

1. JIRA reports	2
2. Equipo1 Home	2
2.1 Requerimientos	3
2.1.1 Requerimientos Sprint 2	3
2.2 Visión del Proyecto	4
2.2.1 Visión del Proyecto Sprint 1	4
2.2.2 Visión del Proyecto Sprint 2	6
2.2.3 Visión del Proyecto Sprint 3	6
2.3 Seguimiento y Control	6
2.3.1 Seguimiento y Control Sprint 1	6
2.3.1.1 Grabaciones Sprint 1	6
2.3.2 Seguimiento y Control Sprint 2	7
2.3.2.1 Canvas Sprint 2	7
2.3.2.2 Grabaciones Sprint 2	7
2.3.2.3 Sprint Retrospective Sprint 2	7
2.3.2.4 Sprint Review Sprint 2	7
2.3.3 Seguimiento y Control Sprint 3	7
2.3.3.1 Canvas Sprint 3	7
2.3.3.2 Grabaciones Sprint 3	8
2.3.3.3 Retrospectiva Sprint 3 - Final	8
2.3.3.4 Revisión del Sprint	17
2.4 Arquitectura	18
2.4.1 Arquitectura Sprint 1	18
2.4.2 Arquitectura Sprint 2	21
2.4.3 Arquitectura Sprint 3	22
2.5 File lists	27
2.6 Manual de usuario para pruebas	27

JIRA reports

Add JIRA Report

Error rendering macro 'detailsummary' : In template Confluence.Templates.Macro.MasterDetail.contentLink2: When evaluating "contextPath()": Error while computing function "contextPath()": null

Equipo1 Home

Información del Equipo de Desarrollo

Proyecto		
Grupo	Grupo 1	
Integrantes	Nombre	Rol
	Armando Acosta	Desarrollador/dev-ops
	Carlos Daza	Scrum Master
	Catalina Córdoba	PO
	Jonathan Guzman	Desarrollador
	María Arévalo	Arquitecta/Desarrollador
	Eduard Duarte	Desarrollador












Contexto

Tenemos el propósito de crear una herramienta educativa que permita la interacción multimedia (enfocada en video y audio) de tal forma que genere una experiencia efectiva de educación.

Esto permitirá ofrecer una nueva forma de dar brindar cursos y hacer un seguimiento de que tan efectivo esta siendo el material compartido a los estudiantes.

Requerimientos

Key	Summary	T	Created	Updated	Due	Assignee	Reporter	P	Status	Resolution
CHMI-120	Ajustes Sprint 2 - Frontend		Nov 25, 2019	Dec 03, 2019		María Arévalo	catalina	↑	LISTO	Listo
CHMI-119	pruebas funcionales		Nov 17, 2019	Dec 04, 2019		Armando Acosta Guerrero	Scrum Máster Equipo 1	↑	LISTO	Listo
CHMI-118	crear componente para ver detalle del curso		Nov 17, 2019	Dec 03, 2019		Armando Acosta Guerrero	Scrum Máster Equipo 1	↑	LISTO	Listo
CHMI-117	crear .service		Nov 17, 2019	Dec 02, 2019		Armando Acosta Guerrero	Scrum Máster Equipo 1	↑	LISTO	Listo
CHMI-116	crear servicio de detalle del curso		Nov 17, 2019	Dec 01, 2019		Armando Acosta Guerrero	Scrum Máster Equipo 1	↑	LISTO	Listo
CHMI-115	manejo de roles de los usuairos		Nov 17, 2019	Dec 01, 2019		Scrum Máster Equipo 1	Scrum Máster Equipo 1	↑	LISTO	Listo
CHMI-113	ACU-11_Ver detalle de un curso		Nov 17, 2019	Dec 04, 2019		Armando Acosta Guerrero	Scrum Máster Equipo 1	↑	LISTO	Listo
CHMI-112	componente para agregar pausa		Nov 17, 2019	Dec 06, 2019		María Arévalo	Scrum Máster Equipo 1	↑	LISTO	Listo
CHMI-111	pruebas funcionales		Nov 17, 2019	Dec 06, 2019		María Arévalo	Scrum Máster Equipo 1	↑	LISTO	Listo

CHMI-110	crear .service		Nov 17, 2019	Dec 06, 2019	María Arévalo	Scrum Máster Equipo 1	↑	LISTO	Listo
CHMI-109	actualizar los modelos django		Nov 17, 2019	Dec 04, 2019	María Arévalo	Scrum Máster Equipo 1	↑	LISTO	Listo
CHMI-108	crear el servicio para crear pausa		Nov 17, 2019	Dec 01, 2019	Scrum Máster Equipo 1	Scrum Máster Equipo 1	↑	LISTO	Listo
CHMI-107	AC-14_Agregar pausa a una marca		Nov 17, 2019	Dec 06, 2019	María Arévalo	Scrum Máster Equipo 1	↑	LISTO	Listo
CHMI-106	pruebas funcionales		Nov 17, 2019	Dec 08, 2019	catalina	Scrum Máster Equipo 1	↑	LISTO	Listo
CHMI-105	crear componente para agregar pregunta abierta		Nov 17, 2019	Dec 08, 2019	catalina	Scrum Máster Equipo 1	↑	LISTO	Listo
CHMI-104	crear el servicio de creacion de pregunta abierta		Nov 17, 2019	Dec 01, 2019	catalina	Scrum Máster Equipo 1	↑	LISTO	Listo
CHMI-103	crear .service		Nov 17, 2019	Dec 01, 2019	catalina	Scrum Máster Equipo 1	↑	LISTO	Listo
CHMI-102	AC-4_Agregar pregunta de respuesta abierta		Nov 17, 2019	Dec 08, 2019	catalina	Scrum Máster Equipo 1	↑	LISTO	Listo
CHMI-101	pruebas funcionales		Nov 17, 2019	Dec 08, 2019	sin asignar	Scrum Máster Equipo 1	↑	LISTO	Listo
CHMI-100	crear . service		Nov 17, 2019	Dec 08, 2019	catalina	Scrum Máster Equipo 1	↑	LISTO	Listo

Showing 20 out of 98 issues

Planificación

<https://agilesgrupo3.storiesonboard.com/m/guidemap>

Requerimientos

Fecha	Sep 09, 2019
Incidencias	8 incidencias

Épica

- CHMI-5 **POR HACER** de cursos y material interactivo
- CHMI-3 **POR HACER** Generar reportes para profesores y estudiantes
- CHMI-2 **POR HACER** Navegación por contenido interactivo y retroalimentación por marca
- CHMI-1 **POR HACER** Registro, log-in y log-out de cada rol en la app

Historia

- CHMI-8 **POR HACER** Generar reporte por contenido interactivo
- CHMI-7 **POR HACER** Acceder a la plataforma
- CHMI-6 **POR HACER** Interactuar con el contenido interactivo
- CHMI-4 **POR HACER** Crear marca

Requerimientos Sprint 2

Date	Nov 17, 2019
Issues	66 issues

All updates for this release

Épica

- CHMI-33 **POR HACER** Administración de cursos
- CHMI-5 **POR HACER** de cursos y material interactivo
- CHMI-3 **POR HACER** Generar reportes para profesores y estudiantes
- CHMI-2 **POR HACER** Navegación por contenido interactivo y retroalimentación por marca
- CHMI-1 **POR HACER** Registro, log-in y log-out de cada rol en la app

Historia

- CHMI-66 **LISTO** AC-26_Ver detalle de un contenido interactivo
- CHMI-65 **LISTO** AC-28_Agregar contenido interactivo
- CHMI-64 **LISTO** AC-29_Crear marca sobre barra de reproducción
- CHMI-7 **LISTO** Acceder a la plataforma

Visión del Proyecto

Visión del Proyecto Sprint 1

GUIDEMAP

Third party syst. GOALS / EPICS >>>	Administrador E... Autenticación y registro		Administrador P... Administración de usuarios	Administrador P... Administración de cursos		Profesor Administrar contenido (video/audio) interactivo			Estudiante Prof... Interacción con el contenido		Profesor, Estudi... [26] Generar reportes		Third party syst... Integración con otras plataformas LMS		
USER STEPS >>>	Registro	Autenticación	Gestión de usuario	Gestión de los cursos	Invitación de usuarios	Administrar contenido	Administrar contenido interactivo	Administrar contenido de cursos	Navegación por el contenido interactivo	Retroalimentación por marca	Reportes para el profesor	[6] Reportes para el estudiante	[20] Descargar los reportes.	Administración del servicio de integración	Ofrecer el servicio
Release 1		01 - Acceder a la plataforma		02 - Ver cursos	03 - Agregar estudiantes por correo	04 - Agregar contenido de YouTube	05 - Crear marca	09 - Asignar contenido interactivo a cursos	10 - Ver lista de contenido interactivo	12 - Ver retroalimentación por pregunta	13 - Generar reporte de distribución porcentual de res	[6] 15 - Generar reporte de notas por contenido interactivo			
							06 - Agregar pregunta selección múltiples a marca		11 - Interactuar con el contenido interactivo		14 - Generar reporte por contenido interactivo				
							07 - Agregar pregunta de respuesta abierta								
							08 - Agregar pregunta de falso o verdadero								
MVP															
USER STORIES >>>	16 - Registrar usuario	17 - Recuperar contraseña	19 - Eliminar un usuario	21 - Crear curso	27 - Invitar estudiantes por link	28 - Ver contenido	32 - Permitir notas privadas	41 - Asignar contenido interactivo a grupos		42 - Ver retroalimentación de cuestionario	43 - Generar reporte de notas	48 - Visualización de listado de reportes	[20] 49 - Guardar reportes.		
		18 - Cerrar sesión	20 - Actualizar datos del usuario	22 - Modificar curso		29 - Subir contenido local	33 - Permitir navegación libre				44 - Generar reporte de participación de estudiantes		50 - Descargar reportes a equipo local		
				23 - Eliminar curso		30 - Eliminar contenido	34 - Eliminar marca				45 - Generar reporte de participaciones en foro mejor val				
				24 - Crear grupo		31 - Agregar contenido desde Vimeo	35 - Agregar pausa a una marca				46 - Visualización de resumen de respuestas a un video o audio				
				25 - Eliminar grupos			36 - Agregar foro a una marca				47 - Visualización de gráficas por pregunta				
				26 - Editar grupo			37 - Agregar actividad de cargar archivos a la marca								
							38 - Crear menu de navegación								
							39 - Eliminar marca del menú de navegación								
							40 - Agregar cuestionario a una marca								

Visión del Proyecto Sprint 2

GUIDEMAP

Third party syst... GOALS / EPICS >>>	Administrador,E...		Administrador,P...		Administrador,P...		Profesor		Estudiante,Prof...		Profesor,Estudi...		Third party syst...																	
	Autenticación y registro		Administración de usuarios		Administración de cursos		Administrar contenido (video/audio) interactivo		Interacción con el contenido		[26] Generar reportes		Integración con otras plataformas LMS																	
USER STEPS >>>	Registro		Autenticación		Gestión de usuario		Gestión de los cursos		Invitación de usuarios		Administrar contenido		Administrar contenido interactivo		Administrar contenido de cursos		Navegación por el contenido interactivo		Retroalimentación por marca		Reportes para el profesor		[6] Reportes para el estudiante		[20] Descargar los reportes.		Administración del servicio de integración		Ofrecer el servicio	

Release 1

01 - Acceder a la plataforma		02 - Ver cursos	03 - Agregar estudiantes por correo	04 - Agregar contenido de YouTube	05 - Crear marca	09 - Asignar contenido interactivo a cursos	10 - Ver lista de contenido interactivo	12 - Ver retroalimentación por pregunta	13 - Generar reporte de distribución porcentual de res	[6] 15 - Generar reporte de notas por contenido interactivo
					06 - Agregar pregunta selección múltiples a marca		11 - Interactuar con el contenido interactivo		14 - Generar reporte por contenido interactivo	
					07 - Agregar pregunta de respuesta abierta					
					08 - Agregar pregunta de falso o verdadero					

MVP

USER STORIES >>>	16 - Registrar usuario	17 - Recuperar contraseña	19 - Eliminar un usuario	21 - Crear curso	27 - Invitar estudiantes por link	28 - Ver contenido	32 - Permitir notas privadas	41 - Asignar contenido interactivo a grupos		42 - Ver retroalimentación de cuestionario	43 - Generar reporte de notas	48 - Visualización de listado de reportes	[20] 49 - Guardar reportes.
		18 - Cerrar sesión	20 - Actualizar datos del usuario	22 - Modificar curso		29 - Subir contenido local	33 - Permitir navegación libre				44 - Generar reporte de participación de estudiantes		50 - Descargar reportes a equipo local
				23 - Eliminar curso		30 - Eliminar contenido	34 - Eliminar marca				45 - Generar reporte de participaciones en foro mejor val		
				24 - Crear grupo		31 - Agregar contenido desde Vimeo	35 - Agregar pausa a una marca				46 - Visualización de resumen de respuestas a un video o audio		
				25 - Eliminar grupos			36 - Agregar foro a una marca				47 - Visualización de gráficas por pregunta		
				26 - Editar grupo			37 - Agregar actividad de cargar archivos a la marca						
							38 - Crear menu de navegación						
							39 - Eliminar marca del menú de navegación						
							40 - Agregar cuestionario a una marca						

Visión del Proyecto Sprint 3

Seguimiento y Control

Sprint 1

1. Reunión 26 de Septiembre
2. Reunión 29 de Septiembre
3. Reunión 03 de Octubre
4. Reunión 07 de Octubre
5. Reunión 13 de Octubre
6. Reunión 24 de Octubre
7. Reunión 30 de Octubre
8. Reunión 06 de Noviembre

Seguimiento y Control Sprint 1

Grabaciones Sprint 1

1. Reunión 26 de Septiembre
2. Reunión 29 de Septiembre

- 3. Reunión 03 de Octubre
- 4. Reunión 07 de Octubre

Seguimiento y Control Sprint 2

Canvas Sprint 2

File	Modified 
>  Sprint2-Equipo1-Compromisos.jpg	Nov 17, 2019 by María Arévalo
>  Sprint2-Equipo1-Canvas.jpg	Nov 17, 2019 by María Arévalo

Drag and drop to upload or [browse for files](#)

 [Download All](#)

Grabaciones Sprint 2

- 1. Reunión 13 de Octubre
- 2. Reunión 24 de Octubre
- 3. Reunion 30 de Octubre
- 4. Reunión 06 de Noviembre

Sprint Retrospective Sprint 2

File	Modified 
>  retrospectiva sprint 2.pptx	Nov 17, 2019 by María Arévalo

Drag and drop to upload or [browse for files](#)

Sprint Review Sprint 2

Seguimiento y Control Sprint 3

Canvas Sprint 3

File	Modified 
>  CanvasSprint3Equipo1.jpg	Nov 19, 2019 by María Arévalo
>  CompromisosSprint3Equipo1.jpg	Nov 19, 2019 by María Arévalo

Drag and drop to upload or [browse for files](#)

↓ Download All

Grabaciones Sprint 3

1. [Noviembre 25](#)
2. [Diciembre 01](#)
3. [Diciembre 03](#)
4. [Diciembre 04](#)
5. [Diciembre 07](#)
6. [Diciembre 08](#)

Retrospectiva Sprint 3 - Final

- Introducción
- Actividad de Retrospectiva para Sprint 3
- Análisis de datos del Proyecto
 - Sprint 1
 - Alcance y Backlog
 - Grafica Burdown Chart de puntos de historia
 - Grafica Burdown Chart de hora estimadas Vs horas trabajadas
 - Velocidad del Equipo durante el Sprint
 - Mejora Continua
 - Principales problemas y cómo los resolvieron
 - Sprint 2
 - Alcance y Backlog
 - Grafica Burdown Chart de puntos de historia
 - Grafica Burdown Chart de hora estimadas Vs horas trabajadas
 - Velocidad del Equipo durante el Sprint
 - Puntos de Historia Planeados vs. Puntos de Historia Implementados
 - Mejoras desde Sprint Anterior
 - Principales problemas y cómo los resolvieron
 - Sprint 3
 - Alcance y Backlog
 - Grafica Burdown Chart de puntos de historia
 - Grafica Burdown Chart de hora estimadas Vs horas trabajadas
 - Velocidad del Equipo durante el Sprint
 - Puntos de Historia Planeados vs. Puntos de Historia Implementados
 - Mejoras desde Sprint Anterior
 - Análisis de código estático
- Evolución de Mejoras en estimación
- Métricas de GIT
- Lecciones Aprendidas

Introducción

En este espacio se encuentran las principales observaciones y conclusiones del Sprint 3, para hacer seguimiento del proceso de adaptación al cambio y mejora de el equipo. También se hará una comparación con los sprints anteriores para revisar la mejora continua.

Integrantes:

- Armando Guerrero
- Carlos Daza
- Catalina Córdoba
- Eduard Duarte
- Jonathan Guzmán
- Maria Arevalo

Actividad de Retrospectiva para Sprint 3

Para esta actividad usamos la herramienta online [funretro](#), considerando 3 aspectos principales:

- Que salio bien
- Que se puede mejorar
- Acciones

De manera sincrónica, todos los integrantes del equipo adicionar sus comentarios para ser discutidos posteriormente.

Análisis de datos del Proyecto

Este proyecto tiene como objetivo crear una aplicación por de interacción para estudiantes y profesores, por medio de la cual los profesor puedan crear contenidos interactivos con material multimedia (audio o video) que sirva como apoyo para el desarrollo de los cursos. Para esto, se trabajo en el desarrollo de las historias de usuario de mayor prioridad durante 3 sprints. A continuación, se presenta el alcance de cada sprint y el análisis de datos de seguimiento para cada uno:

Sprint 1

Alcance y Backlog

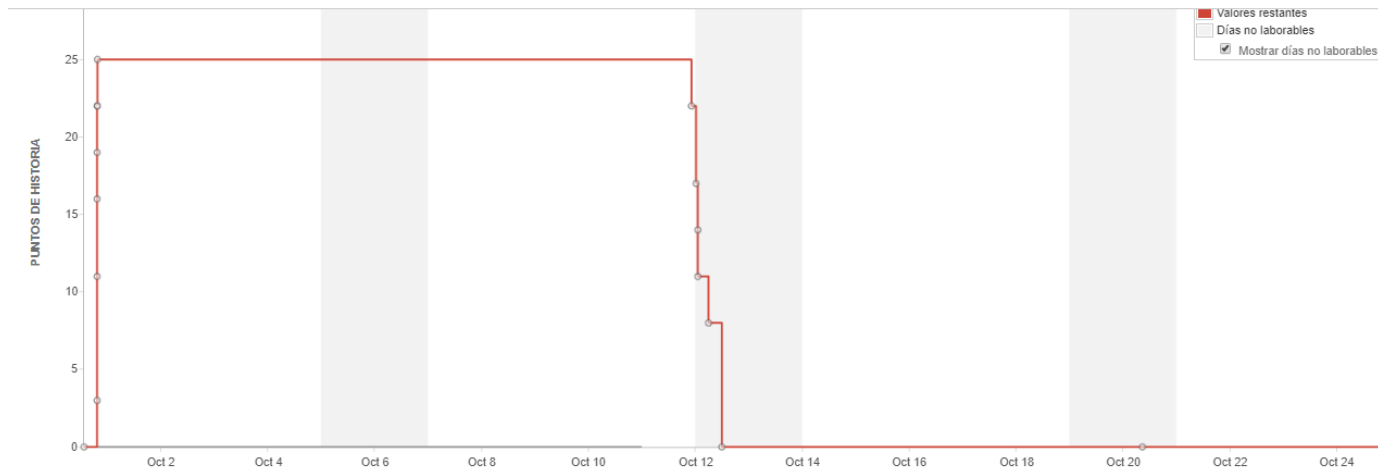
El alcance par este sprint era crear una primera versión de la aplicación que contar con una opción de hacer login, y brindar unas funcionalidades básicas para el profesor, para que este pudiera ver sus cursos y contenidos interactivos. Las historias trabajadas fueron:

Key	Summary	T	Created	Updated	Due	Assignee	P	Status	Puntos De Historia
CHMI-37	IC-1_Ver lista del contenido Interactivo		Sep 30, 2019	Oct 12, 2019		catalina	↑	LISTO	3.0
CHMI-36	Generación de reporte de distribución porcentual de respuestas		Sep 29, 2019	Oct 12, 2019		Jhonatan Javier Guzman Del Rio	↑	LISTO	8.0
CHMI-35	Asignar Contenido Interactivo a Cursos		Sep 29, 2019	Oct 12, 2019		Armando Acosta Guerrero	↑	LISTO	5.0
CHMI-34	Agregar contenido de youtube		Sep 29, 2019	Oct 11, 2019		Eduard Eugenio Duarte Sepulveda	↑	LISTO	3.0
CHMI-32	Ver Cursos		Sep 29, 2019	Oct 12, 2019		María Arévalo	↑	LISTO	3.0

5 issues

Todas las historias se desarrollaron, sin embargo se debe aclarar que surgieron bugs y mejoras debido a aspectos de Definition of Done que no se habían especificado claramente en las historias de usuario.

Grafica Burdown Chart de puntos de historia



Como se observa, las historias se dejaron en estado abierto por varios días de el sprint, hasta que se cerraron todas, esto se debe a que la integración hacia parte del criterio de DONE y por esa razón las historias solo podían cerrarse al finalizar el sprint.

Grafica Burdown Chart de hora estimadas Vs horas trabajadas

Durante este sprint no se hizo estimaciones en horas para las subastaras, por lo tanto no contamos con datos que ayuden a hacer un análisis valioso.

Velocidad del Equipo durante el Sprint

Durante este Sprint el equipo trabajo un total de 22 puntos de historia, pero se debe considerar el tiempo invertido en tareas adicionales como la configuración de integración continua e integración de los equipos en back y front

Mejora Continua

Los compromisos realizados para este sprint en la retrospectiva fueron:

- A alzar la mano cuando necesitemos ayuda
- Ser puntuales o avisar si no se puede llegar a reunión
- Estar atentos ante apoyar a los integrantes del equipo
- A comunicarnos y estar pendientes de los canales de comunicación del equipo
- A contestar y comunicarse a tiempo con el equipo
- No realizar commits posteriores a la generación del merge a la rama de integración.
- A empezar el desarrollo tan pronto se tengan todas las herramientas necesarias (mockups, hu, definiciones de estas)
- A entregar desarrollos sobre tiempo
- A no dejar las cosas para el ultimo minuto
- A asumir responsabilidad de la tarea asignada

Principales problemas y cómo los resolvieron

El principal problema que se tuvo en el sprint 1 fue el manejo de los ambientes y la integración con el equipo 2. Esto causó que sobrecarga de trabajo en algunos miembros del equipo y cambios de último minuto para lograr presentar algo estable a la hora del demos. Como medidas correctivas se propuso tener integraciones más seguidas y tener una ventana de tiempo mayor para esta tarea. Por otra parte también se tuvo problemas de comunicación entre los miembros del equipo, dejando el trabajo para ultimo minuto sin informar que se tenían inconvenientes causando el retraso en la entrega. Para este problema se hablo con los miembros del equipo en la retro y todos nos comprometimos a alzar la mano cuando se tenga problemas y no dejar todo a ultimo minuto.

Sprint 2

Alcance y Backlog

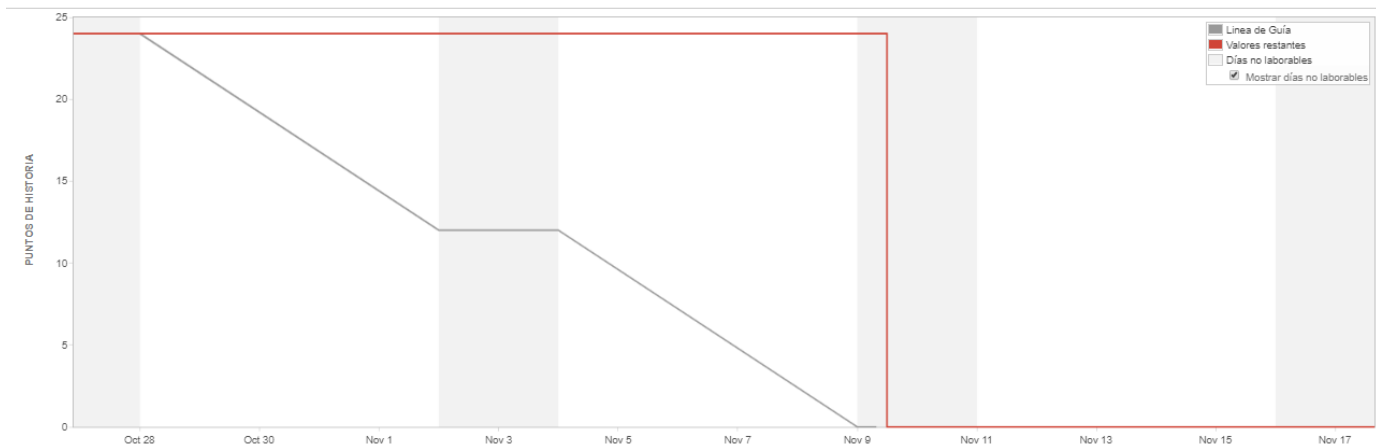
El alcance par este sprint era hacer mejoras propuestas por el cliente en el sprint anterior y generar una mejor interacción del profesor con la configuración de los contenidos interactivos. A continuación el backlog:

Key	Summary	T	Created	Updated	Due	Assignee	P	Status	Puntos De Historia
CHMI-66	AC-26_Ver detalle de un contenido interactivo	💡	Oct 20, 2019	Nov 09, 2019		Scrum Máster Equipo 1	↑	LISTO	8.0
CHMI-65	AC-28_Agregar contenido interactivo	💡	Oct 20, 2019	Nov 09, 2019		catalina	↑	LISTO	5.0
CHMI-64	AC-29_Crear marca sobre barra de reproducción	💡	Oct 20, 2019	Nov 09, 2019		María Arévalo	↑	LISTO	8.0
CHMI-7	Acceder a la plataforma	💡	Sep 09, 2019	Nov 09, 2019		Eduard Eugenio Duarte Sepulveda	↑	LISTO	3.0

4 issues

Todas las historias se desarrollaron, sin embargo se debe aclarar que surgieron bugs y mejoras debido a aspectos de Definition of Done que no se habían especificado claramente en las historias de usuario.

Grafica Burdown Chart de puntos de historia



Como se observa, las historias se dejaron en estado abierto por varios días de el sprint, hasta que se cerraron todas, esto se debe a que la integración hacia parte del criterio de DONE y por esa razón las historias solo podian cerrarse al finalizar el sprint.

Grafica Burdown Chart de hora estimadas Vs horas trabajadas

Durante este sprint no se hizo estimaciones en horas para las subastaras, por lo tanto no contamos con datos que ayuden a hacer un análisis valioso.

Velocidad del Equipo durante el Sprint

Durante este Sprint el equipo trabajo un total de 24 puntos de historia, pero se debe considerar el tiempo invertido en tareas adicionales como la configuración de integración continua e integración de los equipos en back y front

Puntos de Historia Planeados vs. Puntos de Historia Implementados

Para el Sprint 2 se planearon 24 puntos de historia y se implemento el 100% de lo planeado.

Mejoras desde Sprint Anterior

En este sprint se mejoro el trabajo en equipo y colaboración entre compañeros. También se vió más compromiso, el cual fue uno de los puntos clave en la retrospectiva del Sprint 1. De los aspectos que quedaron pendientes por mejorar, fué la estimación en tiempo de las subtarear y así mismo el mejor uso del burndown chart para el seguimiento del sprint.

Principales problemas y cómo los resolvieron

El principal problema que se tuvo en el sprint 2 fue la integración con el equipo 2. Aunque se trato de prevenir el mismo error que se vio en el sprint 1, nuevamente se tuvo problemas con la integración, el equipo 2 no cumplió con el gitflow y esto causo que la rama de front no estuviera bien integrada hasta segundos antes del demo. También fue necesario realizar cambios en el back a ultimo minuto, para suplir los huecos que se tenían dentro del flujo de usuario debido a que no se tuvo en cuenta todo el escenario al momento de implementar las historias. para evitar este problema se propuso incrementar la comunicación entre miembros de los dos equipos, cambiando el protocolo de cambios para evitar estos problemas.

Sprint 3

Alcance y Backlog

El alcance par este sprint era hacer mejoras propuestas por el cliente en el sprint anterior y adicionalmente, incluir la opción de agregar otro tipo de actividades para la interacción del estudiante con el contenido interactivo (preguntas abiertas y preguntas falso/verdadero):

Key	Summary	T	Created	Updated	Due	Assignee	P	Status	Puntos De Historia
CHMI-113	ACU-11_Ver detalle de un curso	💡	Nov 17, 2019	Dec 04, 2019		Armando Acosta Guerrero	⬆️	LISTO	5.0
CHMI-107	AC-14_Agregar pausa a una marca	💡	Nov 17, 2019	Dec 06, 2019		María Arévalo	⬆️	LISTO	3.0
CHMI-102	AC-4_Agregar pregunta de respuesta abierta	💡	Nov 17, 2019	Dec 08, 2019		catalina	⬆️	LISTO	5.0
CHMI-97	IC-6_Ver retroalimentación por pregunta de Falso/Verdadero	💡	Nov 17, 2019	Dec 08, 2019		Scrum Máster Equipo 1	⬆️	LISTO	5.0
CHMI-92	AP-6_Ver listado de cursos al ingresar a la plataforma (Estudiante)	💡	Nov 17, 2019	Dec 05, 2019		Jhonatan Javier Guzman Del Rio	⬆️	LISTO	2.0
CHMI-88	AC-27_Ver lista simplificada de contenido interactivo	💡	Nov 17, 2019	Dec 05, 2019		Eduard Eugenio Duarte Sepulveda	⬆️	LISTO	5.0

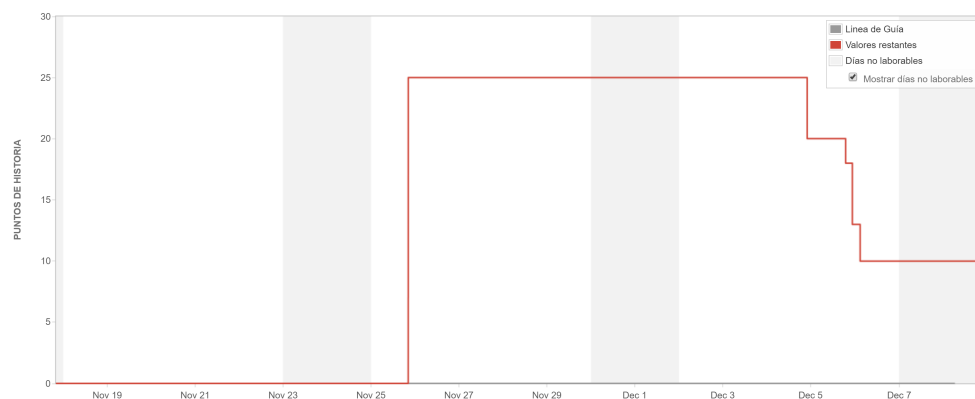
6 issues

Grafica Burdown Chart de puntos de historia

Informes: Gráfica de Trabajo Restante - Burndown -

Pizarra

Gráfica de Trabajo Restante - Burndown Sprint 3 Puntos de Historia



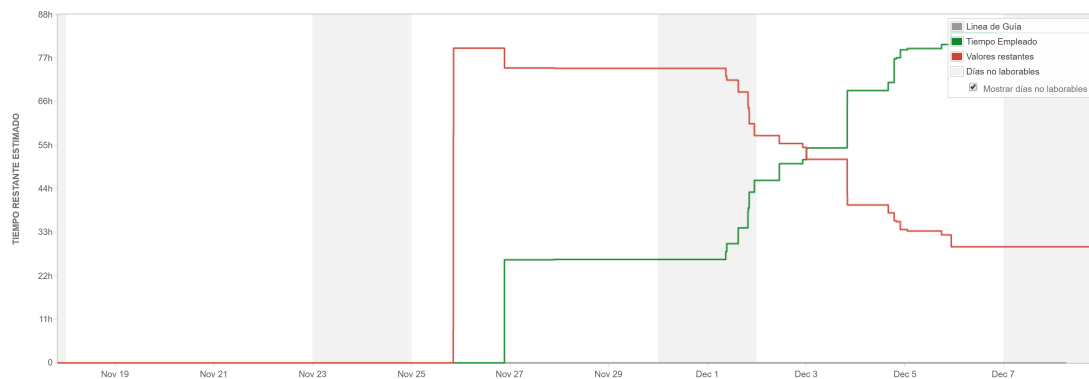
En esta gráfica podemos observar como tardamos un poco en iniciar con el avance de las HU. Esto se debe a que nos dedicamos a otras tareas como alistar ramas de trabajo de cada equipo. Después de unos días, se refleja como se van cerrando las HU del sprint, llegando a cerrar la totalidad al final del mismo.

Gráfica Burndown Chart de hora estimadas Vs horas trabajadas

Informes: Gráfica de Trabajo Restante - Burndown -

Pizarra

Gráfica de Trabajo Restante - Burndown Sprint 3 Tiempo Restante Estimado



Podemos observar como se empleó más tiempo que el estimado para las sub tareas. Esto puede relacionarse con temas técnicos principalmente.

Velocidad del Equipo durante el Sprint

Durante este Sprint el equipo trabajo un total de 20 puntos de historia, pero se debe considerar el tiempo invertido en tareas adicionales como la configuración de integración continua e integración de los equipos en back y front

Puntos de Historia Planeados vs. Puntos de Historia Implementados

Para el Sprint 3 se planearon 25 puntos de historia y se implementaron 20, debido a que una de HU de 5 puntos fué cubierta por los desarrollos del equipo 2. La Historia es: IC-6_Ver retroalimentación por pregunta de Falso/Verdadero

Mejoras desde Sprint Anterior

Este Sprint solo aumento la velocidad en un 1 punto, respecto al Sprint anterior. Sin embargo, se debe tener en cuenta que en este Sprint también se incluyeron tareas adicionales no incluidas en la estimación, tales como:

- Hacer ajustes en el Front End
- Hacer ajustes a las herramientas relacionadas con CI
- Ajustes en alcance y mockups de HU

Por otro lado, se pudo observar mejores conocimientos técnicos del equipo. También es importante mencionar que las tareas asociadas a seguimiento y control se llevaron a cabo durante este Sprint de manera mas ordenada y transparente. Por estas razones, respecto al Sprint 2, en este Sprint se ve mayor madurez como equipo de trabajo.

Las acciones de mejoras propuestas en el Sprint 2 fueron:

1. Revisar que cada desarrollo se desplegara y funcionara al momento de la integración
2. Terminar el desarrollo al menos 3 días antes de el demo
3. Invertir mas tiempo al inicio que al final de el Sprint

En el sprint 3 se cumplieron con estos compromisos planteados, lo cual nos ayudo a estar mejor preparados para el demo, tener una mejor calidad de la entrega al tener más tiempo para revisar la calidad de las integraciones.

Análisis de código estático

Este es el resumen de el estado actual del análisis de código estático:



Gracias al correcto uso de Codacy durante el sprint 3, pudimos detectar varias mejoras en el código, para aplicar buenas prácticas de desarrollo. Iniciamos el Sprint con un total aproximado de 84 issues en el código fuente de el backend, y logramos finalizar el sprint con un menor número de issues, como se ve a continuación:



Para ver más detalles de los issues, podemos ver la siguiente gráfica;

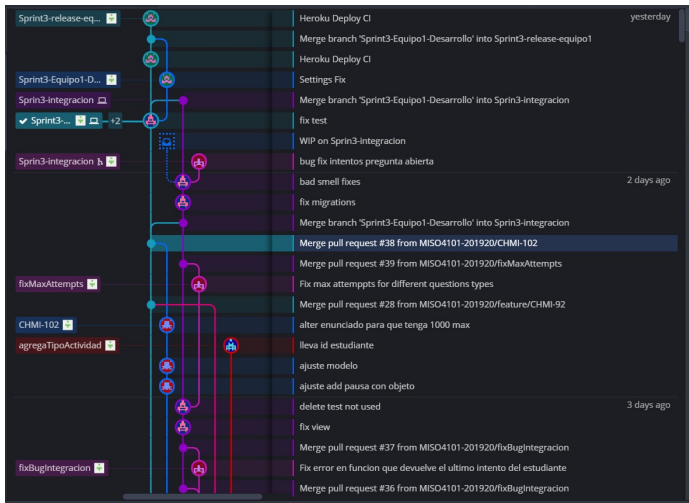
GRADE	FILENAME	ISSUES	DUPLICATION	COMPLEXITY
D	activities/tests.py	7	22	1
C	activities/views.py	6	9	8
B	interactive_content/views.py	5	3	10
B	main/settings.py	3	0	-
B	interactive_content/permissions.py	2	0	3
A	interactive_content/serializers.py	1	0	1
B	users/views.py	1	0	2
A	activities/serializers.py	1	0	1

Evolución de Mejoras en estimación

Podemos observar que el equipo paso de trabajar en 22 puntos a 25 puntos de historia por sprint y en cada uno de los sprint, también trabajamos mas en tareas de integración continua y otras tareas de seguimiento y control a las que dedicamos mas tiempo y consideramos al momento de las estimaciones. Adicionalmente, a medida que conocimos mejor las habilidades técnicas de cada integrante, nos distribuimos las tareas de manera mas organizada para cumplir con el desarrollo de las historias y las tareas adicionales del sprint.

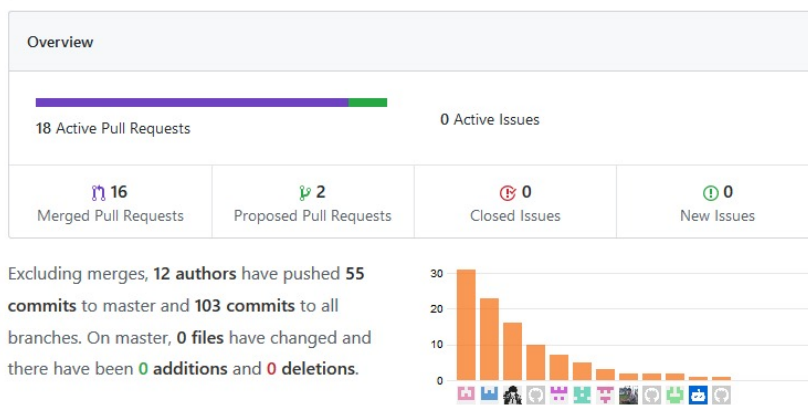
Métricas de GIT

Antes de revisar las métricas de GIT, vale la pena ver el GIT Flow trabajado por el equipo:

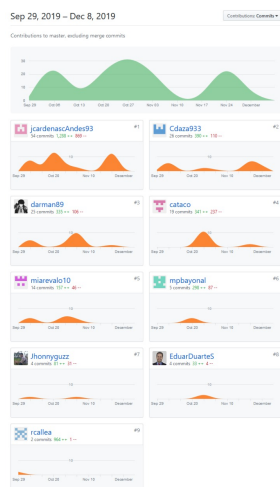


November 8, 2019 – December 8, 2019

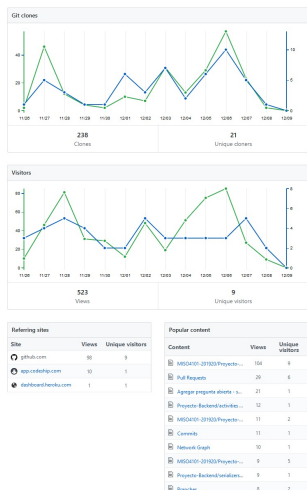
Period: 1 month



Acá podemos ver la estadística de cuantos pull request se han realizado en el desarrollo de las historias de usuario, se puede identificar que aun se tienen dos pull request abiertos que no se han cerrado esto se debe a que estos apuntan directamente a master y deben ser revisados por el producto antes de poder hacer merge. aparte de eso podemos ver cuantos commits se han echo a lo largo de este proyecto.



En esta gráfica podemos ver las contribuciones de los miembros del equipo.



Esta gráfica muestra los accesos al repositorio, cuantas veces fue clonado, que herramientas lo utilizan y cuales son los elementos mas visitados del repositorio.

Lecciones Aprendidas

- Es clave hacer una buena estimación no solo de HU sino también de las subtarefas a trabajar para hacer mejor seguimiento del trabajo de el equipo.
- Todas las ceremonias de scrum ayudan a que el equipo mantenga su comunicación y aplique mejora continua.
- Se debe considerar trabajo adicional como tareas de configurar ambientes al momento de planear un sprint.
- Es importante mantener una comunicación abierta con todos los equipos de desarrollo que puedan estar relacionados con la implementación del producto.

Revisión del Sprint

- Agenda
- Presentación
- Nuevas Funcionalidades
 - Para el usuario Profesor
 - Para el usuario Estudiante:
- Mejoras o Incidencias encontradas durante la revisión

Agenda

- Revisar alcance general del sprint
- Identificar nuevas funcionalidades (historias de usuario) y revisarlas en la aplicación
- Discutir y documentar mejoras o incidencias encontradas

Presentación

[Sprint 3 Review](#)

Nuevas Funcionalidades

Para el usuario Profesor

1. Ver lista simplificada de contenido interactivo: **CHMI-88** - AC-27_Ver lista simplificada de contenido interactivo **LISTO**

2. Agregar pregunta de respuesta abierta:

💡 CHMI-102 - AC-4_Agregar pregunta de respuesta abierta

LISTO
3. Agregar Pausa a una marca:

💡 CHMI-107 - AC-14_Agregar pausa a una marca

LISTO
4. Ver detalle de un curso:

💡 CHMI-113 - ACU-11_Ver detalle de un curso

LISTO

Para el usuario Estudiante:

1. El estudiante puede ver el listado de cursos al ingresar a la plataforma:

💡 CHMI-92 - AP-6_Ver listado de cursos al ingresar a la plataforma (Estudiante)

LISTO
2. Ver retroalimentacion para preguntas de Falso/Verdadero:

💡 CHMI-97 - IC-6_Ver retroalimentación por pregunta de Falso/Verdadero

LISTO

Mejoras o Incidencias encontradas durante la revisión

Tipo de Observación (Mejora/Bug)	Descripción	Historia de Usuario Asociada

Arquitectura

- Arquitectura Sprint 1

Arquitectura Sprint 1

Diagrama de tecnología

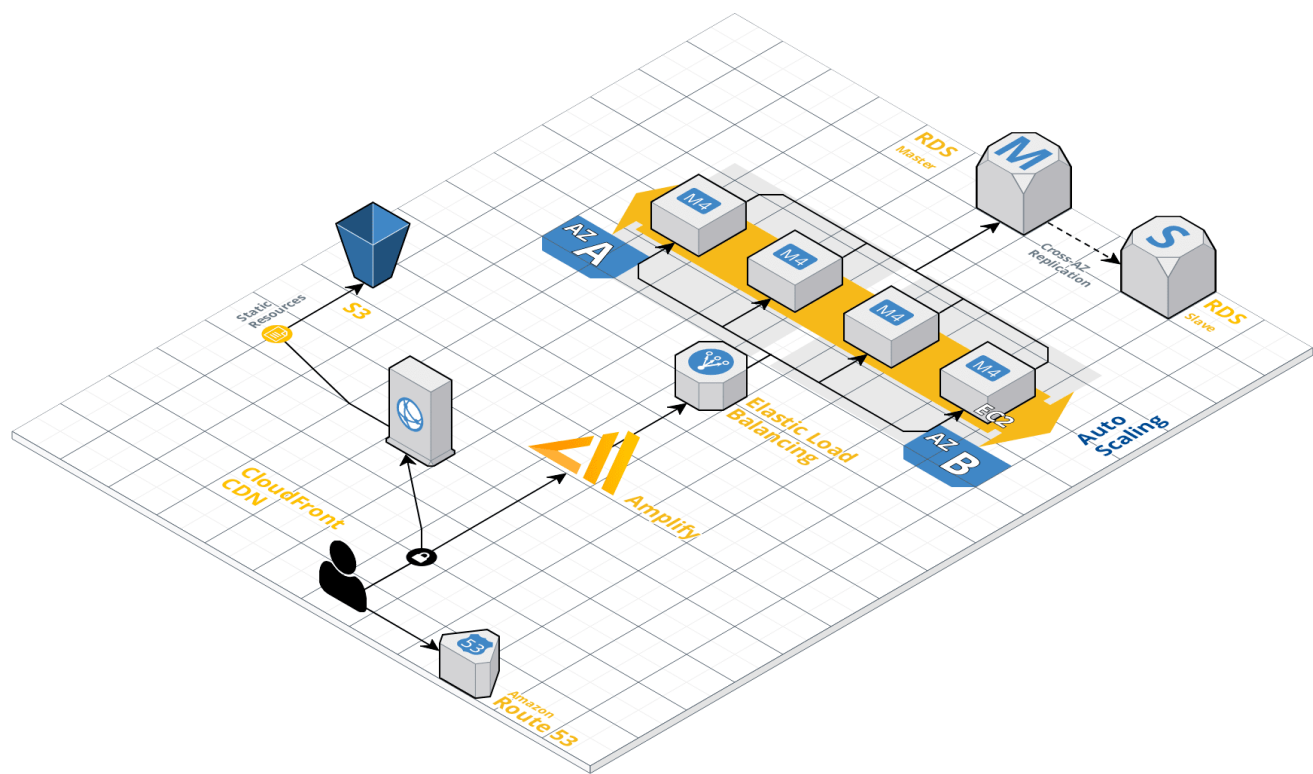
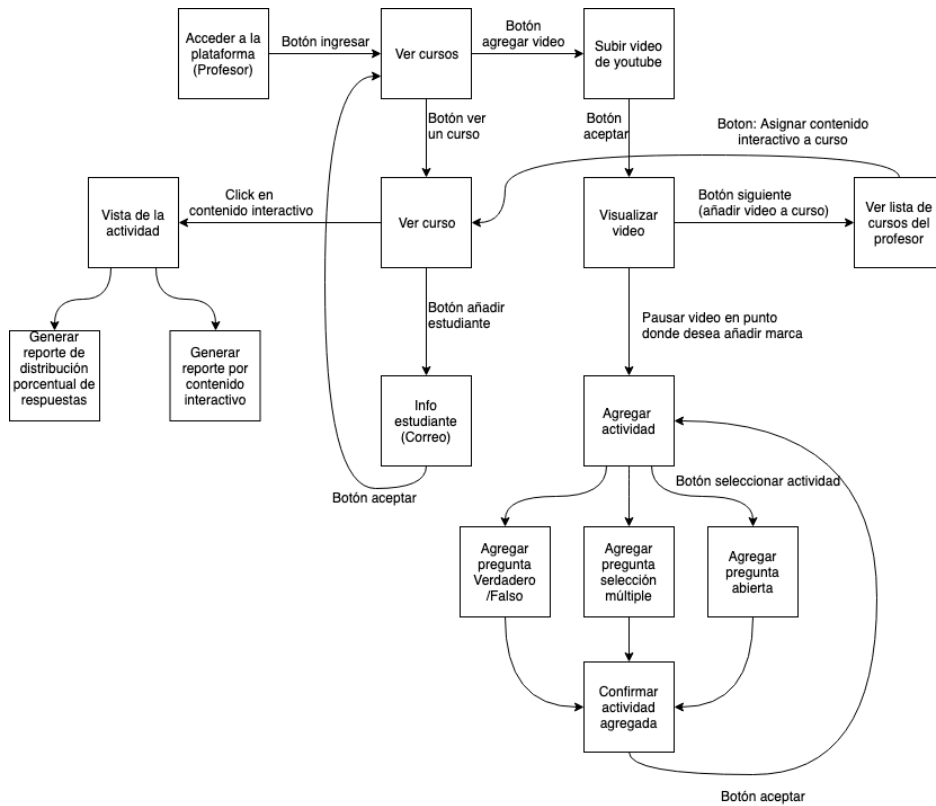


Diagrama de Flujo de Interfaces gráficas de Usuario

Profesor



Estudiante

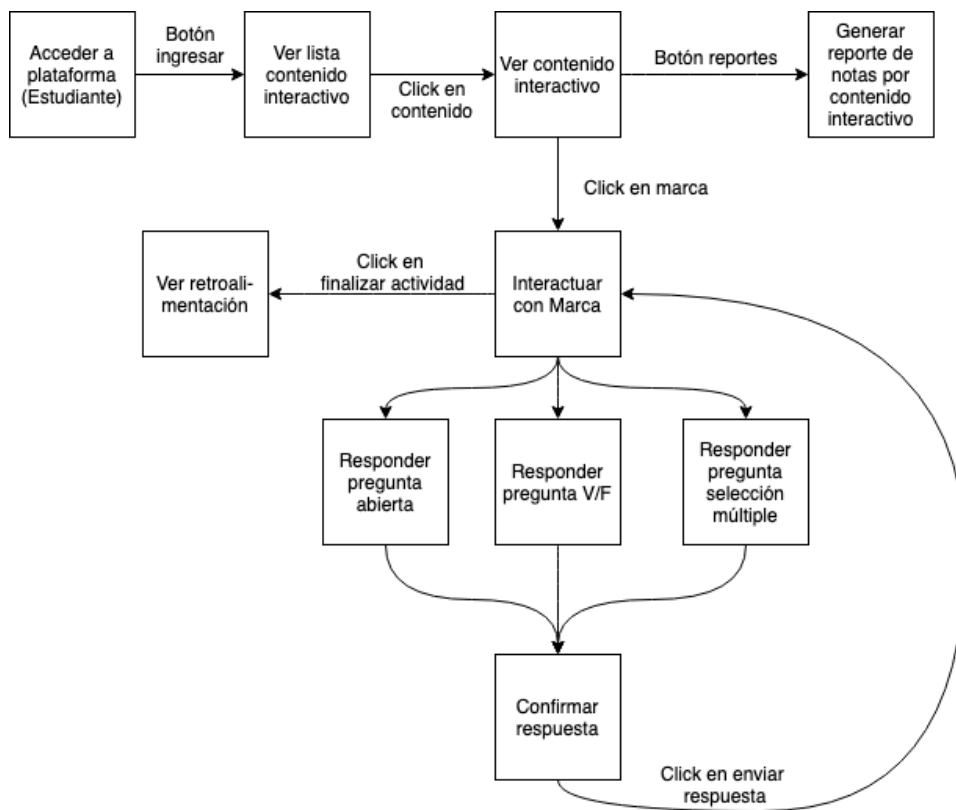


Diagrama de Modelo de Dominio

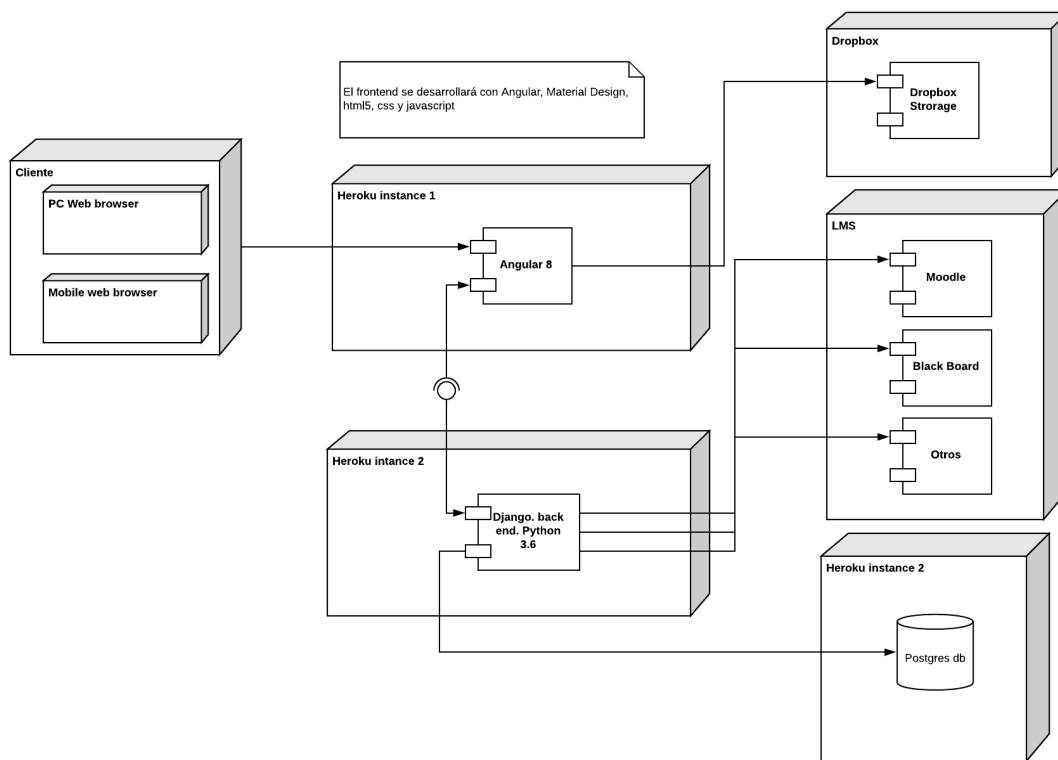
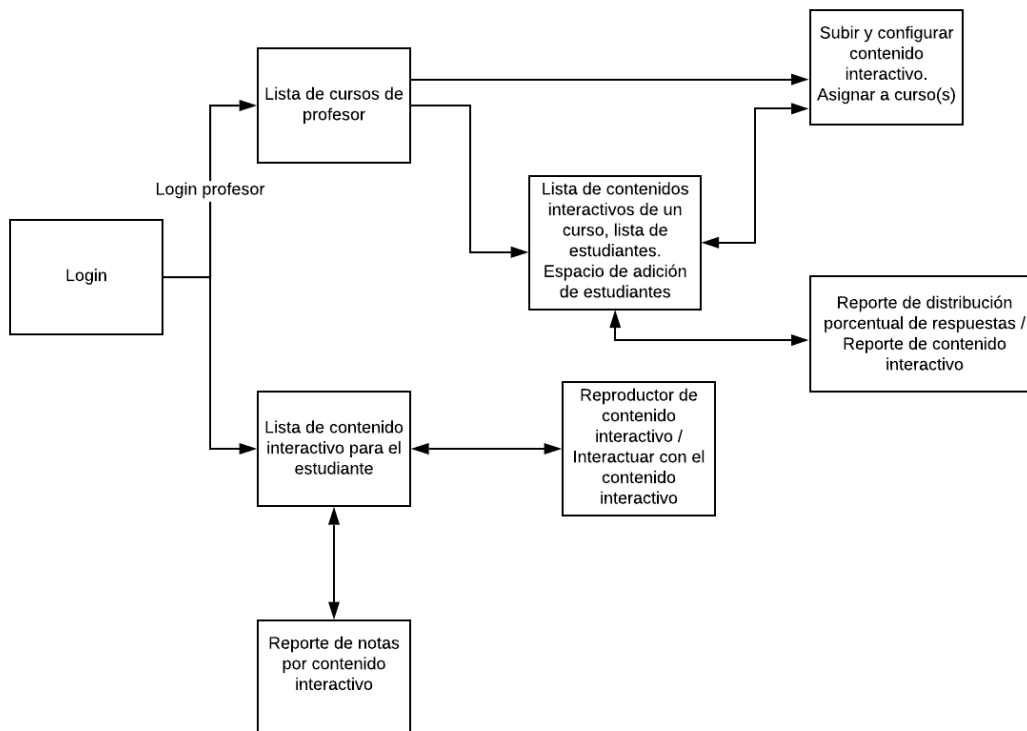


Diagrama de Flujo de Navegación



Arquitectura Sprint 3

Flujo de navegación

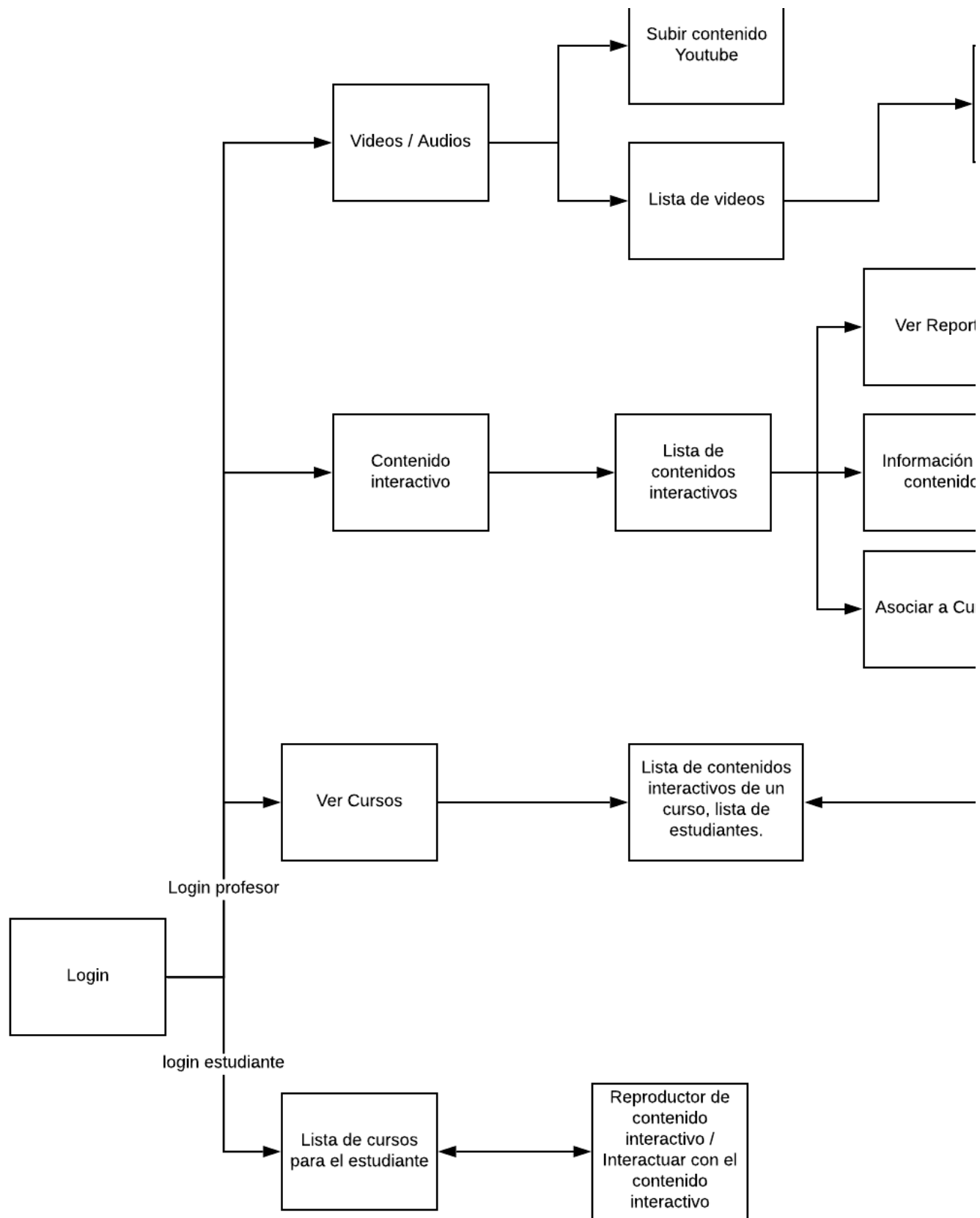


Diagrama de Despliegue

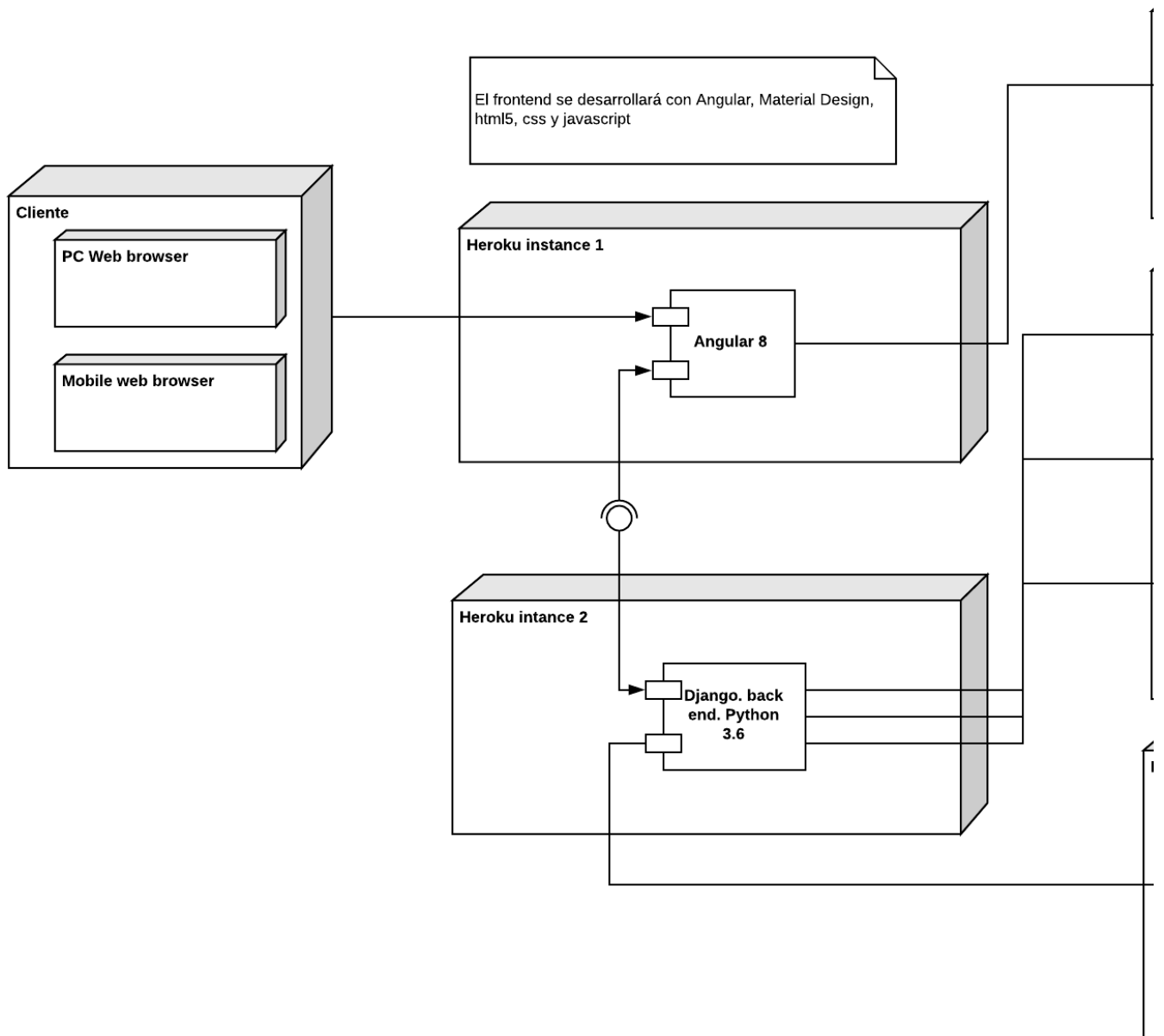
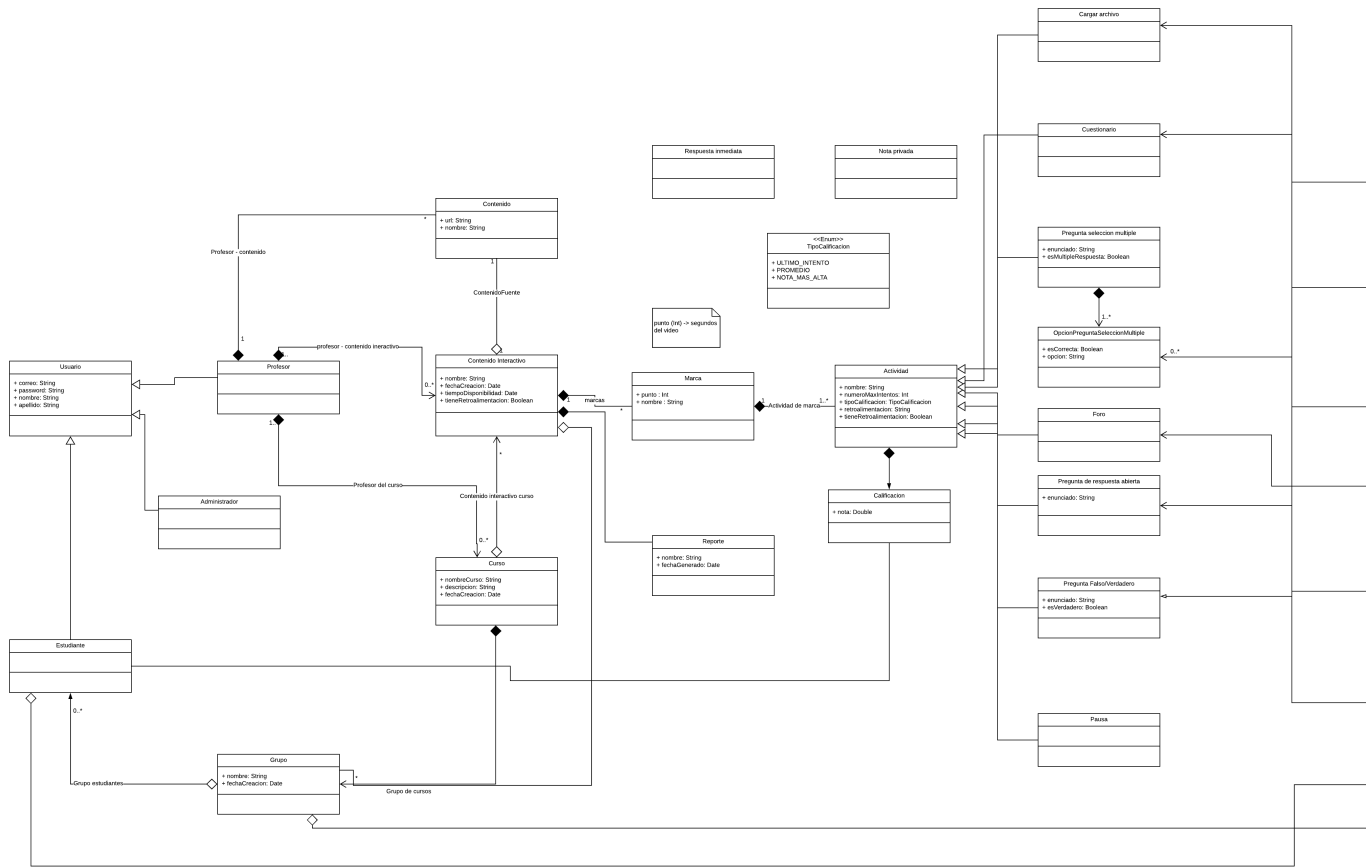


Diagrama de Clases



File lists

Create file list

Error rendering macro 'content-report-table' : In template Confluence.Templates.User.userLinkUrl: When evaluating "contextPath()": Error while computing function "contextPath()": null

Manual de usuario para pruebas

- [Introducción](#)
- [Flujos para Profesor](#)

- Acceder a la Plataforma
- Ver Cursos
- Ver detalle de un curso
- Ver Lista de Contenido Interactivo
- Ver detalle de Contenido Interactivo
- Crear Contenido Interactivo
- Agregar Marca a Contenido Interactivo
- Reporte de distribución porcentual de respuestas
- Flujos para Estudiante
 - Acceder a la Plataforma
 - Ver Cursos

Introducción

Conectate es una aplicación web que busca facilitar la interacción de estudiantes con material audiovisual de apoyo para profesores usado para explicar diferentes temas de sus cursos. Adicionalmente se espera que a partir de dicha interacción se pueda hacer retroalimentación de las respuestas de estudiantes y generar así reportes de notas para los cursos y materiales de cada profesor.

A continuación se presenta el manual de usuario para acceder a las funcionalidades desarrolladas por el equipo 1. También se describen ambientes y usuarios de prueba para hacer uso de dichas funcionalidades.

Flujos para Profesor

Acceder a la Plataforma

El profesor puede acceder por medio de la URL <https://project-frontend-hmi.herokuapp.com/#/login>.

Para probar se puede hacer con la cuenta:

Usuario: cr.daza1211@uniandes.edu.co

Contraseña: Pass123.

Una vez se ingresan los datos, click en Ingresar y podrá ver el listado de cursos.

Ver Cursos

Una vez ingresa a la plataforma, el profesor podrá ver la lista de cursos asociados en cualquier momento al hacer click en "Mis Cursos". Cada curso será desplegado en la lista donde se muestra para cada uno nombre y descripción.

Ver detalle de un curso

En la lista de cursos, el profesor puede hacer click en uno de los cursos, la plataforma le muestra información detallada del curso como la fecha de creación, el número de estudiantes, los contenidos interactivos que se han asignado a dicho curso y los estudiantes asociados al curso.

Ver Lista de Contenido Interactivo

Una vez ingresa a la plataforma, el profesor podrá ver la lista de cursos asociados en cualquier momento al hacer click en "Contenido Interactivo". Cada contenido interactivo será desplegado en la lista donde se muestra para cada uno nombre, fuente, cursos asociados y un menú de 3 puntos, el cual tiene opciones como: Info, Asignar Cursos, Ver Reporte.

Ver detalle de Contenido Interactivo

Una vez ubicado en la lista de contenido interactivo, el profesor puede seleccionar la opción Info del menú de 3 puntos, para ver el detalle. Al hacerlo verá algo así:

nuevo con srptin 3

Nombre Contenido: VIDEO SPRINT 3

Tiene retroalimentacion: No

Total Cursos: 0

Nota máxima:

Contenido fuente: Video Youtube

Total Marcas: 1

Cursos Asignados

Marcas

Cursos asignados

Ver Reporte

Configurar contenido

Crear Contenido Interactivo

Ir a la opción "Crear Contenido" del menú, y luego se despliega la lista de Contenidos subidos previamente por el profesor. Puede agregar un nuevo contenido haciendo click en el botón "Nuevo", y diligenciando los campos en la modal. Al guardarlo, este también sera desplegado en la lista de contenidos.

Para agregar un contenido interactivo, se debe hacer click en el menú de 3 puntos, y seleccionar la opción "Asociar Contenido Interactivo". Diligenciar los campos del formulario y guardar. Al guardarlo, se redirige al usuario a la pagina de configurar de contenido interactivo, en la que el profesor puede agregar marcas.

Agregar Marca a Contenido Interactivo

Cuando se va a la pagina "Configurar Contenido Interactivo", el profesor puede hacer play de el video y detenerlo en el minuto donde quiere agregar la marca, luego seleccionar un tipo de Marca:

- Pregunta de Selección Múltiple
- Pregunta Falso/Verdadero
- Pregunta Abierta
- Pausa

hacer click en botón "Añadir Marca", y diligenciar los campos requeridos según el tipo de pregunta que se agrega. Se debe tener en cuenta que para la pregunta abierta no se puede configurar que la pregunta tenga retroalimentacion para el estudiante, ya que esta debe ser revisada posteriormente por el profesor.

Una vez se agregan todas las marcas deseadas, el profesor puede hacer click en el botón "Terminar Configuración" y el usuario sera redirigido a la pagina de Info de el contenido interactivo.

Reporte de distribución porcentual de respuestas

El profesor debe ir a la lista de contenidos interactivos y desde el menú de 3 puntos del contenido interactivo a consultar, hacer clic y seleccionar opción, "Ver Reporte", al hacerlo, se redirige al usuario a la pagina del reporte donde puede ver un resumen de las interacciones y respuestas de los estudiantes a las preguntas en las marcas del contenido.

Flujos para Estudiante

Acceder a la Plataforma

El estudiante puede acceder por medio de la URL <https://project-frontend-hmi.herokuapp.com/#/login>.

Para probar se puede hacer con la cuenta:

Usuario: c.cordobac@uniandes.edu.co

Contraseña: Pass123.

Una vez se ingresan los datos, click en Ingresar y podrá ver el listado de cursos asociados.

Ver Cursos

Una vez ingresa a la plataforma, el estudiante podrá ver la lista de cursos asociados en cualquier momento al hacer click en "Mis Cursos". Cada curso sera desplegado en la lista donde se muestra para cada uno nombre y descripción.