



**UDETESIS**

**Presentado a:**

**Universidad de Nariño**

**Presentado por:**

**Desarrollasoft**

**Ipiales, 22/08/2023**

## Tabla de Contenido

INTRODUCCIÓN .....	4
PRESENTACIÓN DE LAS ORGANIZACIONES .....	4
ORGANIZACIÓN DESARROLLADORA .....	4
Descripción .....	4
Misión .....	5
Visión .....	5
Valores de la organización .....	5
Portafolio de servicios .....	6
ORGANIZACIÓN SOLICITANTE .....	7
Descripción: .....	7
Representantes de la organización solicitante .....	7
Requisitos de Cliente .....	8
Sistemas de Información .....	10
Impactos del proyecto .....	11
Reglas de Aceptación .....	12
ALCANCE .....	14
OBJETIVOS .....	16
OBJETIVO GENERAL .....	16
OBJETIVOS ESPECÍFICOS .....	16
1. Representantes de la organización desarrolladora .....	17
2. IDENTIFICACIÓN DE EPICAS CON REQUERIMIENTOS DE USUARIO .....	19
3. Establecer un Product Backlog priorizado .....	22
PRODUCT BACKLOG .....	22
CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES .....	25
HERRAMIENTAS .....	17
4.1 HERRAMIENTAS PARA ADMINISTRACIÓN DEL PROYECTO .....	17
4.2 HERRAMIENTAS PARA EL DESARROLLO DEL PRODUCTO SOFTWARE .....	18
DEFINICIÓN DE SPRINTS .....	31

SPRINT N°1 .....	31
DEFINICIÓN DE LAS HISTORIAS DE USUARIO A PARTIR DE LOS REQUERIMIENTOS .....	32
REUNIONES Y COMUNICACIÓN .....	51
DAILY STANDUP .....	51
▪ SPRINT REVIEW Fecha y Hora: 22 de julio de 2023 - 06:00 pm AL FINAL DEL SPRINT .....	51
¿Qué porcentaje del producto sprint se completó? .....	51
SPRINT RETROSPECTIVE .....	65
SPRINT N°2.....	65
DEFINICIÓN DE LAS HISTORIAS DE USUARIO A PARTIR DE LOS REQUERIMIENTOS .....	66
REUNIONES Y COMUNICACIÓN .....	81
DAILY STANDUP .....	81
CASOS DE PRUEBA .....	83
SPRINT RETROSPECTIVE .....	92
SPRINT N°3.....	92
DEFINICIÓN DE LAS HISTORIAS DE USUARIO A PARTIR DE LOS REQUERIMIENTOS .....	93
REUNIONES Y COMUNICACIÓN .....	96
DAILY STANDUP .....	97
SPRINT REVIEW: AL FINAL DEL SPRINT .....	97
DOCUMENTACIÓN TÉCNICA DEL APLICATIVO WEB.....	98
1. RECURSOS MATERIALES .....	98
3.1 RECURSOS SOFTWARE .....	98
3.2 RECURSOS HARDWARE.....	100
BIBLIOGRAFÍA .....	103
ANEXOS.....	105

## INTRODUCCIÓN

En el presente documento se describe las características de la empresa desarrolladora con la intención de informar al cliente de los servicios que presta y del talento humano que lo conforma, una vez presentada la empresa desarrolladora, se procede a identificar la empresa solicitante, y a su vez se identifica y se describe el problema que presenta actualmente. Con la información debidamente recolectada se plantean el objetivo general, los objetivos específicos y el alcance del proyecto.


Posteriormente, se identifican los recursos software, hardware, humanos a emplear durante el desarrollo del proyecto, así como la metodología a emplear para la construcción del software, el cronograma de las actividades a desarrollar durante el periodo establecido y finalmente se hace un análisis aproximado de los costos del proyecto.

Este documento centra sus bases en una propuesta que surge a causa de una ineficiencia a la hora de enviar una propuesta de trabajo de grado al departamento de sistemas de la Universidad de Nariño. Por esta razón, la empresa Desarrollasoft pretende ofrecer soluciones en base a la más moderna tecnología con el fin de optimizar los tiempos de entrega y respuesta al momento de tramitar la documentación requerida.

## PRESENTACIÓN DE LAS ORGANIZACIONES

### ORGANIZACIÓN DESARROLLADORA

#### Descripción

	<b>Organización:</b> Desarrollasoft
	<b>Dirección:</b> Cra 6ta # 3 este 55, Ipiales (Nariño)
	<b>Email:</b> Desarrollasoft01@inf.com
	<b>Contacto:</b> 3136465306 - 3185774991

Desarrollasoft  
Cra 6ta # 3 este 55, Ipiales (Nariño) – Colombia.  
Teléfonos: (+57) 3136465306 - 3185774991  
Email: [desarrollasoft@desoft.com](mailto:desarrollasoft@desoft.com)  
[www.desarrollasoft.com.co](http://www.desarrollasoft.com.co)

## **Misión**

Ofrecemos la creación de productos software innovador y de calidad, apoyándonos siempre del uso de las tecnologías vanguardias y así mismo de nuestro talentoso equipo de trabajo que brinda un servicio muy eficiente y confiable, que buscará siempre satisfacer las necesidades de nuestros clientes, de esta manera superar sus expectativas y por ende generarles bienestar y rentabilidad.

## **Visión**

Impulsar el desarrollo de software de alta calidad, satisfaciendo las necesidades de micros, medianas y grandes empresas, aplicando tecnologías y metodologías recientes apostando por ofrecer el mejor servicio orientado al cliente, con un equipo humano empático y altamente calificado.

## **Valores de la organización**

Los valores que nos representan son:

### **Eficacia:**

- Tomar decisiones ágiles y actuar con rapidez y dinamismo.
- Trabajar en constante comunicación con el usuario.

### **Innovación:**

- Buscar activamente las ocasiones para mejorar los productos y servicios.
- Aprovechamos las sugerencias para dar soluciones novedosas.
- Actualizar constantemente los conocimientos para brindar una mejor opción.

### **Servicio:**

- Conocemos las necesidades y expectativas de nuestros clientes para desarrollar y aplicar soluciones que aumenten su satisfacción.

- Atendemos a nuestros clientes de manera eficiente manteniendo en todo momento un comportamiento resolutivo que potencie la reputación de software.

### **Trabajo en equipo:**

- Saber trabajar en equipo, generando un clima de confianza y respeto mutuo.
- Actuar con responsabilidad, disciplina y eficiencia.

### **Transparencia:**

- Proporcionar información continua, veraz, clara y objetiva.

### **Portafolio de servicios**

Contribuimos a que nuestros clientes puedan crecer con soluciones de software innovadoras, diseños extravagantes y tecnologías de vanguardia, es por esto que ofrecemos una amplia gama de servicios para crear productos digitales líderes en el mercado. Los servicios prestados son los siguientes:

**Aplicativos móviles:** Expertos en el desarrollo de aplicaciones IOS, Android, aplicaciones portátiles, desarrollo de aplicaciones del ecosistema iOS: WatchOS y Mac OS, y desarrollo de aplicaciones del ecosistema Android: Wear OS, plegables, Sistema operativo Chrome.

**Desarrollo de juegos:** Líderes en la elaboración de juegos 2D, 3D e isométricos, nosotros creamos interfaces de usuario increíbles con una programación robusta para cumplir con todas las plataformas que admitan un juego excepcional.

**Aplicaciones Blockchain:** Somos una empresa competente en el desarrollo de aplicaciones sobre Ethereum y Alastria

**Aplicaciones de realidad aumentada:** Nuestra alianza con la empresa META nos ha posicionado en una de las empresas ideales para el desarrollo de aplicaciones de realidad aumentada AR

Desarrollasoft  
Cra 6ta # 3 este 55, Ipiales (Nariño) – Colombia.  
Teléfonos: (+57) 3136465306 - 3185774991  
Email: [desarrollasoft@desoft.com](mailto:desarrollasoft@desoft.com)  
[www.desarrollasoft.com.co](http://www.desarrollasoft.com.co)


**Inteligencia Artificial:** Ofrecemos servicios especializados en el manejo de IA y aprendizaje automático

**Desarrollo web:** Aproveche las potentes herramientas que manejamos para construir páginas web vibrantes, dinámicas y solidas.


**BigData:** Con nuestro equipo experto en BigData garantizamos impulsar su negocio gracias a la obtención temprana de datos valiosos que se adaptan a la necesidad de su empresa, ayudándolo así a eliminar elementos redundantes y mejorar los márgenes de ganancias con nuestra empresa experta en este campo.

## ORGANIZACIÓN SOLICITANTE

### Descripción:

	<b>Organización:</b> Universidad de Nariño
	<b>Dirección:</b> Dirección: a 47-302, Cl 18 #47154, Pasto, Nariño
	<b>Email:</b> <a href="mailto:udenarpasto@udenar.edu.co">udenarpasto@udenar.edu.co</a>
	<b>Contacto:</b> 32145632786

### Representantes de la organización solicitante

	<b>Nombre:</b> Luis Obeymar Estrada Sapuyes
	<b>Rol:</b> director del departamento de sistemas de la Universidad de Nariño
	<b>Email:</b> <a href="mailto:luisobeymar00@udenar.edu.co">luisobeymar00@udenar.edu.co</a>
	<b>Teléfono:</b> 3216543865
	<b>Funciones a cargo:</b> Skateholder

Desarrollasoft  
Cra 6ta # 3 este 55, Ipiales (Nariño) – Colombia.  
Teléfonos: (+57) 3136465306 - 3185774991  
Email: [desarrollasoft@desoft.com](mailto:desarrollasoft@desoft.com)  
[www.desarrollasoft.com.co](http://www.desarrollasoft.com.co)

	<b>Nombre:</b> Luz Idalia
	<b>Rol:</b> secretaria del departamento de sistemas
	<b>Email:</b> luzid454@udenar.edu.co
	<b>Teléfono:</b> 3148765444
	<b>Nombre:</b> Francisco Nicolas Solarte
	<b>Rol:</b> Representante legal del proyecto
	<b>Email:</b> solartefrancisco@gmail.com
	<b>Teléfono:</b> 3217516941
	<b>Funciones a cargo:</b> Skateholder

### Requisitos de Cliente

1. Interfaz intuitiva: La plataforma debe contar con una interfaz de usuario intuitiva y fácil de usar, de manera que tanto estudiantes como miembros del jurado puedan navegar por ella sin dificultad y realizar las acciones necesarias de manera sencilla.
2. Notificaciones y alertas: El sistema debe ser capaz de enviar notificaciones y alertas a los usuarios relevantes, como estudiantes y miembros del jurado, para informarles sobre actualizaciones, plazos de evaluación y cualquier otra información importante relacionada con los proyectos de grado.
3. Integración con sistemas existentes: Si existen sistemas o herramientas ya utilizadas en la universidad, la plataforma de trabajo de grado debe ser capaz de integrarse con ellos de manera eficiente, permitiendo la transferencia de datos y la sincronización de información relevante.



4. Control de versiones: El sistema debe ser capaz de gestionar y controlar versiones de los proyectos de grado, de manera que se pueda acceder a revisiones anteriores y realizar un seguimiento de los cambios realizados a lo largo del tiempo.
5. Reportes y estadísticas: La plataforma debe proporcionar la capacidad de generar reportes y estadísticas sobre los proyectos de grado, como el número total de proyectos presentados, el estado de las evaluaciones y los resultados obtenidos.
6. Compatibilidad multiplataforma: La plataforma debe ser compatible con diferentes dispositivos y sistemas operativos, como computadoras de escritorio, tablets y dispositivos móviles, para permitir el acceso y la revisión de proyectos desde cualquier lugar y en cualquier momento. (Responsive)
7. Respaldo y recuperación de datos: Debe haber un sistema de respaldo regular de los datos almacenados en la plataforma, y la posibilidad de recuperar los datos en caso de fallos o pérdida de información.
8. Seguimiento de tiempos y fechas: El sistema debe contar con funcionalidades para realizar un seguimiento preciso de los tiempos y fechas relevantes, como las fechas límite de entrega, las fechas de evaluación y las fechas de respuesta a los estudiantes.
9. Adaptabilidad a normativas y regulaciones: La plataforma debe cumplir con las normativas y regulaciones aplicables, como la protección de datos personales y la privacidad, garantizando así la seguridad y la legalidad en el manejo de la información.
10. Sistema de gestión de evaluaciones: Un sistema específico para gestionar las evaluaciones de los trabajos de grado. Permitiría a los miembros del jurado registrar y mantener un seguimiento de sus evaluaciones, incluyendo calificaciones, comentarios y observaciones.
11. Sistema de comunicación y colaboración: Una plataforma o sistema de comunicación en línea que facilite la interacción y colaboración entre los estudiantes y los miembros del jurado. Esto podría incluir funciones de mensajería, foros de discusión y compartición de documentos.

12. Sistema de gestión de avances: Un sistema que permita a los estudiantes registrar hitos importantes, actualizaciones y entregas parciales, y el sistema notificaría automáticamente a los miembros del jurado.
13. Sistema de seguimiento de revisiones: Un sistema que registre y gestione las revisiones realizadas a los trabajos de grado por parte de los miembros del jurado. Esto incluiría un historial completo de revisiones, comentarios y acciones tomadas.
14. Sistema de retroalimentación estudiantil: Un sistema que permita a los estudiantes brindar retroalimentación sobre el proceso de evaluación y el funcionamiento de la plataforma. Esto ayudaría a mejorar continuamente el sistema y abordar posibles problemas o áreas de mejora.

### **Sistemas de Información**

Para este proyecto se va a utilizar los siguientes sistemas de información:

**Hardware:** Para el procesamiento y almacenamiento de datos se va a utilizar un portátil con capacidad y potencia suficiente para no tener problemas en el desarrollo del software manejando un disco duro m.2 de una Tera, un procesador i5 11400f y 8 gb de ram.

**Software:** Como software se tiene el desarrollo de una página web que permita administrar el manejo y sistematización de trabajos de grado del programa de ingeniería de la Universidad de Nariño. Para el manejo de información vamos a implementar una base de datos en MySQL en la cual se van a almacenar los datos de registro de estudiantes y profesores que se registren en la plataforma conservando estos datos al menos que el usuario decida eliminarlos.

**Datos:** Como principales datos el programa va a manejar proyectos de grado que se suban en formato pdf así como los datos reales que proporcionaron los usuarios al momento de registrarse en la página web, con estos datos se va a dar paso al principal objetivo del software que es la correcta gestión de los trabajos de grado y de una correcta interacción entre los docentes y los estudiantes así como la las respuestas de los docentes a los estudiantes.

Personal involucrado: El software va a tener como personal el equipo encargado de desarrollar y darle un correcto mantenimiento al software, así como los usuarios que lo utilicen.

Con estas características se va a lograr establecer un sistema de información óptimo lo cual va a ayudar a administrar, recolectar, recuperar, procesar, almacenar y distribuir información para el correcto funcionamiento del software, así como ayudar en la toma de decisiones con respecto a los cambios o a las mejoras que pueda tener el software, así como lograr una mejor flexibilidad y escalabilidad del mismo.

### **Impactos del proyecto**

1. Mejora en el procesamiento de trabajos de grado: La implementación de este software permitirá agilizar y optimizar el procesamiento de los trabajos de grado que actualmente maneja la universidad. Los estudiantes podrán cargar sus proyectos en la plataforma, siempre y cuando cumplan con los requisitos necesarios, lo que facilitará su posterior evaluación por parte del jurado.
2. Registro y revisión eficiente por parte del jurado: El software permitirá que los miembros del jurado se registren en la plataforma y realicen la revisión de los proyectos de grado de manera más eficiente. Podrán acceder a los trabajos, realizar comentarios y evaluaciones, y finalmente proporcionar una respuesta a los estudiantes. Esto agilizará el proceso de revisión y evitará la pérdida de información.
3. Conservación segura en una base de datos: Los proyectos de grado serán almacenados en una base de datos segura, lo que evitará su pérdida o extravío. Los trabajos estarán disponibles en la plataforma, a menos que el usuario decida eliminarlos, lo que brindará una mayor confiabilidad y acceso a la información.
4. Facilitación del proceso de revisión: La sistematización de este proceso generará una mayor facilidad a la hora de revisar los trabajos de grado. Los miembros del jurado podrán realizar un seguimiento más efectivo de las evaluaciones, acceder a los

Desarrollasoft  
Cra 6ta # 3 este 55, Ipiales (Nariño) – Colombia.  
Teléfonos: (+57) 3136465306 - 3185774991  
Email: [desarrollasoft@desoft.com](mailto:desarrollasoft@desoft.com)  
[www.desarrollasoft.com.co](http://www.desarrollasoft.com.co)

documentos relevantes y llevar un registro completo de las revisiones realizadas. Esto mejorará la eficiencia y la calidad de la revisión académica.

En resumen, la implementación de este software tendrá un impacto positivo en la Universidad de Nariño al permitir, facilitar y mejorar el procesamiento de los trabajos de grado. Agilizará los procesos, conservará la información de manera segura y simplificará la revisión, beneficiando tanto a los estudiantes como al personal académico involucrado en este importante proceso.

### **Reglas de Aceptación**

Reglas de aceptación que podrían aplicarse al proyecto:

1. Carga y acceso de proyectos: Los estudiantes deben poder cargar sus trabajos de grado en la plataforma de manera exitosa y acceder a ellos posteriormente.
2. Cumplimiento de requisitos: Los proyectos de grado deben cumplir con los requisitos establecidos por la universidad para ser considerados para evaluación.
3. Evaluación por parte del jurado: Los miembros del jurado deben poder registrarse en la plataforma, acceder a los proyectos asignados, realizar comentarios y evaluaciones, y proporcionar una respuesta a los estudiantes dentro de un tiempo establecido.
4. Almacenamiento seguro de los proyectos: Los proyectos de grado deben ser almacenados de forma segura en una base de datos para evitar pérdidas o extravíos.
5. Funcionalidad de búsqueda: La plataforma debe contar con una función de búsqueda que permita a los usuarios encontrar y acceder rápidamente a los proyectos de grado específicos que deseen revisar.
6. Comentarios y evaluaciones: Los miembros del jurado deben poder agregar comentarios y evaluaciones a los proyectos de grado, y estos deben estar correctamente registrados y asociados a los proyectos correspondientes.
7. Eliminación de proyectos: Los usuarios, tanto estudiantes como miembros del jurado, deben tener la opción de eliminar proyectos de la plataforma cuando sea necesario, y esto debe reflejarse adecuadamente en el sistema.

8. Seguridad y privacidad de la información: La plataforma debe garantizar la seguridad y privacidad de los proyectos de grado, evitando cualquier acceso no autorizado a la información.
9. Rendimiento y escalabilidad: La plataforma debe ser capaz de manejar una carga de trabajo creciente a medida que aumente el número de proyectos y usuarios, sin comprometer el rendimiento y la funcionalidad.
10. Capacitación y soporte: Debe existir un proceso de capacitación para los usuarios, tanto estudiantes como miembros del jurado, para familiarizarse con la plataforma, y se debe proporcionar un soporte adecuado para resolver cualquier problema o duda que puedan tener.
11. Interfaz intuitiva: La plataforma debe contar con una interfaz de usuario intuitiva y fácil de usar, de manera que tanto estudiantes como miembros del jurado puedan navegar por ella sin dificultad y realizar las acciones necesarias de manera sencilla.
12. Notificaciones y alertas: El sistema debe ser capaz de enviar notificaciones y alertas a los usuarios relevantes, como estudiantes y miembros del jurado, para informarles sobre actualizaciones, plazos de evaluación y cualquier otra información importante relacionada con los proyectos de grado.
13. Integración con sistemas existentes: Si existen sistemas o herramientas ya utilizadas en la universidad, la plataforma de trabajo de grado debe ser capaz de integrarse con ellos de manera eficiente, permitiendo la transferencia de datos y la sincronización de información relevante.
14. Control de versiones: El sistema debe ser capaz de gestionar y controlar versiones de los proyectos de grado, de manera que se pueda acceder a revisiones anteriores y realizar un seguimiento de los cambios realizados a lo largo del tiempo.
15. Reportes y estadísticas: La plataforma debe proporcionar la capacidad de generar reportes y estadísticas sobre los proyectos de grado, como el número total de proyectos presentados, el estado de las evaluaciones y los resultados obtenidos.
16. Compatibilidad multiplataforma: La plataforma debe ser compatible con diferentes dispositivos y sistemas operativos, como computadoras de escritorio, tablets y

dispositivos móviles, para permitir el acceso y la revisión de proyectos desde cualquier lugar y en cualquier momento.

17. Escalabilidad y rendimiento: La plataforma debe estar diseñada para ser escalable y capaz de manejar un aumento en el número de usuarios y proyectos sin afectar negativamente el rendimiento y la respuesta del sistema.
18. Respaldo y recuperación de datos: Debe haber un sistema de respaldo regular de los datos almacenados en la plataforma, y la posibilidad de recuperar los datos en caso de fallos o pérdida de información.
19. Seguimiento de tiempos y fechas: El sistema debe contar con funcionalidades para realizar un seguimiento preciso de los tiempos y fechas relevantes, como las fechas límite de entrega, las fechas de evaluación y las fechas de respuesta a los estudiantes.
20. Adaptabilidad a normativas y regulaciones: La plataforma debe cumplir con las normativas y regulaciones aplicables, como la protección de datos personales y la privacidad, garantizando así la seguridad y la legalidad en el manejo de la información.

## **ALCANCE**

El proyecto solicitado por la Universidad de Nariño se centrará en la gestión de los trabajos de grado para la modalidad de interacción social en el área de sistemas de la misma universidad, para esto el aplicativo deberá responder a las siguientes características:

- El aplicativo deberá visualizar los requisitos de la modalidad interacción social antes de continuar con el proceso de gestión.
- Permitirá hacer el registro de estudiantes al sistema.
- Deberá disponer de tres usuarios para acceder al aplicativo tales como;
  - **Administrador:** Tendrá control total de las funciones disponibles en el aplicativo.

- **Estudiante:** Será capaz de visualizar los requisitos, realizar el proceso de inscripción y ver el resultado de la propuesta.
- **Jurado:** Podrá cargar archivos y modificar el estado de la propuesta.
- El aplicativo web será capaz de realizar el proceso de inscripción, revisión y aprobación de propuestas de trabajo de grado.
- Permitirá cargar documentos a la plataforma.
- Permitirá agregar comentarios.
- Tendrá la función de enviar documentos entre los usuarios del aplicativo.
- Solamente permitirá realizar dos iteraciones de ajustes a la propuesta de trabajo de grado.
- Permitirá eliminar cuentas de usuario.
- Permitirá modificar datos personales de registro en la plataforma.

No obstante, el aplicativo web no responderá a las siguientes funcionalidades:

- No permitirá subir formatos de archivos multimedia tales como audios o video.
- El aplicativo no permitirá realizar la inscripción de la propuesta sin llevar a cabo un previo registro en la plataforma.
- El usuario no podrá realizar el proceso de inscripción más de una vez.

## **OBJETIVOS**

### **OBJETIVO GENERAL**

Implementar un aplicativo web para la gestión de proyectos de grado en la modalidad de interacción social en el programa de sistemas de la universidad de Nariño utilizando metodología Scrum.

### **OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

1. Formar un Equipo Scrum multidisciplinario para el desarrollo del aplicativo, asignando los roles a cada integrante.
2. Identificar y definir las épicas que representan las principales funcionalidades del aplicativo, estableciendo y detallando los requisitos necesarios para cada una.
3. Establecer un Product Backlog priorizado, con cada requerimiento clave del aplicativo web, para ser implementado en los Sprints.
4. Definir, detallar y estimar las historias de usuario con sus tareas correspondientes, a partir de las épicas y requerimientos, para conformar el Sprint Backlog.
5. Desarrollar y ejecutar los sprints, realizando las Daily Standup y pruebas necesarias para identificar obstáculos y soluciones, generando entregables incrementales a lo largo de cada Sprint.
6. Iterar y refinar el Product Backlog y las Historias de Usuario, implementando funcionalidades y mejoras con base en la retroalimentación de los stakeholders, (propietarios) para realizar mejoras en el aplicativo.
7. Realizar una revisión final del producto con el equipo Scrum y stakeholders, para asegurar que cumple con los requerimientos solicitados y entregar el resultado final del aplicativo.



## Representantes de la organización desarrolladora

	<b>Nombre:</b> Jeison Daneiro Montenegro Cuasialpud
	<b>Rol:</b> Product Owner
	<b>Email:</b> daneiro@outlook.com
	<b>Teléfono:</b> 3185774991

	<b>Nombre:</b> Lizzeth Carolina Rosero Trejo
	<b>Rol:</b> Scrum Master
	<b>Email:</b> lizzethcarolain@gmail.com
	<b>Teléfono:</b> 3182318289

	<b>Nombre:</b> Edison Armando Mejia Paredes
	<b>Rol:</b> Desarrollador
	<b>Email:</b> edissonmj960@gmail.com
	<b>Teléfono:</b> 3136465306

## HERRAMIENTAS

### HERRAMIENTAS PARA ADMINISTRACIÓN DEL PROYECTO

- **Trello:** Es una herramienta flexible para la gestión del trabajo, con la que los equipos pueden diseñar planes, colaborar en proyectos, organizar flujos de trabajo y hacer un seguimiento del proceso de manera visual. [2]
- **Azure DevOPS:** Es una solución en la nube que permite acceder a la misma, utilizando un explorador web (independientemente del sistema operativo, bien sea Windows, Linux, Android o Mac IOS). Este acceso es gratuito para cuatro de sus herramientas (con algunas limitaciones, sobre todo en capacidad). [3]

Con esta tecnología, los equipos que adoptan la cultura, las prácticas y las herramientas de DevOps mejoran el rendimiento y crean productos de más calidad en menos tiempo, lo que aumenta la satisfacción de los clientes. Esta mejora de la colaboración y la productividad es fundamental también para alcanzar objetivos de negocio.

## **HERRAMIENTAS PARA EL DESARROLLO DEL PRODUCTO SOFTWARE**

- **Canva:** Es una herramienta de diseño gráfico en línea, usada para la creación de publicaciones para redes sociales, presentaciones, carteles, videos, etc. [4]
- **Balsamiq:** es un software que permite incrustar diseños en la página web, es útil para la creación de mockups para la respectiva presentación del prototipo a desarrollar. [5]
- **Visual Studio Code:** es un editor de código fuente desarrollado por Microsoft, incluye soporte para la depuración, control integrado de Git, resaltado de sintaxis, finalización inteligente de código, fragmentos y refactorización de código. [6]
- **Paquete de office:** El paquete Office se compone de una serie de programas informáticos desarrollado por Microsoft. Un conjunto de programas que permiten automatizar y perfeccionar las actividades llevadas a cabo en las oficinas. [7]
- **MySQL Workbench:** Es una herramienta visual de diseño de bases de datos que integra desarrollo de software, administración de base de datos, diseño de base de datos, gestión y mantenimiento para el diseño de base de datos. [8]
- **Github:** Es un portal creado para alojar el código de las aplicaciones de cualquier desarrollador. [9]
- **Gitlab:** Es una suite completa que permite gestionar, administrar, crear y conectar los repositorios con diferentes aplicaciones y hacer todo tipo de integraciones con ellas. [10]
- **Google Meet:** es la aplicación de videoconferencias de Google, para navegadores web y dispositivos móviles, enfocada al entorno laboral. [11]
- **Microsoft Teams:** es una plataforma unificada de comunicación y colaboración, que facilita la interacción entre colaboradores, conocido especialmente por ser un centro de trabajo basado en chats. [12]

- **Hosting y Dominio:** Concretamente hosting es el espacio de almacenamiento donde se alojan los archivos que componen tu sitio web, y el dominio es el nombre con el que tus visitantes accederán a él. [13]

## IDENTIFICACIÓN DE EPICAS CON REQUERIMIENTOS DE USUARIO

A continuación, se definen las épicas que darán las características clave del producto, además de definir los requerimientos más importantes del aplicativo web, por lo cual se dividen en 4 módulos:

1. **Usuarios en general:** Para aquellos requerimientos que serán implementados para funciones que ejecutarán todos los usuarios en general.

EP. # 1 USUARIO GENERAL	
<b>Descripción:</b>	Como: Usuario general Quiero: Acceder y visualizar la página web Para: estar informado acerca del desarrollo de trabajos de grado

Visualización de requisitos	El usuario puede visualizar los requisitos para inscribirse a un trabajo de grado.
Acceder a enlaces de interés	El usuario puede acceder a enlaces para conocer más acerca del desarrollo de trabajos de grado.
Iniciar Sesión	El usuario puede iniciar sesión después de estar registrado por el administrador, dependiendo de su rol.

- 2. Administrador (secretaria):** Para aquellos requerimientos que serán implementados para funciones que ejecutará el administrador del sistema.

EP. # 2 ADMINISTRADOR	
<b>Descripción:</b>	<p>Como: Administrador</p> <p>Quiero: Gestionar usuarios</p> <p>Para: Administrar cuentas de usuarios y trabajos de grado</p>

Registrar administrador	El administrador puede registrar nuevos administradores.
Registrar estudiante	El administrador puede registrar nuevos estudiantes.
Registrar docente	El administrador puede registrar nuevos docentes, asignando un rol (asesor o jurado).
Modificar contraseña usuarios	El administrador puede restablecer la contraseña de cualquier usuario.
Visualizar cuentas de usuario registradas	El administrador visualiza los usuarios registrados en el sistema y trabajos de grados registrados.
Verificación de datos	El administrador debe validar que el estudiante que va a realizar el registro en la plataforma cumpla con los requisitos establecidos para el trabajo de grado.
Modificar	El administrador puede modificar datos de usuarios (administrador, estudiantes, docentes) registrados en el sistema.
Eliminar	El administrador puede eliminar información de usuarios.
Visualizar sus datos	El administrador puede visualizar sus datos registrados en el sistema
Visualizar trabajos de grado	El administrador puede visualizar los trabajos de grado registrados por los estudiantes.

Asignar docente (asesor o jurado)	El administrador puede asignar un docente asesor y un docente jurado a los trabajos de grado registrados .
-----------------------------------	--

- 3. Docentes:** Para aquellos requerimientos que serán implementados para funciones que ejecutarán todos los usuarios con rol: ‘Docente’.

EP. # 2                      DOCENTE	
<b>Descripción:</b>	Como: Docente (asesor o jurado) Quiero: Revisar proyectos de grado Para: Hacer retroalimentación

Actualización de información	El docente puede actualizar su información personal y rol.
Modificar contraseña	El docente puede modificar contraseña teniendo en cuenta la que ya existe.
Visualizar datos personales	El docente puede visualizar sus datos personales.
Visualizar trabajo de grado asignado	El docente puede visualizar datos del trabajo de grado asignado, así como la información del estudiante
Enviar sugerencias(asesor)	El asesor tendrá la posibilidad de enviar sugerencias al estudiante respectivo
Enviar calificación	El jurado tendrá la posibilidad de enviar el puntaje final del trabajo expuesto por parte del estudiante

- 4. Estudiantes:** Para aquellos requerimientos que serán implementados para funciones que ejecutarán todos los usuarios con rol: ‘Estudiante’.

EP. # 3                      ESTUDIANTE	
---	--

<b>Descripción:</b>	Como: Estudiante Quiero: Administrar la propuesta de grado, recibir retroalimentación y realizar comentarios. Para: conocer el estado de la propuesta.
Visualizar datos personales	El estudiante puede visualizar sus datos personales.
Registro de trabajo de grado	El estudiante podrá registrar su trabajo de grado en formato PDF
Visualizar trabajo de grado	El estudiante puede visualizar su trabajo de grado registrado en el sistema
Editar trabajo de grado	El estudiante puede modificar el trabajo de grado registrado.
Eliminar	El estudiante puede eliminar el documento enviado
Enviar sugerencias	El estudiante puede enviar comentarios acerca de su trabajo de grado.

### Establecer un Product Backlog priorizado

#### PRODUCT BACKLOG

A continuación se establece el Product Backlog priorizado, con cada requerimiento clave del aplicativo web, para ser implementado en los Sprints. Se tiene en cuenta los requerimientos que le agreguen más valor al producto final del aplicativo para la priorización.

R#	Requerimiento	Prioridad
1	Visualización de requisitos (Usuarios general)	Must
2	Acceder a enlaces de interés (Usuarios general)	Must
3	Iniciar Sesión (Usuarios general)	Must

4	Registrar administrador	Must
5	Registrar estudiante	Must
6	Registrar docente	Must
7	Registro de trabajo de grado(estudiante)	Must
8	Visualizar trabajo de grado registrado(estudiante)	Must
9	Visualizar trabajo de grado (administrador)	Must
10	Asignar docente (asesor o jurado) (administrador)	Must
11	Visualizar trabajo de grado asignado (Docente)	Must
12	Visualizar estado de aprobación estudiantes	Must
13	Modificar trabajo de grado (administrador)	Should
14	Visualizar usuarios registrados (administrador)	Should
15	Modificar datos de usuarios (administrador)	Should
16	Eliminar usuarios(administrador)	Should
17	Modificar contraseña usuarios (administrador)	Should
18	Visualizar sus datos (administrador)	Should
19	Visualizar sus datos (docente)	Should
20	Visualizar sus datos (estudiantes)	Could
21	Modificar contraseña (docente)	Could

22	Modificar contraseña (administrador)	Could
23	Actualizar datos personales (docente)	Could
24	Editar trabajo de grado(estudiante)	Could
25	Enviar sugerencias y calificación a estudiantes	Should
26	Enviar comentarios(estudiante)	Could
27	Modificara trabajo de grado (admin)	Should



## CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES

[illegible]

Desarrollasoft  
Cra 6ta # 3 este 55, Ipiales (Nariño) – Colombia.  
Teléfonos: (+57) 3136465306 - 3185774991  
Email: [desarrollasoft@desoft.com](mailto:desarrollasoft@desoft.com)  
[www.desarrollasoft.com.co](http://www.desarrollasoft.com.co)

[illegible]

[illegible]

[illegible]

[illegible]

[illegible]

#### 4. Estimar las historias de usuario con sus respectivas tareas, para crear el Sprint Backlog.

### DEFINICIÓN DE SPRINTS

#### SPRINT N°1

<b>Fecha de inicio:</b>	<b>Lunes 26 de junio de 2023</b>
<b>Fecha de finalización:</b>	<b>Sábado 22 Julio de 2023</b>
<b>Duración:</b>	<b>4 semanas</b>

Para este sprint se van a definir historias de usuario para los requerimientos con prioridad **Must** del Product Backlog, con el fin de establecer la estructura base del aplicativo web.

Para esto, se necesita del desarrollo de las siguientes tareas:

<b>Tarea</b>	<b>Responsabilidad</b>	<b>Duración Estimada (Horas)</b>
<b>Especificar historias de usuario</b>	Carolina Rosero	<b>13</b>
<b>Implementar y montar las herramientas necesarias para el desarrollo del aplicativo</b>	Edison Mejía	<b>3</b>
<b>Diseño de la base de datos</b>	Jeison Daneiro Montenegro	<b>1</b>
<b>Diseño de la interfaz de usuario</b>	Edison Mejía	<b>13</b>
<b>Programación de las historias de usuario</b>	Edison Mejía	<b>30</b>
<b>Elaborar y ejecutar escenarios de pruebas</b>	Jeison Daneiro Montenegro	<b>5</b>

<b>Demostración y retroalimentación</b>	Equipo Scrum y Stakeholders	<b>1</b>
<b>Documentación del proyecto</b>	Carolina Rosero	<b>13</b>

## DEFINICIÓN DE LAS HISTORIAS DE USUARIO A PARTIR DE LOS REQUERIMIENTOS

A continuación se visualizan, detallan y estiman las historias de usuario que representan las necesidades que el producto deberá solventar, con sus criterios de aceptación, teniendo en cuenta los requerimientos listados en el Product Backlog (prioridad Must).

IDENTIFICADOR: HU #1				
Nombre:		Visualización de requisitos		
Actor:		Usuarios generales		
Descripción:		Como: Usuario  Quiero: Visualizar los requisitos para la presentación de proyecto  Para: Mantenerse informado e inscribirse		
Estimación:		3 horas		
Prioridad:		Must		
Criterios de aceptación				
ID. del Escenario	Título del Escenario	Contexto	Evento o Condición	Resultado o comportamiento esperado



1	Visualizar Requisitos de proyecto de desarrollo de software	Cuando el usuario ingresa a la pagina UDETESIS encontrara una pestaña llamada “Requisitos para la presentación”	Cuando el usuario pulsa el botón “Requisitos para la presentación”	El usuario podrá visualizar requisitos de proyecto y podrá acceder a un botón “conocer más”
#2	Acceder a conocer más	el usuario cuando ingresa a la pestaña Requisitos para la presentación tendrá la opción de “conocer más”	Cuando el usuario pulsa el botón “Conocer más”	El usuario será dirigido a un enlace de la Universidad

IDENTIFICADOR: HU #2	
Nombre:	Acceder a enlaces de interés
Actor:	Usuarios generales
Descripción:	<p>Como: Usuario</p> <p>Quiero: acceder a los enlaces de la página inicial web</p> <p>Para: Mantenerse informado sobre trabajo de grado.</p>
Estimación:	3 horas

Prioridad:		Must			
Criterios de aceptación					
ID. del Escenario	Título del Escenario	Contexto	Evento o Condición	Resultado o comportamiento esperado	
1	Visualizar y acceder a opción Repositorios de tesis	Cuando el usuario ingresa a “Repositorios de tesis”	Cuando el usuario pulsa el botón “Conócelos aquí”	El usuario será dirigido a un enlace donde adquirirá información de repositorios de tesis	
#2	Visualizar y acceder a opción Consejos para hacer tu tesis fácil	Cuando el usuario visualiza “Consejos para hacer tu tesis fácil”	Cuando el usuario pulsa el botón “Más información”	El usuario será dirigido a un enlace donde adquirirá información de consejos para realizar la tesis	
#3	Visualizar y acceder a opción Normas e insumos	Cuando el usuario visualiza “Normas e insumo”	Cuando el usuario pulsa el botón “Descargar la guía”	El usuario automáticamente descarga un documento en formato PDF informando sobre los requisitos de trabajo de grado de la Universidad	

IDENTIFICADOR: HU #3					
Nombre:		Iniciar sesión			
Actor:		Usuarios			
Descripción:		Como: Usuario  Quiero: Iniciar sesión  Para: Acceder a las funcionalidades del sistema.			
Estimación:		2 horas			
Prioridad:		Must			
Criterios de aceptación					
ID.	del	Título	del	Contexto	Evento o Resultado o
Escenario		Escenario			comportamiento o
				Condición	esperado

<b>#1</b>	<b>Inicio de sesión correcto</b>	<b>Cuando el usuario inicia sesión de forma correcta</b>	<b>Cuando pulse el botón Iniciar sesión</b>	<b>El usuario puede acceder al sistema</b>
<b>#2</b>	<b>Campos vacíos</b>	<b>Cuando no se digita en los campos</b>	<b>Cuando pulse el botón Iniciar sesión</b>	<b>El sistema enviará un mensaje “ERROR DE AUTENTICACIÓN” y lo redirigirá a la página de Inicio de Sesión.</b>
<b>#3</b>	<b>Usuario Incorrecto</b>	<b>Cuando el usuario ingresado no es correcto</b>	<b>Cuando pulse el botón Iniciar sesión</b>	<b>El sistema enviará un mensaje “ERROR DE AUTENTICACIÓN” y lo redirigirá a la página de Inicio de Sesión.</b>
<b>#4</b>	<b>Contraseña Incorrecta</b>	<b>Cuando se digita contraseña incorrecta</b>	<b>Cuando pulse el botón Iniciar sesión</b>	<b>El sistema enviará un mensaje “ERROR DE AUTENTICACIÓN” y lo redirigirá a la página de Inicio de Sesión.</b>

#5	Rol incorrecto	Cuando el usuario ingresa con un rol incorrecto	Cuando pulse el botón Iniciar sesión	El sistema enviará un mensaje “ERROR DE AUTENTICACIÓN” y lo redirigirá a la página de Inicio de Sesión.
----	----------------	---	--------------------------------------	---

IDENTIFICADOR: HU #4				
Nombre:		Registro de administradores		
Actor:		Administrador (secretaria)		
Descripción:		Como: Administrador (secretaria)  Quiero: Registrar administradores  Para: que puedan tener control total del sistema		
Estimación:		3 horas		
Prioridad:		Must		
Criterios de aceptación				
ID. del Escenario	Título del Escenario	Contexto	Evento o Condición	Resultado o comportamiento esperado

<b>#1</b>	<b>Registro nuevo admin</b>	<b>El administrador principal puede registrar nuevo administrador</b>	<b>Cuando el administrador principal pulsa el botón Registrar</b>	<b>El sistema enviará un mensaje diciendo “El usuario fue registrado”</b>
<b>#1</b>	<b>Registro correcto</b>	<b>Cuando el usuario se registra satisfactoriamente</b>	<b>Cuando pulse el botón Registrar</b>	<b>El sistema enviará un mensaje diciendo “El usuario fue registrado”</b>
<b>#2</b>	<b>Campos Vacíos</b>	<b>No se digita en campos obligatorios</b>	<b>Cuando pulse el botón Registrar</b>	<b>El sistema enviará un mensaje diciendo “Todos los campos son obligatorios”</b>
<b>#4</b>	<b>Campos inválidos</b>	<b>Cuando se encuentra números en campo de texto o cuando hay texto o caracteres en campo números.</b>	<b>Cuando pulse el botón Registrar</b>	<b>El sistema enviará un mensaje diciendo “Campos invalido”</b>

IDENTIFICADOR: HU #5				
Nombre:		Registro estudiante		
Actor:		Administrador (secretaria)		
Descripción:		Como: Administrador (secretaria)  Quiero: Registrar administradores  Para: que puedan tener control total del sistema		
Estimación:		3 horas		
Prioridad:		Must		
Criterios de aceptación				
ID. del Escenario	Título del Escenario	Contexto	Evento o Condición	Resultado o comportamiento esperado
#1	Registro estudiante	El administrador puede registrar nuevo estudiante	Cuando el administrador principal pulsa el botón Registrar	El sistema enviará un mensaje diciendo “El usuario fue registrado”

<b>#1</b>	<b>Registro correcto</b>	<b>Cuando el administrador digita todos los campos correctamente como Nombre, Apellido, código, semestre, documento de identidad, sexo, celular, correo electrónico y contraseña</b>	<b>Cuando pulse el botón Registrar</b>	<b>El sistema enviará un mensaje diciendo “El usuario fue registrado”</b>
<b>#2</b>	<b>Campos Vacíos</b>	<b>No se digita en campos obligatorios</b>	<b>Cuando pulse el botón Registrar</b>	<b>El sistema enviará un mensaje diciendo “Todos los campos son obligatorios”</b>
<b>#4</b>	<b>Campos inválidos</b>	<b>Cuando se encuentra números en campo de texto o cuando hay texto o caracteres en campo números.</b>	<b>Cuando pulse el botón registrar usuario</b>	<b>El sistema enviará un mensaje diciendo “Campos invalido”</b>



IDENTIFICADOR: HU #6				
Nombre:		Registro de docentes		
Actor:		Administrador (secretaria)		
Descripción:		Como: Administrador (secretaria)  Quiero: Registrar docentes  Para: que puedan tener control total del sistema		
Estimación:		3 horas		
Prioridad:		Must		
Criterios de aceptación				
ID. del Escenario	Título del Escenario	Contexto	Evento o Condición	Resultado o comportamiento esperado
#1	Registro docente	El administrador puede registrar nuevos docentes	Cuando el administrador pulsa el botón Registrar	El sistema enviará un mensaje diciendo “El usuario fue registrado”

<b>#1</b>	<b>Registro correcto</b>	<b>Cuando el administrador digita todos los campos correctamente como Nombre, Apellido, Rol(asesor o jurado), código, Especialidad, documento de identidad, sexo, celular, correo electrónico y contraseña</b>	<b>Cuando pulse el botón Registrar</b>	<b>El sistema enviará un mensaje diciendo “El usuario fue registrado”</b>
<b>#2</b>	<b>Campos Vacíos</b>	<b>Cuando el administrador no digita en todos los campos</b>	<b>Cuando pulse el botón Registrar</b>	<b>El sistema enviará un mensaje diciendo “Todos los campos son obligatorios”</b>
<b>#4</b>	<b>Campos inválidos</b>	<b>Cuando se encuentra números en campo de texto o cuando hay texto o caracteres en campo números.</b>	<b>Cuando pulse el botón Registrar</b>	<b>El sistema enviará un mensaje diciendo “Campos invalido”</b>

IDENTIFICADOR: HU #7				
Nombre:		Registro trabajo de grado		
Actor:		Estudiante		
Descripción:		Como: estudiante  Quiero: registrar trabajo de grado  Para:		
Estimación:		2 horas		
Prioridad:		Must		
Criterios de aceptación				
ID. del Escenario	Título del Escenario	Contexto	Evento o Condición	Resultado o comportamiento esperado
#1	Registrar trabajo de grado	Cuando el estudiante ingrese en la opción Registro de trabajo de grado	Cuando pulse el botón guardar	el sistema mostrará un mensaje “la tesis se ha guardado correctamente”

#2	Registro incorrecto	Cuando el estudiante selecciona un archivo con formato diferente a PDF	Cuando pulse el botón Guardar	El sistema mostrará un mensaje de error si se selecciona un archivo diferente a formato PDF
#3	Campos vacíos	Cuando el estudiante no digita datos de entrada en el nombre y fecha del proyecto	Cuando pulse el botón Guardar	El sistema mostrará un mensaje de alerta si no se ingresa el nombre y fecha del proyecto.

IDENTIFICADOR: HU #8	
Nombre:	Visualizar trabajo de grado registrado
Actor:	Estudiante
Descripción:	<p>Como: estudiante</p> <p>Quiero: visualizar si mi trabajo de grado fue registrado en sistema</p> <p>Para: visualizar el tiempo para ser calificado</p>

Estimación:		2 horas		
Prioridad:		Must		
Criterios de aceptación				
ID. del Escenario	Título del Escenario	Contexto	Evento o Condición	Resultado o comportamiento esperado
#1	Visualizar trabajo de grado registrado (ver tiempo)	Cuando el estudiante ingrese en ver tiempo el estudiante podrá visualizar el tiempo en el cual le va a llegar una respuesta por parte del docente	Cuando pulse el botón ver tiempo	el sistema mostrará el tiempo restante por recibir respuesta
#2	Visualizar trabajo de grado registrado (editar)	En esta opción el estudiante tendrá la opción de modificar los datos del trabajo de grado, para completar esta acción se debe dar clic en el botón modificar	Cuando pulse el botón ver editar	el sistema mostrará un mensaje “Trabajo de grado modificado”

IDENTIFICADOR:		HU #9		
Nombre:		Visualizar trabajo de grado administrador		
Actor:		Administrador		
Descripción:		Como: administrador  Quiero: Visualizar trabajos de grado  Para: saber si ya están calificados por un docente		
Estimación:		2 horas		
Prioridad:		Must		
Criterios de aceptación				
ID. del Escenario	Título del Escenario	Contexto	Evento o Condición	Resultado o comportamiento esperado
#1	Visualizar trabajos de grado	Cuando el administrador ingrese en la opción  Trabajos de grado registrados	Cuando pulse el botón Visualizar	el administrador podrá visualizar el estado de propuesta de los trabajos de grado

IDENTIFICADOR: HU #10				
Nombre:		Asignar docentes (asesor o jurado)		
Actor:		Administrador		
Descripción:		Como: administrador  Quiero: asignar jurado o asesor  Para:		
Estimación:		2 horas		
Prioridad:		Must		
Criterios de aceptación				
ID. del Escenario	Título del Escenario	Contexto	Evento o Condición	Resultado o comportamiento esperado
#1	Asignar docente	Cuando el administrador ingrese en la opción enviar	Cuando pulse el botón Enviar	el administrador podrá asignar un asesor o jurado

IDENTIFICADOR: HU #11				
Nombre:		Visualizar trabajo de grado asignación		
Actor:		Docente		
Descripción:		Como: docente  Quiero: Visualizar si estoy designado como jurado  Para: conocer el nombre de proyecto, nombre estudiante y poder calificar y evaluar		
Estimación:		2 horas		
Prioridad:		Must		
Criterios de aceptación				
ID. del Escenario	Título del Escenario	Contexto	Evento o Condición	Resultado o comportamiento esperado
#1	Visualizar asignación	Cuando el docente ingrese en la opción Proyecto de grado	el docente podría conocer si es asignado a algún proyecto, conocer información de estudiante y poder evaluarlo	el sistema mostrará información del estudiante, tiempo restante para calificarlo y opción evaluar.



<b>#2</b>	<b>visualización información estudiante</b>	<b>Cuando el estudiant e ingrese en la opción  Proyecto de grado</b>	<b>el docente podría conocer información de estudiante opción “Más”</b>	<b>el sistema mostrará información del estudiante nombre, documento de identidad, celular, celular, código estudiantil, semestre</b>
	<b>Visualizar tiempo restante</b>	<b>Cuando el docente ingrese en la opción  Proyecto de grado y en ver tiempo</b>	<b>Cuando pulse el botón ver tiempo</b>	<b>el sistema mostrará el tiempo de plazo para ser calificado</b>
	<b>acceder a opción evaluar</b>	<b>Cuando el docente ingrese en la opción  Evaluació n</b>	<b>Cuando pulse el botón Evaluar</b>	<b>el sistema le mostrará una ventana para que el docente digite opción de aprobado o desaprobado</b>

IDENTIFICADOR: HU #12				
Nombre:		Visualizar estado de aprobación estudiantes		
Actor:		Docente		
Descripción:		Como: docente  Quiero: Visualizar la información de estudiantes en estado de aprobación		
Estimación:		2 horas		
Prioridad:		Must		
Criterios de aceptación				
ID. del Escenario	Título del Escenario	Contexto	Evento o Condición	Resultado o comportamiento esperado
#1	Visualizar estados estudiantes	Cuando el docente ingrese en la opción Estado de aprobación estudiantes	En esta opción se va a visualizar la información de los estudiantes a los cuales se aprobó el trabajo de grado	el sistema mostrará información de nombre de proyecto, estudiante y estado

## **REUNIONES Y COMUNICACIÓN**

En esta sección, se proporcionará un resumen de cómo se llevaron a cabo las reuniones, las retrospectivas y las revisiones de Sprints en el desarrollo del sprint. Se describen aspectos importantes tratados en algunas reuniones.

### **DAILY STANDUP**

#### **Primera Daily: Lunes 26 de junio de 2023. 08:00 pm**

Durante la primera reunión, se hizo la planificación del sprint, el equipo se reunió para establecer los objetivos y las tareas del Sprint. Se asignaron tareas a cada miembro del equipo dependiendo de sus habilidades.

Durante las siguientes reuniones se habló acerca de los avances e impedimentos ocurridos en el desarrollo del aplicativo web.

- **SPRINT REVIEW Fecha y Hora: 22 de julio de 2023 - 06:00 pm AL FINAL DEL SPRI**

### **¿QUÉ PORCENTAJE DEL PRODUCTO SPRINT SE COMPLETÓ?**

95%

Al final del Sprint, se realizó una Revisión de Sprint para demostrar la siguiente agenda:

- 1. Presentación de las historias de usuario completadas**
- 2. Demostración de las funcionalidades desarrolladas en el aplicativo**
- 3. Retroalimentación, discusión y preguntas.**

En la siguiente tabla se muestra un resumen de las Historias de Usuario completadas, lo cual proporciona un avance significativo:

#HU	Descripción	Estado	Comentarios
#1	Visualización de requisitos (Usuarios general)	Completa	Interfaz intuitiva, fácil navegación, se tiene un link para acceder a una página en la que se visualizan dichos requisitos.
#2	Acceder a enlaces de interés (Usuarios general)	Completa	Se presenta en la página inicial con enlaces a temas relacionados al proyecto.
#3	Iniciar Sesión (Usuarios general)	Completa	Funcionalidad de “Mostrar contraseña” muy útil
#4	Registrar administrador	Completa (Falta validación de datos)	Formulario amigable con el usuario, no se validan datos de tipo numérico o texto.
#5	Registrar Estudiante	Completa (Falta validación de datos)	Formulario amigable con el usuario, no se validan datos de tipo numérico o texto.
#6	Registrar docente	Completa (Falta validación de datos)	Formulario amigable con el usuario, no se validan datos de tipo numérico o texto.
#7	Registro trabajo de grado (Estudiante)	Completa	Formulario amigable con el usuario, sin embargo sería importante que la fecha se genere automáticamente
#8	Visualizar trabajo de grado registrado (Estudiante)	Completa	Se puede verificar el tiempo restante para recibir una respuesta, además de poder editar el proyecto

#9	Visualizar trabajo de grado (Administrador)	Completa	Interfaz intuitiva en la que se pueden visualizar los trabajos de grado
#10	Asignar docentes: asesor o jurado (Administrador)	Completa	Interfaz intuitiva en la que se pueden asignar los docentes (asesor y jurado) a trabajos de grado
#11	Visualizar trabajo de grado asignación (Docente)	Completa	Interfaz intuitiva para el docente, en la que se pueden visualizar los trabajos de grado
#12	Visualizar estado de aprobación estudiantes (Docente)	Completa	Interfaz intuitiva para el docente, en la que se pueden visualizar los estados de aprobación.

**¿Qué falta por hacer?** Se completó la codificación e implementación de las funcionalidades para las historias de usuario seleccionadas, sin embargo, faltó validación de datos en los formularios de registro..

**Inconvenientes presentados:** Para el desarrollo de las historias de usuario elegidas para este sprint no se presentaron inconvenientes al programar las diferentes funcionalidades.

## CASOS DE PRUEBA

En esta sección, se detalla la estrategia de pruebas que se aplicó para garantizar la calidad del desarrollo del aplicativo. Para esto, se tienen en cuenta los criterios de aceptación definidos en las historias de usuario.

<b>Id Prueba</b>	P01	<b>Nombre (Descripción)</b>	Visualización de requisitos (Usuarios general)
<b>Prioridad</b>	Must	<b>Prueba realizada por:</b>	Jeison Daneiro Montenegro

<b>Título del escenario</b>	<b>Resultado esperado</b>	<b>Resultado Obtenido</b>	<b>Observaciones</b>
Visualizar Requisitos de proyecto de desarrollo de software	El usuario podrá visualizar requisitos de proyecto y podrá acceder a un botón “conocer más”	Se puede visualizar los requisitos del proyecto, y se puede acceder al botón “Conoce más”, el cual redirecciona a la página de la Universidad.	Se tiene un link en la barra de navegación en el que redirecciona a la página con los requisitos.
Acceder a conocer más	El usuario será dirigido a un enlace de la Universidad	Se redirige a la página de la Universidad en el cual hay más información sobre el programa Ingeniería de sistemas.	En la página de “Requisitos” se tiene el enlace con un botón: “Conoce más”.

<b>Id Prueba</b>	P02	<b>Nombre (Descripción)</b>	Acceder a enlaces de interés (Usuario general)
<b>Prioridad</b>	Must	<b>Prueba realizada por:</b>	Jeison Daneiro Montenegro

Título del escenario	Resultado esperado	Resultado Obtenido	Observaciones
Visualizar y acceder a opción Repositorios de tesis	El usuario será dirigido a un enlace donde adquirirá información de repositorios de tesis	Se observa en una tarjeta la información acerca de los repositorios de tesis. Y el botón “Conocelos aqui” redirecciona a una página con 25 repositorios de tesis	Se puede acceder a esta funcionalidad desde la página de inicio del aplicativo
Visualizar y acceder a opción Consejos para hacer tu tesis fácil	El usuario será dirigido a un enlace donde adquirirá información de consejos para realizar la tesis	Se observa en una tarjeta la información acerca de consejos para hacer la tesis.. Y el botón “Mas información” redirecciona a una página con 6 consejos para realizar la tesis.	Se puede acceder a esta funcionalidad desde la página de inicio del aplicativo
Visualizar y acceder a opción Normas e	El usuario automáticamente	Se presenta error al dar clic en el botón	Se puede acceder a esta funcionalidad desde la

insumos	descarga un documento en formato PDF informando sobre los requisitos de trabajo de grado de la Universidad.	“Descarga la guía”.	página de inicio del aplicativo.
---------	---	---------------------	----------------------------------

<b>Id Prueba</b>	P03	<b>Nombre (Descripción)</b>	Iniciar Sesión (Usuarios general)
<b>Prioridad</b>	Must	<b>Prueba realizada por:</b>	Jeison Daneiro Montenegro

Título del escenario	Resultado esperado	Resultado Obtenido	Observaciones
Inicio de sesión correcto	El usuario puede acceder al sistema	Se puede acceder a la página del usuario dependiendo de su rol.	Se digitaron los campos correctos para usuario, contraseña y rol, teniendo en cuenta el registro en la base de datos.
Campos vacíos	El sistema enviará un mensaje “ERROR DE AUTENTICACIÓN” y lo redirigirá a la página de Inicio de Sesión.	Se muestra un mensaje de alerta indicando “ERROR DE AUTENTICACIÓN”, y al dar clic en el botón “Aceptar” redirige al formulario	Se realiza la prueba dejando vacíos todos los campos, dejando un campo vacío y sin seleccionar un rol, y se obtuvo el mismo resultado.



		de Inicio de Sesión.	
Usuario Incorrecto	El sistema enviará un mensaje “ERROR DE AUTENTICACIÓN” y lo redirigirá a la página de Inicio de Sesión.	Se muestra un mensaje de alerta indicando “ERROR DE AUTENTICACIÓN”, y al dar clic en el botón “Aceptar” redirige al formulario de Inicio de Sesión.	Se digitó un correo electrónico que no estaba registrado en la base de datos para realizar la prueba.
Contraseña Incorrecta	El sistema enviará un mensaje “ERROR DE AUTENTICACIÓN” y lo redirigirá a la página de Inicio de Sesión.	Se muestra un mensaje de alerta indicando “ERROR DE AUTENTICACIÓN”, y al dar clic en el botón “Aceptar” redirige al formulario de Inicio de Sesión.	Se digitó un correo registrado en la base de datos, se seleccionó el respectivo rol, pero se digitó una contraseña que no era correcta para realizar la prueba.
Rol incorrecto	El sistema enviará un mensaje “ERROR DE AUTENTICACIÓN” y lo redirigirá a la página de Inicio de Sesión.	Se muestra un mensaje de alerta indicando “ERROR DE AUTENTICACIÓN”, y al dar clic en el botón “Aceptar” redirige al formulario de Inicio de Sesión.	Se digitó un correo y contraseña correctos, registrados en la base de datos, pero se seleccionó un rol incorrecto para realizar la prueba.

<b>Id Prueba</b>	P04	<b>Nombre (Descripción)</b>	Registro de administradores
<b>Prioridad</b>	Must	<b>Prueba realizada por:</b>	Jeison Daneiro Montenegro

<b>Título del escenario</b>	<b>Resultado esperado</b>	<b>Resultado Obtenido</b>	<b>Observaciones</b>
Registro correcto	El sistema enviará un mensaje diciendo “El usuario fue registrado”	Se muestra un mensaje de alerta indicando “Usuario creado correctamente”, y al dar clic en el botón “Aceptar” redirige al formulario de registro de nuevo administrador.	Se digitaron datos en todos los campos, teniendo en cuenta los valores requeridos (Nombre, apellido, ...) y se seleccionó la opción de “Aceptar términos”.
Campos Vacíos	El sistema enviará un mensaje diciendo “Todos los campos son obligatorios”	Se muestra un mensaje de alerta indicando “Todos los campos son obligatorios”, y al dar clic en el botón “Aceptar” redirige al formulario de registro de nuevo administrador.	Se dejó uno y varios campos vacíos para realizar la prueba.
Campos inválidos	El sistema enviará un	Solo se muestra el	Se esperaba una

	mensaje diciendo “Campos invalido”	mensaje “El correo no coincide” o “La contraseña no coincide” cuando se digitan correo/contraseña incorrectos al confirmar correo/contraseña.	validación en los campos de tipo texto como el nombre y apellido, y de tipo numérico en el celular y el número de identificación.
--	------------------------------------	---	---

<b>Id Prueba</b>	P05	<b>Nombre (Descripción)</b>	Registro estudiante
<b>Prioridad</b>	Must	<b>Prueba realizada por:</b>	Jeison Daneiro Montenegro

Título del escenario	Resultado esperado	Resultado Obtenido	Observaciones
Registro correcto	El sistema enviará un mensaje diciendo “El usuario fue registrado”	Se muestra un mensaje de alerta indicando “Usuario creado correctamente”, y al dar clic en el botón “Aceptar” redirige al formulario de registro de nuevo estudiante.	Se digitaron datos en todos los campos, teniendo en cuenta los valores requeridos (Nombre, apellido, ...) y se seleccionó la opción de “Aceptar términos”.
Campos Vacíos	El sistema enviará un mensaje diciendo “Todos los campos son obligatorios”	Se muestra un mensaje de alerta indicando “Todos los campos son obligatorios”, y al dar	Se dejó uno y varios campos vacíos para realizar la prueba.

		clic en el botón “Aceptar” redirige al formulario de registro de nuevo estudiante.	
Campos inválidos	El sistema enviará un mensaje diciendo “Campos invalido”	Solo se muestra el mensaje “El correo no coincide” o “La contraseña no coincide” cuando se digitan correo/contraseña incorrectos al confirmar correo/contraseña.	Se esperaba una validación en los campos de tipo texto como el nombre y apellido, y de tipo numérico en el celular y el número de identificación.

<b>Id Prueba</b>	P06	<b>Nombre (Descripción)</b>	Registro de docentes
<b>Prioridad</b>	Must	<b>Prueba realizada por:</b>	Jeison Daneiro Montenegro

<b>Título del escenario</b>	<b>Resultado esperado</b>	<b>Resultado Obtenido</b>	<b>Observaciones</b>
Registro correcto	El sistema enviará un mensaje diciendo “El usuario fue registrado”	Se muestra un mensaje de alerta indicando “Usuario creado correctamente”, y al dar clic en el botón “Aceptar” redirige al formulario de registro de	No hay observaciones.

		nuevo docente.	
Campos Vacíos	El sistema enviará un mensaje diciendo “Todos los campos son obligatorios”	Se muestra un mensaje de alerta indicando “Todos los campos son obligatorios”, y al dar clic en el botón “Aceptar” redirige al formulario de registro de nuevo docente..	Se dejó uno y varios campos vacíos para realizar la prueba.
Campos inválidos	El sistema enviará un mensaje diciendo “Campos invalido”	Solo se muestra el mensaje “El correo no coincide” o “La contraseña no coincide” cuando se digitan correo/contraseña incorrectos al confirmar correo/contraseña.	Se esperaba una validación en los campos de tipo texto como el nombre y apellido, y de tipo numérico en el celular y el número de identificación.

<b>Id Prueba</b>	P07	<b>Nombre (Descripción)</b>	Registro trabajo de grado (Estudiante)
<b>Prioridad</b>	Must	<b>Prueba realizada por:</b>	Jeison Daneiro Montenegro

Título del escenario	Resultado esperado	Resultado Obtenido	Observaciones
Registrar trabajo de grado	El sistema mostrará un mensaje “la tesis se ha guardado correctamente”	Aparece un mensaje de confirmación: “La tesis se ha guardado correctamente.”	Se digitaron datos para el nombre y fecha del proyecto, además de seleccionar un documento en formato PDF

Registro incorrecto	El sistema mostrará un mensaje de error si se selecciona un archivo diferente a formato PDF	Aparece un mensaje de error: “Archivo no seleccionado o solo se admiten documentos PDF”	Se digitaron los datos de entrada como el nombre y la fecha del proyecto, y se seleccionó un documento en formato diferente a PDF
Campos vacíos	El sistema mostrará un mensaje de alerta si no se ingresa el nombre y fecha del proyecto.	Aparece un mensaje de alerta: “Todos los campos son obligatorios”	Se dejaron uno o varios campos vacíos para realizar la prueba.

<b>Id Prueba</b>	P08	<b>Nombre (Descripción)</b>	Visualizar trabajo de grado registrado (Estudiante)
<b>Prioridad</b>	Must	<b>Prueba realizada por:</b>	Jeison Daneiro Montenegro

Título del escenario	Resultado esperado	Resultado Obtenido	Observaciones
Visualizar trabajo de grado registrado (ver tiempo)	El sistema mostrará el tiempo restante por recibir respuesta	Se visualiza el tiempo restante para enviar el trabajo adecuadamente: días, horas, segundos	No hay sugerencias.
Visualizar trabajo de grado registrado (editar)	El sistema mostrará un mensaje “Trabajo de grado modificado”	Se visualiza una ventana emergente con trabajo de grado modificado exitosamente	Al momento de editar el trabajo de grado se muestra automáticamente la modificación.

<b>Id Prueba</b>	P09	<b>Nombre (Descripción)</b>	Visualizar trabajo de grado (Administrador)
<b>Prioridad</b>	Must	<b>Prueba realizada por:</b>	Jeison Daneiro Montenegro

<b>Título del escenario</b>	<b>Resultado esperado</b>	<b>Resultado Obtenido</b>	<b>Observaciones</b>
Visualizar trabajos de grado	el administrador podrá visualizar el estado de propuesta de los trabajos de grado	Se visualiza la lista de trabajos de grado de estudiantes	No hay observación.

<b>Id Prueba</b>	P10	<b>Nombre (Descripción)</b>	Asignar docentes (asesor o jurado) (Administrador)
<b>Prioridad</b>	Must	<b>Prueba realizada por:</b>	Jeison Daneiro Montenegro

<b>Título del escenario</b>	<b>Resultado esperado</b>	<b>Resultado Obtenido</b>	<b>Observaciones</b>
Asignar docente	El administrador podrá asignar un asesor o jurado	el administrador asigna un jurado a un proyecto	No hay observaciones.

<b>Id Prueba</b>	P11	<b>Nombre (Descripción)</b>	Visualizar trabajo de grado asignación (Docente)
<b>Prioridad</b>	Must	<b>Prueba realizada por:</b>	Jeison Daneiro Montenegro

<b>Título del escenario</b>	<b>Resultado esperado</b>	<b>Resultado Obtenido</b>	<b>Observaciones</b>
Visualizar asignación	El sistema mostrará información del estudiante, tiempo restante para calificarlo y opción evaluar.	se visualiza correctamente los datos y tiempos restante para poder calificar al estudiante y un botón evaluar	No hay sugerencias.
Visualización información estudiante	El sistema mostrará información del estudiante nombre, documento de identidad, celular, código estudiantil, semestre	Se visualiza con el botón ver más la información del estudiante	No hay sugerencias
Visualizar tiempo restante	el sistema mostrará el tiempo de plazo para ser calificado	se visualiza correctamente tiempo de plazo para realizar la calificación a un proyecto como días, horas, segundos	no hay sugerencias.
Acceder a opción evaluar	El sistema le mostrará una ventana para que el docente digite opcion de aprobado o	Se visualiza la opción de calificar proyecto	Al momento que se realice la calificación sería adecuado que se muestre al instante y no



	desaprobado		accediendo a otra opción.
--	-------------	--	---------------------------

<b>Id Prueba</b>	P12	<b>Nombre (Descripción)</b>	Visualizar estado de aprobación estudiantes (Docente)
<b>Prioridad</b>	Must	<b>Prueba realizada por:</b>	Jeison Daneiro Montenegro

Título del escenario	Resultado esperado	Resultado Obtenido	Observaciones
Visualizar estados estudiantes	El sistema mostrará información de nombre de proyecto, estudiante y estado	Se visualiza correctamente estado como nombre y calificación registrada por el docente	No hay observaciones.

## SPRINT RETROSPECTIVE

Como parte del proceso de re-evaluación se concluye que el sprint finalizado fue productivo, ya que fue un gran avance el desarrollo de las Historias de Usuario presentadas. Se implementaron las funcionalidades clave para el sistema, lo cual es un buen incremento en la entrega del producto.

**Acciones de mejora:** Se debería adicionar validaciones en los formularios de registro de nuevo administrador, nuevo estudiante y nuevo docente. Esto se tendrá en cuenta en el último sprint, y se procederá a avanzar con las funcionalidades que se desarrollarán en el siguiente sprint.

## SPRINT N°2

Desarrollasoft  
Cra 6ta # 3 este 55, Ipiales (Nariño) – Colombia.  
Teléfonos: (+57) 3136465306 - 3185774991  
Email: [desarrollasoft@desoft.com](mailto:desarrollasoft@desoft.com)  
[www.desarrollasoft.com.co](http://www.desarrollasoft.com.co)

<b>Fecha de inicio:</b>	<b>Lunes 24 de julio de 2023</b>
<b>Fecha de finalización:</b>	Sábado 19 de agosto de 2023
<b>Duración:</b>	4 semanas

Para este sprint se van a definir historias de usuario para los requerimientos con prioridad **Should** del Product Backlog, con el fin de establecer funcionalidades adicionales para el aplicativo web.

Para esto, se necesita del desarrollo de las siguientes tareas:

<b>Tarea</b>	<b>Responsabilidad</b>	<b>Duración Estimada (Horas)</b>
<b>Especificar historias de usuario</b>	Carolina Rosero	<b>13</b>
<b>Diseño de la interfaz de usuario</b>	Edison Mejía	<b>13</b>
<b>Programación de las historias de usuario</b>	Edison Mejía	<b>30</b>
<b>Elaborar y ejecutar escenarios de pruebas</b>	Jeison Daneiro Montenegro	<b>5</b>
<b>Demostración y retroalimentación</b>	Equipo Scrum y Stakeholders	<b>1</b>
<b>Documentación del proyecto</b>	Carolina Rosero	<b>13</b>

## **DEFINICIÓN DE LAS HISTORIAS DE USUARIO A PARTIR DE LOS REQUERIMIENTOS**

A continuación, se visualizan, detallan y estiman las historias de usuario que representan las nuevas necesidades que el producto deberá solventar, con sus criterios de aceptación, teniendo en cuenta los requerimientos listados en el Product Backlog (prioridad Should)

IDENTIFICADOR: HU #1				
Nombre:		Modificar trabajo de grado administrador		
Actor:		Administrador		
Descripción:		Como: administrador  Quiero:Modificar trabajos de grado registrados  Para:		
Estimación:		2 horas		
Prioridad:		Must		
Criterios de aceptación				
ID. del Escenario	Título del Escenario	Contexto	Evento o Condición	Resultado o comportamiento esperado
#1	Modificar trabajo de grado	Quando el administrador ingrese en la opción  Modificar	Quando pulse el botón Modificar	el administrador podrá modificar nombre del trabajos de grado

**IDENTIFICADOR: HU #2**

Nombre:	Visualizar usuarios registrados administrador			
Actor:	Administrador			
Descripción:	Como: administrador			
	Quiero: Visualizar usuarios registrados en el sistema			
	Para: Tener el control de quien accede al sistema			
Estimación:	3 horas			
Prioridad:	Must			
Criterios de aceptación				
ID. del Escenario	Título del Escenario	Contexto	Evento o Condición	Resultado o comportamiento esperado
#1	Visualizar administradores	Cuando el administrador ingresa a visualizar admin	Cuando pulse el botón Visualizar	El sistema le indicará la lista de administradores registrados
#2	Visualizar docentes	Cuando el administrador ingresa a visualizar docentes	Cuando pulse el botón Visualizar	El sistema le indicará la lista de docentes registrados

#3	Visualizar estudiantes	Cuando el administrador ingresa a visualizar estudiantes	Cuando pulse el botón Visualizar	El sistema le indicará la lista de estudiantes registrados
----	------------------------	--	----------------------------------	--

IDENTIFICADOR: HU #3				
Nombre:		Modificar datos de usuarios		
Actor:		administrador		
Descripción:		Como: administrador  Quiero: Modificar datos de los usuarios (administrador, docentes, estudiantes)  Para: estar actualizado con la información de los usuarios		
Estimación:		3 horas		
Prioridad:		Must		
Criterios de aceptación				
ID. del Escenario	Título del Escenario	Contexto	Evento o Condición	Resultado o comportamiento esperado

<b>#1</b>	<b>Modificar datos</b>	<b>Cuando el administrador ingresa a Estudiante en la opción Modificar</b>	<b>Cuando pulse el botón Modificar</b>	<b>El sistema le mostrará la lista de usuarios a modificar y se procede a dictar el campo deseado y el sistema indicará un mensaje como “Datos modificado exitosamente”</b>
<b>#2</b>	<b>Campos Vacíos</b>	<b>Se deja vacío en campos obligatorios</b>	<b>Cuando pulse el botón Modificar</b>	<b>El sistema enviará un mensaje diciendo “Todos los campos son obligatorios”</b>
<b>#3</b>	<b>Campos inválidos</b>	<b>Cuando se encuentra números en campo de texto o cuando hay texto o caracteres en campo números.</b>	<b>Cuando pulse el botón Modificar usuario</b>	<b>El sistema enviará un mensaje diciendo “Campos inválidos”</b>

**IDENTIFICADOR: HU #4**

Nombre:	Eliminar Usuarios			
Actor:	Administrador			
Descripción:	Como: administrador  Quiero: eliminar cuentas de usuarios (administrativos, docentes, estudiantes)  Para:			
Estimación:	3 horas			
Prioridad:	Must			
Criterios de aceptación				
ID. del Escenario	Título del Escenario	Contexto	Evento o Condición	Resultado o comportamiento esperado
#1	Eliminar administrador	Cuando el administrador principal quiere eliminar administradores	Cuando pulse el botón Eliminar	el sistema le enviará un mensaje para confirmar si desea eliminarlo “¿ Está seguro que desea eliminar este registro ?”

#2	Eliminar docente	Cuando el administrador quiere eliminar docente	Cuando pulse el botón Eliminar	el sistema le enviará un mensaje para confirmar si desea eliminarlo “¿ Está seguro que desea eliminar este registro ?”
#3	Eliminar estudiante	Cuando el administrador quiere eliminar estudiante	Cuando pulse el botón Eliminar	el sistema le enviará un mensaje para confirmar si desea eliminarlo “¿ Está seguro que desea eliminar este registro ?”

IDENTIFICADOR: HU#5	
Nombre:	Modificar contraseña usuarios
Actor:	Administrador
Descripción:	<p>Como: Administrador</p> <p>Quiero: Modificar contraseña de los usuarios</p> <p>Para:</p>
Estimación:	2 horas



Prioridad:		Must		
Criterios de aceptación				
ID. del Escenario	Título del Escenario	Contexto	Evento o Condición	Resultado o comportamiento esperado
#1	Modificar contraseña usuarios	Cuando el administrador ingresa a cada rol de usuarios puede modificar sus contraseñas	Cuando pulse el botón Modificar contraseña	el sistema pedirá que ingrese contraseña actual y la nueva, cuando se realice el cambio se mostrará un mensaje “contraseña cambiada exitosamente”
#2	Campos vacíos	Cuando se dejan los datos de entrada sin completar	Al pulsar el botón Modificar contraseña	El sistema dará un mensaje de alerta: “Hay campos vacíos”

#3	Contraseña incorrecta	Cuando se ingresa una contraseña que no corresponde en el campo: Contraseña actual. O al verificar contraseña, no es la misma	Al pulsar el botón Modificar contraseña	El sistema dará un mensaje de alerta: “Campos inválidos”
----	-----------------------	---	---	--

IDENTIFICADOR: HU #6	
Nombre:	Visualizar datos personales de administrador
Actor:	administrador
Descripción:	<p>Como: administrador</p> <p>Quiero: Visualizar mis datos personales</p> <p>Para: verificar mi información</p>
Estimación:	3 horas
Prioridad:	Must
Criterios de aceptación	

<b>ID. del Escenario</b>	<b>Título del Escenario</b>	<b>Contexto</b>	<b>Evento o Condición</b>	<b>Resultado o comportamiento esperado</b>
<b>#1</b>	<b>Visualizar mis datos personales</b>	<b>Cuando el administrador ingresa a Mis datos personales</b>	<b>Cuando pulse el botón Mis datos personales</b>	<b>El administrador puede mirar sus datos personales registrados en el sistema</b>

<b>IDENTIFICADOR: HU #7</b>	
<b>Nombre:</b>	Visualizar datos personales de docente
<b>Actor:</b>	docente
<b>Descripción:</b>	<p>Como: docente</p> <p>Quiero: Visualizar mis datos personales</p> <p>Para: verificar mi información</p>
<b>Estimación:</b>	3 horas
<b>Prioridad:</b>	Must
<b>Criterios de aceptación</b>	

ID. del Escenario	Título del Escenario	Contexto	Evento o Condición	Resultado o comportamiento esperado
#1	Visualizar mis datos personales	Cuando el docente ingresa a la opción Mis datos personales	Cuando pulse el botón Mis datos personales	El docente puede mirar sus datos personales registrados en el sistema

IDENTIFICADOR: HU #8	
Nombre:	Visualizar datos personales de estudiante
Actor:	Estudiante
Descripción:	<p>Como: estudiante</p> <p>Quiero: Visualizar mis datos personales</p> <p>Para: verificar mi información</p>
Estimación:	3 horas
Prioridad:	Must
Criterios de aceptación	

<b>ID. del Escenario</b>	<b>Título del Escenario</b>	<b>Contexto</b>	<b>Evento o Condición</b>	<b>Resultado o comportamiento esperado</b>
<b>#1</b>	<b>Visualizar mis datos personales</b>	<b>Cuando el docente ingresa a la opción Mis datos personales</b>	<b>Cuando pulse el botón Mis datos personales</b>	<b>El estudiante puede mirar sus datos personales registrados en el sistema</b>

<b>HU#9</b>	
<b>IDENTIFICADOR:</b>	
<b>Nombre:</b>	Modificar contraseña
<b>Actor:</b>	<b>Docente</b>
<b>Descripción:</b>	<p>Como: Docente (asesor o jurado )</p> <p>Quiero: Modificar contraseña</p> <p>Para:</p>
<b>Estimación:</b>	2 horas
<b>Prioridad:</b>	Must

Criterios de aceptación				
ID. del Escenario	Título del Escenario	Contexto	Evento o Condición	Resultado o comportamiento esperado
#1	Modificar contraseña	Cuando el docente inicie sesión podrá modificar su contraseña	Cuando pulse el botón Modificar contraseña	el sistema pedirá que ingrese contraseña actual y la nueva, cuando se realice el cambio se mostrará un mensaje “contraseña cambiada exitosamente”
#2	Campos vacíos	Cuando se dejan los datos de entrada sin completar	Al pulsar el botón Modificar contraseña	El sistema dará un mensaje de alerta: “Hay campos vacíos”
#3	Contraseña incorrecta	Cuando se ingresa una contraseña que no corresponde en el campo: Contraseña actual. O al	Al pulsar el botón Modificar contraseña	El sistema dará un mensaje de alerta: “Campos inválidos”

		verificar contraseña, no es la misma		
--	--	--	--	--

IDENTIFICADOR: HU#10					
Nombre:		Modificar contraseña			
Actor:		administrador			
Descripción:		Como: administrador  Quiero: Modificar contraseña  Para:			
Estimación:		2 horas			
Prioridad:		Must			
Criterios de aceptación					
ID. del Escenario	Título del Escenario	Contexto	Evento o Condición	Resultado o comportamiento esperado	

<b>#1</b>	<b>Modificar contraseña</b>	<b>Cuando el docente inicie sesión podrá modificar su contraseña</b>	<b>Cuando pulse el botón Modificar contraseña</b>	<b>el sistema pedirá que ingrese contraseña actual y la nueva, cuando se realice el cambio se mostrará un mensaje “contraseña cambiada exitosamente”</b>
<b>#2</b>	<b>Campos vacíos</b>	<b>Cuando se dejan los datos de entrada sin completar</b>	<b>Al pulsar el botón Modificar contraseña</b>	<b>El sistema dará un mensaje de alerta: “Hay campos vacíos”</b>
<b>#3</b>	<b>Contraseña incorrecta</b>	<b>Cuando se ingresa una contraseña que no corresponde en el campo: Contraseña actual. O al verificar contraseña, no es la misma</b>	<b>Al pulsar el botón Modificar contraseña</b>	<b>El sistema dará un mensaje de alerta: “Campos inválidos”</b>



## **REUNIONES Y COMUNICACIÓN**

En esta sección, se proporcionará un resumen de cómo se llevaron a cabo las reuniones, las retrospectivas y las revisiones de Sprints en el desarrollo del sprint. Se describen aspectos importantes tratados en algunas reuniones.

### **DAILY STANDUP**

#### **Primera Daily: 24 de julio de 2023 6:30pm**

Durante la primera reunión, se hizo la planificación del sprint, el equipo se reunió para establecer los objetivos y las tareas del Sprint. Se asignaron tareas a cada miembro del equipo dependiendo de sus habilidades.

Durante las siguientes reuniones se habló acerca de los avances e impedimentos ocurridos en el desarrollo del aplicativo web.

- **SPRINT REVIEW: 19 de agosto de 2023 - 06:00 pm AL FINAL DEL SPRINT**

**¿Qué porcentaje del producto sprint se completó? 90%**

Al final del Sprint, se realizó una Revisión de Sprint para demostrar la siguiente agenda:

- 4. Presentación de las historias de usuario completadas**
- 5. Demostración de las nuevas funcionalidades desarrolladas en el aplicativo**
- 6. Retroalimentación, discusión y preguntas.**

En la siguiente tabla se muestra un resumen de las Historias de Usuario completadas, lo cual proporciona un incremento significativo al producto:

#HU	Descripción	Estado	Comentarios
#1	Modificar trabajo de grado (Administrador)	Completa	Interfaz intuitiva, fácil navegación,
#2	Visualizar usuarios registrados (Administrador)	Completa	Interfaz intuitiva, fácil navegación,
#3	Modificar datos de usuarios (Administrador)	Completa	Interfaz intuitiva, fácil navegación, Se recomienda validar campos de tipo texto o numérico
#4	Eliminar Usuarios (Administrador)	Completa	Interfaz intuitiva, fácil navegación,
#5	Modificar contraseña usuarios (Administrador)	Completa	Interfaz intuitiva, fácil navegación,
#6	Visualizar datos personales de administrador	Completa	Se pueden visualizar los datos del usuario registrado en una interfaz intuitiva
#7	Visualizar datos personales de docente	Completa	Se pueden visualizar los datos del usuario registrado en una interfaz intuitiva
#8	Visualizar datos personales de estudiante	Completa	Se pueden visualizar los datos del usuario registrado en una interfaz intuitiva
#9	Modificar contraseña (Docente)	Completa	Interfaz intuitiva, fácil navegación,
#10	Modificar contraseña (Administrador)	Completa	Interfaz intuitiva, fácil navegación,

**¿Qué falta por hacer?** Se completó la codificación e implementación de las funcionalidades para las historias de usuario seleccionadas, sin embargo, faltó validación de datos en los formularios de registro y modificación.

**Inconvenientes presentados:** Para el desarrollo de las historias de usuario elegidas para este sprint no se presentaron inconvenientes al programar las diferentes funcionalidades. En el equipo local corre normalmente el aplicativo web, sin embargo en el servidor en el que se aloja el aplicativo, no se pueden visualizar algunas funcionalidades.

## CASOS DE PRUEBA

En esta sección, se detalla la estrategia de pruebas que se aplicó para garantizar la calidad del desarrollo del aplicativo. Para esto, se tienen en cuenta los criterios de aceptación definidos en las historias de usuario.

<b>Id Prueba</b>	P01	<b>Nombre (Descripción)</b>	Modificar trabajo de grado (Administrador)
<b>Prioridad</b>	Should	<b>Prueba realizada por:</b>	Jeison Daneiro Montenegro

Título del escenario	Resultado esperado	Resultado Obtenido	Observaciones
Modificar trabajo de grado	el administrador podrá modificar nombre de los trabajos de grado	Se visualiza que el funcionamiento es correcto la modificación del proyecto se realiza	al momento de realizar la modificación de nombre de proyecto se recomienda que se muestre automáticamente los cambios en la lista

<b>Id Prueba</b>	P02	<b>Nombre (Descripción)</b>	Visualizar usuarios registrados (Administrador)
<b>Prioridad</b>	Should	<b>Prueba realizada por:</b>	Jeison Daneiro Montenegro

Título del escenario	Resultado esperado	Resultado Obtenido	Observaciones
Visualizar administradores	El sistema le indicará la lista de administradores registrados	Se muestran en una tabla la lista de administradores registrados en el sistema,	Se accede desde el menú de la página Usuarios
Visualizar docentes	El sistema le indicará la lista de docentes registrados	Se muestra en una tabla la lista de docentes registrados en el sistema.	Se accede desde el menú de la página Usuarios
Visualizar estudiantes	El sistema le indicará la lista de estudiantes registrados	Se muestra en una tabla la lista de estudiantes registrados en el sistema.	Se accede desde el menú de la página Usuarios

<b>Id Prueba</b>	P03	<b>Nombre (Descripción)</b>	Modificar datos de usuarios (Administrador)
<b>Prioridad</b>	Should	<b>Prueba realizada por:</b>	Jeison Daneiro Montenegro

Título del escenario	Resultado esperado	Resultado Obtenido	Observaciones
Modificar datos	El sistema le mostrará	El sistema pide	Se llenaron todos los

	la lista de usuarios a modificar y se procede a dictar el campo deseado y el sistema indicará un mensaje como “Datos modificado exitosamente”	confirmación para modificar datos del usuario. Al aceptar se indica un mensaje de alerta: “Datos modificados exitosamente” y se redirige al mismo formulario de edición.	campos con los datos solicitados.
Campos Vacíos	El sistema enviará un mensaje diciendo “Todos los campos son obligatorios”	El sistema pide confirmación para modificar datos del usuario. Al aceptar se indica un mensaje: “Completa este campo” y no deja hacer los cambios.	Se dejaron campos vacíos y al dar clic en el botón “Modificar” muestra el mensaje.
Campos inválidos	El sistema enviará un mensaje diciendo “Campos inválidos”	El sistema pide confirmación para modificar datos del usuario. Al aceptar se indica un mensaje de alerta: “Datos modificados exitosamente” y guarda cambios.	Se digitaron datos incorrectos como letras en el número de identificación, celular, código y semestre. Se esperaba que no dejara hacer el cambio.

<b>Id Prueba</b>	P04	<b>Nombre (Descripción)</b>	Eliminar Usuarios (Administrador)
<b>Prioridad</b>	Should	<b>Prueba realizada por:</b>	Jeison Daneiro Montenegro

<b>Título del escenario</b>	<b>Resultado esperado</b>	<b>Resultado Obtenido</b>	<b>Observaciones</b>
Eliminar administrador	el sistema le enviará un mensaje para confirmar si desea eliminarlo “¿ Está seguro que desea eliminar este registro ?”	Se indica un mensaje de confirmación para eliminar el administrador seleccionado: “¿Está seguro que desea eliminar este registro?”. Al aceptar se refresca la página para visualizar que se eliminó correctamente.	Se elimina correctamente
Eliminar docente	el sistema le enviará un mensaje para confirmar si desea eliminarlo “¿ Está seguro que desea eliminar este registro ?”	Se indica un mensaje de confirmación para eliminar el administrador seleccionado: “¿Está seguro que desea eliminar este registro?”. Al aceptar se refresca la página para visualizar que se eliminó	Se elimina correctamente

		correctamente.	
Eliminar estudiante	el sistema le enviará un mensaje para confirmar si desea eliminarlo “¿ Está seguro que desea eliminar este registro ?”	Se indica un mensaje de confirmación para eliminar el administrador seleccionado: “¿Está seguro que desea eliminar este registro?”. Al aceptar se refresca la página para visualizar que se eliminó correctamente.	Se elimina correctamente

<b>Id Prueba</b>	P05	<b>Nombre (Descripción)</b>	Modificar contraseña usuarios (Administrador)
<b>Prioridad</b>	Should	<b>Prueba realizada por:</b>	Jeison Daneiro Montenegro

Título del escenario	Resultado esperado	Resultado Obtenido	Observaciones
Modificar contraseña usuarios	El sistema pedirá que ingrese contraseña actual y la nueva, cuando se realice el cambio se mostrará un mensaje “contraseña	Se muestra un mensaje de confirmación: “Datos modificados correctamente”	Se ingresa la contraseña anterior correcta y se llenaron los respectivos campos

	cambiada exitosamente”		
Campos vacíos	El sistema dará un mensaje de alerta: “Hay campos vacíos”	Se muestra un mensaje de alerta: “Campos vacíos” y no deja seguir	Se dejaron algunos campos sin digitar
Contraseña incorrecta	El sistema dará un mensaje de alerta: “Campos inválidos”	Se muestra un mensaje de alerta: “La contraseña no coincide en los campos, vuelve a intentarlo” y no deja continuar	Se digitó una contraseña anterior incorrecta, además, en verificar contraseña se digitó una diferente.

<b>Id Prueba</b>	P06	<b>Nombre (Descripción)</b>	Visualizar datos personales de administrador
<b>Prioridad</b>	Should	<b>Prueba realizada por:</b>	Jeison Daneiro Montenegro

Título del escenario	Resultado esperado	Resultado Obtenido	Observaciones
Visualizar mis datos personales	El administrador puede mirar sus datos personales registrados en el sistema	El sistema muestra los datos personales del administrador registrado.	Al dar clic en el enlace “Mis datos” del menú desplegable se indican los datos en una tabla ordenada.



--	--	--	--

<b>Id Prueba</b>	P07	<b>Nombre (Descripción)</b>	Visualizar datos personales de docente
<b>Prioridad</b>	Should	<b>Prueba realizada por:</b>	Jeison Daneiro Montenegro

Título del escenario	Resultado esperado	Resultado Obtenido	Observaciones
Visualizar mis datos personales	El docente puede mirar sus datos personales registrados en el sistema	El sistema muestra los datos personales del docente registrado.	Al dar clic en el enlace “Mis datos” del menú desplegable se indican los datos en una tabla ordenada.

<b>Id Prueba</b>	P08	<b>Nombre (Descripción)</b>	Visualizar datos personales de estudiante
<b>Prioridad</b>	Should	<b>Prueba realizada por:</b>	Jeison Daneiro Montenegro

Título del escenario	Resultado esperado	Resultado Obtenido	Observaciones
Visualizar mis datos personales	El estudiante puede mirar sus datos personales registrados en el sistema	El sistema muestra los datos personales del estudiante registrado.	Al dar clic en el enlace “Mis datos” del menú desplegable se indican los datos en una tabla

			ordenada.
--	--	--	-----------

<b>Id Prueba</b>	P09	<b>Nombre (Descripción)</b>	Modificar contraseña (Docente)
<b>Prioridad</b>	Should	<b>Prueba realizada por:</b>	Jeison Daneiro Montenegro

Título del escenario	Resultado esperado	Resultado Obtenido	Observaciones
Modificar contraseña	El sistema pedirá que ingrese contraseña actual y la nueva, cuando se realice el cambio se mostrará un mensaje “contraseña cambiada exitosamente”	Se muestra un mensaje de confirmación: “Datos modificados correctamente”	Se ingresó la contraseña anterior correcta y se llenaron los respectivos campos
Campos vacíos	El sistema dará un mensaje de alerta: “Hay campos vacíos”	Se muestra un mensaje de alerta: “Campos vacíos” y no deja seguir	Se dejaron algunos campos sin digitar
Contraseña incorrecta	El sistema dará un mensaje de alerta: “Campos inválidos”	Se muestra un mensaje de alerta: “La contraseña no coincide en los campos, vuelve a	Se digitó una contraseña anterior incorrecta, además, en verificar contraseña se digitó

		intentarlo” y no deja continuar	una diferente.
--	--	---------------------------------	----------------

<b>Id Prueba</b>	P10	<b>Nombre (Descripción)</b>	Modificar contraseña (Administrador)
<b>Prioridad</b>	Should	<b>Prueba realizada por:</b>	Jeison Daneiro Montenegro

Título del escenario	Resultado esperado	Resultado Obtenido	Observaciones
Modificar contraseña	El sistema pedirá que ingrese contraseña actual y la nueva, cuando se realice el cambio se mostrará un mensaje “contraseña cambiada exitosamente”	Se muestra un mensaje de confirmación: “Datos modificados correctamente”	Se ingresó la contraseña anterior correcta y se llenaron los respectivos campos
Campos vacíos	El sistema dará un mensaje de alerta: “Hay campos vacíos”	Se muestra un mensaje de alerta: “Campos vacíos” y no deja seguir	Se dejaron algunos campos sin digitar
Contraseña incorrecta	El sistema dará un	Se muestra un	Se digitó una

	mensaje de alerta: “Campos inválidos”	mensaje de alerta: “La contraseña no coincide en los campos, vuelve a intentarlo” y no deja continuar	contraseña anterior incorrecta, además, en verificar contraseña se digitó una diferente.
--	--	--	--

## SPRINT RETROSPECTIVE

Como parte del proceso de reevaluación se concluye que el sprint finalizado fue productivo, ya que fue un gran avance el desarrollo de las Historias de Usuario presentadas, lo cual representa un gran incremento en el producto a desarrollar. Se implementaron las funcionalidades que agregan valor al sistema, lo cual es un buen cambio.

**Acciones de mejora:** Se debería adicionar validaciones en los formularios de modificar administrador, estudiante y docente. Esto se tendrá en cuenta en el último sprint.

## SPRINT N°3

<b>Fecha de inicio:</b>	Lunes 21 de agosto de 2023
<b>Fecha de finalización:</b>	Sábado 16 de septiembre de 2023
<b>Duración:</b>	4 semanas

Para este sprint se van a definir historias de usuario para los requerimientos con prioridad **Could** del Product Backlog, con el fin de establecer funcionalidades adicionales para el aplicativo web.

Para esto, se necesita del desarrollo de las siguientes tareas:

<b>Tarea</b>	<b>Responsabilidad</b>	<b>Duración Estimada (Horas)</b>
<b>Especificar historias de usuario</b>	Carolina Rosero	<b>7</b>
<b>Diseño de la interfaz de usuario</b>	Edison Mejía	<b>6</b>
<b>Programación de las historias de usuario</b>	Edison Mejía	<b>15</b>
<b>Elaborar y ejecutar escenarios de pruebas</b>	Jeison Daneiro Montenegro	<b>3</b>
<b>Demostración y retroalimentación</b>	Equipo Scrum y Stakeholders	<b>1</b>
<b>Documentación del proyecto</b>	Carolina Rosero	<b>5</b>

## **DEFINICIÓN DE LAS HISTORIAS DE USUARIO A PARTIR DE LOS REQUERIMIENTOS**

A continuación, se visualizan, detallan y estiman las historias de usuario que representan las nuevas necesidades que el producto deberá solventar, con sus criterios de aceptación, teniendo en cuenta los requerimientos listados en el Product Backlog (prioridad Could)

<b>IDENTIFICADOR:</b>	<b>HU#1</b>
<b>Nombre:</b>	Actualizar datos personales
<b>Actor:</b>	Docente
<b>Descripción:</b>	Como: docente  Quiero: Modificar mis datos

	Para: mantener actualizada mi información			
Estimación:	2 horas			
Prioridad:	Must			
Criterios de aceptación				
ID. del Escenario	Título del Escenario	Contexto	Evento o Condición	Resultado o comportamiento esperado
#1	Modificar mis datos	El estudiante podrá actualizar sus datos personales en la pestaña Mis datos personales	Cuando pulse el botón modificar	El sistema indicará un mensaje que se ha modificado exitosamente
IDENTIFICADOR: HU#2				
Nombre:	Editar trabajo de grado			
Actor:	Estudiante			
Descripción:	Como: estudiante  Quiero: Editar mi trabajo de grado  Para: evitar errores al subir mi trabajo de grado			
Estimación:	2 horas			

Prioridad:		Must		
Criterios de aceptación				
ID. del Escenario	Título del Escenario	Contexto	Evento o Condición	Resultado o comportamiento esperado
#1	Editar trabajo de grado	El estudiante podrá editar el trabajo de grado en la pestaña Registro trabajo de grado antes que el tiempo de entrega pueda terminar.	Cuando el estudiante pulse el botón Editar	El sistema lo llevara a una nueva ventana donde podrá realizar los cambios necesario y le mostrará un mensaje “Trabajo de grado modificado correctamente”

<b>IDENTIFICADOR: HU#3</b>	
<b>Nombre:</b>	Enviar sugerencias y calificación a estudiantes
<b>Actor:</b>	Docente
<b>Descripción:</b>	<p>Como: Docente jurado o asesor</p> <p>Quiero: enviar sugerencias</p> <p>Para: realizar la retroalimentación respectiva a cada proyecto de grado</p>
<b>Estimación:</b>	2 horas

Prioridad:		Must		
Criterios de aceptación				
ID. del Escenario	Título del Escenario	Contexto	Evento o Condición	Resultado o comportamiento esperado
#1	Enviar sugerencias a estudiantes	El docente podrá enviar sugerencias a estudiantes desde la pestaña Proyecto de grado y en el botón evaluar, en esta opción podrá realizar la retroalimentación y calificar el proyecto	Cuando el docente pulse el botón Evaluar	El sistema le mostrara un mensaje “Calificación exitosa”

## REUNIONES Y COMUNICACIÓN

En esta sección, se proporcionará un resumen de cómo se llevaron a cabo las reuniones, las retrospectivas y las revisiones de Sprints en el desarrollo del sprint. Se describen aspectos importantes tratados en algunas reuniones.



## DAILY STANDUP

### Primera Daily: 22 de agosto de 2023 7:30pm

Durante la primera reunión, se hizo la planificación del sprint, el equipo se reunió para establecer los objetivos y las tareas del Sprint, teniendo en cuenta las historias de usuario restantes. Se asignaron tareas a cada miembro del equipo dependiendo de sus habilidades.

Durante las siguientes reuniones se habló acerca de los avances e impedimentos ocurridos en el desarrollo del aplicativo web.

## SPRINT REVIEW: AL FINAL DEL SPRINT

**¿Qué porcentaje del producto sprint se completó?** Aún no se termina

Al final del Sprint, se realizó una Revisión de Sprint para demostrar la siguiente agenda:

- 7. Presentación de las historias de usuario completadas**
- 8. Demostración de las nuevas funcionalidades desarrolladas en el aplicativo**
- 9. Retroalimentación, discusión y preguntas.**

En la siguiente tabla se muestra un resumen de las Historias de Usuario por completar:

#HU	Descripción	Estado	Comentarios
#1	Actualizar datos personales (Docente)	Pendiente	
#2	Editar trabajo de grado (Estudiante)	Pendiente	

#3	Enviar sugerencias y calificación a estudiantes (Docente)	Pendiente	
----	---	-----------	--

**¿Qué falta por hacer?** Quedan pendientes las últimas historias de usuario

**Inconvenientes presentados:** Pendiente...

**CASOS DE PRUEBA** Pendiente...







## DOCUMENTACIÓN TÉCNICA DEL APLICATIVO WEB


### 1. RECURSOS MATERIALES

#### 3.1 RECURSOS SOFTWARE

No	Nombre	Icono
.		

Desarrollasoft  
Cra 6ta # 3 este 55, Ipiales (Nariño) – Colombia.  
Teléfonos: (+57) 3136465306 - 3185774991  
Email: [desarrollasoft@desoft.com](mailto:desarrollasoft@desoft.com)  
[www.desarrollasoft.com.co](http://www.desarrollasoft.com.co)

1	Canva	
2	Balsamiq Wireframes	
3	Visual Studio Code	
4	MySQL Workbench 8.0 CE	
5	Trello	
6	Live server	
7	Github	

8	Gitlab	
9	Paquetería de ofimática Microsoft	
10	Meet	
11	Teams	
12	Servicio de Hosting y Dominio (Hostinger)	

### 3.2 RECURSOS HARDWARE

Nº	Nombre	Icono	Descripción
.			

1	Computador portátil		Portátil Gamer Asus ROG Strix G15 15.6", Core I7, Ram de 16 Gb, Disco estado sólido de 512 Gb + 1 Tr de disco duro HDD, modelo tarjeta de video NVIDIA® GeForce® GTX
2	Mouse		Mouse de juego inalámbrico Logitech G Series Lightspeed G305 black
3	Teclado mecánico		Teclado mecánico Redragon Kumara K552 QWERTY Outemu Blue español latinoamérica color blanco con luz RGB
4	Disco HDD externo		Disco duro externo Toshiba Canvio Basics HDTB410XK3AA 1TB negro

5	Memorias USB		Memoria USB Kingston DataTraveler 100 G3 DT100G3 64 GB 3.0
6	Celular		Xiaomi Redmi Note 10S Dual SIM, 128 GB gris ónix, 6 GB RAM, pantalla AMOLED de 6.43", Procesador MediaTek Helio G95 Octa-Core de 2.05GHz
7	Impresora multifuncional		Impresora Canon Multifuncional G3110, Wifi + Tintas Originales

## BIBLIOGRAFÍA

- [1] Be Agile My Friend, «Product Owner, Qué es y Cuáles son sus funciones,» 2022. [En línea]. Available: <https://beagilemyfriend.com/product-owner/>. [Último acceso: 20 06 2022].
- [2] M. Parra, «Postedin,» 24 Noviembre 2016. [En línea]. Available: <https://www.postedin.com/blog/que-es-y-como-funciona-trello/>. [Último acceso: 17 Junio 2022].
- [3] C. Días, «Openwebinars,» 12 Julio 2021. [En línea]. Available: <https://openwebinars.net/blog/que-es-azure-devops/>. [Último acceso: 17 Junio 2022].
- [4] Y. Hernandez, «Xataka Basics,» 25 05 2020. [En línea]. Available: <https://www.xataka.com/basics/que-canva-como-funciona-como-usarlo-para-crear-diseno>. [Último acceso: 17 06 2022].
- [5] «ISDI,» 2 12 2014. [En línea]. Available: <https://www.isdi.education/es/blog/balsamiq-herramienta-para-realizar-prototipos-de-tus-proyectos>. [Último acceso: 17 06 2022].
- [6] R. Velasco, «Soft Zone,» 26 Mayo 2021. [En línea]. Available: <https://www.softzone.es/programas/utilidades/visual-studio-code/>. [Último acceso: 17 Junio 2022].
- [7] A. G. Julian perez, «Definicion,» 2021. [En línea]. Available: <https://definicion.de/microsoft-office/>. [Último acceso: 17 06 2022].
- [8] D. A, «Ubunlog,» [En línea]. Available: <https://ubunlog.com/mysql-workbench-bases-datos/>. [Último acceso: 17 06 2022].

- [9] Y. fernandez, «Xataka,» 30 Octubre 2019. [En línea]. Available: <https://www.xataka.com/basics/que-github-que-le-ofrece-a-desarrolladores>. [Último acceso: 17 06 2022].
- [1 I. Gomez, «Crehana,» 7 Marzo 2022. [En línea]. Available: <https://www.crehana.com/blog/desarrollo-web/que-es-gitlab/>. [Último acceso: 17 Junio 2022].
- [1 J. Vicent, «Trecebits,» 17 Junio 2022. [En línea]. Available: <https://www.trecebits.com/2020/04/27/que-es-google-meet-y-como-usarlo/>. [Último acceso: 17 Junio 2022].
- [1 M. Teams, «Ungoti,» [En línea]. Available: <https://ungoti.com/es/blog/que-es-microsoft-teams/>. [Último acceso: 17 Junio 2022].
- [1 WNpower, «WNpower,» 17 Noviembre 2019. [En línea]. Available: <https://www.wnpower.com/blog/que-es-hosting-y-dominio/#:~:text=Concretamente%20hosting%20es%20el%20espacio,tus%20visitantes%20acceder%C3%A1n%20a%20%C3%A9l..> [Último acceso: 17 06 2022].



## **ANEXOS**

1. Encuesta Realizada a funcionaria de la universidad de Nariño, encargada de la recepción de trabajos de grado.
2. Lista de chequeo realizada con respecto a lo cumplido dentro del plazo establecido para la entrega del trabajo.
3. Manual de usuario del aplicativo.