de usuario, como se muestra más adelante.
- Apliquen todas las historias de usuarios que se presentan en este documento, siguiendo las instrucciones en el apartado de **recursos**.

Feature: como analista/desarrollador necesito crear las interfaces de usuario gráficas para administrar la información de la aplicación de gestión de ventas.

Historia de usuario: HU_005

Dado que requiero ingresar para autenticarme en el sistema

Cuando ingrese mis credenciales

Entonces podré ingresar a la aplicación de gestión de ventas

Historia de usuario: HU_006

Dadas que ingreso a la aplicación de gestión de ventas

Cuando consulte la información de ventas

Entonces obtendré un listado de las ventas realizadas



Historia de usuario: HU_007

Dado que ingreso a la aplicación de gestión de ventas

Cuando requiera gestionar la información personal de vendedores

Entonces podré actualizar los datos personales de los vendedores de la compañía.

Historia de usuario: HU_008

Dado que requiero modificar la información de los usuarios

Cuando me dirija al módulo de gestión de usuarios/roles

Entonces podré actualizar la información de los usuarios y roles del sistema

- Con la metodología Scrum deben realizar entregas parciales y regulares del producto final. Las actividades se priorizan de acuerdo a las necesidades para lograr la entrega de un producto completo.
- Para llevar a cabo dichas entregas, deben primero registrar semanalmente los objetivos trazados por cada integrante del grupo según las historias de usuario, para lo cual se empleará el programa *Trello*. De igual forma, todos los días se deben reunir los integrantes de manera virtual para diligenciar el formulario en el cual deben cumplir con el objetivo del Daily, que es una reunión de 15 minutos en la que cada uno de los integrantes deberá responder las siguientes preguntas:
 - ¿Qué hiciste ayer?
 - ¿Qué harás hoy?
 - ¿Hay impedimentos en tu camino? (blockers)
- En cada uno de los cinco sprints deben desarrollar la temática planteada. De igual manera, el equipo debe entregar el sprint en la semana asignada. Esta entrega recibirá una nota que será el soporte para la certificación, pero, aunque el trabajo sea grupal, la nota será de manera individual.

6. Criterios de valoración de la evidencia: deben entregar las interfaces gráficas solicitadas en las historias de usuario. Esta actividad tiene un valor del 20 % y deben entregarla en la semana 4.



7. Protocolo de entrega

1) Formato: el documento a entregar debe contener lo siguiente:

- Portada con los nombres de los integrantes del grupo
- Descripción del proceso que se llevó a cabo para cumplir con los requerimientos de este sprint
- Evidencia de la funcionalidad de aplicación (pantallazos del proceso de creación)
- La ruta (url) en la que se encuentra el repositorio.

Se requiere compartir el enlace de Trello, en el que se deberán evidenciar los diferentes aportes de cada uno de los integrantes del proyecto.

Deben nombrar el archivo entregado indicando Sprint2_Equipo_XX (XX depende del nombre que le asignaron al equipo grupo).

2) Medio

- Recurso **tarea**, disponible en el aula virtual, semana 3, en la plataforma Moodle.

3) Plazo máximo de entrega

- De acuerdo con el cronograma de actividades (entrega de la semana 4).