

# Universidad del Valle de Guatemala



## Proyecto Sprint 1

**Guatemala, 08 de Mayo del 2017**

## Product Backlog

Item #	Nombre	Estimado (días)	Historias de usuario	Notas
Very High				
1	GUI Login	3		Esta va creciendo conforme se agregan funciones al sistema
2	Conexión a base de datos	3		Conexión de base de datos de la aplicación móvil y escritorio
High				
3	Crear Usuario	3	Entrar a la página de inicio. Colocar un usuario y contraseña	
4	Iniciar Sesión	3	Entrar a la página de inicio. Escribir el usuario y contraseña y que el programa redirige al dashboard	
5	Eliminar usuario	3	Estando en el dashboard poder dar de baja una cuenta registrada	
6	Cerrar Sesión	2	Estando en el dashboard, cerrar sesión. Regresa al Login	
7	Establecer sistema jerárquico de usuarios	3	Definir qué usuarios y administradores	
Medium				
8	Generar y poder administrar actividades	5	Poder crear un evento con la fecha, hora, lugar, cantidad de voluntarios	

			necesarios.	
9	Observar y poder inscribirse en actividades	4	Un usuario pueda formar parte de un evento o solicitud creada.	
Low				
10	Ver historial de inscritos en actividad	4	Como administrador de una actividad pueda observar el listado de todos los inscritos en un evento o actividad.	
11	Ver historial de actividades creadas	4	Como administrador de actividades puede observar las diferentes actividades que se han creado.	
12	Ver historial de actividades en las que vas a apoyar	4	Poder observar las actividades en donde fue inscrito. .	

## **Pila de Sprint Inicial**

- **Tareas que se elaborarán**

### Desarrollo app móvil

- UI Login
- UI Registrarse
- Interconexión entre UI
- Conexión a base de datos MySQL
- Eliminar usuario y Cerrar Sesión
- Publicación de actividades (Estudiante, Encargado y Director)

### Desarrollo app desktop

- UI Registrarse
- UI Login
- UI Administrado
- Eliminar usuario y Cerrar Sesión
- Publicar Actividad

Nombre	Descripción	Horas Estimadas	Responsable	Fecha de terminación (probable)
UI Login	Diseño de ingreso a la <b>app móvil</b> .	3 horas	Joice Miranda	10/05/2017
UI Registro y Conexión a base de datos Eliminar Usuario y Cierre de Sesión	Hacer una conexión a MySQL con Android Studio y UI Registro.	5 horas	José Ramírez	10/05/2017
Interfaz Gráfica	UI Login, Registro, Administración en Netbeans.	1 hora	Jorge Súchite	10/05/2017
Conexión de Base de Datos	Conexión de Base de Datos en la Aplicación de Escritorio.	2 horas	Julio Barahona	10/05/2017

## Calendario de planificación

MAYO														
	Lunes		Martes		Miércoles		Jueves		Viernes		Sábado		Domingo	
Semana 1	1		2		3	INICIO DEL SPRINT 1	4	GUIs App desktop	5	Instalación de android	6	Investigación de Android studio	7	GUI Android Studio
						Definición de backlog				GUIs App desktop				Clases App Desktop
Semana 2	8	Clases App Desktop	9	Conexión base de datos Android Studio	10	Terminación de informe escrito	11	FIN DEL SPRINT 1	12		13		14	
Semana 3	15		16		17		18		19		20		21	
Semana 4	22		23		24		25		26		27		28	

## Resultados del Sprint

- Tareas Concluidas
  - UI Login y Registro app móvil
  - Conexión a base de datos MySQL de Android Studio y
  - GUI de Log In, Sing In, Registro de estudiante, director o encargado

- **Tareas que no se terminaron**

#### **Desarrollo app móvil**

- Eliminar usuario y Cerrar Sesión
- Publicación de actividades (Estudiante, Encargado y Director)

#### **Desarrollo app desktop**

- Publicar Actividad
- Valorar Actividad

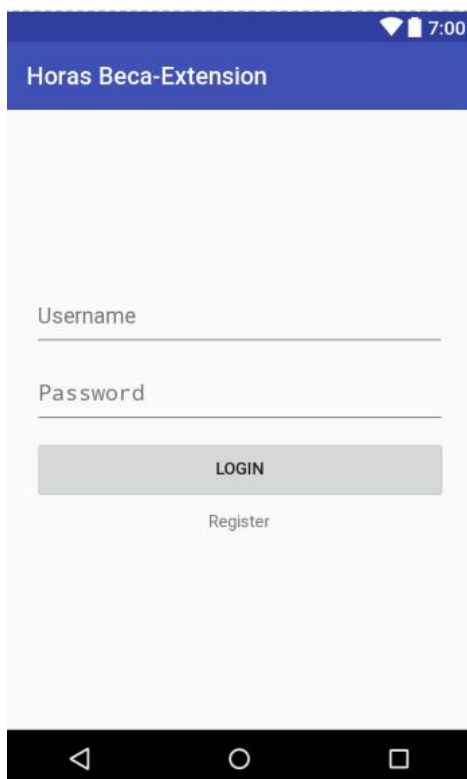
Evidencias de los post-it

Sin comenzar	En proceso	Terminado
<div><div>UI Login app desktop</div><div>UI Login móvil</div><div>Conexión a DB Android</div><div>Conexión a DB escritorio</div><div>Interconexión de UI</div><div>Eliminar y Cerrar Sesión en Escritorio y Móvil</div><div>Publicación de Actividades (Android Studio)</div><div>UI Registro de usuario app Desktop y Android</div></div>		

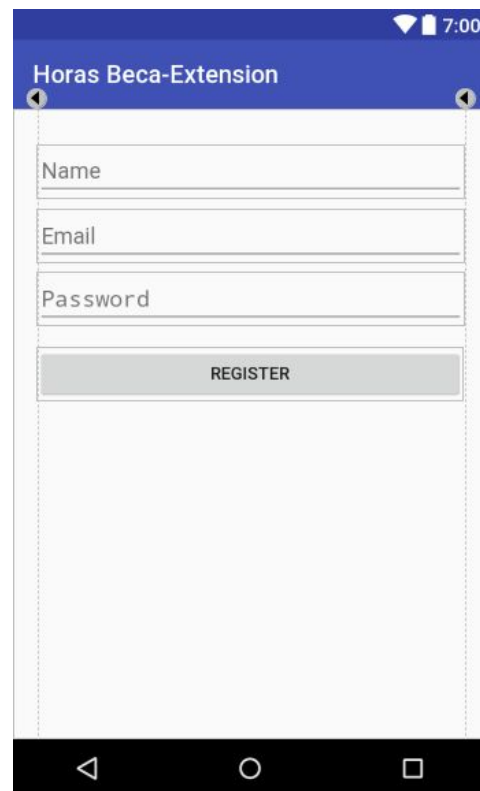
Sin comenzar	En proceso	Terminado
<div><div>Eliminar y Cerrar Sesión en Escritorio y Móvil</div><div>Publicación de Actividades (Android Studio)</div><div>UI Registro de usuario app Desktop y Android</div></div>	<div><div>UI Login app desktop</div><div>UI Login móvil</div><div>Conexión a DB escritorio</div><div>Conexión a DB Android</div><div>Interconexión de UI</div></div>	

Sin comenzar	En proceso	Terminado
<div>Eliminar y Cerrar Sesión en Escritorio y Móvil</div> <div>Publicación de Actividades (Android Studio)</div> <div>UI Registro de usuario app Desktop y Android</div>		<div>UI Login app desktop</div> <div>UI Login móvil</div> <div>Conexión a DB escritorio</div> <div>Conexión a DB Android</div> <div>Interconexión de UI</div>

## Evidencias del trabajo realizado



UI Login de con Android Studio



UI Registro de con Android Studio



Parte de la UI hecha en java. Ventana de Inicio con botones que al ser oprimidos llevan a las otras ventanas de la aplicación.

## **Métricas del sprint**

- Gráfico burndown



### **Analisis:**

Nuestro Burndown nos muestra claramente que la cantidad de actividades y la planificación no fueron bien escogidas. Se espera que en el próximo Sprint el equipo tome consideración en la elección de la cantidad de actividades, puesto que no se tomaron en cuenta tiempo que era consumido por otras tareas fuera del proyecto. La gráfica a su vez muestra que no se lograron completar todas las tareas, terminando la línea en un número diferente de 0.



## **Código Desarrollado**

Link del Repositorio: [https://github.com/JulioBarahona/Analisis\\_Sistemas](https://github.com/JulioBarahona/Analisis_Sistemas)

## **Retrospectiva del Sprint**

### **Joice:**

El desempeño del equipo fue absolutamente bajo. Algunos de los integrantes nos retrasaron y no logramos cumplir con las metas de tiempo. No se realizaron las reuniones para ver qué o cómo se iba a trabajar, cosa que definitivamente no se puede volver a repetir en el próximo sprint.

### **Julio:**

La falta de comunicación entre los miembros del equipo y yo (Julio) me llevó a programar antes de tiempo. También el no leer la rúbrica me llevó a concluir que la coordinación tenía que ser en persona para los integrantes del equipo [por ende la falta de pruebas en las reuniones ya que la mayoría se hizo vía chat].

Esto logrando que me adelantara a cosas que no se debían de hacer para este sprint. Además de gastar tiempo valiosos que se pudo haber invertido en el trabajo escrito. Sin embargo el aspecto positivo de esto fue haber calentado motores en el área de programar, ya que ha pasado casi un semestre sin haber tocado código.

### **Jorge:**

El no tener una buena comunicación grupal hizo que perdiéramos recursos, en este caso, tiempo puesto que volvimos a hacer las interfaces de nuestro proyecto ya que nos mostraba complicaciones al momento de descargarlo y tratar de compilarlo en cada máquina del equipo.

Además, no se realizaron reuniones con todos los del equipo puesto que nadie tuvo iniciativa de decir “hagamos esto”, “hagamos aquello”. Como viva evidencia es que solo se tiene una foto de la mitad del equipo.( el de playera blanca no está con nosotros).

Esto no se puede volver a repetir puesto que es un año que se ha de trabajar como equipo y ya todos somos en parte adultos como para no tener responsabilidades ya sean morales y laborales.

Por todo lo demás, nos hacemos responsables del atraso y de todo lo que se acarreo en este Sprint

**Jose Ramirez:**

No tome en cuenta el tiempo que me consumiría las diferentes actividades diferentes al proyecto. Me asigne una cantidad alta de tareas que al final no logre completar. Espero tener mejor visión y organización con mi tiempo para terminar la conexión de base de datos con Android y el buen manejo de PHP. Mi ignorancia sobre el tema me condujo a otras tareas que no tome en cuenta como la investigación de diferentes herramientas y software, las mecánicas de dichas herramientas, como lo fue Android Studio, Wamp Server y MySQL.

**Evidencias de reunión del equipo de desarrollo**