

Especificación de Requerimientos

Asociación de agricultores

Plaza Campesina

La Plaza

Tabla de Contenido

1. Tabla 1. Nombres, correo electrónico y rol del equipo de trabajo SCRUM.	3
2. Tabla 2. Especificaciones del proyecto SCRUM.....	4
3. Tabla 3. Especificaciones de historias de usuario.	5
4. Proceso de comercialización:.....	8
5. Definición caso de uso:	8
6. Diagrama de secuencia-ejemplo-acceso y petición administrador:	9
7. Diagrama de entidad relación	10
8. INFORME DE RETROSPECTIVA:.....	1

1. Tabla 1. Nombres, correo electrónico y rol del equipo de trabajo SCRUM.

Apellidos, Nombres	Correo electrónico	Rol
Dora Paola Pacheco Moreno	paolapacheco.moreno@gmail.com	Gestor de Proyecto
Sayda Yamile Cagua Carrillo	Jose206@utp.edu.co	Gestor Base de Datos
Isis Nirvana Segura Valero	isiissegura@gmail.com	Desarrollador Frontend
Julián Andrés SeguraGonzález	julian888s@gmail.com	Desarrollador Backend
José Daniel RamírezSaldaña	Jose206@utp.edu.co	Tester

2. Tabla 2. Especificaciones del proyecto SCRUM.

CATEGORÍA	Agro
NOMBRE	Plaza campesina (Asociación de Agricultores)
DESCRIPCIÓN	Las asociaciones agrícolas desempeñan un papel importante para apoyar a los pequeños productores; hombres y mujeres, y grupos marginados. Ofreciendo oportunidades de mercado a servicios como una mejor gestión. La asociatividad es un mecanismo de cooperación entre campesinos que trabajan por un bien común, y permite disminuir costos, acceder a tecnología de punta, acrecentar el poder de negociación y dar estabilidad a los precios de ventas, lo que se ve reflejado en un aumento de la rentabilidad.
OBJETIVO ESTRATÉGICO	Crear un software como apoyo a pequeños productores, con el fin de establecer los precios unitarios de sus productos agrícolas, mejorar su margen de venta y rentabilidad.
PÚBLICO OBJETIVO	Productores y/o campesinos
IMPACTO ESPERADO	Mayores ingresos de los campesinos.

A continuación, se presentan las cartas de información que complementan las historias de usuarios del proyecto: Conexión agro con empresas:

3. Tabla 3. Especificaciones de historias de usuario.

Tabla 3. Especificaciones de historias de usuario.

Historias de Usuario	
Número: 01	Nombre: REGISTRAR USUARIO
Puntos estimados:	
Descripción: El usuario (Emprendedor y Productor) requiere registrarse en la aplicación, con la finalidad de poder ingresar mis datos al sistema.	
<p>Criterios de Aceptación:</p> <p>Cuando se ingresa un usuario y/o contraseña no válida, el sistema no debe permitir el ingreso y se presentará un error con mensaje: “usuario y/o contraseña incorrecta, por favor ingresar caracteres válidos (Solo se aceptan números y letras)”.</p> <p>Los datos para este registro son:</p> <p>Nombres y apellidos y/o razón social, Identificación, Ciudad/Municipio, Dirección, Email, Tipo de usuario (Emprendedor o Productor)</p>	

Historias de Usuario	
Número: 02	Nombre: INICIAR SESIÓN
Puntos estimados:	
Descripción: El usuario (Emprendedor y Productor), requiere ingresar al sistema, para poder hacer uso del sistema.	
<p>Criterios de Aceptación:</p> <p>Cuando el ingreso del usuario y contraseña son incorrectos, entonces el sistema NO permitirá el ingreso y el sistema presentará una alerta con el siguiente mensaje: “Usuario y/o contraseña no válida (Sólo se aceptan números y letras)”.</p>	

Número: 04	Nombre: CAMBIAR CONTRASEÑA
Puntos estimados:	
Descripción: Yo como Usuario, deseo cambiar la contraseña, para poder ingresar al sistema.	
Criterios de Aceptación: Si el usuario digita un carácter incorrecto, debe aparecer un mensaje de error "carácter no valido, por favor ingrese una contraseña válida" Solo se aceptan números y letras.	

Historias de usuario	
Número: 04	Nombre: CREAR PRODUCTO(Crear)
Puntos Estimados:	
Descripción: El líder de los productores, necesita crear un producto, con la finalidad de comercializar su producto en el sistema.	
Criterios de aceptación: El producto debe quedar registrado con un nombre real y único, ya que podrá ser más fácil su ubicación por otros usuarios. Para la creación de un producto se debe tener en cuenta el, Nombre del producto, Descripción del producto (Tipo de producto, Calidad/Estado, Tamaño, Cantidad, Precio) y el Productor que tenga la disposición del producto.	

Historias de usuario	
Número: 05	Nombre: LISTAR PRODUCTOS
Puntos Estimados:	
Descripción: El líder de los productores necesita ver la lista de productos creados en el sistema.	
Criterios de aceptación: El Productor puede validar la lista de productos añadidos, así mismo validar la información agregada, a su vez permite la actualización y eliminación de cada producto.	

Historias de usuario	
Número: 06	Nombre: ACTUALIZAR PRODUCTO (Editar)
Puntos Estimados:	
Descripción: El líder de los productores, necesita modificar su producto creado, con la finalidad de poder realizar algún cambio o actualización en el sistema.	
Criterios de aceptación:	
El líder de los productores debe actualizar el producto con los requerimientos solicitados por el sistema y de forma clara y concisa, de lo contrario el registro no será válido y/o almacenado en el sistema.	
Para la actualización de un producto se debe tener en cuenta el, Nombre del producto, Descripción del producto (Tipo de producto, Calidad/Estado, Tamaño, Cantidad, Precio) y el Productor que tenga la disposición del producto.	

Historias de usuario	
Número: 07	Nombre: BORRAR PRODUCTO (Eliminar)
Puntos Estimados:	
Descripción: El líder de los productores, necesita eliminar un producto, con la finalidad de poderlo borrar del sistema.	
Criterios de aceptación: El líder de los productores debe tener en claro cuál es el producto que desea eliminar, debe eliminar el producto que no desea seguir ofreciendo y no cuenta con disponibilidad.	

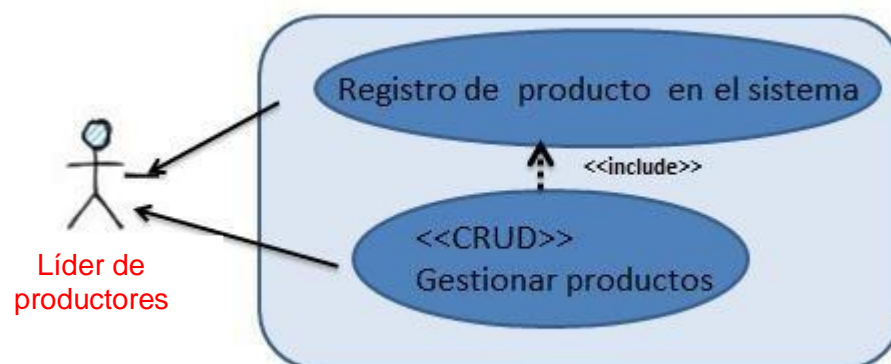
Este software tendrá el siguiente modulo;

- Módulo de productos

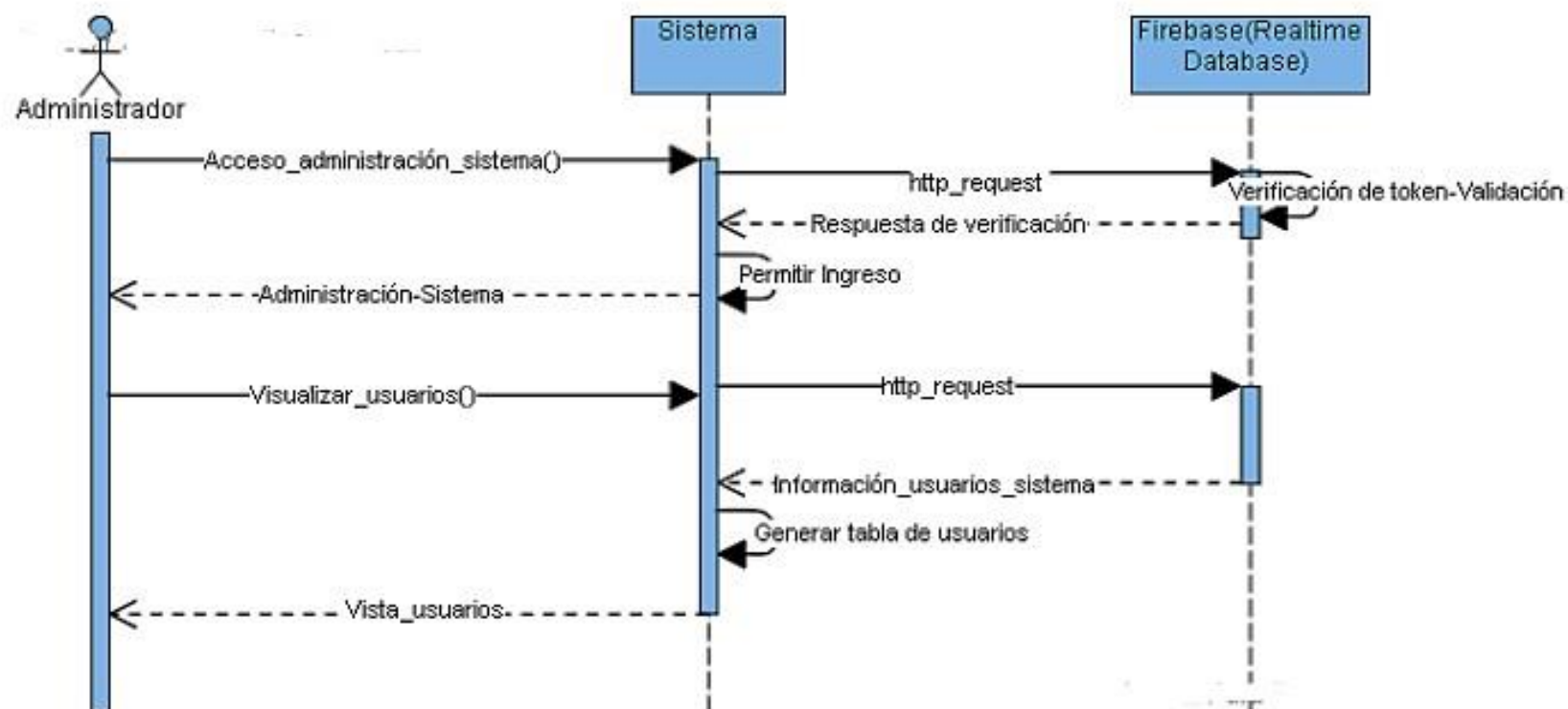
4. Proceso de comercialización:

PRODUTOR —————> PRODUCTO

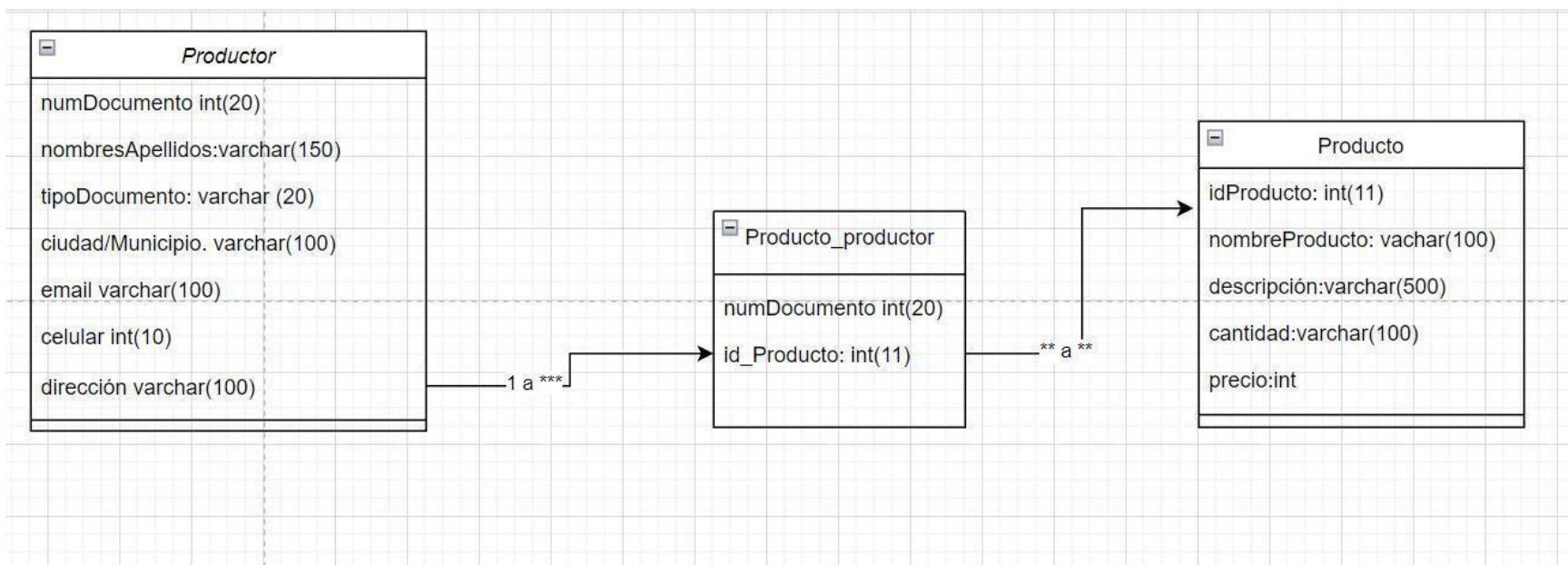
5. Definición caso de uso:



6. Diagrama de secuencia-ejemplo-acceso y petición administrador:



7. Diagrama de entidad relación



8. INFORME DE RETROSPECTIVA:

Basada en la experiencia de ciclo 3, como tripulantes en proceso de aprendizaje, hemos logrado adaptarnos a la metodología Scrum, trabajando de una manera dinámica y organizada.

La investigación autónoma sobre la diversidad de temáticas en este campo del desarrollo tecnológico, consideramos que es una mejora a tener en cuenta como tripulantes en formación.

Teniendo en cuenta que las metodologías ágiles en el sector de las TI tienen un grado de significación muy importante, consideramos que es esencial estar actualizado e informado de los últimos avances debido a que la evolución es rápida y la adquisición de responsabilidades así lo exige, por esta razón estamos dispuestos a conocer y aplicar esta metodología con el fin de obtener resultados significativos.

En el desarrollo del software cada sprint incluye: planificación, análisis de requisitos, diseño, codificación, revisión y documentación. Este tipo de metodologías requieren que todo el equipo de desarrollo esté involucrado en todas las etapas del proyecto en constante contacto con el usuario final de la aplicación. Por ello hemos tomado el desarrollado en el ciclo anterior para completar las historias que no alcanzamos a desarrollar como lo es Inicio de sesión Registro de usuario y autenticación de clave.

Trello: <https://trello.com/b/pnFD8cgP/sprint-1>

GitHub: <https://codeshare.io/kmWoB4>

Dev Azure:

https://dev.azure.com/dopapamo2011/La%20plaza%20campesina/_backlogs/backlog/La%20plaza%20campesina%20Team/Backlog%20items