





SPRINT 1: Definiendo el Proyecto - Planificación Scrum – Repositorio Código

Identificación Proyecto	
Nombre Proyecto:	SCOREBOARD PLAY
Número Equipo:	1
Integrantes del equipo	
Rol	Nombre
(Líder-Desarrollador – Cliente)	
Scrum master	Luisa Juliana Carrillo Cacua
Product owner	Brayan Duvan Bernal Sarmiento
development team	Lady Viviana Fandiño Angel
development team	Daniel Francisco Basto Arenas
development team	José Luis Castillo Camacho

Descripción Proyecto (Mundo del Proyecto)

El presente proyecto tiene como propósito realizar un sitio web donde se pueda visualizar marcadores deportivos de los principales eventos transcurridos en Colombia. Storyboard Play consta de un sitio web donde se puedan listar por deporte de los juegos registrados en plataforma, además el usuario se podrá registrar y seleccionar sus equipos favoritos.

Las tecnologías a utilizar son: Mongo DB, Nodes.js, React.js y Boostrap, cada una de ellas cumple con un funcionamiento especial, así mismo se utilizarán diferentes lenguajes de programación.







Objetivo General

Crear un sitio web donde se puedan listar por deporte los juegos registrados en la plataforma de acuerdo con la preferencia de los usuarios.

Objetivos Específicos

- Mostrar los últimos eventos registrados en la plataforma.
- Crear en la página principal una barra de menú con el logo de la aplicación, enlaces a los diferentes deportes y el acceso a usuarios.
- Actualizar los últimos eventos registrados según historial de búsqueda en un buscador.



Requerimientos Funcionales

- Se requiere que los usuarios se puedan registrar a la plataforma para poder participar en la aplicación.
- Cada usuario registrado tendrá un panel donde podrá ver todos los juegos registrados, del más reciente al más antiguo.
- Además, cada usuario podrá registrar un nuevo evento en la plataforma, donde los datos por evento son, fecha, equipo 1, equipo 2, marcador equipo 1, marcador equipo 2, adicionalmente del tipo de deporte.
- Dentro de las opciones también podrá registrar equipos, y deportes.
- Un equipo deberá disponer solamente de su nombre.
- Un deporte deberá disponer solamente de su nombre.
- Cada usuario puede realizar actualizaciones del marcador de cada evento.
- Cada sesión de usuario debe disponer de un token que debe ser validado en cada cargue de página.

Requerimientos NO Funcionales

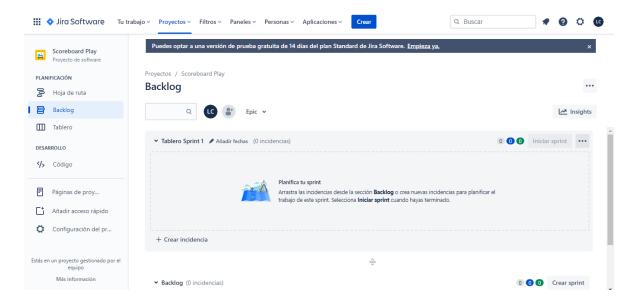
- Interfaz de la página web
- Desempeño de la página web
- Opción para agregar imagen a su equipo.



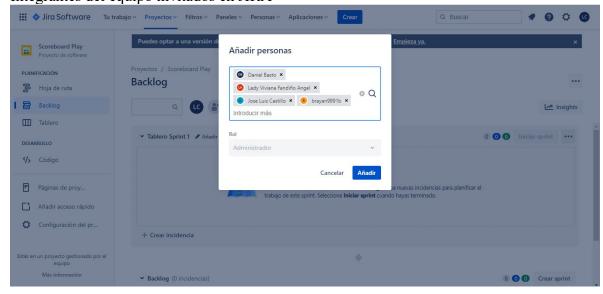
Planificación SCRUM - JIRA

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

• Creación del proyecto.



Integrantes del equipo invitados en JIRA



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



• Creación y lanzamiento de un Sprint (Backlog y Tablero)

> SP-5 Requerimientos funcionales

+ Crear Epic

> SP-6 Requerimientos no funcionales

0.

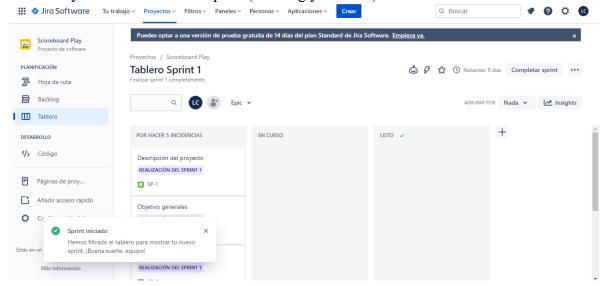
Código

Páginas de proy...

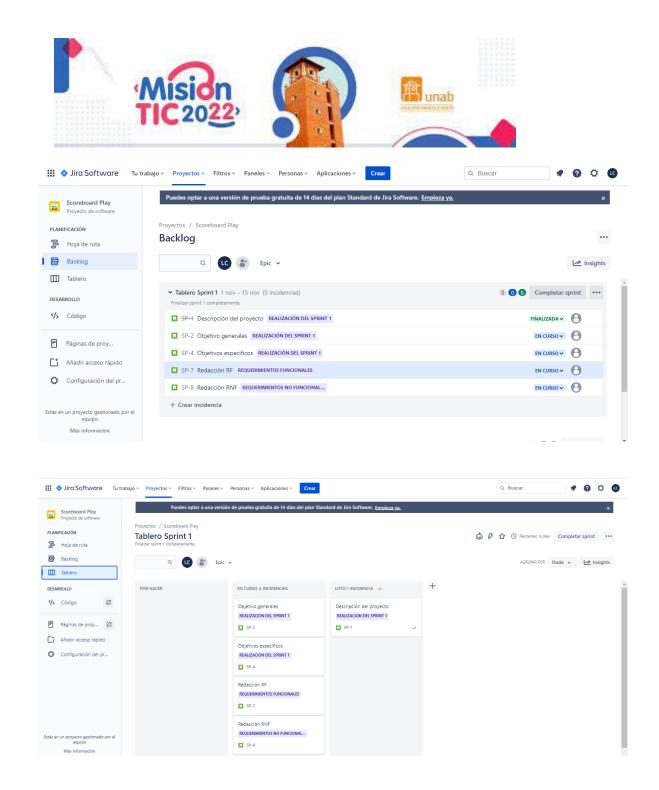
Añadir acceso rápido

Configuración del pr...

Más información



Hoy Semanas Meses Trimest...

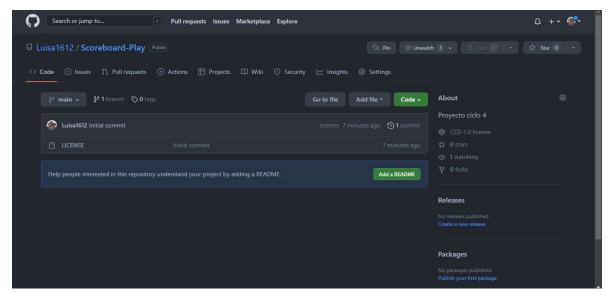


Repositorio de Código GitLab o GitHub

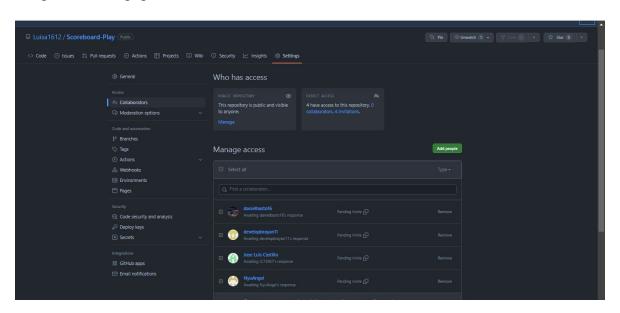
Como evidencia del repositorio de código, creado con GitLab o GitHub, además de la URL del repositorio, se debe presentar capturas de pantalla donde se visualicen aspectos:

• Creación del proyecto del repositorio.



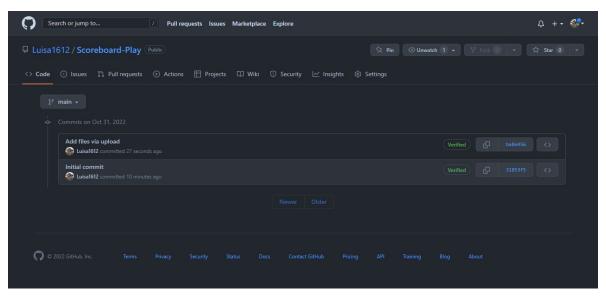


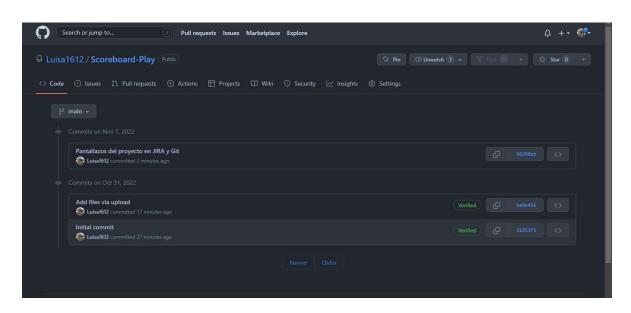
• Integrantes del equipo invitados.



• Evidencia de la realización de alguna actualización (commit), donde se visualice la actualización y el historial de actualizaciones (Versiones)









Evidencias de las Reuniones de Equipo

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

