PRIMER AVANCE DEL PROYECTO

SGT: SISTEMA GESTOR DE TURNOS

DAVID SANTIAGO CORTÉS CORTÉS (1745133) CÉSAR ALBERTO BECERRA RAMÍREZ (1744338) JOSE ALEJANDRO HURTADO CUERO (1744883) NICOLAS LASSO JARAMILLO (1740395)

TABLA DE CONTENIDOS

Definiciones	3
Acrónimos	3
Introducción	4
Objetivos	5
Proyecto	6
Idea del proyecto	6
Fechas críticas	6
Miembros del equipo de desarrollo	6
Prácticas ágiles	7
Tecnologías	7
Arquitectura	8
Interfaces de usuario	9
Modelo relacional, Backlog, Release plan, Historias de usuario	13

1. Definiciones

1.1. Acrónimos

EPIC: historia épica.HU: historia de usuario

• SGT: sistema gestor de turnos.

• JS: Javascript

2. Introducción

Este escrito se realiza con el fin de explicar y dar a conocer el sistema que se desarrollará como proyecto de la clase de APLICACIONES EN EL WEB Y REDES INALÁMBRICAS, haciendo énfasis en la planeación del mismo.

Dando respuesta al problema planteado en la clase, se creará un sistema llamado Sistema gestor de turnos. SGT es un sistema enfocado a compañías bancarias, el cuál permitirá gestionar de manera adecuada los turnos que se generen a medida que los clientes van llegando a alguna de las sucursales pertenecientes al banco. SGT también brinda herramientas estadísticas basadas en los datos obtenidos por el mismo sistema, permitiendo una mejor toma de decisiones, en pro de mejorar la atención que se brinda al usuario.

En esta entrega se encuentra el proceso detallado de planificación realizado por el grupo, con links directos a el Product Backlog, Release plan y las historias de usuario, también una explicación de las metodologías usadas, el modelado de datos y algunas imágenes del diseño de la interfaz de usuario.

3. Objetivos

- Permitir que los clientes y usuarios del banco se registren, para posteriormente hacer uso del mismo.
- Como cliente el sistema le generará un turno luego de registrarse. SGT constantemente brindará información de los turnos que van siendo atendidos en cada caja y le informará cuando usted vaya a ser atendido, indicando la caja correspondiente.
- SGT contendrá un algoritmo de selección de turnos, el cual permitirá elegir, de manera óptima, el turno que deberá ser atendido cuando alguna caja haga el llamado.
- Brindar estadísticas basadas en los datos recopilados por el sistema, permitiendo una mejor toma de decisiones por parte de la compañía bancaria, en cuanto a personal y forma de trabajo se refiere.
- Permitir administrar la información de las sedes y los usuarios registrados en el sistema.
- Ofrecer una experiencia amena para el usuario. También es necesario incluir publicidad del banco que use el sistema.

4. Proyecto

4.1. Idea del proyecto

SGT se crea con el objetivo de ayudar a las entidades bancarias a gestionar de mejor manera los turnos que se generan cuando los clientes acuden a alguna de sus sucursales, mejorando así su experiencia, además de permitir una mejor toma de decisiones gracias a la información estadística que el sistema provee.

4.2. Fechas críticas

- Fin del Sprint 0: Jueves, 13 de Enero del 2022
- Fin del Sprint 1: Jueves, 20 de Enero del 2022
- Primer entrega: Viernes, 21 de Enero del 2022
- Fin del Sprint 2: Jueves, 27 de Enero del 2022
- Fin del Sprint 3: Jueves, 3 de Febrero del 2022
- Fin del Sprint 4: Jueves, 10 de Febrero del 2022
- Fin del Sprint 5: Jueves, 17 de Febrero del 2022
- Fin del Sprint 6: Jueves, 24 de Febrero del 2022
- Fin del Sprint 7: Jueves, 3 de Marzo del 2022
- Fin del Sprint 8: Miércoles, 9 de Marzo del 2022
- Entrega Final: Viernes, 11 de Marzo del 2022

4.3. Miembros del equipo de desarrollo

Integrante	Rol
Docente	Product Owner
Cesar Becerra	Scrum Master
Nicolas Lasso	Back, Design
Santiago Cortés	Design, Front
Jose Hurtado	Design, Front

4.4. Prácticas ágiles

- Kanban
- Reuniones semanales
- Sprint retrospective
- SCRUM
- Backlog del producto

4.5. Tecnologías

- PostgreSQL: Es un sistema gestor de bases de datos relacional orientado a objetos y de código abierto.
- **React:** Es una biblioteca de JS de código abierto diseñada para crear interfaces de usuario, facilitando el desarrollo de aplicaciones web.
- **Django:** Framework de desarrollo web de alto nivel, diseñado para ayudar a crear código completo, versátil, seguro, escalable y mantenible. Es gratuito, de código abierto y con una amplia documentación.
- **Heroku:** Plataforma como servicio en la nube que soporta varios lenguajes, incluidos Python y JS.
- Git: Software de control de versiones.
- **GitHub:** Plataforma de desarrollo colaborativo para alojar proyectos, utiliza el sistema de control de versiones de Git.

4.6. Arquitectura

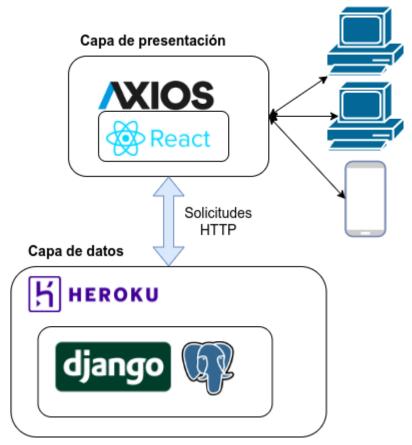


Imagen 1. Arquitectura del proyecto de software.

4.7. Interfaces de usuario

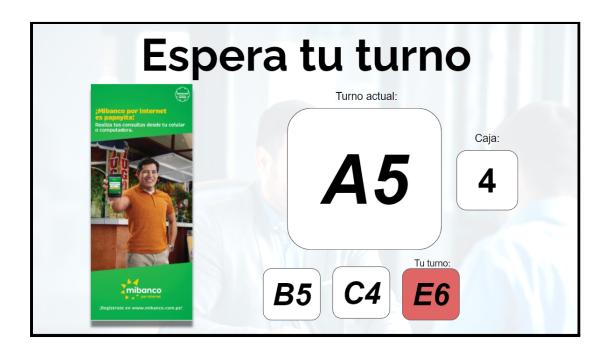
Primera pestaña al usar la aplicación:



Primera pestaña de acceso de cliente:



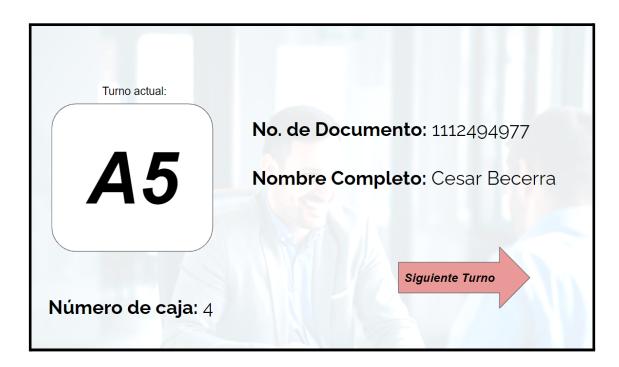
Pestaña de turno:



Acceso de funcionarios:

Ingres	a tus datos
Nombre de usuar	rio:
Contraseña:	

Pestaña de turno de funcionario:



Pestaña de cajas de funcionario:



Pestaña de reportes de funcionario:



4.8. Modelo relacional, Backlog, Release plan, Historias de usuario

A continuación se encuentra el link que redirige a un documento de hojas de cálculo de google, en el se encuentra el Modelo relacional, el backlog, el release plan y las primeras historias de usuario:

 $\frac{https://docs.google.com/spreadsheets/d/1psdGRCGY47Sg2bUeF3-5Ub6zLaezJb-CmlW8zvphfMs/edit?usp=sharing}{}$