





### SPRINT 1: Definiendo el Proyecto - Planificación Scrum

| Identificación Proyecto                   |                          |  |
|---|--------------------------|--|
| Nombre Proyecto:                          | BancaBog                 |  |
| Número Equipo:                            | 7312                     |  |
| Integrantes del equipo                    |                          |  |
| Rol                                       | Nombre                   |  |
| (Líder-Desarrollador – Cliente)           |                          |  |
| Todos                                     | Juan David Páez Olivares |  |
| Descripción Proyecto (Mundo del Proyecto) |                          |  |

En el mundo empresarial la implementación de las TI han sido un gran avance en la gestión de los datos y el alcance que se permiten tener, llevando mediante aplicaciones web todo aquello que se necesita para poder realizar tareas sencillas y complejas, con solo el requisito de tener un dispositivo conectado a internet.

El proyecto se basa en el desarrollo de una aplicación web para una entidad bancaria, la cual ofrece maneras mas sencillas y de mayor acceso para poder hacer ciertas operaciones básicas como los son el depósito, retiro, y consulta de saldo, optimizando estos procesos para la organización.

El proyecto busca tener un impacto en lo0s ámbitos sociales y económicos, dando a los clientes de esta organización bancaria la posibilidad de realizar operaciones básicas en sus cuentas con mayor facilidad, además de permitir un movimiento del dinero más fácil y rápido en diferentes sectores comerciales.

#### **Objetivo General**

Crear un aplicativo web para una empresaria bancaria, la cual le permitirá administrar operaciones básicas de las cuentas de los clientes, como lo son retiro, consulta de saldo, deposito y una vista a los movimientos realizados.

#### **Objetivos Específicos**

- Organizar los requerimientos necesarios para el funcionamiento optimo del aplicativo (requerimientos funcionales y no funcionales).
- Construir una arquitectura para los datos que sean procesados por el aplicativo.



- Crear un frontend y backend que permitan al usuario una experiencia fluida y funcional.
- Verificar el funcionamiento del API y que sea como lo esperado, y si no es así, realizar los cambios correspondientes.

#### **Requerimientos Funcionales**

- Los usuarios del API deberán tener una autenticación antes de poder realizar acciones en la misma.
- En caso de los clientes tenemos los siguientes requerimientos:
  - Poder realizar una consulta de saldo, donde le especifique el valor que tiene en su cuenta en el momento de realizar la consulta.
  - Poder realizar un deposito a su cuenta, el cual aumentara el saldo que posee en su cuenta.
  - Hacer un retiro, el cual consta de disminuir el saldo que posee la cuenta.
  - Consultar los movimientos que se han realizado en la cuenta.
- En caso de los administradores tenemos:
  - o Poder realizar el CRUD de los clientes que posean cuenta.
  - Poder realizar el CRUD de las cuentas de los clientes para consultar y modificar información.
  - Hacer el CRUD a las transacciones que se desprendan de los clientes y sus cuentas.

#### **Requerimientos NO Funcionales**

- El aspecto de las paginas debe ser consistente y tener una apariencia similar a lo que el cliente requiera.
- Los protocolos para manejar las cuentas de usuario deben ser lo suficientemente confiable.
- La aplicación debe estar disponible en todo momento, para que los clientes puedan hacer sus operaciones con confianza.

#### Planificación SCRUM - JIRA

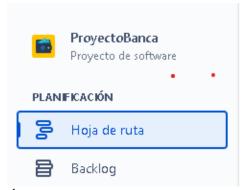
Como evidencia de la planificación del proyecto con la metodología ágil SCRUM, utilizando el software JIRA, se debe presentar capturas de pantalla donde se visualicen aspectos:

Creación del proyecto.



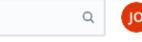






Proyectos / ProyectoBanca

# Hoja de ruta







Categoría d

• Épicas e historias de usuario (Por lo menos una épica) (Hoja de Ruta)

|   | ΟV |  |
|---|----|--|
| Sprints   |    |  |
| > PROYEC-1 Crear la base de datos para el proyecto                  |    |  |
| > PROYEC-2 Crear el Frontend de la pagina para clientes             |    |  |
| > PROYEC-3 Crear el Frontend de la pagina de administradores        |    |  |
| > PROYEC-4 Crear el Frontend para la autenticacion de los usurarios |    |  |
| > PROYEC-5 Crear el Backend   |    |  |
| PROYEC-6 Conectar el Backend, el Frontend con la base de datos      |    |  |
|   |    |  |

Sprints

▼ PROYEC-1 Crear la base de datos para el proyecto

PROYEC-7 Crear la base de dotos para ususarios

PROYEC-8 Crar la base de datos para las cuentas

▼ ▼ PROYEC-2 Crear el Frontend de la pagina para clientes

PROYEC-9 Crear el modulo para deposito

PROYEC-10 Crear el modulo para el retiro

PROYEC-11 Crear el modulo para consultar saldo

PROYEC-12 Crear modulo para consultar los movimientos

TAREAS POR...

TAREAS POR...

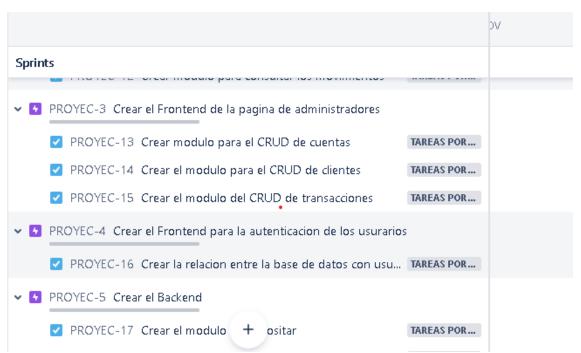
TAREAS POR...

TAREAS POR...

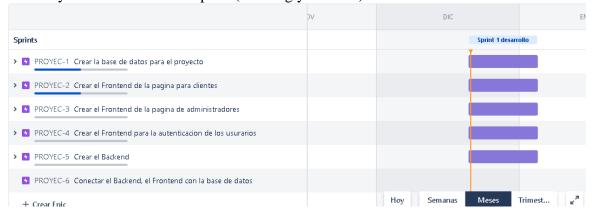
TAREAS POR...

TAREAS POR...





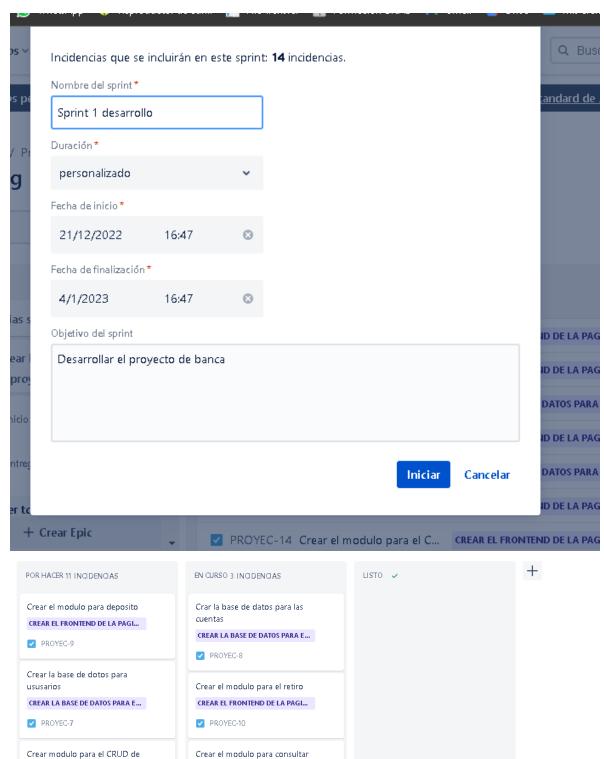
Creación y lanzamiento de un Sprint (Backlog y Tablero)







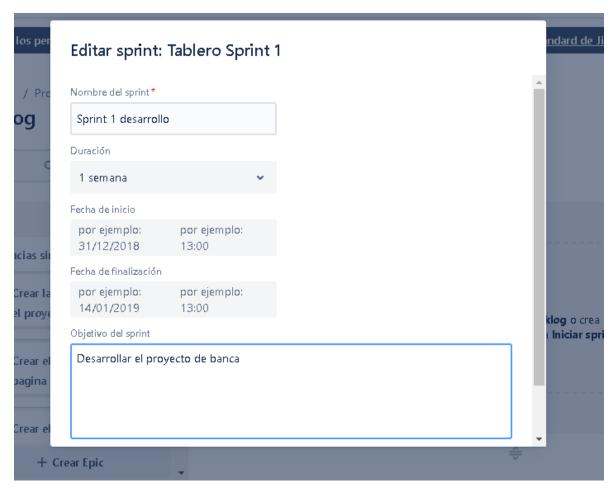














## Evidencias de las Reuniones de Equipo

Como evidencia de las reuniones que efectúa el equipo del proyecto, presentar capturas de pantalla de las reuniones efectuadas y si lo consideran pertinente algunas actas de las reuniones.