

INGENIERIA DE SOFTWARE II

JULIAN ALEJANDRO FAJARDO CALVO
MANUEL ENRIQUE ARZAYUS BARRANCO
JHON SEBASTIAN ZAPATA SILVA
SEBASTIAN BERNAL NIÑO
JORGE ENRIQUE HERNÁNDEZ VELANDIA

PROFESOR
ISABEL ANDREA MAHECHA NIETO

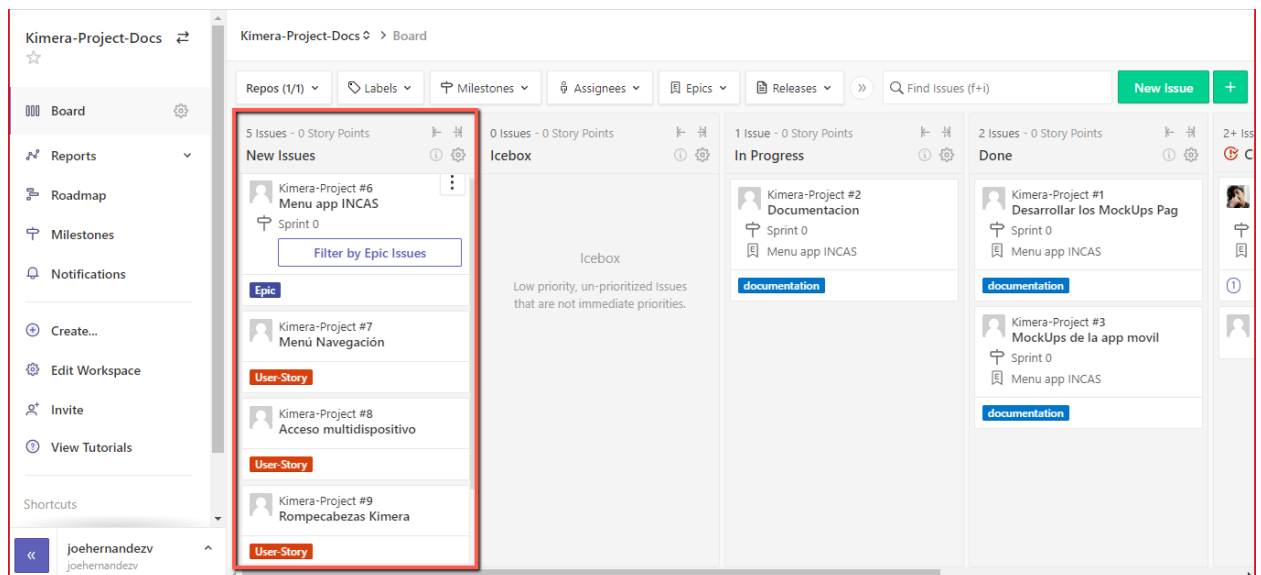
INGENIERÍA DE SISTEMAS
FACULTAD DE INGENIERÍA, DISEÑO E INNOVACIÓN
POLITÉCNICO GRANCOLOMBIANO
2020

1. Visión del producto.

Proporcionar un producto de enfoque educativo actualizado, con accesibilidad desde diferentes dispositivos, con contenido gráfico y didáctico actualizado, con bajos niveles de requisitos técnicos y tecnológicos para su utilización, implementando el uso de herramientas web, apoyándose en el uso de contenidos descargables para un mejor acceso de manera offline.

KIMERA-INCAS			
Cliente - Niños Primaria - Edad 4 - 6 Años	Problema -Falta de inclusión en el material didáctico de los incas para el personal con problemas auditivos -Funcionamiento del material sin internet	Solución -Material Visual con lenguaje de señas explicando el contenido de los incas - Funcionamiento offline	Valor -Los niños con discapacidad auditiva podrán sentirse incluidos y aprenderán los temas mostrados -Los niños no tendrán problemas si se quedan sin internet mientras estudian el material

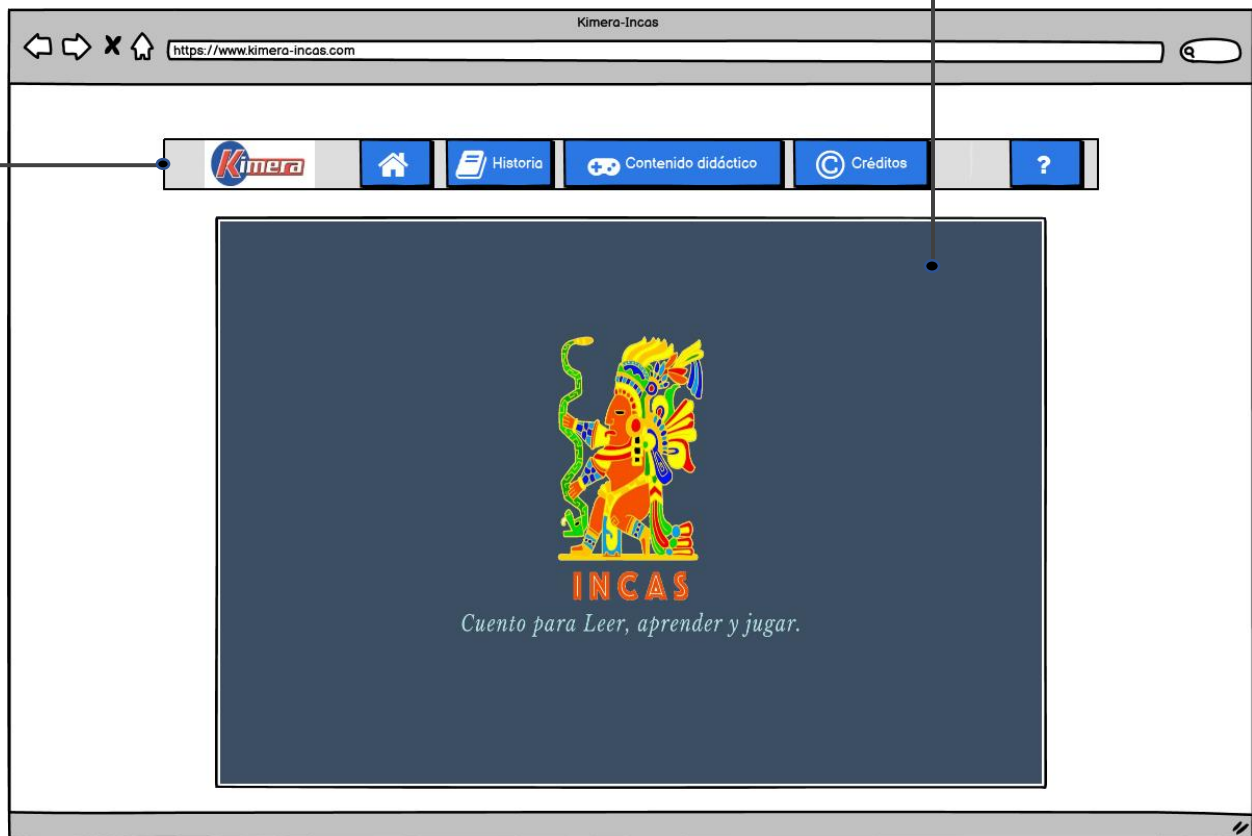
2. Lista de historias de usuario de la pila de producto



3. Mockups

a. Menú Inicio

Visor de imágenes con
varias ilustraciones sobre
los Incas,

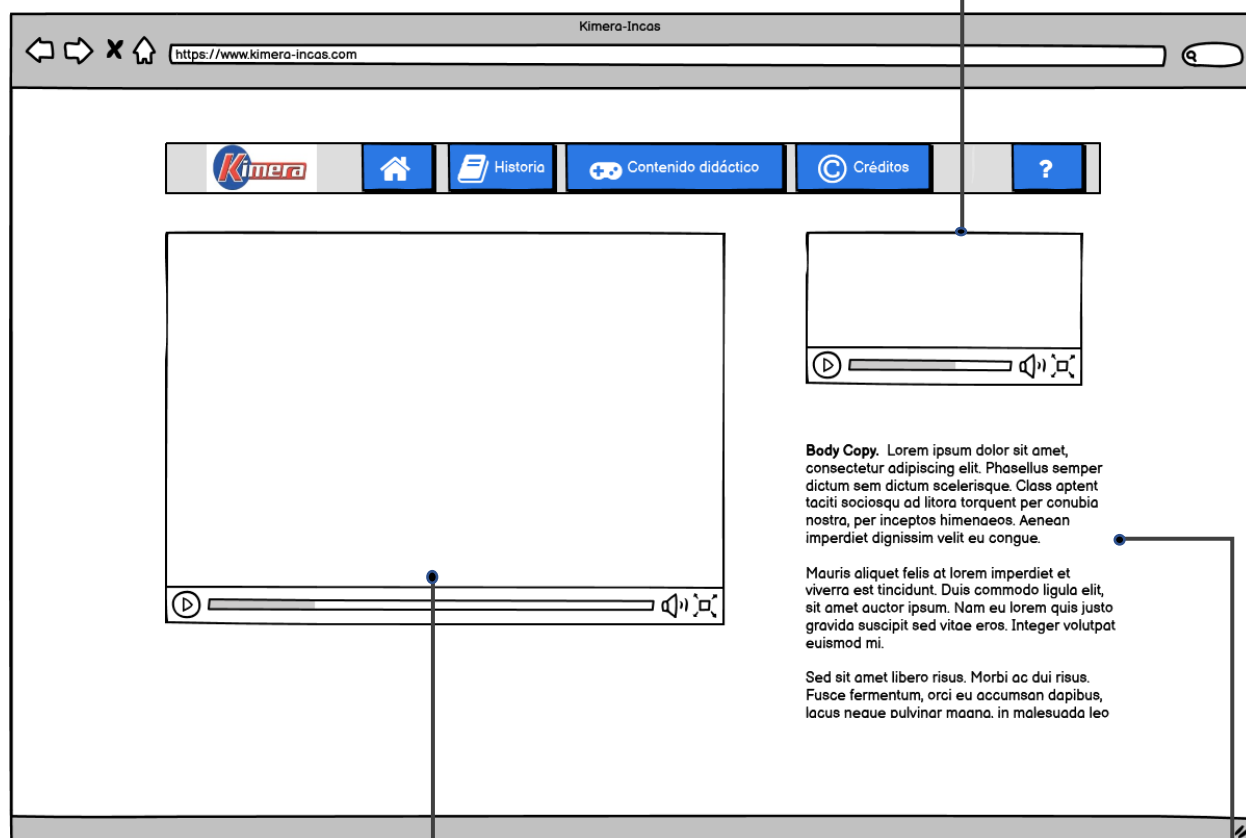


Barra Navegación principal con las
siguientes opciones:

- Inicio/Home
- Historia
- Contenido didáctico
- Créditos
- Ayuda

b. Opción Historia

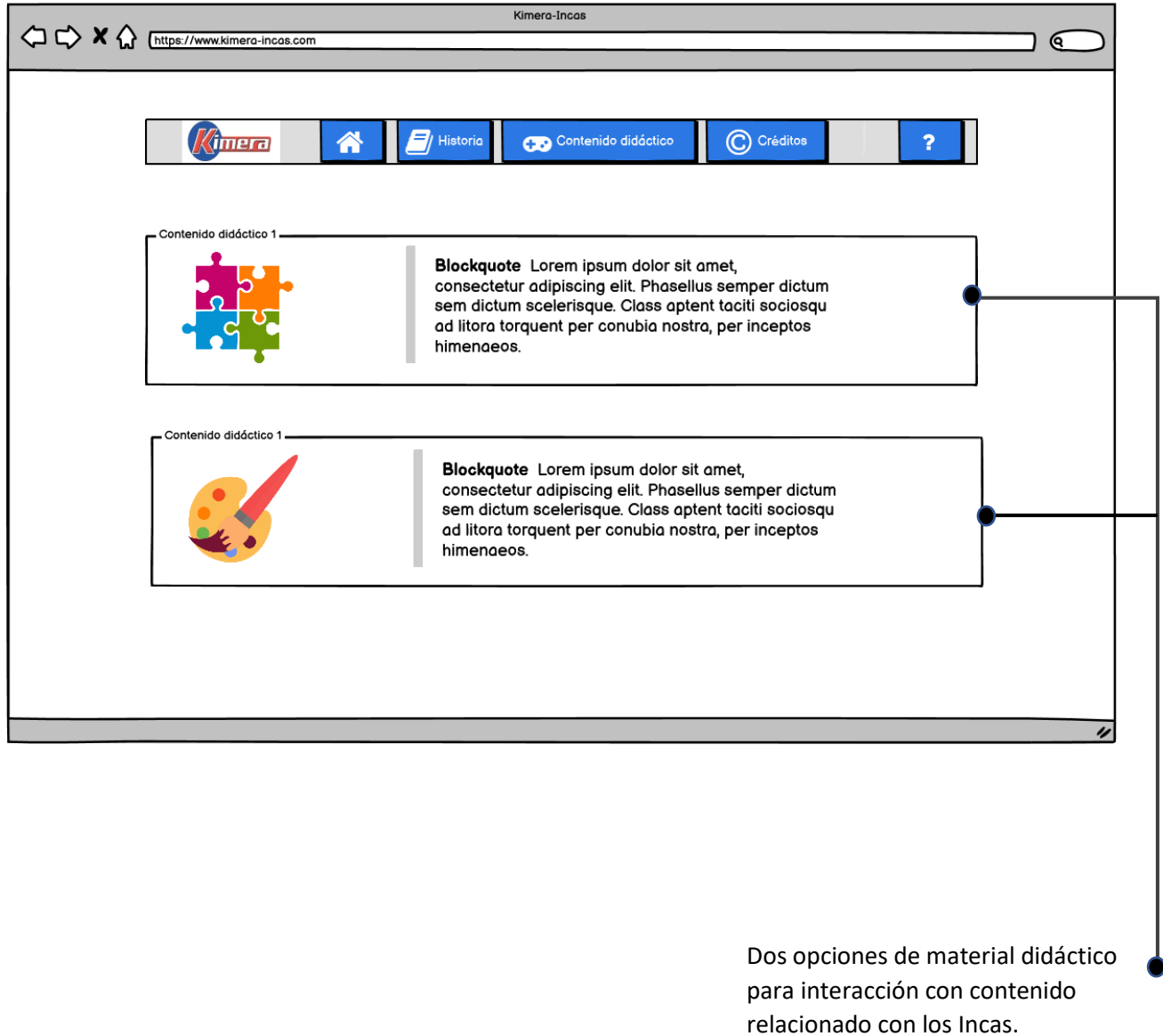
Video de lenguaje a señas con la narración del video.
(Sujeto a disponibilidad)



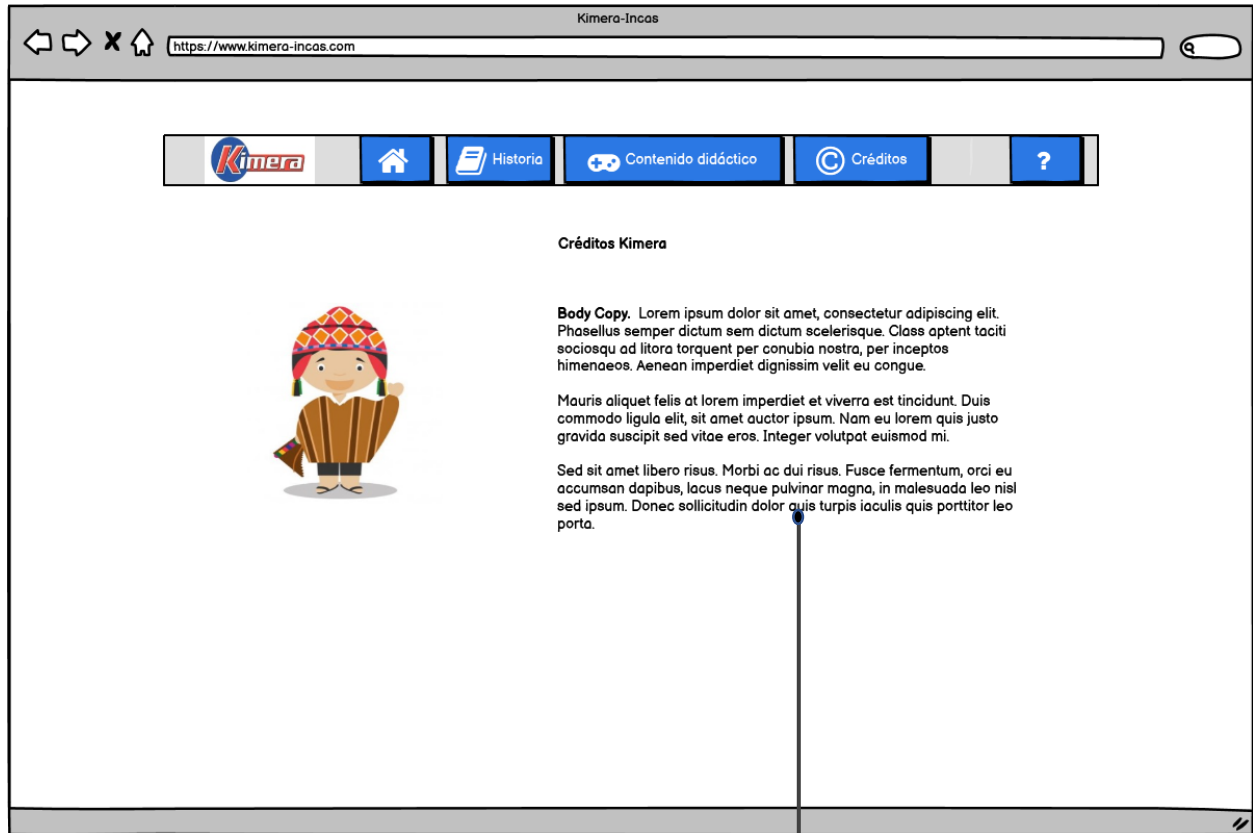
Reproductor de video con presentación de imágenes y audio narración acerca de los Incas

Texto descriptivo con narración del video

c. Contenido Didáctico.

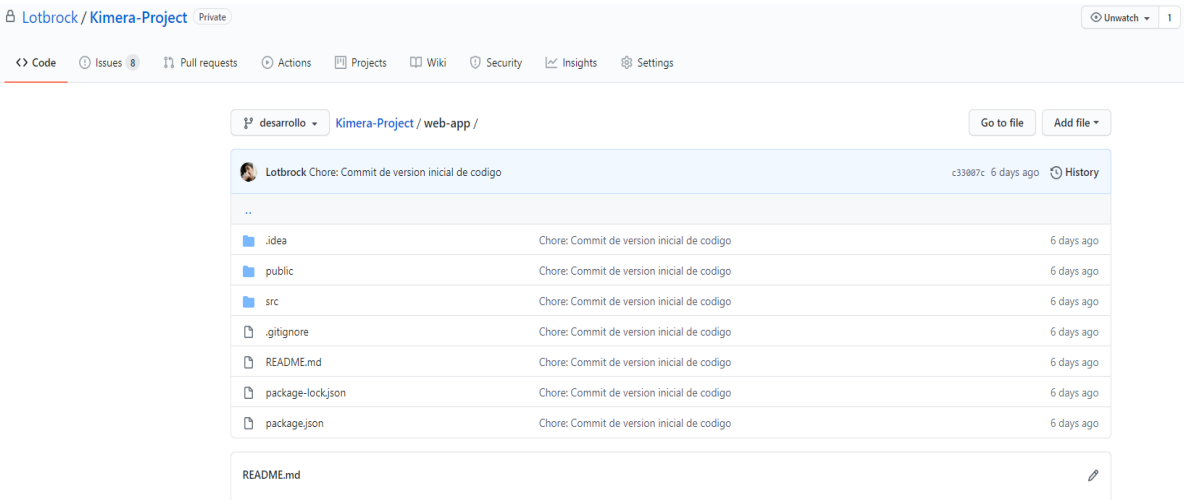


d. Credits



Créditos en la creación del
contenido de Kimera.

4. Prueba de integración de código hecha en GitHub

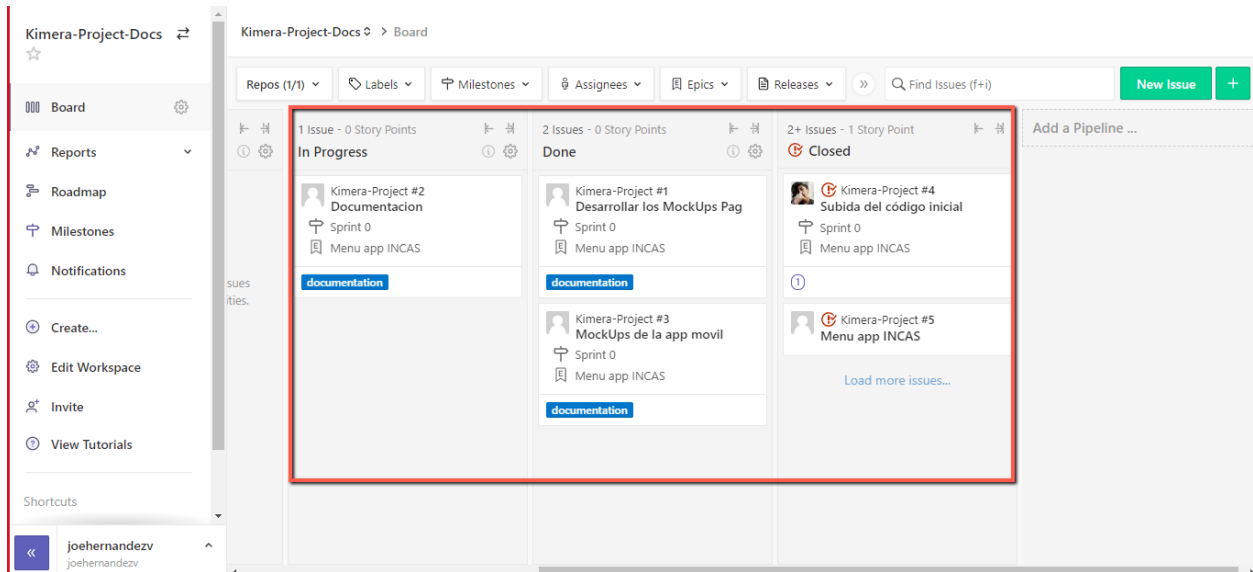


5. Planeación del primer sprint:

a. Roles

Asignación de roles en proyecto	
Product Owner	Todo el equipo
Scrum master	Manuel Enrique Arzayus Barranco
Scrum team	
Frontend	Julián Alejandro Fajardo Calvo
	Sebastián Bernal Niño
User Experience	Jorge Enrique Hernández Velandia
QA	John Sebastián Zapata Silva

b. Lista de historias de usuario que se incluirán en el sprint



c. Lista de tareas identificadas a partir de las historias de usuario incluidas en el sprint. Las tareas deben estar en Zenhub

