



ESCUELA POLITÉCNICA NACIONAL
ESCUELA DE FORMACIÓN DE TECNÓLOGOS
DESARROLLO DE APLICACIONES WEB
(TDSD414)



ASIGNATURA:

Desarrollo de Aplicaciones Web

PROFESOR:

Ing. Ivonne Maldonado MSc.

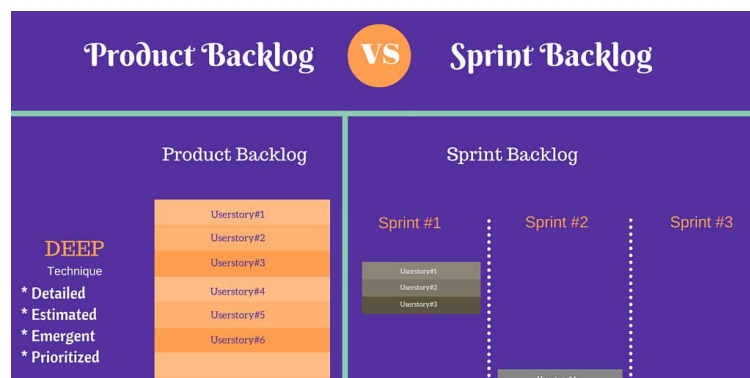
PERÍODO ACADÉMICO:

2022-B

TALLER - 4

TÍTULO:

PRODUCT BACKLOG - SPRINT BACKLOG



Integrantes:

- Males Paulina
- Moreira Marcos

PROPÓSITO DE LA PRÁCTICA

- Describir los requerimientos y las tareas del Sprint y Product Backlog.

OBJETIVO GENERAL

- Escribir las actividades realizadas y a realizar del Sprint Backlog.
- Escribir los requerimientos del Product Backlog.

DESARROLLO

ELABORACIÓN DEL PRODUCT BACKLOG				
ID - R	REQUERIMIENTO	ITERACIÓN	ESTADO	PRIORIDAD
R001	Iniciar sesión, cerrar sesión y recuperar contraseña.	1	En proceso	Alta
R002	Gestionar a los presidentes del equipo.	1	En proceso	Alta
R003	Gestionar equipos.	1	En proceso	Alta
R004	Visualizar los horarios de partidos	2	En proceso	Media
R005	Visualizar los jugadores	3	En proceso	Media
R006	Gestionar los resultados de los equipos.	1	En proceso	Media
R007	Gestionar las sanciones de los equipos.	1	En proceso	Media
R008	Gestionar nómina del partido.	2	En proceso	Alta
R009	Gestionar los horarios de los partidos.	2	En proceso	Alta
R010	Gestionar los jugadores.	2	En proceso	Alta
R011	Visualizar los resultados de los equipos.	3	En proceso	Media

ELABORACIÓN DEL SPRINT BACKLOG							
ID - SB	NOMBRE	MÓDULO	ID - R	HISTORIAS DE USUARIO	TAREAS	TIEMPO ESTIMADO	FECHA DE REVISIÓN
SB000	Configuración del ambiente de desarrollo				- Creación y configuración del proyecto - Diseño e implementación de la BDD - Usuarios	18 horas	07/02/2023
SB001	Autenticación y registro.	Módulo de inicio de sesión de los roles de administrador, presidente y jugador.	R001	Iniciar sesión, cerrar sesión, cambiar contraseña y recuperar contraseña.	- Implementación de método para el inicio de sesión, cierre de sesión y recuperación de contraseña. - Análisis de información registrada en la base de datos sobre el usuario para la autenticación verificando el rol con el que se encuentra. - Validación de	24 horas	09/02/2023

				campos requeridos		
	Módulo de registro de presidentes.	R002	Registro de presidentes.	- Ejecución de método para el registro de un nuevo presidente. - Registro de campos necesarios en relación con la base de datos. - Ingreso de información conforme a los campos requeridos y sus respectivas validaciones.	48 horas	
	Módulo de registro de equipos.	R003	Registro de equipos.	- Ejecución de método para el registro de un nuevo equipo.. - Registro de campos necesarios en relación con la base de datos. - Ingreso de información conforme a los		

					campos requeridos y sus respectivas validaciones.		
		Módulo de registro de jugadores	R010	Registro de jugadores.	<ul style="list-style-type: none"> - Ejecución de método para el registro de un nuevo jugador.. - Registro de campos necesarios en relación con la base de datos. - Ingreso de información conforme a los campos requeridos y sus respectivas validaciones. 		
SB002	Gestión de resultados y sanciones de los equipos.	Módulo de gestión de los resultados de los partidos..	R006	Registro de los resultados de los partidos.	<ul style="list-style-type: none"> - Ejecución de método para el registro de un nuevo resultado de partido.. - Registro de campos necesarios en relación con la base de datos. - Ingreso de 	24 horas	14/02/2023

					información conforme a los campos requeridos y sus respectivas validaciones.		
		Módulo de gestión de las sanciones de los equipos.	R007	Registro de las sanciones de cada equipo.	<ul style="list-style-type: none"> - Ejecución de método para el registro de una nueva sanción. - Registro de campos necesarios en relación con la base de datos. - Ingreso de información conforme a los campos requeridos y sus respectivas validaciones. 		
SB003	Gestión de nóminas y horarios de los partidos.	Módulo de gestión de nóminas de los partidos.	R008	Registro de las nóminas de cada partida.	<ul style="list-style-type: none"> - Ejecución de método para el registro de una nueva nómina. - Registro de campos necesarios en relación con la base de datos. 	24 horas	16/02/2023

					- Ingreso de información conforme a los campos requeridos y sus respectivas validaciones.		
		Módulo de gestión de los horarios de los partidos.	R009	Registro de los de cada partido..	- Ejecución de método para el registro de un nuevo horario.. - Registro de campos necesarios en relación con la base de datos. - Ingreso de información conforme a los campos requeridos y sus respectivas validaciones.		
SB004	Visualización	Visualizar los horarios de partidos	R004	Ver las fechas y horarios en los que se van a jugar los partidos.		24 horas	21/02/2023
		Visualizar los jugadores	R005	Ver la información de cada jugador			

		Visualizar los resultados de los equipos.	R011	Ver los resultados de cada equipo.			
SB005	Pruebas del backend	- Pruebas unitarias. - Prueba de rendimiento. - Prueba de aceptación.				10 horas	23/02/2023
SB006	Despliegue del backend	- Despliegue del backend en RailWay.				6 horas	28/02/2023
SB007	Documentación	- Anexos.				10 horas	02/03/2023
TOTAL							09/03/2023

PRESENTACIÓN

Al finalizar su taller deberás subir:

- Un archivo en formato pdf con el nombre (Taller4_AWeb_2022B_Grupo#). El número del grupo será asignado por tu profesor, recuerda incluir dentro del documento el nombre de todos los integrantes.

RECURSOS NECESARIOS

- Herramienta ofimática.
- Lista del Levantamiento de Requerimientos.
- Internet
- Imaginación
- Taller 1
- Taller 2

CONCLUSIONES

- Realizar el Product Backlog nos ayuda a dar a conocer las funcionalidades de nuestro programa hacia personas que no conocen mucho sobre un entorno de programación, de manera menos técnica posible sobre los principales requerimientos.
- Realizar el Sprint Backlog nos sirve para apoyarnos sobre todas las funcionalidades a desarrollar, describiéndolas de manera más técnica, sabiendo que método o modelo debemos implementar para cada operación.

BIBLIOGRAFÍA

N/A