**COLEGIO SANTÍSIMA TRINIDAD.**

**DESARROLLO DE APLICACIONES MULTIPLATAFORMA**

SISTEMAS DE GESTIÓN EMPRESARIAL.

APP GRADUACIONES.

Un dibujo de una cara feliz

Descripción generada automáticamente con confianza baja

Alumnos:

Alejandro Rodríguez Galache

Iván Grande García

Manuel Romero Ruíz

Sergio Martín García.

Curso: 2º DAM.

Profesor: Rafael Pérez.

Salamanca, febrero de 2023.

Contenido

[1. Diseño del proyecto y planteamiento inicial. 3](#_Toc126865251)

[1.1. Planteamiento y justificación del proyecto. 3](#_Toc126865252)

[1.2. Metodología de desarrollo. 3](#_Toc126865253)

[2. Funcionamiento de la aplicación. 4](#_Toc126865254)

[2.1. Registro de los participantes. 4](#_Toc126865255)

[2.2. Administrador único. 4](#_Toc126865256)

[2.3. Invitados. 4](#_Toc126865257)

[3. Metodología SCRUM. 4](#_Toc126865258)

[2. Sprint 2. 5](#_Toc126865259)

[3. Sprint 3. 5](#_Toc126865260)

# 1. Diseño del proyecto y planteamiento inicial.

## 1.1. Planteamiento y justificación del proyecto.

Se plantea realizar una aplicación web destinada a gestionar las fotos de graduación de final de curso. Fundamentalmente, se plantea un espacio en el que los alumnos de una determinada promoción académica dispongan de un sitio web en el que almacenar las fotos de su acto de graduación, y otros momentos memorables de su tránsito académico.

Se podría justificar el desarrollo de este proyecto, en el hábito de los jóvenes de querer almacenar sus recuerdos en la “nube”, para prevenir de posibles pérdidas de información. De esta forma, dispondrán de un espacio único y privado en dónde hacer acopio de sus recuerdos académicos.

Por tanto, se trata no solamente de almacenar los recuerdos del acto en sí, sino de registrar la etapa académica en su conjunto.

El punto diferencial respecto a otras plataformas en las que se comparten contenidos audiovisuales estriba en que es privado. Es decir, solamente podrán acceder aquellas personas que pertenezcan al grupo o, aquellas que sean invitadas por éstas.

## 1.2. Metodología de desarrollo.

Para la realización de este proyecto se usaron metodologías AGILES, más concretamente SCRUM. Así, este proyecto se inició con una fase de “grooming” que orientó las prioridades iniciales y ayudó a desarrollar el “product backlog” original.

No obstante, estas cuestiones se detallarán más adelante en el epígrafe destinado al uso de la metodología. Lo que sí se puede afirmar en este momento, es que trabajar de esta forma aportó al equipo la flexibilidad y retroalimentación necesaria para ajustar los objetivos a cada etapa de desarrollo.

# 2. Funcionamiento de la aplicación.

Se podría afirmar que el objetivo principal de esta aplicación es asegurar la privacidad, cuestión intangible, pero muy valorada actualmente.

Por tanto, para poder acceder es requisito necesario pertenecer al grupo en cuestión. Para poder garantizar esta exigencia se requerirá un listado con los participantes del grupo. A continuación, se detallará la articulación del funcionamiento.

## 2.1. Registro de los participantes.

Para registrar los usuarios participantes en el grupo se creará una vista desde la que insertar a los miembros. Esto se realizará por parte del administrador del grupo que introducirá los datos de los compañeros. De esta forma se mandará a cada uno de los miembros su usuario (email de registro) y una contraseña generada aleatoriamente.

Por tanto, la vista principal de la aplicación constara dos partes. En primer lugar, de la información relacionada en la que se ofertan los servicios de la empresa. En segundo lugar, un botón de login para que accedan los usuarios previamente registrados. Es fundamental decir que no dispondrá de una opción de registro puesto que no se permite que haya usuarios que se registren sin ser invitados.

Estos usuarios podrán solamente ver las fotos y los álbumes que haya creado el administrador.

## 2.2. Administrador único.

Las funciones del administrador serán las siguientes:

* Invitar participantes.
* Subir fotos.
* Crear álbumes.
* Mover fotos a álbum.

Para que este administrador pueda hacer estas actividades dispondrá de una vista propia a la que solamente tendrá acceso él.

## 2.3. Invitados.

Estos usuarios serán invitados por los participantes pudiendo ver, igualmente, el contenido subido por el administrador. A éstos se les enviará una invitación por parte del participante en la que se indicará su nombre usuario (email) y una contraseña generada automáticamente por el sistema.

# 3. Metodología SCRUM.

Para el

Imagen 1. Cronograma

Gráfico, Gráfico en cascada

Descripción generada automáticamente

1.3. Product backlog.

Asdasd

<https://blog.comparasoftware.com/que-es-pbi-scrum/>

1.4.

asdased

# 2. Sprint 2.

asdads

# 3. Sprint 3.

asdad