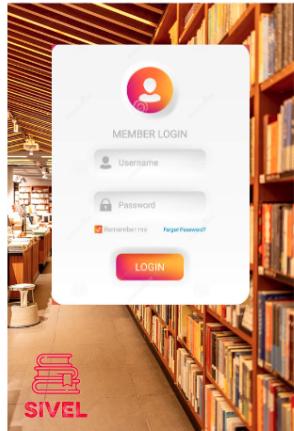


## 1. Crear el login

- Objetivo: Realizar el respectivo desarrollo del almacenamiento del usuario y contraseña para posteriormente tener acceso a las funciones del aplicativo en base a su cargo en la librería.
- Equipo de trabajo:
  - Product Owner:** Relaciona los empleados de la librería con el desarrollo del aplicativo para la creación de su usuario y la asignación de la debida contraseña.
  - Scrum master:** Supervisar que se esté desarrollando de manera correcta el login dependiendo del rol (administrador o vendedor).
  - Development team:**
    - ❖ Diseñador gráfico: Diseñar la interfaz del login.
    - ❖ Analista de datos: Generar los datos que se van a almacenar no se repitan, sean lógicos y se adapten al requerimiento del aplicativo.
    - ❖ Desarrollador: Generar la codificación y validar que los datos digitados coincidan con los anteriormente proporcionados.
    - ❖ Encargado de pruebas: Verificar el correcto funcionamiento.
- Actividades:
  - ❖ Diseñar la interfaz.
  - ❖ Definir los usuarios.
  - ❖ Asignar una clave a cada usuario.
  - ❖ Desarrollar el login.
  - ❖ Verificar la coherencia y relación de los usuarios y contraseñas.
- Sprint Daily Meeting:

[Sprint Daily Meeting 1-20221014\\_172105-Grabación de la reunión.mp4](#)



## 2. Diseñar la interfaz de inicio del administrador.

- Objetivo: Diseñar la ventana de inicio del aplicativo para el administrador.
- Equipo:
  - Product Owner:** Dirigir el desarrollo de la interfaz en base a las peticiones del cliente.
  - Scrum Master:** Implementar la metodología Scrum en la codificación del programa.
  - Development Team:**
    - ❖ Diseñador gráfico: Diseñar la interfaz.

- ❖ Desarrollador: Generar la codificación de la interfaz en base al diseño propuesto.
  - ❖ Analista de datos: Relacionar las peticiones del cliente de la interfaz con las funcionalidades que este mismo maneja.
  - ❖ Encargado de pruebas: Verificar el funcionamiento de la interfaz.
- Actividades:
- ❖ Recolectar peticiones y sugerencias del cliente.
  - ❖ Definir las funciones del administrador.
  - ❖ Diseñar la interfaz de inicio del administrador.
  - ❖ Asignar acciones a la interfaz del inicio del administrador.
- Sprint Daily Meeting:

[Sprint Daily Meeting 2-20221014\\_175517-Grabación de la reunión.mp4](#)



### 3. Desarrollar la función de agregar los libros de la interfaz de inicio del administrador.

- Objetivo: Desarrollar la acción del botón para que el administrador pueda agregar los libros al software.
- Equipo:

**Product Owner:** Verificar que el desarrollo de esta ventana sea óptima y cumpla con los requisitos que solicitó el cliente para agregar los libros.

**Scrum Master:** Supervisar que la codificación del botón cumpla la metodología de manera correcta.

**Development Team:**

- ❖ Diseñador gráfico: Diseñar la interfaz de la acción de agregar los libros.
- ❖ Analista de datos: Definir los campos requeridos de la información que se desea añadir.
- ❖ Desarrollador: Generar la codificación de la función *agregar* e implementarla a la ventana.
- ❖ Encargado de pruebas: Verificar el correcto funcionamiento de esta ventana.

- Actividades:

- ❖ Definir la información del libro que se va a agregar.
- ❖ Diseñar la interfaz de la ventana para agregar libros en base a la información descrita.
- ❖ Desarrollar e implementar la función asignando los campos necesarios.

- Sprint Daily Meeting:

[Sprint Daily Meeting 3-20221014\\_181148-Grabación de la reunión.mp4](#)

TÍTULO	# EDICIÓN
AUTOR	PUBLICACIÓN
TEMÁTICA	PRECIO
EDITORIAL	
<input type="button" value="ADJUNTAR IMAGEN"/>	
<input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	

4. Recolectar los libros que se quieren agregar.

- Objetivo: Realizar una búsqueda detallada de libros y seleccionar la información previamente determinada.
- Equipo:
  - Product Owner:** Tener una conversación con el cliente donde él nos dará las indicaciones de los libros que se venden o se desean vender en la librería.
  - Scrum Master:** Supervisar y dirigir la recolección de libros que se desean agregar al aplicativo.
  - Development Team:**
    - ❖ Analista de datos: Recolectar los libros que cumplan con las indicaciones precisas que se hayan asignado.
- Actividades:
  - ❖ Definir el tipo de libros que el cliente quiere agregar.
  - ❖ Investigar los libros.
  - ❖ Recolectar la información precisa que el aplicativo solicita.
- Sprint Daily Meeting:  
[Sprint Daily Meeting 4-20221014\\_183835-Grabación de la reunión.mp4](#)

LIBROS

5. Ingresar la información del libro.

- Objetivo: Realizar el ingreso de los libros previamente definidos y aceptados al apartado de *agregar* de la ventana inicial del administrador.
- Equipo:
  - Product Owner:** Verificar que los libros que se están añadiendo sean los correctos.
  - Scrum Master:** Supervisar que la función esté funcionando correctamente.
  - Development Team:**
    - ❖ Analista de datos: Dar la información de los libros aceptados por el cliente.
    - ❖ Desarrollador: Añadir los libros.
    - ❖ Encargado de pruebas: Verificar que los libros sean los correctos.
- Actividades:
  - ❖ Tener clara la información del libro.
  - ❖ Ingresar los datos en los campos correspondientes.
  - ❖ Verificar la información y subirla al software.

- Sprint Daily Meeting:

[Sprint Daily Meeting 5-20221014\\_185928-Grabación de la reunión.mp4](#)



#### 6. Desarrollar la función de buscar los libros por el título.

- Objetivo: Desarrollar el buscador para aplicarlo en el software, el cual funcionará por la búsqueda del título del libro que se desee encontrar.

- Equipo:

**Product Owner:** Verificar que se esté desarrollando la función con la solicitud descrita.

**Scrum Master:** Supervisar el correcto funcionamiento de la función.

**Development Team:**

- ❖ Desarrollador: Generar la función *buscar*.
- ❖ Encargado de pruebas: Verificar el correcto funcionamiento de la función con los parámetros correctos.

- Actividades:

- ❖ Desarrollar la función.
- ❖ Verificar su funcionamiento.

- Sprint Daily Meeting:

[Sprint Daily Meeting 6-20221014\\_191720-Grabación de la reunión.mp4](#)

#### 7. Actualizar la información de un libro determinado.

- Objetivo: Definir la determinada acción al botón *actualizar* que se encuentra en la ventana de inicio del administrador.

- Equipo:

**Product Owner:** Revisar que la función esté funcionando correctamente verificando que el apartado tenga los campos requeridos.

**Scrum master:** Supervisar que todos los campos estén en correcto funcionamiento y que se refleje la nueva información que se actualizó.

**Development Team:**

- ❖ Diseñador gráfico: Diseñar la interfaz.
- ❖ Analista de datos: Prestar la información del libro la cual se va a actualizar.
- ❖ Desarrollador: Desarrollar la función del botón *actualizar* de la ventana inicial del administrador.
- ❖ Encargado de pruebas: Verificar el correcto funcionamiento.

- Actividades:

- ❖ Diseñar la interfaz de la ventana.

- ❖ Definir los campos de la información que se puede editar.
- ❖ Implementar el buscador.
- ❖ Relacionar el buscador con los campos de la información del libro.
- ❖ Desarrollar los botones de confirmación y cancelar.
- ❖ Hacer pruebas.

→ Sprint Daily Meeting:

[Sprint Daily Meeting 7-20221014\\_193234-Grabación de la reunión.mp4](#)



#### 8. Desarrollar la opción para el administrador de ocultar o mostrar un libro.

→ Objetivo: Realizar la determinada función a un botón para ocultar y un botón para mostrar, el cual el administrador podrá definir si un libro estará disponible o no en la sección de ventas.

→ Equipo:

**Product Owner:** Verificar la funcionalidad del libro en base a los requerimientos del cliente.

**Scrum Master:** Definir la función en base a la metodología.

**Development Team:**

- ❖ Diseñador gráfico: Agregar los botones a la interfaz de *actualizar*.
- ❖ Desarrollador: Desarrollar la función de ocultar y mostrar.
- ❖ Encargado de pruebas: Verificar el correcto funcionamiento de la función en la ventana *actualizar*.

→ Actividades:

- ❖ Diseñar los botones.
- ❖ Desarrollar la función.
- ❖ Implementar la función por medio de botones en la ventana de *actualizar*.
- ❖ Hacer pruebas.

→ Sprint Daily Meeting:

[Sprint Daily Meeting 8-20221014\\_195325-Grabación de la reunión.mp4](#)



9. Clasificar el libro.

- Objetivo: Realizar los distintos apartados para clasificar los libros del software, basándonos en las peticiones del cliente.
- Equipo:
  - Product Owner:** Definir los apartados.
  - Scrum Master:** Supervisar que el libro esté clasificado de manera correcta y coherente.
  - Development Team:**
    - ❖ Diseñador gráfico: Diseñar la interfaz del botón *clasificación* de la ventana inicial del administrador.
    - ❖ Analista de datos: Organizar los ítems de cada apartado.
    - ❖ Desarrollador: Desarrollar los apartados definidos previamente.
    - ❖ Encargado de pruebas: Verificar la correcta organización de los libros.
- Actividades:
  - ❖ Definir las categorías.
  - ❖ Definir los ítems de cada categoría.
  - ❖ Desarrollar la ventana.
  - ❖ Clasificar los libros.
- Sprint Daily Meeting:

[Sprint Daily Meeting 9-20221014\\_201126-Grabación de la reunión.mp4](#)



10. Organizar en una tabla la información de los libros disponibles.

- Objetivo: Generar una tabla donde se pueda visualizar el inventario actualizado.
- Equipo:

**Product Owner:** Definir los campos de la tabla según los requerimientos del cliente.

**Scrum Master:** Supervisar que la información que aparezca en la tabla esté correcta.

**Development Team:**

- ❖ Analista de datos: Verificar los campos de la tabla.
- ❖ Desarrollador: Diseñar y generar la tabla con el inventario actualizado.
- ❖ Encargado de pruebas: Verificar la veracidad de los datos.

→ Actividades:

- ❖ Relacionar la información de los libros en una tabla.
- ❖ Dar funcionalidad al botón *inventario*, asignándole la tabla.
- ❖ Dar la acción al botón de visualizar la tabla.

→ Sprint Daily Meeting:

[Sprint Daily Meeting 10-20221014\\_202551-Grabación de la reunión.mp4](#)

TITULO	AUTOR	TEMÁTICA	EDITORIAL	EDICIÓN	PUBLICACIÓN	CANTIDAD
DON QUIJOTE DE LA MANCHA	MIGUEL DE CERVANTES SAAVEDRA	NOVELA DE AVENTURAS	LIBRERÍA DE LUAU Cº	17	1876	4
HISTORIA DE DOS CIUDADES	CHARLES DICKENS	NOVELA HISTÓRICA	REVISTA ALL THE YEAR ROUND	4	1859	5
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS 1	J. R. R. TOLKIEN	NOVELA DE FANTASIA	MINOTAURO	12	2001	6
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS 2	J. R. R. TOLKIEN	NOVELA DE FANTASIA	MINOTAURO	12	2002	3
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS 3	J. R. R. TOLKIEN	NOVELA DE FANTASIA	MINOTAURO	13	2003	8
HARRY POTTER Y LA PIEDRA FILOSOFAL	J. K. ROWLING	NOVELA DE AVENTURAS	SALAMANDRA	7	1997	7
HARRY POTTER Y LA CÁMARA SECRETA	J. K. ROWLING	NOVELA DE AVENTURAS	SALAMANDRA	8	1998	9
HARRY POTTER Y EL PRISIONERO DE AZKABAN	J. K. ROWLING	NOVELA DE AVENTURAS	SALAMANDRA	7	1999	2
HARRY POTTER Y EL CÁLIZ DE FUEGO	J. K. ROWLING	NOVELA DE AVENTURAS	SALAMANDRA	6	2000	6
HARRY POTTER Y LA ORDEN DEL FÉNIX	J. K. ROWLING	NOVELA DE AVENTURAS	SALAMANDRA	7	2003	4
HARRY POTTER Y EL MISTERIO DEL PRINCIPE	J. K. ROWLING	NOVELA DE AVENTURAS	SALAMANDRA	7	2005	9
HARRY POTTER Y LAS RELIQUIAS DE LA MUERTE	J. K. ROWLING	NOVELA DE AVENTURAS	SALAMANDRA	8	2007	10
EL PRINCIPIO	ANTOINE DE SAINT-EXUPERY	NOVELA INFANTIL	SALAMANDRA	12	1943	12
EL HOBBIT	J. R. R. TOLKIEN	NOVELA DE FANTASIA	GEORGE ALLEN & UNWIN	22	1937	11
SUEÑO EN EL PABELLÓN ROJO	CAO XUEQIN	NOVELA CLÁSICA		7	SIGLO XVIII	3
DIEZ NEGRITOS	AGATHA CHRISTIE	NOVELA POLICÍACA		3	1939	4
LAS AVENTURAS DE ALICIA EN EL PAÍS DE LAS MARAVILLAS	LEWIS CARROLL	NOVELA INFANTIL	MACMILLAN PUBLISHERS	35	1865	6
EL LEÓN, LA BRUJA Y EL ROPERO	C. S. LEWIS	NOVELA DE FANTASIA	GEOFFREY BLES	4	1950	5
EL CÓDIGO DA VINCI	DAN BROWN	NOVELA POLICÍACA	DOUBLEDAY	8	2003	7
EL ALQUIMISTA	PAULO COELHO	NOVELA DE FANTASIA	COMPANHIA DAS LETRAS	17	1988	4

11. Diseñar la interfaz de inicio de ventas.

- Objetivo: Diseñar la ventana de inicio del aplicativo para el vendedor.
- Equipo:
  - Product Owner:** Dirigir el desarrollo de la interfaz en base a las peticiones del cliente.
  - Scrum Master:** Implementar la metodología Scrum en la codificación del programa.

**Development Team:**

- ❖ Diseñador gráfico: Diseñar la interfaz.
- ❖ Desarrollador: Generar la codificación de la interfaz en base al diseño propuesto.
- ❖ Analista de datos: Relacionar las peticiones del cliente de la interfaz con las funcionalidades que este mismo maneja.
- ❖ Encargado de pruebas: Verificar el funcionamiento de la interfaz.

→ Actividades:

- ❖ Recolectar sugerencias del cliente.
- ❖ Definir las funciones del vendedor.
- ❖ Diseñar la interfaz de inicio del vendedor.
- ❖ Asignar acciones a la interfaz.

→ Sprint Daily Meeting:

[Sprint Daily Meeting 11-20221014\\_204348-Grabación de la reunión.mp4](#)



12. Generar el proceso de venta del libro de la ventana del vendedor.

- Objetivo: Desarrollar la función de un botón donde el vendedor podrá verificar los libros disponibles en la librería, luego desarrollar el apartado de ventas donde se realizará el proceso de registro de libros.

**Product Owner:** Dirigir el proceso del diseño de ventas en base a la metodología que utilice la empresa.

**Scrum Master:** Supervisar que la metodología sea óptima concorde a la metodología Scrum.

**Development Team:**

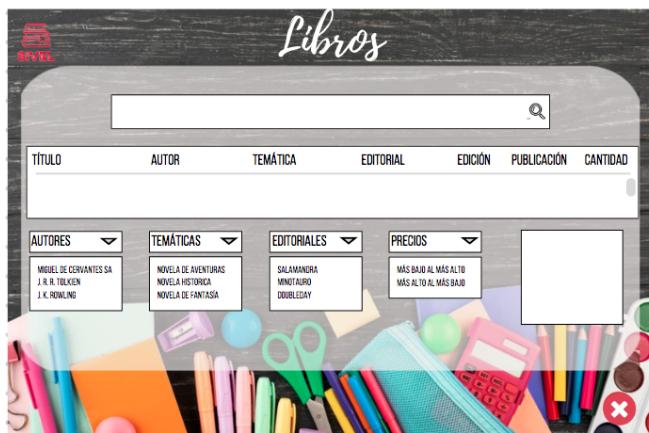
- ❖ Diseñador gráfico: Diseñar las ventanas de libros y de registro.
- ❖ Desarrollador: Desarrollar las funciones de cada interfaz.
- ❖ Encargado de pruebas: Verificar el correcto funcionamiento de las ventanas.

→ Actividades:

- ❖ Desarrollar la interfaz del botón *libros*.
- ❖ Implementar el buscador.
- ❖ Implementar la categorización.
- ❖ Desarrollar los campos que reflejara la información del libro.
- ❖ Desarrollar la interfaz del botón *registrar*.
- ❖ Implementar el buscador.
- ❖ Definir los campos de información del libro y de la venta
- ❖ Registrar la venta

→ Sprint Daily Meeting:

[Sprint Daily Meeting 12-20221014\\_205726-Grabación de la reunión.mp4](#)



13. Diseñar la factura de venta.

- Objetivo: Diseñar la factura con la información completa y requerida por el cliente.
- Equipo:
  - Product Owner:** Revisa que la información de la factura coincida con la información que solicitó el cliente.
  - Scrum Master:** Supervisar que la información que se generó en la venta sea clara y concisa para el comprador.
  - Development Team:**
    - ❖ Diseñador gráfico: Diseñar la factura.
    - ❖ Desarrollador: Implementar la factura en el registro de ventas.
    - ❖ Analista de datos: Verificar que la información de la factura esté completa.
    - ❖ Encargado de pruebas: Verificar la correcta relación de la venta con la factura.
- Actividades:
  - ❖ Diseñar la factura.
  - ❖ Relacionar la factura con el proceso de registro del software.
- Sprint Daily Meeting:  
[Sprint Daily Meeting 13-20221014\\_211631-Grabación de la reunión.mp4](#)

The screenshot displays a digital invoice template. At the top left is the SIVEL logo, which consists of a red circle containing a white icon of three stacked books. To the right of the logo, the word "FACTURA" is written in a bold, black, sans-serif font. Below "FACTURA", there are two small lines of text: "Número de factura" and "Fecha de creación". The main body of the invoice is titled "Datos de cliente" in bold. Under this title, there are three input fields: "NOMBRE Y APELLIDO", "Número de teléfono", and "VENDEDOR", each preceded by a small label. Below these fields is a table with four columns: "DESCRIPCIÓN", "PRECIO UNT", "CANT.", and "PRECIO". The "PRECIO UNT" column has a red border. The table has a horizontal line separating it from the rest of the page. At the very bottom of the page, there is a pink rectangular button with the text "SITIO WEB DE LA TIENDA" in white capital letters.

14. Visualizar el reporte de ventas.

- Objetivo: Desarrollar una ventana donde se pueda visualizar el historial de ventas en un lapso de tiempo determinado.
- Equipo:
  - Product Owner:** Revisar que la información que se encuentra en la ventana sea la que el cliente solicita.
  - Scrum Master:** Supervisar que la información que sale en el reporte coincida con la venta registrada.
  - Development Team:**

- ❖ Diseñador gráfico: Diseñar la interfaz.
- ❖ Desarrollador: Desarrollar la ventana para ver un reporte específico de ventas realizadas.
- ❖ Analista de datos: Verificar que la información sea verídica.
- ❖ Encargado de pruebas: Verificar el correcto funcionamiento de la función supervisando la relación del historial con las ventas realizadas.

→ Actividades:

- ❖ Diseñar la interfaz del botón *ventas*.
- ❖ Desarrollar el calendario para fijar las fechas límites.
- ❖ Definir los campos necesarios de la venta.

→ Sprint Daily Meeting:

[Sprint Daily Meeting 14-20221014\\_213052-Grabación de la reunión.mp4](#)

[Sprint Daily Meeting rev 14-20221014\\_214724-Grabación de la reunión.mp4](#)

