

Proyecto Integrador 2

Documento maestro - Sprint 0

Notas importantes:

- Por cada sprint es necesario tener un repositorio de las ceremonias hechas al interior del equipo, con sus respectivas evidencias (*grabaciones, fotos, actas de reuniones*). Estas evidencias tendrán un peso en la rúbrica de evaluación.
- En este documento se enuncian los contenidos de cada entrega, pero no serán documentos en Word, sino que serán secciones dentro de una wiki (o su elemento homólogo en la herramienta de gestión del proyecto que se esté trabajando).
- En cada entrega hay una presentación, y cada presentación tiene contenidos asociados.
- La sustentación de cada entrega es de carácter obligatorio. Ojo: si un integrante no asiste a la sustentación tendrá 0.0 en la nota completa del sprint.
- Este documento estará disponible en Interactiva y en Teams.

Entrega 1

A continuación, encontrarán todos los ítems evaluables para el **Sprint 0**.

Recuerden que toda la entrega debe diligenciarse en la plataforma de gestión de proyectos que se esté utilizando. NO se recibe un documento por aparte; **SOLO SE REvisa LA HERRAMIENTA DE GESTIÓN DE PROYECTOS**.

En este Sprint inicial nos centramos en la definición de un producto, **NO SE ESPERAN AVANCES A NIVEL DE DESARROLLO**.

Entregables:

- ✓ Repositorios creados.
- ✓ Acuerdos con el cliente.
- ✓ Evidencias de las ceremonias hechas durante el sprint.
- ✓ Definición del producto.
- ✓ Diseño de la arquitectura.
- ✓ Interfaces de la aplicación a construir.
- ✓ Sustentación *(hay sustentación para clientes, y para los profesores)*.

Entregable	Peso en la nota
Repositorios, wiki, acuerdos con el cliente, y evidencias de las ceremonias	5
Definición del producto	15
Diseño de la arquitectura	15
Interfaces	15
Presentación	50

Definición del Producto

Sección 1. Generalidades del Proyecto	
Descripción del problema y su solución software	Breve descripción del problema que intentan resolver, acorde a los retos planteados durante la clase, y un resumen del software que consideran da solución a la necesidad detectada.
Personas y roles del proyecto	Una tabla que lista los integrantes del equipo, su correo institucional, y el rol que desempeña.
Público objetivo y contexto	Listar y describir el tipo de personas que van a interactuar con el sistema que se va a desarrollar y describirlos. Así como los sistemas de software y hardware que van a interactuar con dicho sistema. RECOMENDACIÓN: Elaborar un diagrama de contexto.
Descripción del proceso de interacción	Una descripción textual o a través de un diagrama de flujo que demuestra cómo CADA TIPO DE USUARIO interactúa con el sistema.
Glosario de términos	Identifique e incluya una definición de los conceptos, términos o expresiones particulares al problema.

Sección 2. Determinación de necesidades	
Requisitos Funcionales	Utilizar técnicas para la Elicitación de Requerimientos, para determinar los principales requisitos funcionales. Se debe documentar todo el proceso: técnicas usadas, quienes participaron, cuando se realizó; se debe adjuntar evidencias.
Exploración de antecedentes	Identifique por lo menos 3 aplicaciones que tengan funcionalidades similares a las que se tiene planeado implementar en el proyecto. Por cada aplicación identificada, indique URL de acceso, agregue pantallas de la aplicación y también una breve descripción del factor que diferencia a esta aplicación versus la que se está construyendo.

Sección 3. <i>User Story Mapping</i> y <i>Backlog</i> del Producto	
<i>Story Mapping</i>	Realice el Story Mapping del sistema que se va a desarrollar. Se puede realizar en páginas externas como Canva o Miro.
<i>Backlog</i>	Diligenciar el Backlog del producto en la plataforma de gestión de proyectos, y agregar un link en la wiki. Deben ser al menos 20 historias de usuario, reunidas en épicas.
<i>Sprint 1 Planning</i>	Detalle las historias de usuario asignadas para el Sprint 1 . Cada historia debe de incluir: <ul style="list-style-type: none"> • Lista de tareas que se deben de cumplir • Criterios de aceptación • Estimación de esfuerzo • Responsable

Diseño de la Arquitectura

Alcance	Se refiere al alcance que tendrá el MVP a desarrollar con respecto a la solución completa planteada.
Dimensiones del sistema y Requisitos no funcionales	Descripción de tiempos esperados en el sistema, cantidad de usuarios que lo usaran, peticiones a recibir por segundo, y otras dimensiones y medidas que den claridad sobre el tamaño de los escenarios donde será usado el sistema. Adicionar cualesquiera otros requisitos no funcionales a tener en cuenta, como seguridad, accesibilidad, usabilidad, etc.
Modelado del dominio	Enumerar y describir las principales entidades que componen el dominio del negocio y la solución planteada. Incluir algún diagrama que muestre cómo se relacionan estas entidades. Por ejemplo: diagrama de clases, diagrama entidad relación, diagrama de contextos acotados, etc.
Descripción de los componentes	Enumerar y describir los componentes y subsistemas de la arquitectura del proyecto. Especificar las tecnologías que se van a utilizar para implementar dicho componente. Un componente es una parte modular, que desempeña una función específica dentro de un sistema y puede interactuar con otros componentes a través de interfaces.
Diagrama de componentes del sistema	Diagrama que muestre la solución arquitectónica del sistema. Justifique el diseño propuesto, acorde al tipo de aplicación y los requisitos no funcionales prioritarios.

Diseño de Interfaces

Prototipo	Presentar un prototipo dinámico (<i>tipo mockup-interactivo</i>) que permita las primeras pruebas de aceptación por parte del usuario.
Prueba de prototipo	Incluir una sesión con casos de pruebas iniciales para la aplicación, indicar si el usuario ha aceptado el diseño y el desarrollo.

Sustentación

Es de carácter obligatorio para todos los integrantes; Si un integrante no asiste ni presenta la sustentación tendrá una nota de 0,0 EN EL SPRINT.

Para el cliente y profesor

La sustentación del **Sprint 0** debe cubrir los siguientes ítems:

- Problemática que se está abordando. Obligatorio mencionar cifras y estadísticas que sustenten la problemática.
- Presentar la solución propuesta y explicar cómo ésta resolvería o ayudaría a resolver la problemática.
 - Exponer la arquitectura planteada para la solución.
 - Enumerar las tecnologías que se van a usar para el desarrollo de la aplicación (*lenguajes de programación, frameworks, bibliotecas, bases de datos, etc*).
 - Explicar las principales funcionalidades que tendrá el sistema en relación a la solución.
 - Enseñar los prototipos, preferiblemente si son interactivos.
- Identificar y exponer aplicaciones similares que ya existan en el mercado y hablar sobre la ventaja competitiva que el sistema que el equipo va a desarrollar tenga sobre dichas aplicaciones.
- Mostrar el *backlog*.
- Se sugiere que sea tipo *pitch*.