

SPRINT 0

Tiempo de desarrollo, Verificación y validación

1. Definición del equipo y del scrum master.

Scrum Master

- Leonel Campos Murillo. B91545.

Development Team

- Nayeri Azofeifa Porras. B90841.
- Wendy Ortiz Alfaro. B75584.
- Ronald Mauricio Palma Villegas. B95811.
- Jeremy Vargas Artavia. B98157.

2. Definición de la visión del producto

Para emprendedores y pequeñas empresas quienes requieren agilizar los pagos de planilla, reduciendo las probabilidades de cometer errores humanos en el proceso, por medio de planilla@ucr, una aplicación web intuitiva que permita asegurar que sus negocios cumplan con todas las disposiciones en la ley del trabajador de Costa Rica.

Asimismo, nuestro producto va a ser la herramienta líder en la reducción del uso de papel a la hora de generar informes de planillas y pagos, ya que esta realiza sus tareas de manera totalmente electrónica.

3. Creación del objetivo de sprint

Crear todo el ambiente necesario para lograr llevar un correcto desarrollo del proyecto a lo largo de las diferentes iteraciones hasta lograr un producto completo, funcional, intuitivo y eficiente. Dicho esto, para este Sprint se propone realizar una investigación respecto a las diferentes leyes emitidas por el gobierno de Costa Rica respecto a la forma en que se deben efectuar los pagos y deducciones a los trabajadores asalariados. De forma paralela, se debe llevar a cabo una investigación acerca de cómo utilizar apropiadamente las diferentes tecnologías necesarias para la realización del producto de Software. Además de esto, se plantea realizar diferentes mock ups que representen un primer acercamiento de las diferentes vistas que los usuarios van a tener a la hora de utilizar el sistema. Dichas vistas surgen una vez se ha hecho el proceso de recolección de requerimientos y la creación de user stories, las cuales reflejan estos desde el punto de vista de usuarios específicos. Para la asignación de user stories y la correspondiente creación de backlog se utilizará la herramienta Jira y se respetará la priorización que el

Product Owner realice. En dicha aplicación se establecerán los diferentes Acceptance Criteria de las user stories, así como la asignación de puntos que se van a realizar en cada iteración. Los avances de las diferentes tareas se irá reportando a través de Daily meetings realizadas a las 21:30

4. Definición del daily stand up (DSU). Bitácora de al menos 4 DSU utilizando el artefacto de ceremonias entregado por las docentes.

La ceremonia daily stand up se estaría realizando de lunes a viernes a las 9:30 p.m por medio de *Discord*. El cual se puede acceder por medio del siguiente enlace: <https://discord.gg/rzemRM4gJk>

La bitácora de los DSU para el sprint 0 se puede encontrar en el archivo "Artefacto_de_ceremonias.pdf" que está adjunto.

5. Historias de usuario - Backlog con 15 user stories bien escritas utilizando INVEST y con criterios de aceptación. Esto debe documentarse en la herramienta JIRA.

Las historias de usuario elaboradas para este sprint se encuentran disponibles en el enlace mostrado seguidamente, donde se redirige al backlog en Jira:

<https://ingesoftg001.atlassian.net/jira/software/projects/PCS/boards/3/backlog>

6. Definición de los criterios user story ready y user story done.

- **User story ready:** Se define una user story ready cuando nuestro equipo de trabajo ha esclarecido todos los requerimientos y criterios de aceptación necesarios a través de un proceso de refinamiento para poder dar paso al proceso de implementación.
- **User story done:** Una *user story* está finalizada cuando cumple con los detalles previamente definidos por el equipo. Para nuestro equipo, un user story se considera finalizado cuando se ha realizado una implementación que satisfaga la *user story*, así como los criterios de aceptación, y esté debidamente validada por medio de *testing*.

7. Proyecto en GIT con conexión a la base de datos.

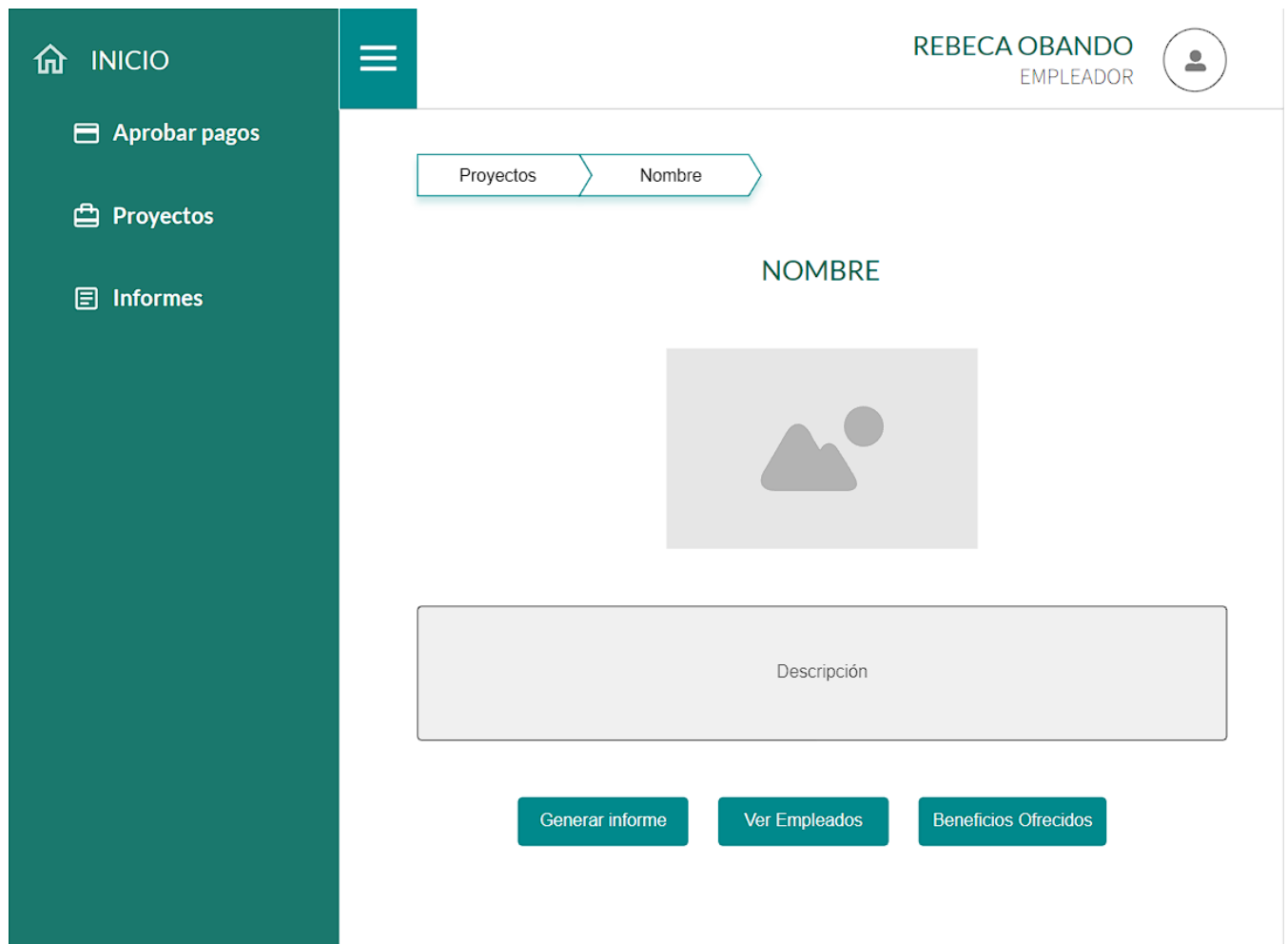
https://github.com/LeonelCamposM/Planilla_UCR.git

8. **Sprint retrospective utilizando el artefacto de ceremonias indicado por las docentes.**

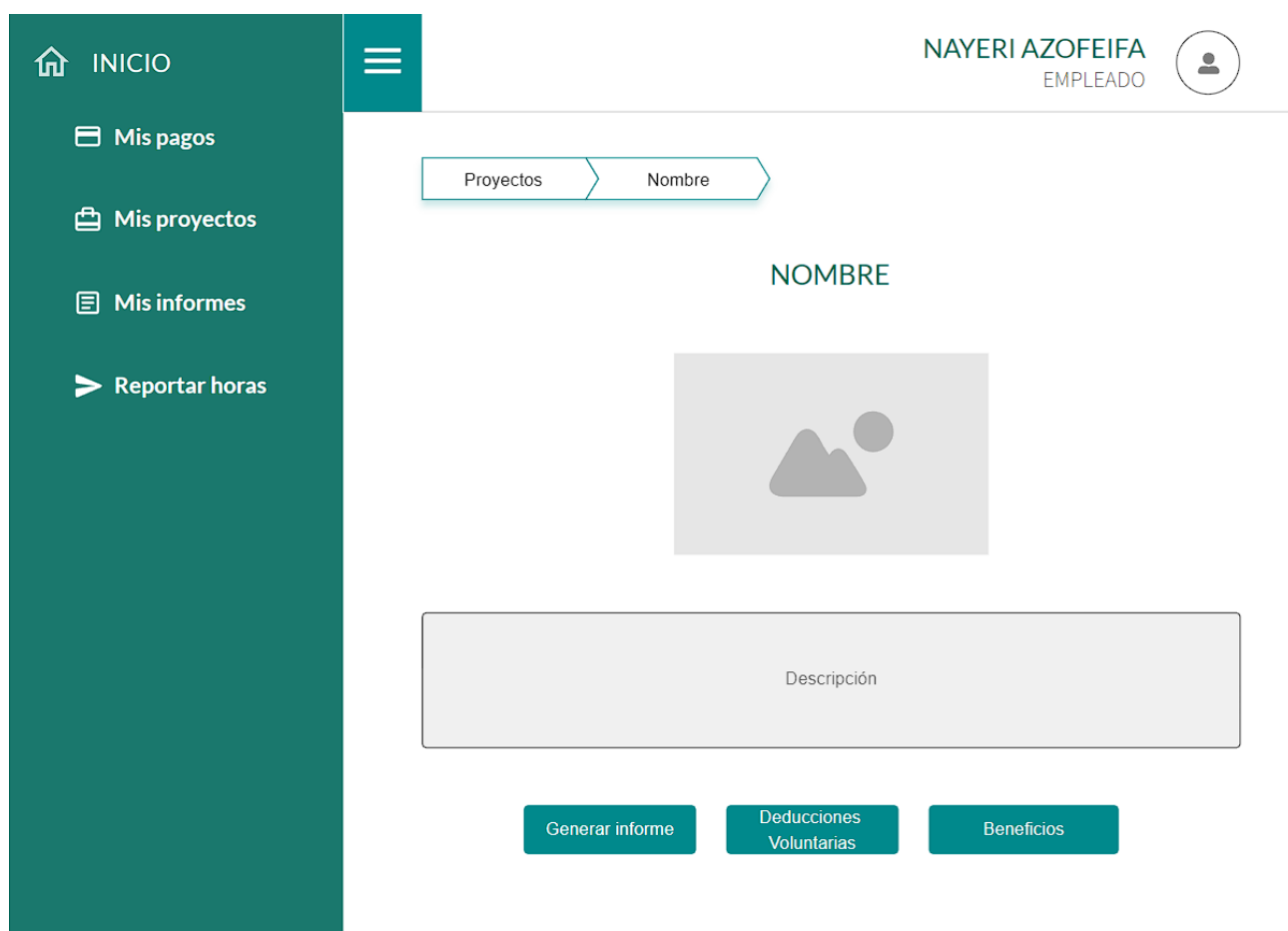
Se adjunta documento “Artefacto_de_ceremonias.pdf” con el sprint retrospective.

9. **Mock up de la página principal de la aplicación.**

- **Vista del empleador:** En la siguiente imagen se puede observar la propuesta de página principal para la vista del empleador donde se muestra el proyecto más reciente, distintos apartados y botones necesarios para el usuario empleador.



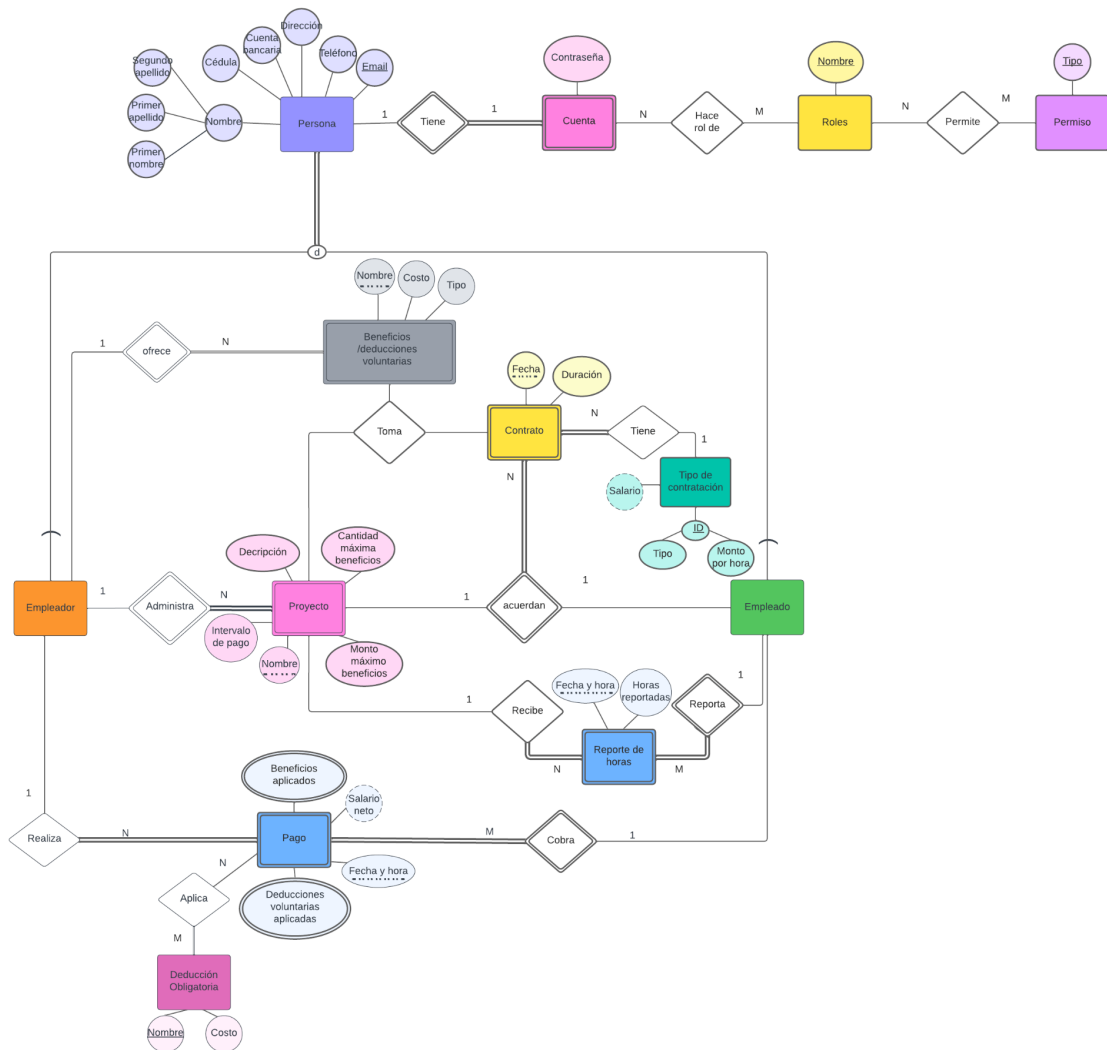
- **Vista del empleado:** A continuación se puede observar la propuesta de página principal para la vista del empleado, inicialmente se muestra el proyecto más reciente al que pertenece el empleado, así como algunos apartados y botones esenciales para manejar sus proyectos y sus informes, sus pagos, entre otros.



10. Diseño conceptual de la base de datos del proyecto. Este diseño debe responder a los user stories del backlog.

En la siguiente imagen se puede observar el modelo conceptual de la posible base de datos para este proyecto.

Planilla ucr



Para poder observar el diagrama de la base de datos con mayor lujo de detalle, se adjunta archivo "Diseño_BD.pdf".