

MSKA

MY SKILL AROUND



PROYECTO

Elaborado por
David Dalmau
Octavio Berna
Ixabel Justo
J.Oriol López Bosch



TEAM 1

David Dalmau
Ixabel Justo
Octavio Bernal
Oriol López

ÍNDICE

- 1- Descripción del proyecto
- 2- Descripción del equipo
- 3- Dafo del equipo
- 4- Branding del proyecto
 - Técnicas
 - Herramientas
 - Sistema de decisiones y consultas

TEAM 1

David Dalmau
Ixabel Justo
Octavio Bernal
Oriol López



DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

Siguiendo los patrones de la famosa campaña de Apple "Think Different", el proyecto está enfocado a la necesidad de conexión entre una necesidad y el servicio, pero en este caso, giramos el concepto de "búsqueda", el proyecto da un enfoque para que los que demandan un servicio u ofrecen un puesto de trabajo sean los que hacen la búsqueda activa, mientras que los profesionales se mantienen en un modo pasivo.

Los contratantes no tienen que pensar "necesito un programador" si no "necesito a **ese** programador"

Elegimos el nombre con la opción de que este tuviera un nombre completo a modo de descripción y unas siglas para que sea mas fácil de recordar.

TEAM 1

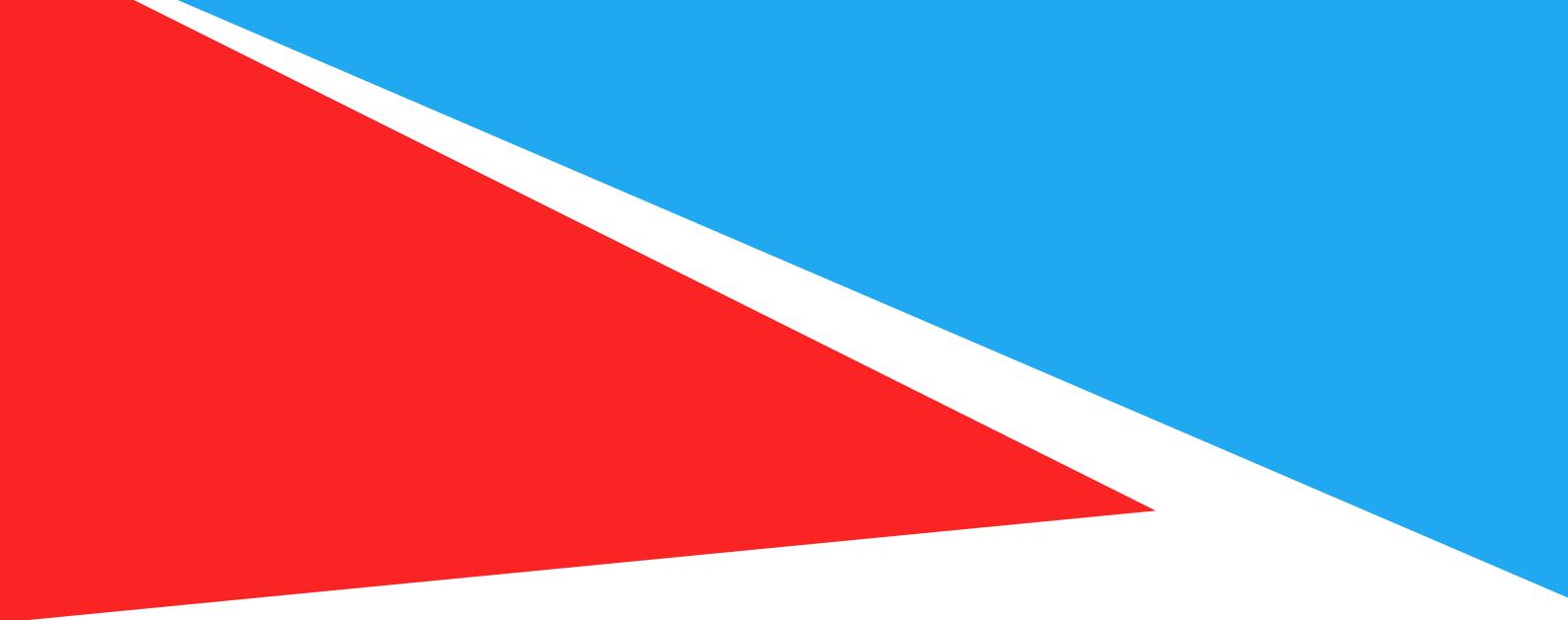
David Dalmau
Ixabel Justo
Octavio Bernal
Oriol López

DESCRIPCIÓN DEL EQUIPO

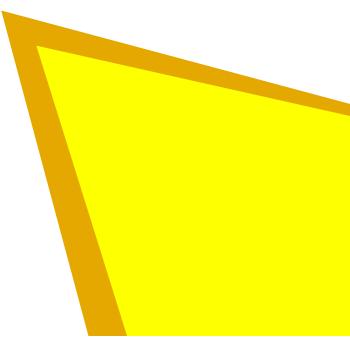
Somos un equipo multidisciplinar con especializaciones en diferentes campos, basadas en la experiencia.

Nuestro "modus operandi" es una forma de trabajo asíncrona debido a la situación de los miembros del equipo.

Esta forma de trabajo asíncrona, nos obliga a tener una organización y planificación más elevada de lo habitual. Ende, dedicamos tiempo esquematizar las tareas pendientes con diferentes herramientas para aumentar la productividad y los resultados.



SISTEMAS DE DECISIONES Y CONSULTAS



NOMBRE DEL PROYECTO

App Name	Dominio disponible (.COM)	Votaciones					Total
		Ixa	David	Octavio	Uri	Jose	
MyNexion	NO						
MyWub	NO						
NexionGit	SI	7	5	7	7		26
RecruitMySkills	SI	6	8	7	6		27
Apply My Skills	SI	5	4	7	6		22
Skilly	NO						
CatchMySkill	SI	8	9	8	7		32
SkillsHired	SI	5	7	7	8		27
SkillDevelopers	NO						
hyry	NO						
hireme	NO						
hirify	NO						
imhere	NO						
hiremy	NO						
myskillaround	SI	8	7	9	10	10	44
imhereforrecruit	SI	7	6	7	7		27
imAvailable	SI	5	9	10	9		33
FullskillDeveloper	SI	9	0	9	1		19
SkillHere	NO						
imAppvaliable	SI	9	8	10	9		36

CONSULTAS INTERNAS

JOSE MARÍN



SCRUMMASTER

IXA



OCTAVIO



DAVID



URI

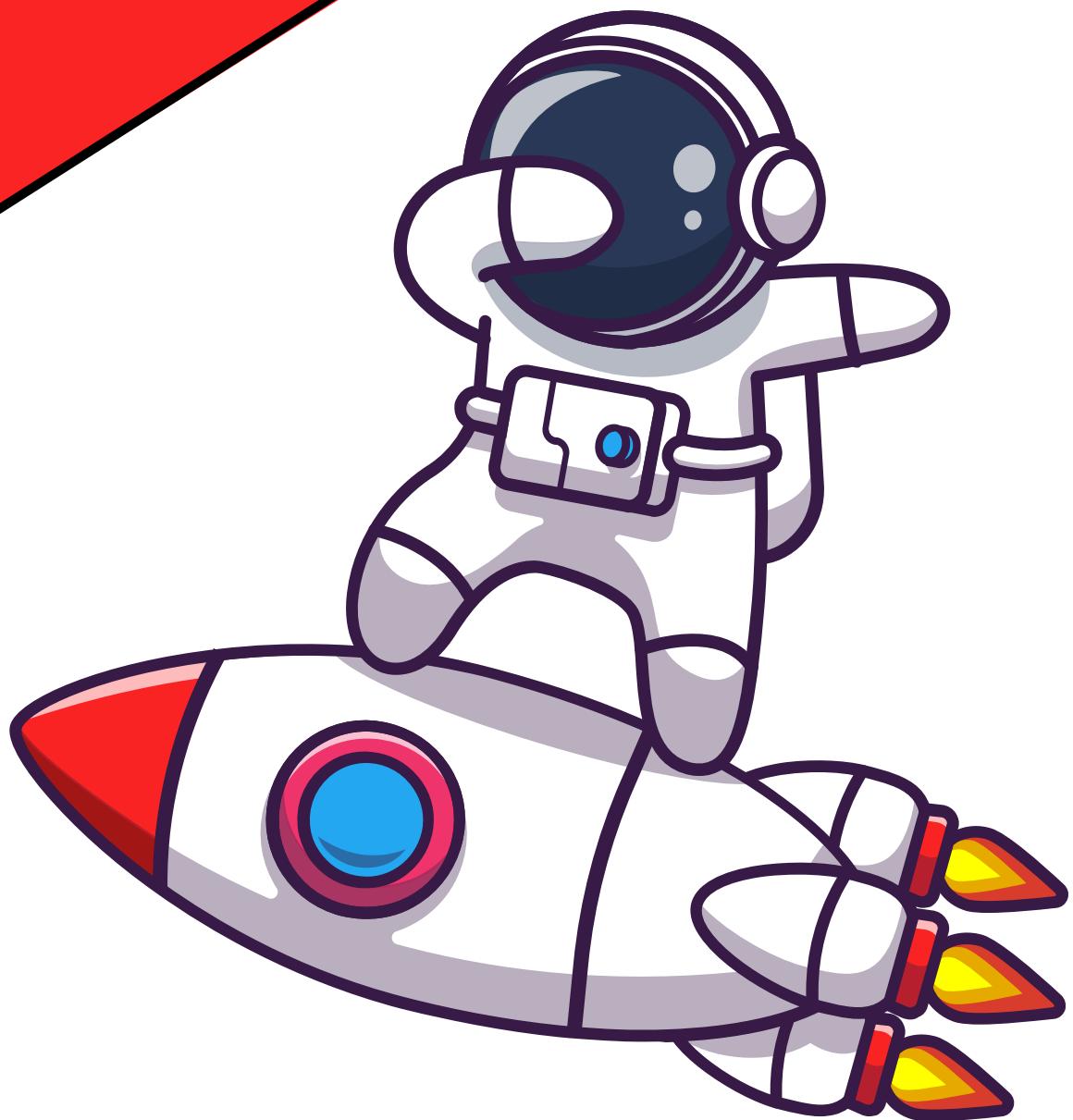


Elaboramos un sistema de consultas entre los miembros del equipo según la especialización de cada componente para agilizar los posibles problemas que surjan durante la elaboración de este



BRANDING DEL PROYECTO

LOGO



BRANDING

COLORES



#F92423 **PRIMARIO**



#21A8FO **PRIMARIO**

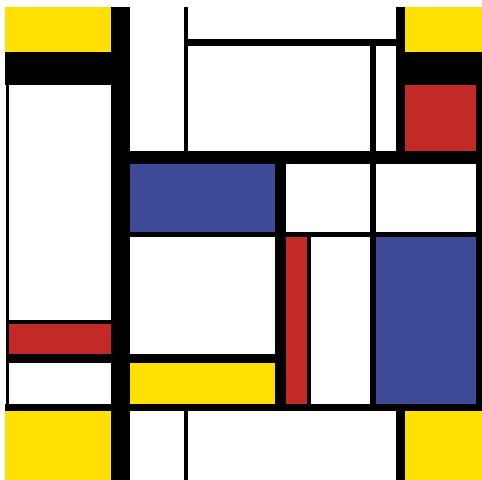


#FEFF00 **SECUNDARIO**



#E5A800 **SECUNDARIO**

Nos hemos inspirado en el artista Piet Mondrian para el branding de colores del proyecto



Piet Mondrian

BRANDING COLORES

iconos: <https://icon-icons.com/>

DAFO Equipo

DEBILIDADES

Tiempo muy limitado
Estacionalidad

Carga de tareas del
bootcamp

Experiencia del
ScrumManager: Jose

Aprendizaje
del BootCamp

OPORTUNIDADES

AMENAZAS

Carga laboral de 2
miembros
Carga estudiantil extra
Imprevistos

Horarios asíncronos

Falta de experiencia

Falta de todos los
conocimientos que
requiere el proyecto

Equipo
multidisciplinar
con
especialidades

Soporte
interno de los
miembros

Motivación

Trabajo equipo asíncrono

Buen ambiente de trabajo

FORTALEZAS

AMENAZAS

Analizando las amenazas, determinamos que el tiempo de disponible para el desarrollo del proyecto y la falta de experiencia realizando proyectos de esta índole, pueden ser las mayores amenazas.

DEBILIDADES

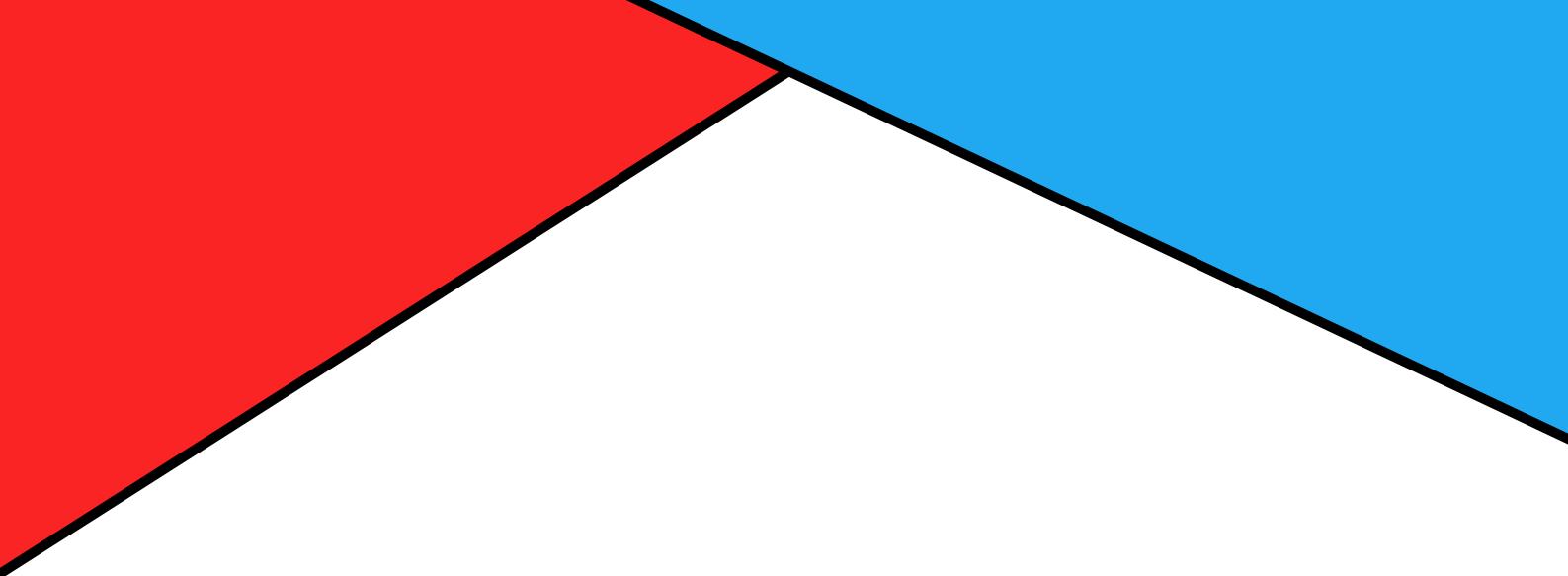
La carga de las tareas y asimilación de contenidos del *bootcamp* puede ser una gran debilidad para el desarrollo del equipo, por el consumo de tiempo que éste requiere.

FORTALEZAS

Al ser un equipo multidisciplinar con especialidades propias y una buena metodología de trabajo asíncrona, con una buena organización previa, podemos contrarrestar la falta de tiempo y el hecho de que no siempre podemos trabajar en el proyecto en los mismos horarios.

OPORTUNIDADES

La oportunidad de la formación recibida en el *bootcamp* -bajo la supervisión de la elaboración del proyecto por parte del *ScrumMaster* (Jose)-, nos permitirá convertir la debilidad de carga de trabajo y estudio del *bootcamp* en una oportunidad.



HERRAMIENTAS Y RECURSOS RELATIVOS AL PROYECTO



TRELLO



Trello es un software de organización de proyectos, brindándolos la posibilidad de usar el modelo *kanban* para una mejor visualización de las tareas relativas al proyecto.

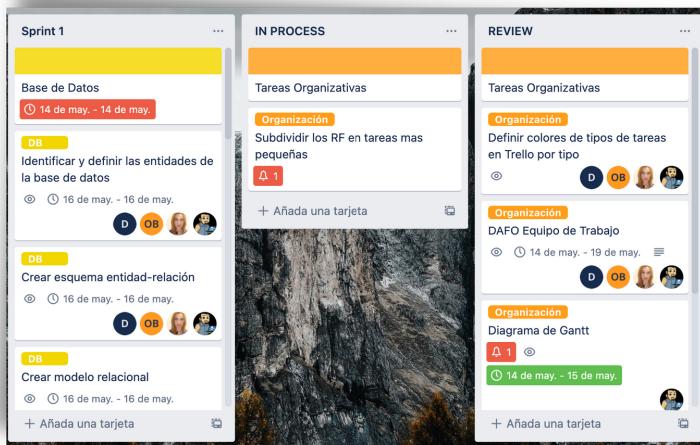


Tabla kanban de Trello

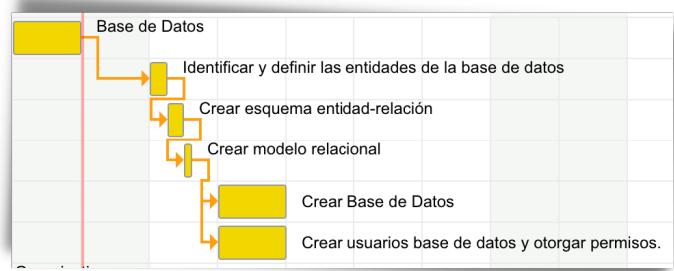


Diagrama de Gantt de Placker

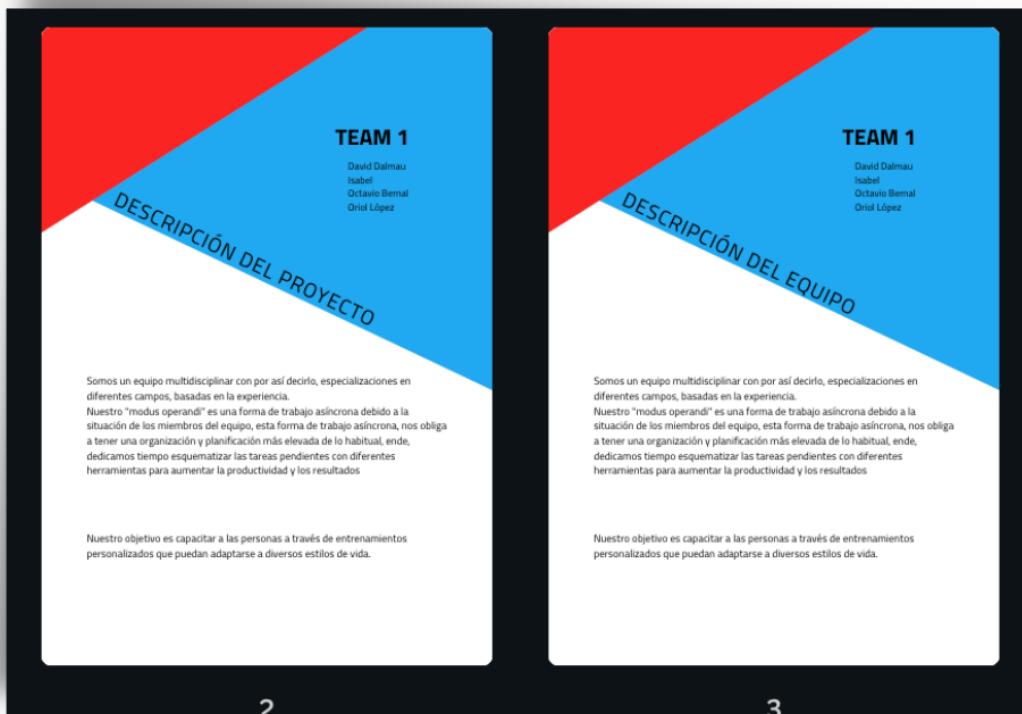
Combinándolo con un *Placker (power up)*, nos permite desarrollar un diagrama de Gantt para ver las dependencias de cada parte del proyecto.

A screenshot of a Trello card for 'Diagrama de Gantt'. The card details are: 'Diagrama de Gantt' (title), 'en la lista REVIEW SPRINT 1' (list), 'Miembros' (members), 'Etiquetas' (labels), 'Organización' (selected label), 'Fechas' (dates: '16 de may. - 16 de may. a las 10:00 cumplida'), 'Descripción' (description: 'Añadir una descripción más detallada...'), and 'Adjuntos' (attachments: 'Diagrama de gantt' with a link to 'Comentario - Quitar').

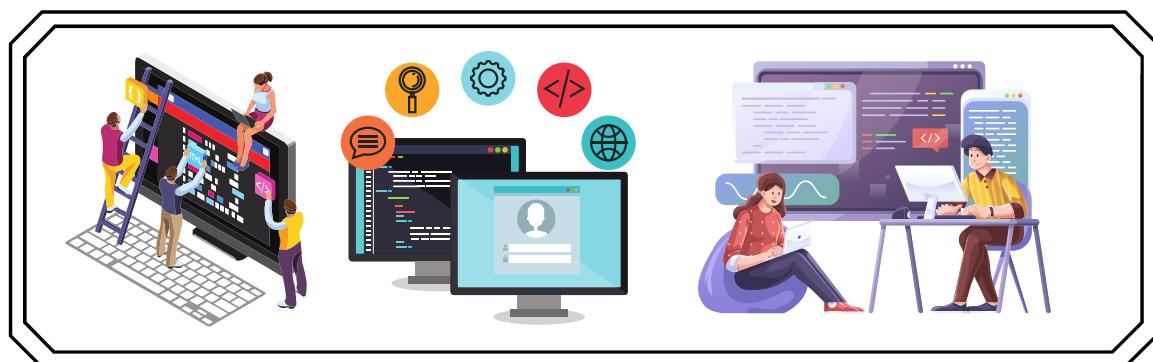
Otro *powerup* que estamos usando es el del *Drive*. De esta forma tenemos los links a los archivos relativos a cada tarea.



Canva es un software orientado a presentaciones con diseño gráfico, aportando numerosas bibliotecas de imágenes y elementos, libres de derechos de autor.



Presentación diapositivas



Ejemplos de la biblioteca

Visual Studio code



HERRAMIENTAS

Visual Studio es un editor de código fuente que mediante plugins nos permite el maquetado web, el desarrollo de CSS, JavaScript, desarrollo en Angular, entre muchas más opciones.

The screenshot shows the Visual Studio Code interface. The left sidebar contains the 'EXPLORADOR' (File Explorer) showing files like 'general.css', 'index.html', 'main.html', 'Registro.html', 'css', 'html', 'Registro.html', 'Registro2.html', 'img', 'js', 'code.js', and several image files. The main area is the 'CODE' tab, displaying the content of 'index.html'. The code includes HTML, CSS, and JavaScript. The bottom right shows the 'CONSOLA DE DEPURACIÓN' (Debug Console) and a 'Filtro (por ejemplo, text, !exclude)' (Filter (e.g., text, !exclude)) input field.

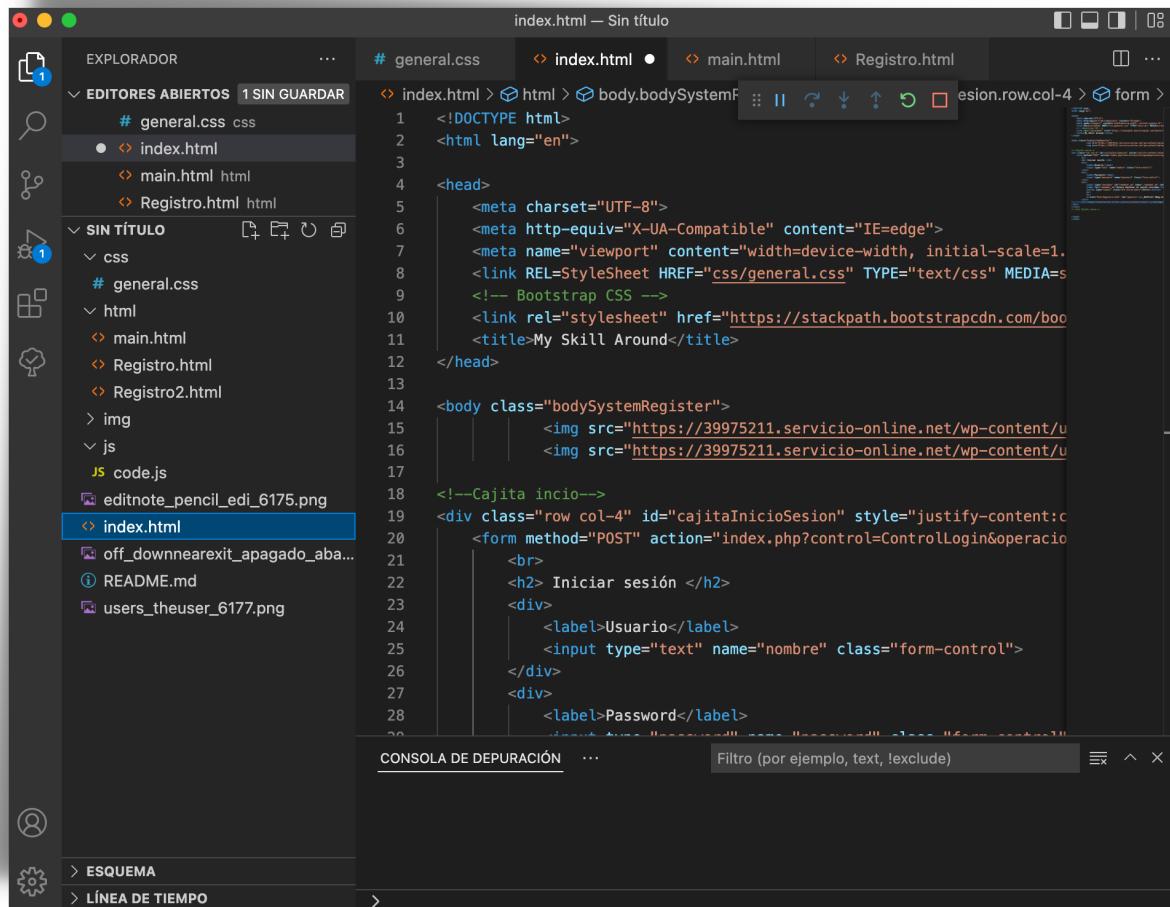
```
# general.css      index.html •  main.html  Registro.html
<!DOCTYPE html>
<html lang="en">
<head>
    <meta charset="UTF-8">
    <meta http-equiv="X-UA-Compatible" content="IE=edge">
    <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1.
    <link REL="StyleSheet" HREF="css/general.css" TYPE="text/css" MEDIA=s
    <!-- Bootstrap CSS -->
    <link rel="stylesheet" href="https://stackpath.bootstrapcdn.com/boo
    <title>My Skill Around</title>
</head>
<body class="bodySystemRegister">
    
<div class="row col-4" id="cajitaInicioSesion" style="justify-content:c
    <form method="POST" action="index.php?control=ControlLogin&operaci
    <br>
    <h2> Iniciar sesión </h2>
    <div>
        <label>Usuario</label>
        <input type="text" name="nombre" class="form-control">
    </div>
    <div>
        <label>Password</label>
    </div>
```

Spring Boot

HERRAMIENTAS



SpringSource Tool Suite (STS) está basado en Java EE de Eclipse.



El DAFO, también conocido como FODA, es una herramienta empresarial que nos proporciona una radiografía del proyecto.

DAFO Equipo

DEBILIDADES

Tiempo muy limitado
Estacionalidad
Carga de tareas del bootcamp

AMENAZAS

¿Carga laboral de 2 miembros?
¿Carga estudiantil extra?
Imprevistos
Horarios asincrónicos
Falta de experiencia
Falta de todos los conocimientos que requiere el proyecto

Experiencia del ScrumManager: Jose
Aprendizaje del BootCamp

Equipo multidisciplinar con especialidades

Soporte interno de los miembros
Trabajo equipo asíncrono
Buen ambiente de trabajo

OPORTUNIDADES

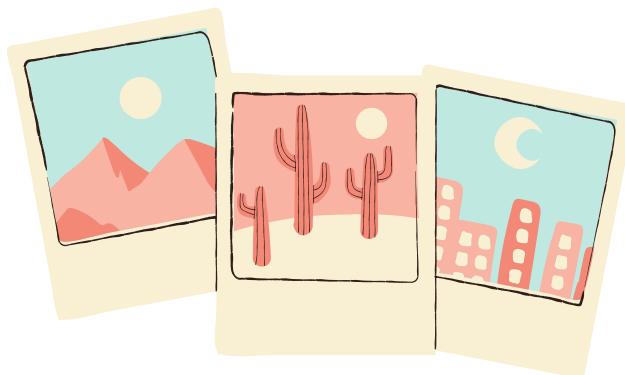
FORTALEZAS

Nuestro equipo ha aplicado el DAFO para analizar y optimizar la forma de trabajo de éste.

Con estos datos, hemos determinado como contrarrestar los puntos que podrían retrasar el desarrollo del proyecto.

Almacenamiento de fotos

RECURSOS



El *brainstorming* o lluvia de ideas, es una técnica de creatividad, basada en la generación de múltiples ideas para su posterior evaluación.



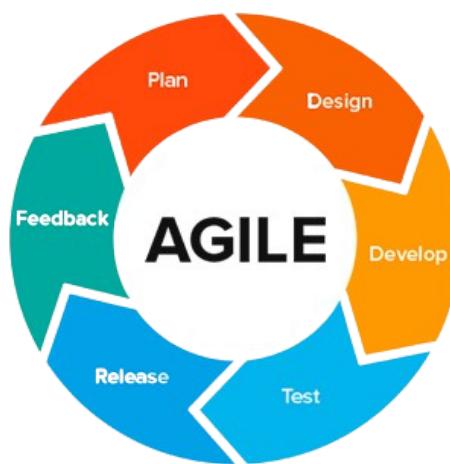
Estas ideas, pueden ser:
Descartadas, aplicadas,
generar otra idea o
desvelar un punto crítico
que no se había
contemplado
anteriormente.

El modelo de diseño en espiral es una combinación entre el modelo waterfall y modelo por iteraciones, situándolo dentro de las metodologías "agile".

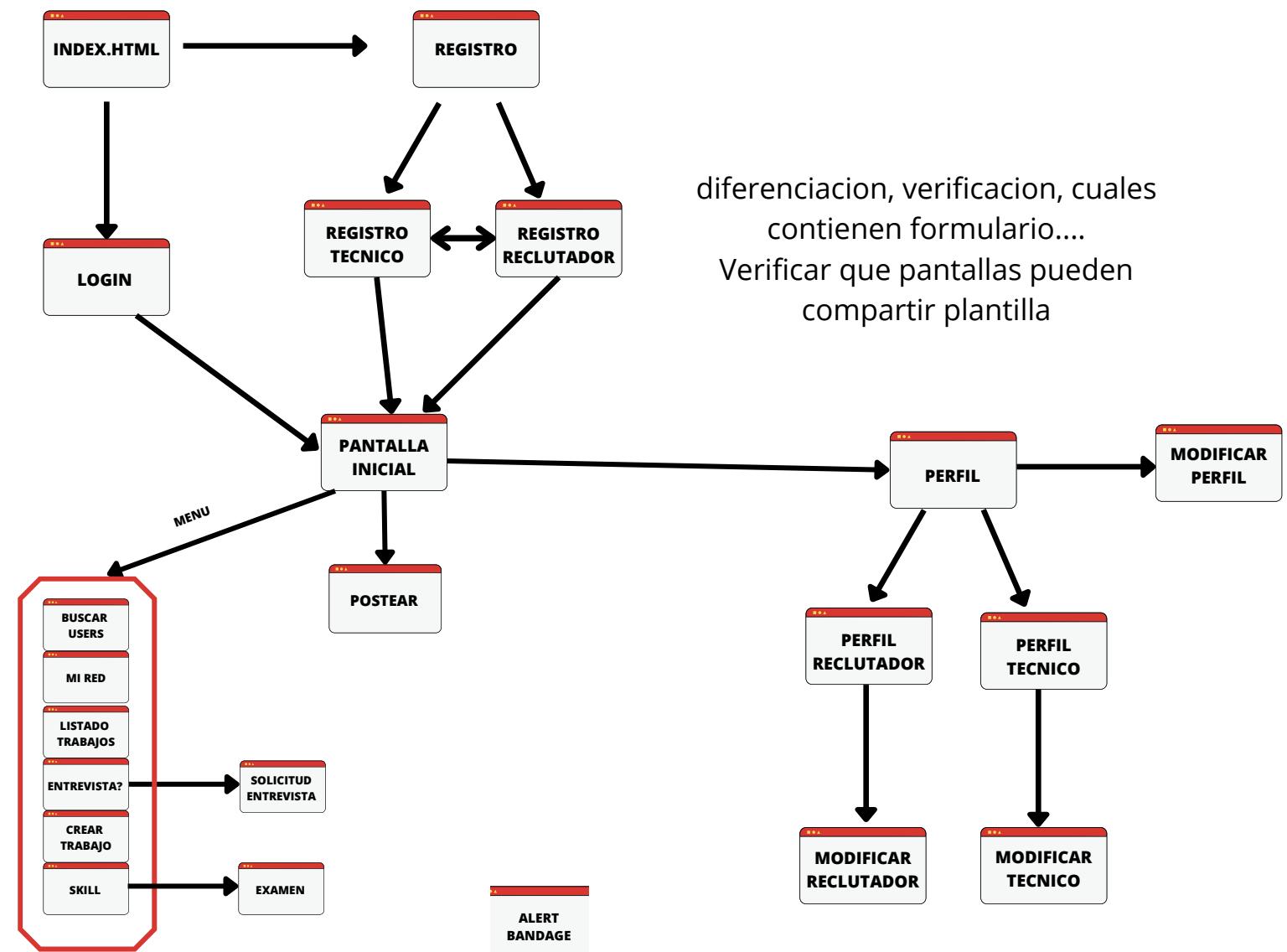


En cada ciclo de la espiral, se recorren diferentes etapas, determinando objetivos, identificando y resolviendo errores, desarrollando y testeando y preparando el siguiente ciclo

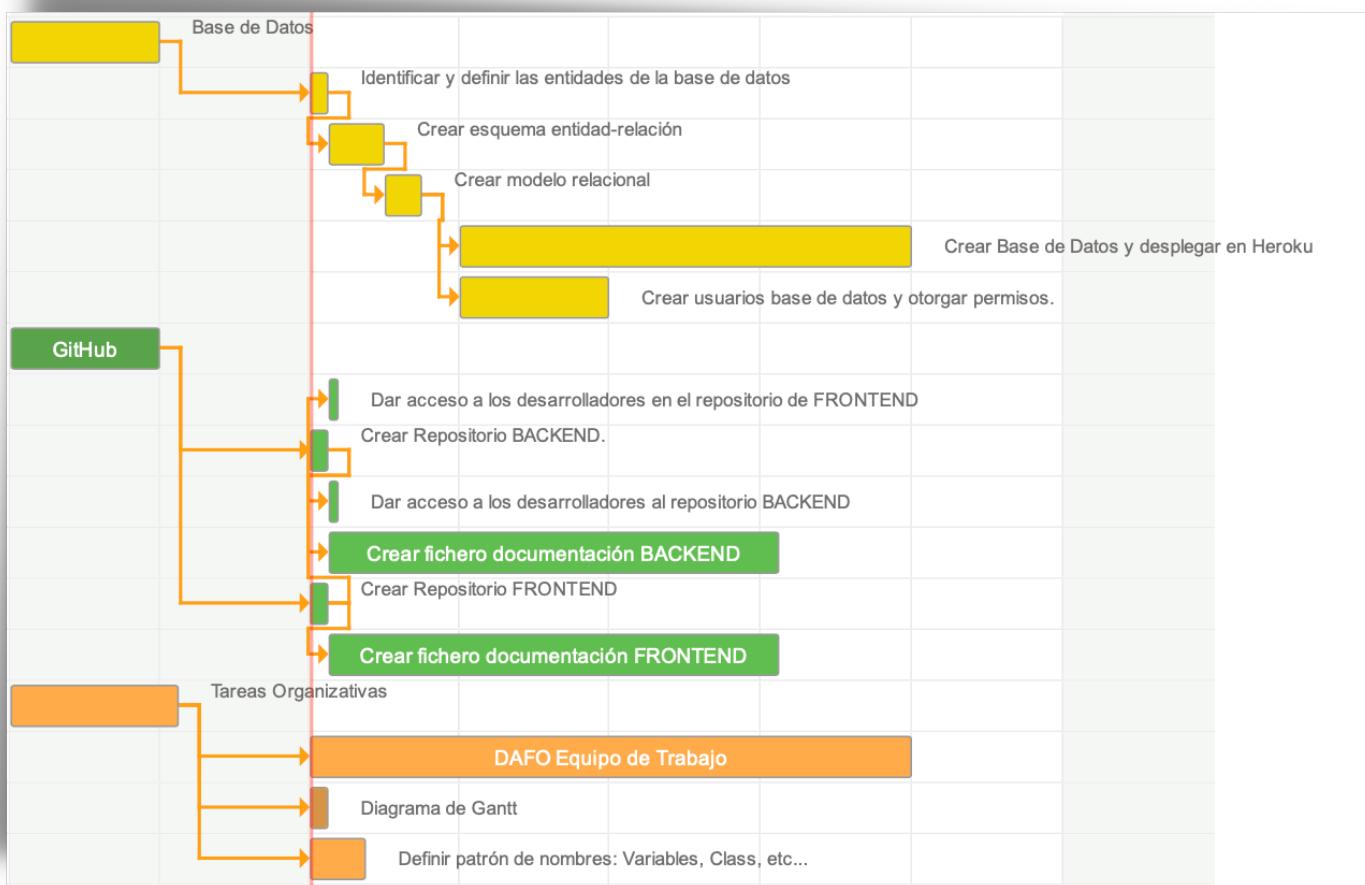
Cada ciclo, contiene una versión de desarrollo operativa, preparándola para la siguiente versión y otorgando una dimensión superior a la anterior

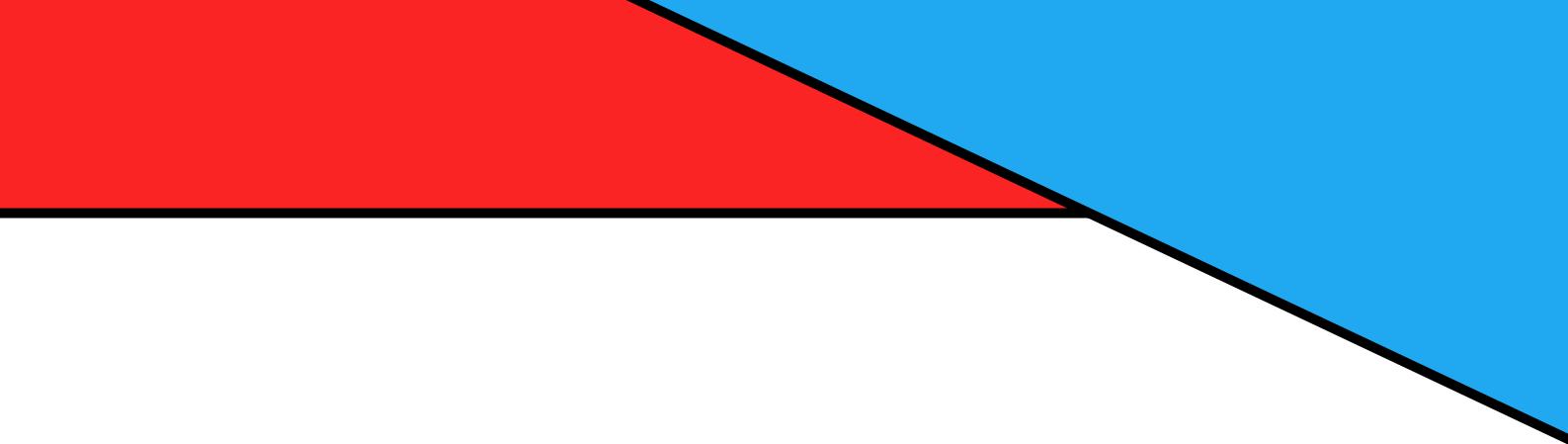


mapa navegacion



SPRINT 1

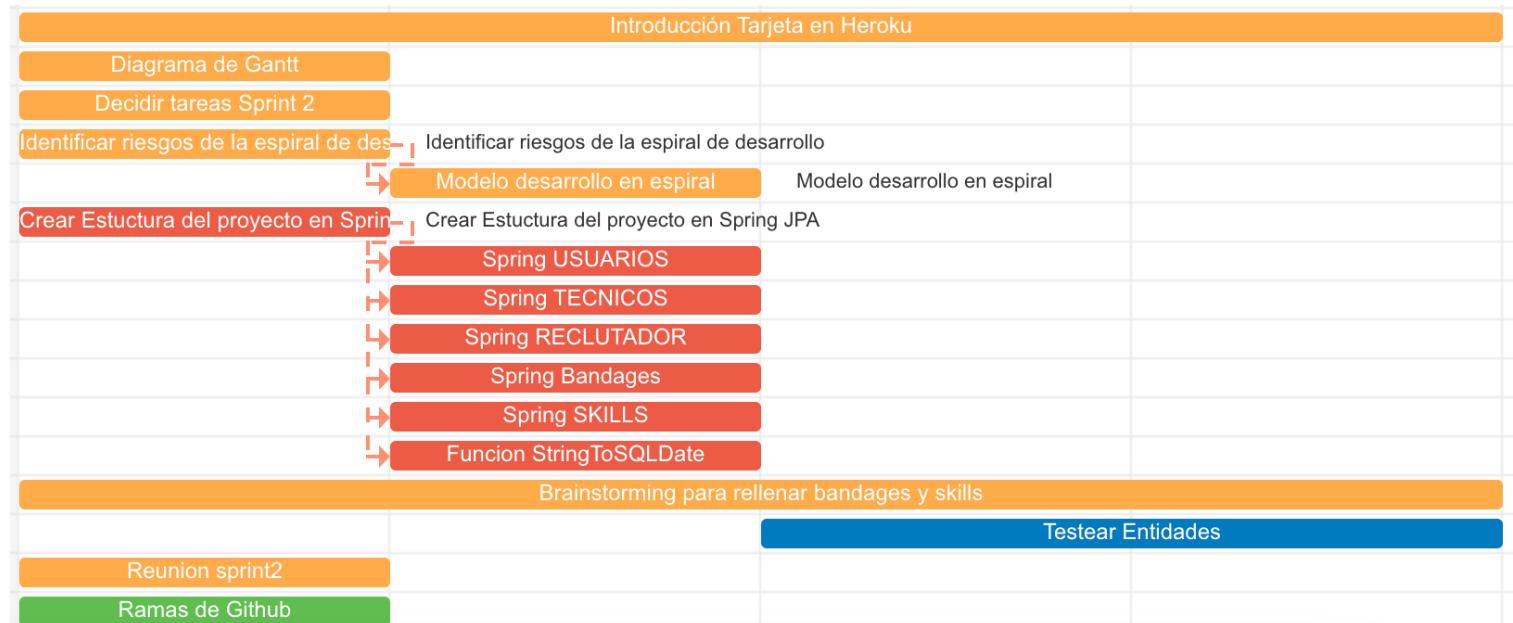




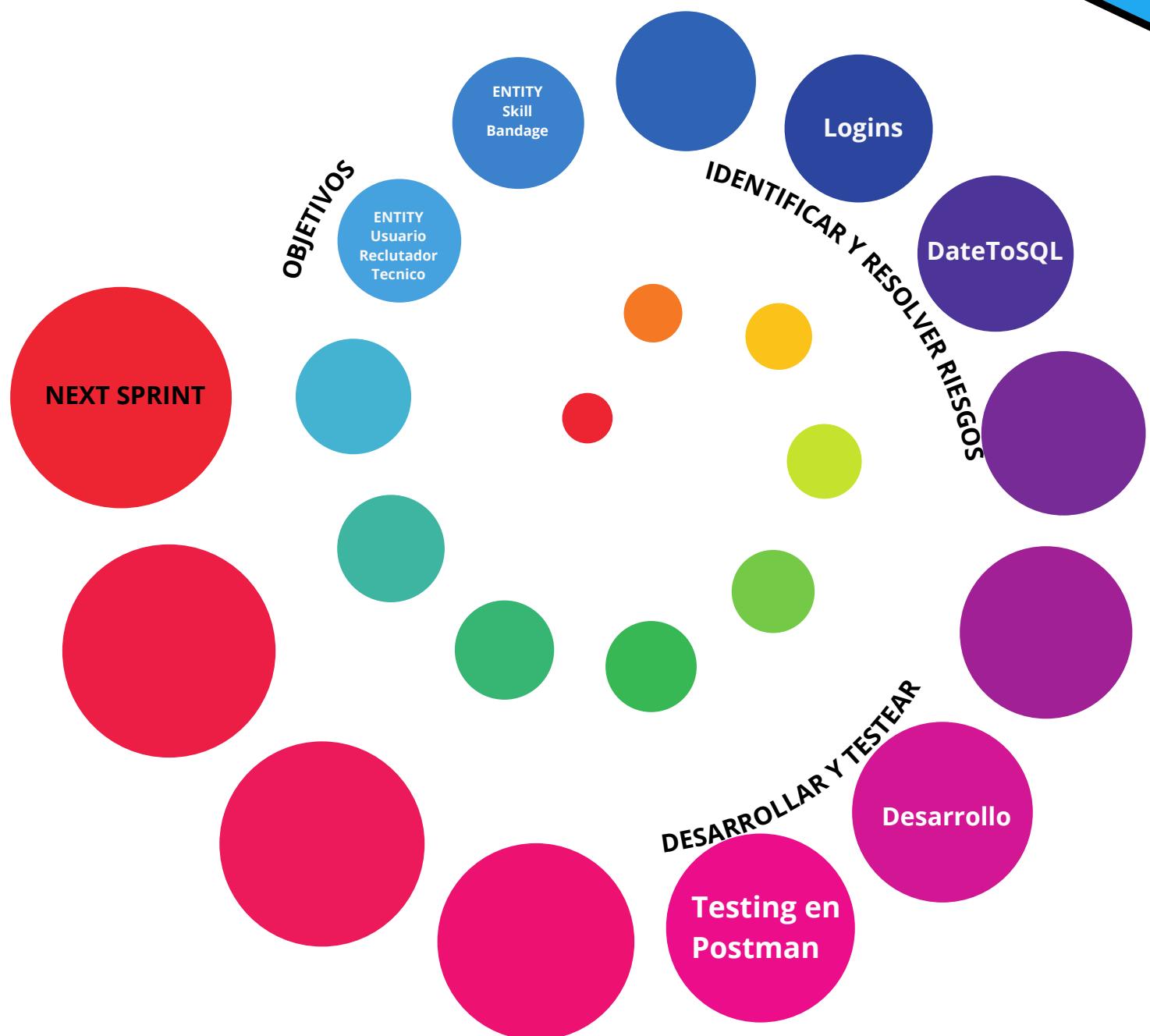
SPRINT 2



SPRINT 2



SPRINT 2



PLANIFICAR LA
SIGUIENTE
INTERACCIÓN

INFORME SPRINT 2

ESTADO ACTUAL

BACKEND



FRONTEND



DISEÑO



DOCUMENTACIÓN



OBJETIVOS

- Estructura Spring
- Estructura GitHub
- Plantillas de documentación

PROBLEMÁTICA

- Heroku no nos permitía registrarnos

SOLUCIONES APLICADAS

- Se realizaron numerosos intentos, desde ip's diferentes usando vpn's

VALORACIÓN SPRINT

EQUIPO

El trabajo en equipo ha sido excelente y se han cumplido los objetivos y los extras

SCRUMMASTER

INFORME SPRINT 2

KPI- KEY PERFORMANCE INDICATOR



OBJETIVOS



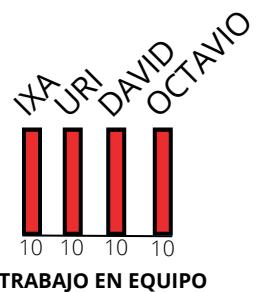
EXTRA



SKILLS



TRABAJO DESTACADO - Creación de plantillas de informes para optimizar tiempo



OBJETIVOS



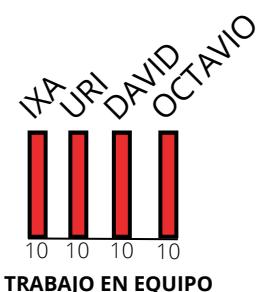
EXTRA



SKILLS



TRABAJO DESTACADO - Análisis de fallos en estructura de base de datos



OBJETIVOS



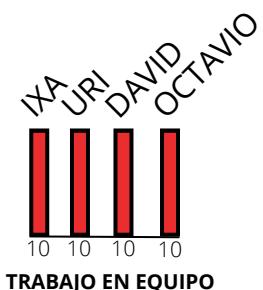
EXTRA



SKILLS



TRABAJO DESTACADO - Creación de estructura de base de datos



OBJETIVOS



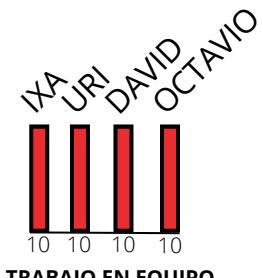
EXTRA

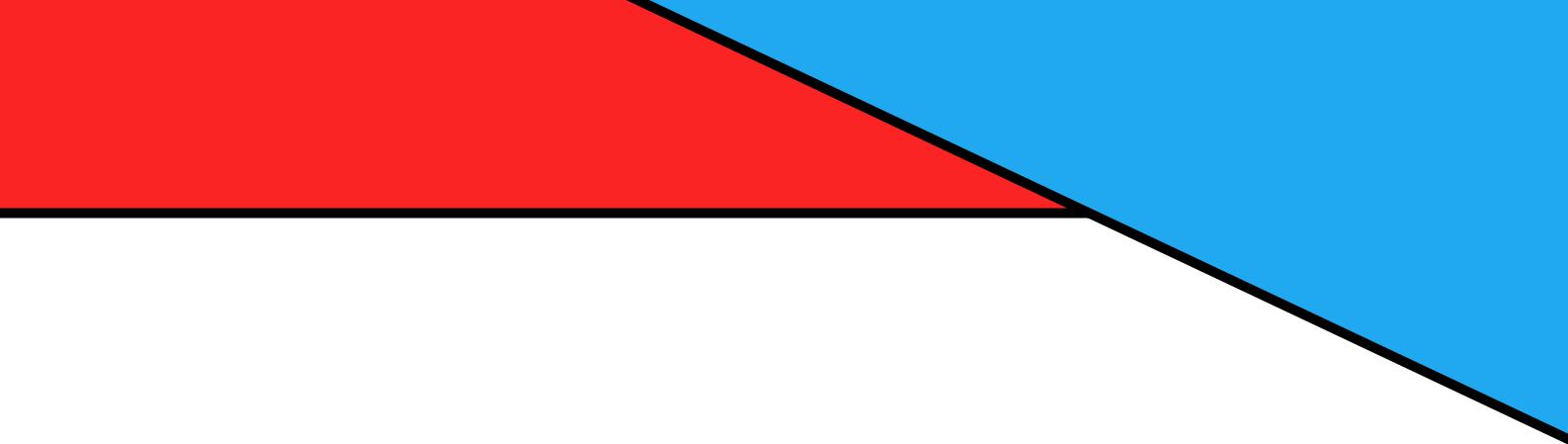


SKILLS



TRABAJO DESTACADO - Registro y control de Heroku





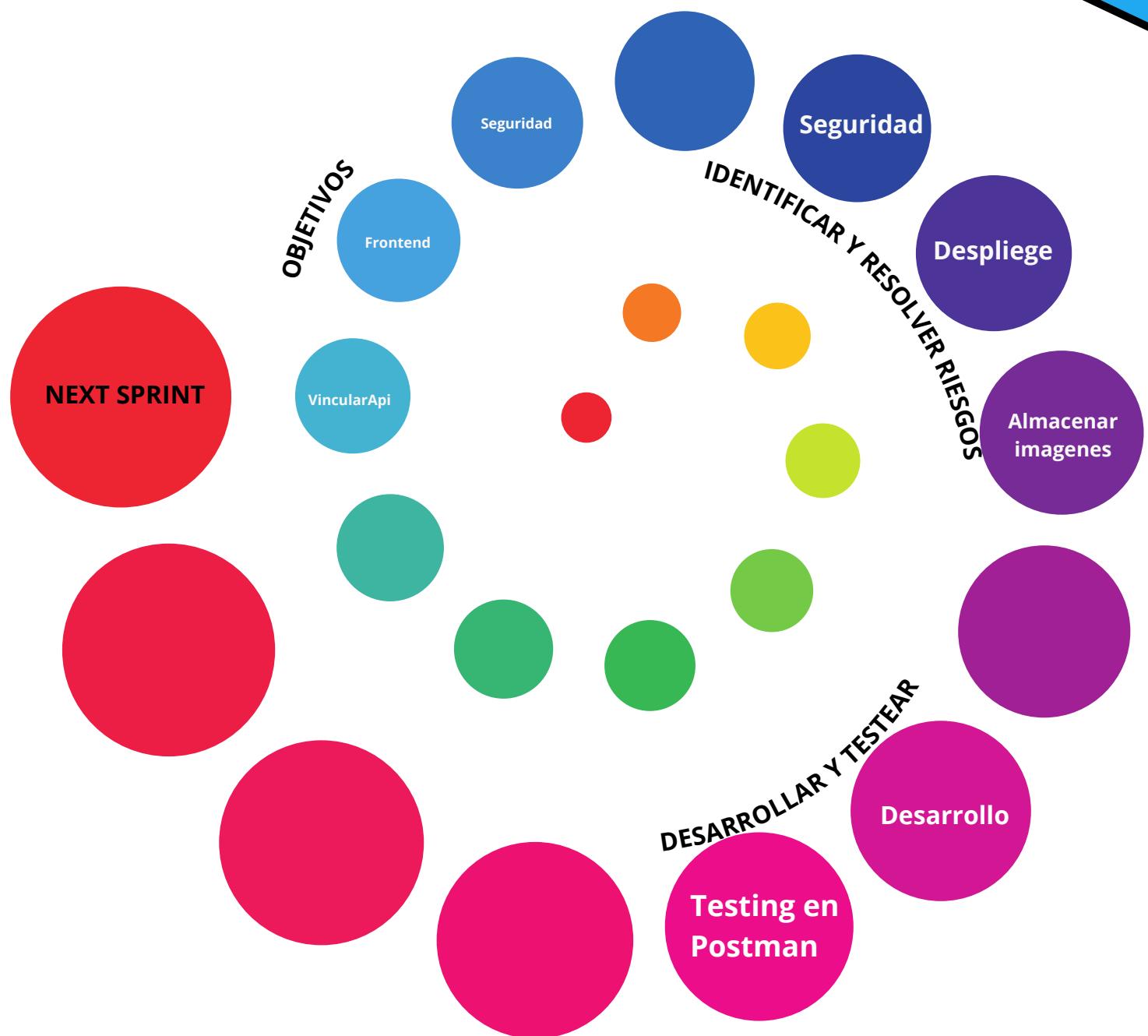
SPRINT 3



SPRINT 3



SPRINT 3



PLANIFICAR LA
SIGUIENTE
INTERACCIÓN

INFORME SPRINT 3

ESTADO ACTUAL

BACKEND



FRONTEND



DISEÑO



DOCUMENTACIÓN



OBJETIVOS

- Finalizar Spring
- Diseño y maquetación web (partes)
- Seguridad JSONWebToken

PROBLEMÁTICA

- Carga de las tareas de clase
- Despliegue en Heroku

SOLUCIONES APLICADAS

- **Carga de las tareas de clase:** Asistencia por parte del equipo
- **Despliegue en Heroku:** Estudio

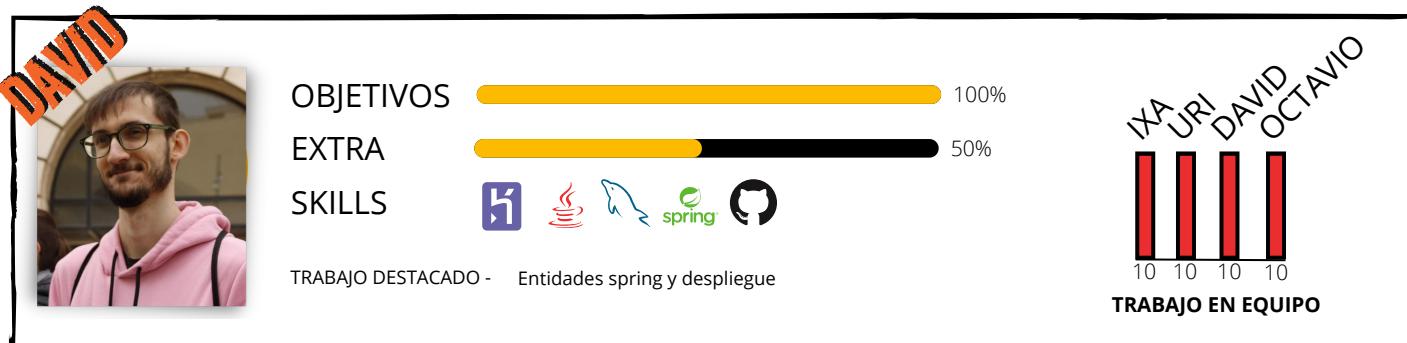
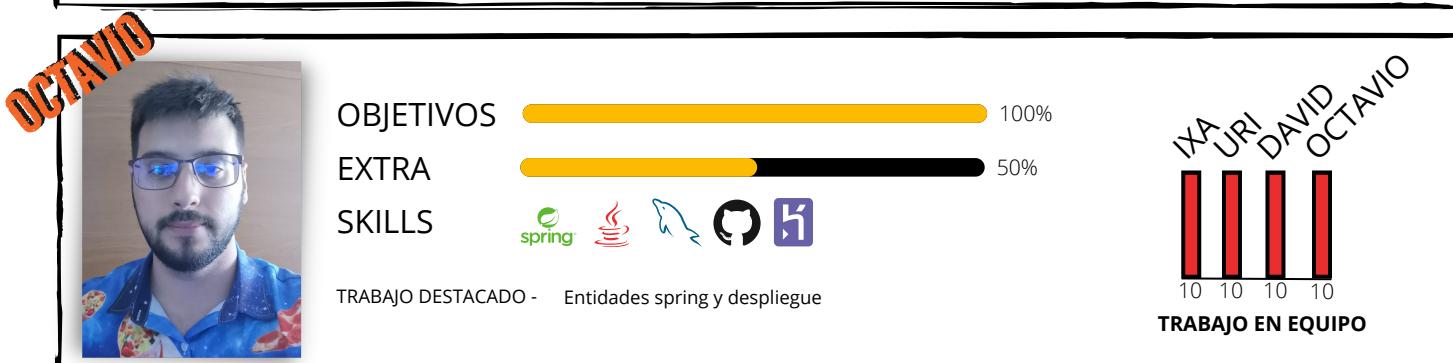
VALORACIÓN SPRINT

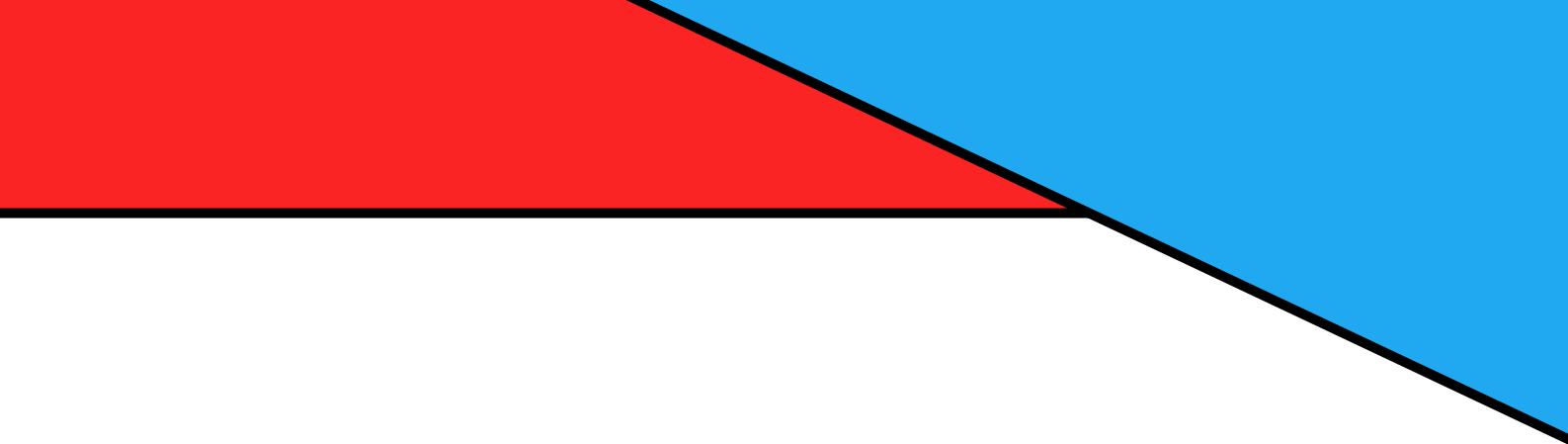
EQUIPO

SCRUMMASTER

INFORME SPRINT 3

KPI- KEY PERFORMANCE INDICATOR





SPRINT 4



SPRINT 3

Entidad "comentario_trabajo"
Entidad "obtiene_r"
Entidad "post_usuario"
Entidad "obtiene_t"
Entidad "posee".
Entidad "examen".

Capa de seguridad JSONWebTocken

Despliegue en Heroku

PENDING

SPRINT 3



PLANIFICAR LA
SIGUIENTE
INTERACCIÓN

INFORME SPRINT 3

ESTADO ACTUAL

BACKEND



FRONTEND



DISEÑO



DOCUMENTACIÓN



OBJETIVOS

- Finalizar Spring
- Diseño y maquetación web (partes)
- Seguridad JSONWebToken

PROBLEMAS

- Ca
- De

PENDING

SOLUCIONES

- Carga de las tareas de clase: Asistencia por parte del equipo
- Despliegue en Heroku: Estudio

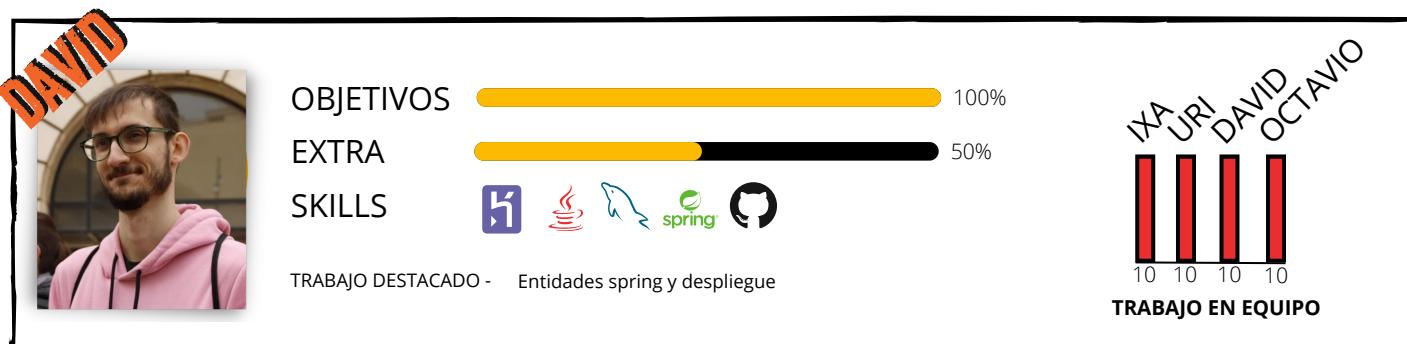
VALORACIÓN SPRINT

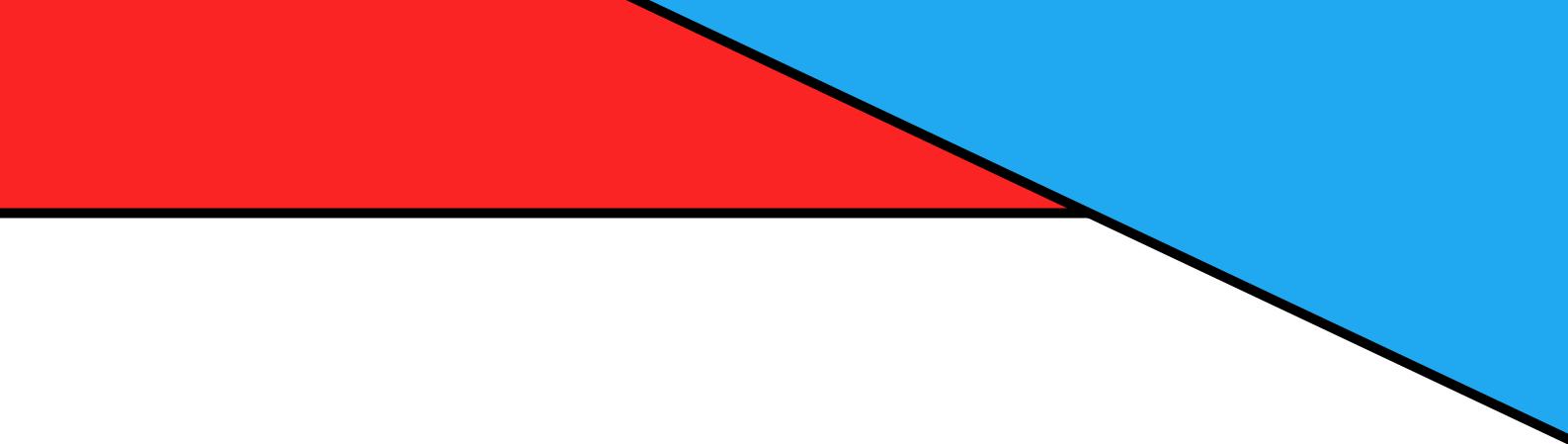
EQUIPO

SCRUMMASTER

INFORME SPRINT 3

KPI- KEY PERFORMANCE INDICATOR





SPRINT 5



SPRINT 3

Entidad "comentario_trabajo"
Entidad "obtiene_r"
Entidad "post_usuario"
Entidad "obtiene_t"
Entidad "posee".
Entidad "examen".

Capa de seguridad JSONWebTocken

Despliegue en Heroku

PENDING

SPRINT 3



PLANIFICAR LA
SIGUIENTE
INTERACCIÓN

INFORME SPRINT 3

ESTADO ACTUAL

BACKEND



FRONTEND



DISEÑO



DOCUMENTACIÓN



OBJETIVOS

- Finalizar Spring
- Diseño y maquetación web (partes)
- Seguridad JSONWebToken

PROBLEMAS

- Ca
- De

PENDING

SOLUCIONES

- Carga de las tareas de clase: Asistencia por parte del equipo
- Despliegue en Heroku: Estudio

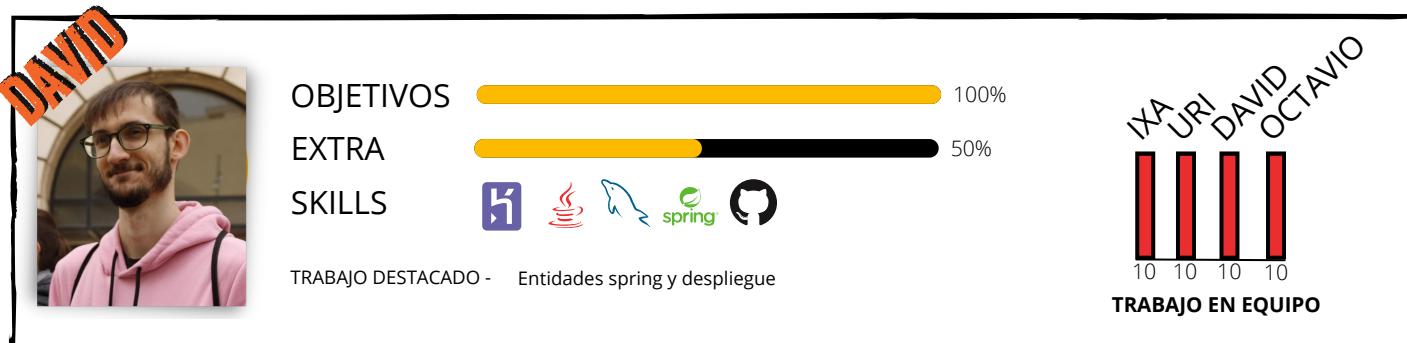
VALORACIÓN SPRINT

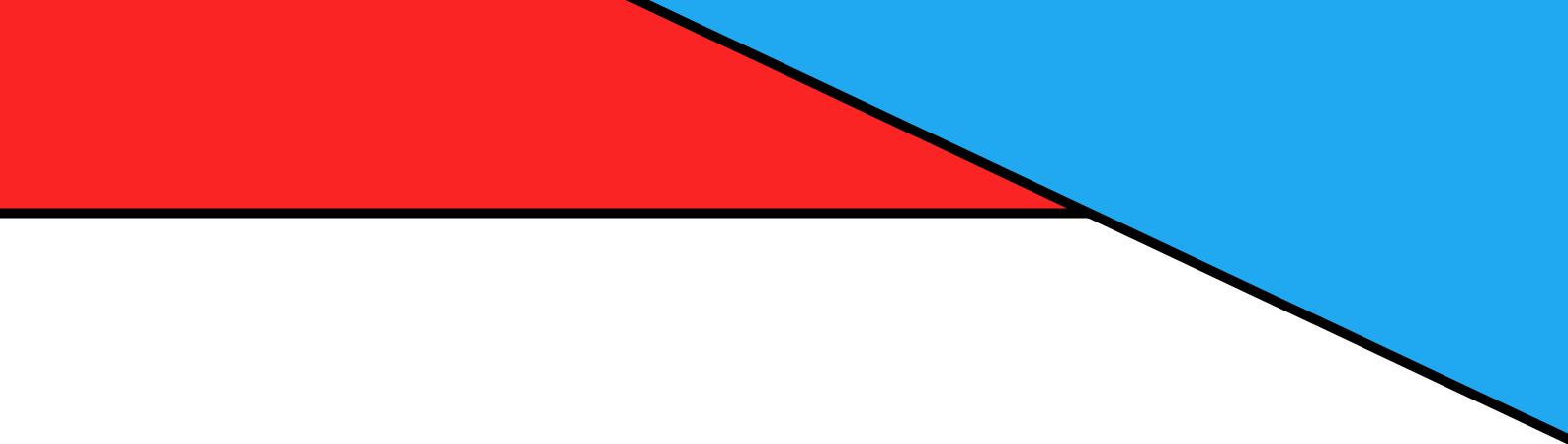
EQUIPO

SCRUMMASTER

INFORME SPRINT 3

KPI- KEY PERFORMANCE INDICATOR





SPRINT 6



SPRINT 3

Entidad "comentario_trabajo"
Entidad "obtiene_r"
Entidad "post_usuario"
Entidad "obtiene_t"
Entidad "posee".
Entidad "examen".

Capa de seguridad JSONWebTocken

Despliegue en Heroku

PENDING

SPRINT 3



PLANIFICAR LA
SIGUIENTE
INTERACCIÓN

INFORME SPRINT 3

ESTADO ACTUAL

BACKEND



FRONTEND



DISEÑO



DOCUMENTACIÓN



OBJETIVOS

- Finalizar Spring
- Diseño y maquetación web (partes)
- Seguridad JSONWebToken

PROBLEMAS

- Ca
- De

PENDING

SOLUCIONES

- Carga de las tareas de clase: Asistencia por parte del equipo
- Despliegue en Heroku: Estudio

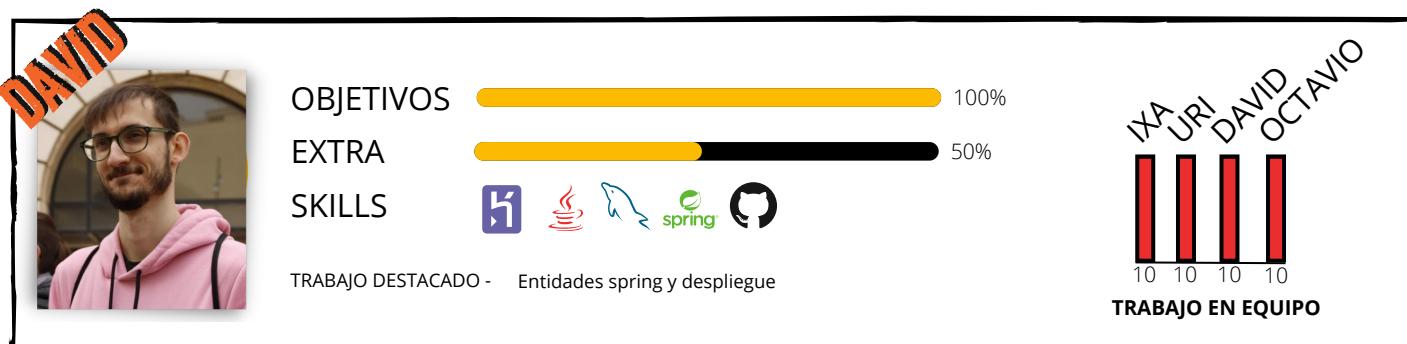
VALORACIÓN SPRINT

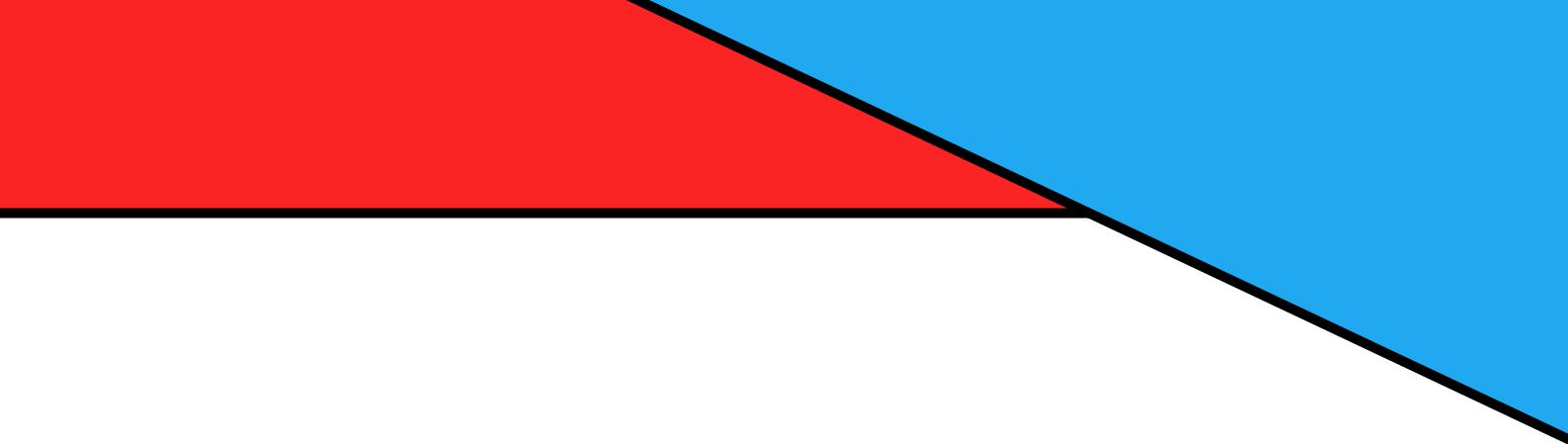
EQUIPO

SCRUMMASTER

INFORME SPRINT 3

KPI- KEY PERFORMANCE INDICATOR





SPRINT 7

