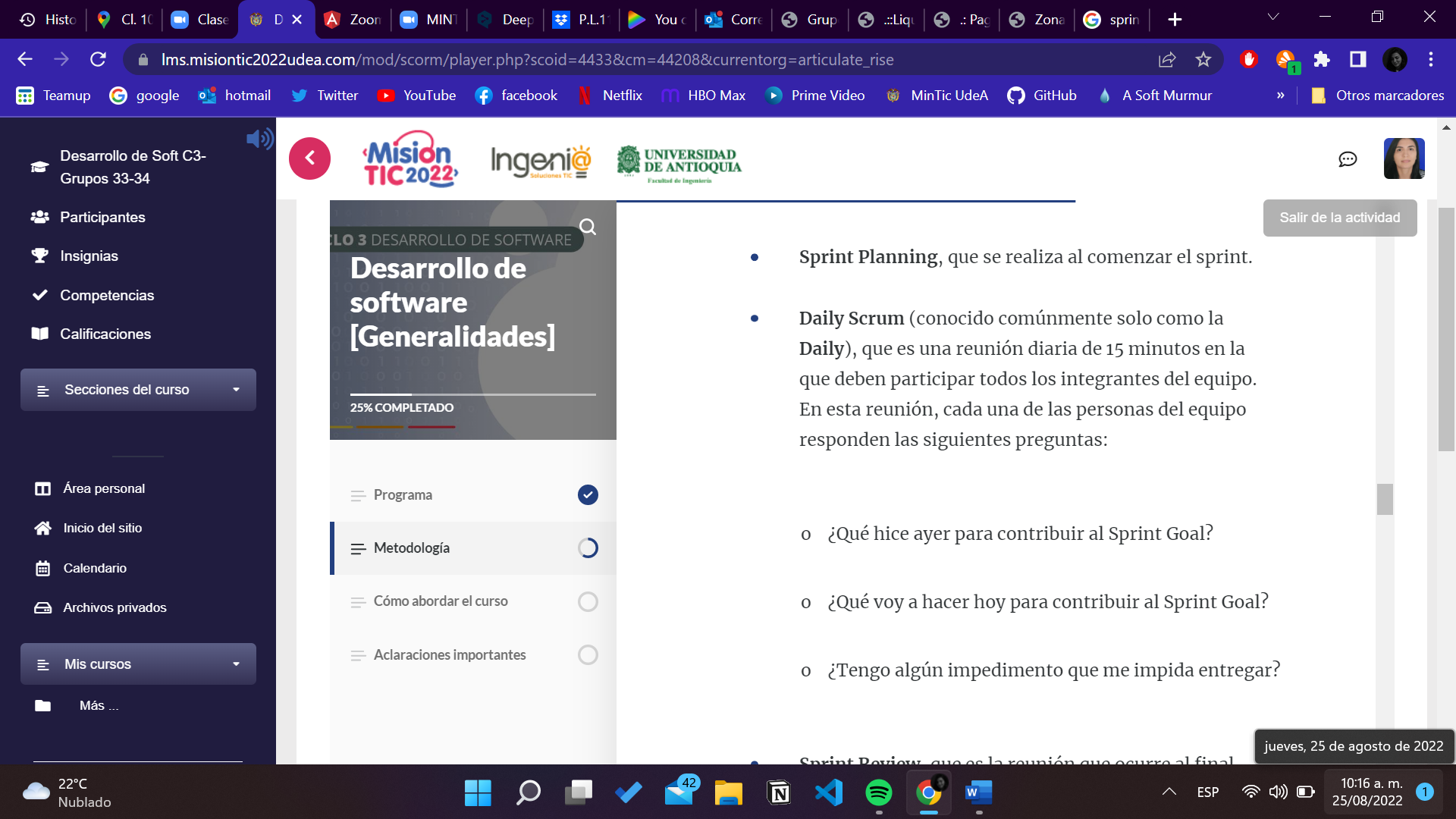
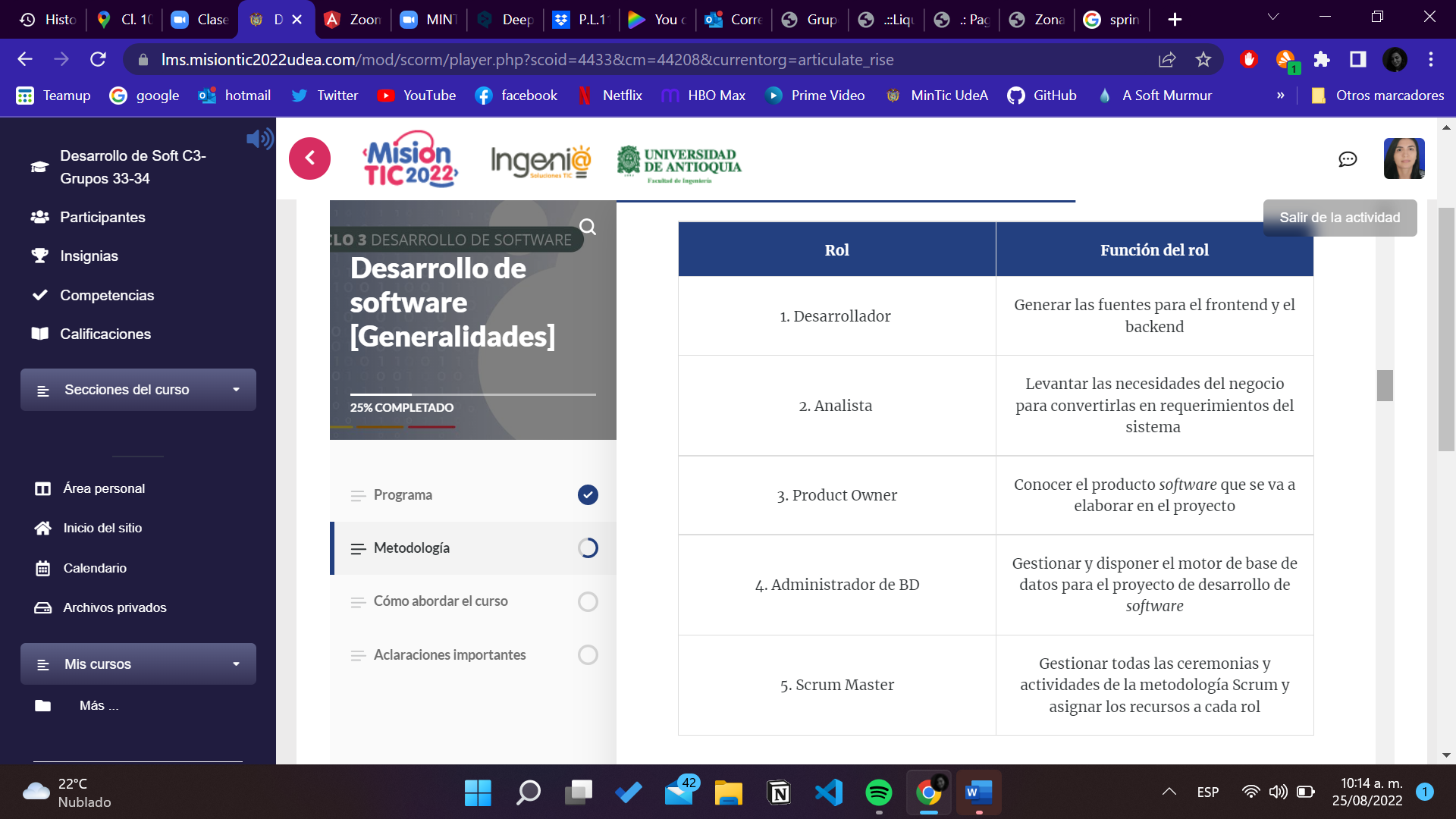
|  |  |
| --- | --- |
| **Cabezas Visibles o Responsables** | **Nombre** |
| Desarrollador | Alejandra |
| Analista | Andres |
| Product Owner | Andrea |
| Administrador BD | Mateo |
| Scrum Master | Cristian |



* **IDE**(interface development environment). En el ciclo 3 se utilizará IntelliJ para escribir todo el código en Java Spring Boot y Thymeleaf.
* **Git.** Es un *software* de control de versiones de código distribuido, que se instala en la máquina local del desarrollador.
* **Github (repositorio)**. Es una carpeta para alojar proyectos utilizando el sistema de control de versiones Git. Se utiliza principalmente para la creación de código fuente de programas de ordenador.
* **Trello (administrador de proyecto)**. Es un *software* de administración de proyectos que permite llevar el registro de todas las metas determinadas para cada uno de los sprints, así como las actividades de su responsable.
* **Heroku**. Es una plataforma en la nube que permite a las empresas construir, entregar y supervisar aplicaciones para luego poder alojarlas en la nube y posibilitar el acceso a los usuarios de las aplicaciones que se construyen.
* **Stack tecnológico**: Thymeleaf con Bootstrap en el front end, con un servidor en Java Spring Boot con JPA como ORM y una base de datos de PostgreSQL. Todo el sistema está desplegado en Heroku, excepto la base de datos que se encuentra en Supabase.

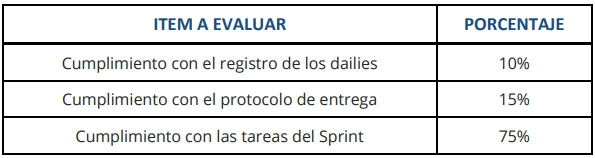
Además, el lenguaje que se puede usar es Java, y el *stack* tecnológico a emplear será:

* HTML 5
* CSS3
* Bootstrap
* Java Spring Boot
* Thymeleaf
* PostgreSQL
* (JWT / Oatuh 2)
* (Heroku)
* (Git / GitHub)

La aplicación web debe contar con los siguientes módulos:

1. **Módulo administrador de empresas.** Permite a un superadministrador crear una nueva empresa dentro del sistema, incluyendo datos de contacto y descripciones de la empresa.
2. **Módulo para registrar un empleado**. Permite a un administrador crear un empleado con rol operativo dentro de la empresa.
3. **Gestión de egresos**. Permite tanto a un administrador como a un usuario operativo registrar un egreso en la empresa, pudiendo especificar montos, descripciones y categorías.
4. **Gestión de ingresos**. Permite tanto a un administrador como a un usuario operativo registrar una nueva venta o un nuevo ingreso, pudiendo especificar montos, conceptos y fechas.
5. **Gestión de pérdidas y ganancias**. Permite a los usuarios visualizar una tabla con la información de los egresos y los ingresos, pudiendo obtener un total para saber si la empresa pierde dinero.
6. **Gestión de usuarios**. Este módulo permite a cada usuario iniciar sesión y visualizar diferentes partes de la aplicación dependiendo de su rol.

| **Semana de entrega** | **Sprint** | **¿Qué se desarrollará?** | **Porcentaje de evaluación** |
| --- | --- | --- | --- |
| Semana 2 | **Sprint 1:**  Creación de un equipo de trabajo. Definición de los roles de los integrantes. Creación de un repositorio en Github. | * Crear un equipo de trabajo y asignar los roles de cada uno de los integrantes según la metodología Scrum * Definir las ceremonias de Scrum y el calendario de cada una * Tener creado el repositorio de las fuentes en GitHub * Realizar pull request con cada cambio al proyecto * Tener creadas las ramas principales development, release, main * Dar permisos a todos los integrantes del equipo * Hacer comentarios sobre cada cambio que se sube al repositorio   Todos los integrantes realizan cambios a las fuentes, que se deben ver reflejados en el historial | 25 |
| Semana 3 | **Sprint 2:**Creación de entidades (Java POO) | * Modelar una empresa como una clase de Java * Modelar un empleado como una clase de Java * Modelar el movimiento de dinero como una clase de Java | 25 |
| Semanas 4 y 5 | **Sprint 3:**Backend | * Crear entidades, controladores y servicios para cada uno de los modelos * Implementar las reglas de negocio de la aplicación | 25 |
| Semanas 6 y 7 | **Sprint 4:**Front-end | * Implementar el frontend de la aplicación * Implementar autenticación en la aplicación * Desplegar la aplicación en Heroku | 25 |



|  |  |
| --- | --- |
| **SPRINT PLANNING** | Se sugiere hacer en el primer día hábil de cada Sprint. Se generó un tablero de GitHub Projects como plantilla para que los equipos puedan gestionar las tareas del proyecto, habrán 7 listas (Columnas): 4 de Sprint backlog (una lista por sprint), por hacer, haciendo, hecho. En esta reunión que tienen los tripulantes para repartirse las tareas a desarrollar en cada Sprint, no se espera que el equipo genere algún artefacto calificable, pero se recomienda que dejen constancia escrita de lo pactado en esta ceremonia que igualmente se verá reflejado en el manejo del tablero. La plantilla se puede encontrar aquí.  **Sprint planning.** Es una sesión de trabajo en la que se define el conjunto de historias de usuario que se llevarán a cabo durante el sprint. Esta sesión es liderada por el scrum master y se realiza al inicio de cada sprint. Durante la reunión el equipo debe entender por qué las historias de usuario que desarrollará son relevantes y cómo agregan valor al producto final. De igual manera, el equipo debe discutir cómo se realizarán las historias de usuario seleccionadas y cuánto tiempo tomará su ejecución.    El sprint planning tiene un límite de tiempo de máximo ocho horas para un sprint de un mes. Para sprints más cortos, el evento suele ser de menor duración.  Lunes a las 8 pm |
| **DAILY SCRUM** | EL REGISTRO DE LOS DAILIES COMENZARÁ EN EL SPRINT 2.  **Se espera que el Daily dure 15 minutos como máximo** y se realice por lo menos en 5 días por semana, al final del Daily, el Scrum Master del equipo llenará el formulario correspondiente resumiendo las respuestas de los integrantes a las siguientes preguntas:  ¿Qué hice hoy?  ¿Qué haré mañana?  ¿Qué impedimentos tengo para desarrollar mis tareas?  Terminado el Daily, se llena el formulario con las respuestas dadas por cada miembro del equipo (El responsable es el Scrum Master).  Acotaciones   * Los tripulantes NO rotarán los roles. * Cualquier cambio imprevisto respecto a quien asuma el rol de Scrum Master debe notificarse al tutor correspondiente. * Todos desempeñan rol de desarrolladores, pero quienes asuman 𝑥 rol serán las cabezas visibles (Responsables) de liderar la tarea relacionada a su rol, por ejemplo, el administrador de bases de datos LIDERARÁ el diseño y la implementación de la bases de datos, pero él NO lo hará solo.     <https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLScSPP_lR9ZZf-4ZTuRfFHc6XOUyhaA2f79wmQgLTHoDiDoeQA/viewform>  **Daily.** Es una reunión de entre 10 y 30 minutos que se realiza todos los días a la misma hora y en el mismo lugar. A esta reunión asiste el equipo scrum, incluidos el product owner y el scrum master. Durante la sesión, cada uno de los desarrolladores comparte al equipo las actividades que completó, las actividades que están en proceso de desarrollo y las actividades que realizará durante el día. Adicionalmente, se mencionan inquietudes y posibles barreras o riesgos para la ejecución del trabajo. En caso de ser necesario, se programa una reunión adicional para solucionar temas puntuales.  El principal objetivo de esta reunión es mejorar la comunicación, identificar impedimentos y tomar decisiones de manera ágil, facilitando la ejecución de actividades    M M J V 8 pm  S 6 pm |
| **PROTOCOLO DE ENTREGA** | El documento a entregar debe contener lo siguiente (ESTE DOCUMENTO LO SUBIRÁ AL MOODLE ÚNICAMENTE EL SCRUM MASTER):   * Portada con los nombres, documentos de identidad, roles, y grupos de cada integrante del equipo. * Responder a las siguientes preguntas * ¿Cuáles actividades del sprint se cumplieron? * ¿Cuáles no se cumplieron? * ¿Qué preguntas o dificultades surgieron durante el desarrollo del sprint? * Evidencia de la funcionalidad de la aplicación: Ruta (URL, enlace) del video donde se evidencia el cumplimiento de las tareas del sprint (Definition of done). * Ruta (URL, enlace) en la que se encuentra el repositorio en GitHub.   **NOTA:** Deben nombrar el archivo entregado de la siguiente manera: Sprint𝑖\_NombreEquipo (𝑖 es el número del sprint y NombreEquipo es el nombre que le asignaron al equipo en el formulario de conformación). Por ejemplo, si el equipo se llama “JJMachine Learners” y hace entrega del Sprint 1, el documento se debe llamar Sprint1\_JJMachineLearners. |
| **SPRINT REVIEW** | **Esta ceremonia es una revisión sincrónica de los tripulantes con el tutor asignado,** el tutor contrasta el avance del equipo contra las tareas que se debían entregar, esto se hace con los Definition of done, resultando la nota de evaluación del sprint. La revisión del cumplimiento del Definition of done se realizará con una herramienta de control remoto (se recomienda AnyDesk, pero esta se puede acordar otra herramienta en el Sprint Review del Sprint 1), **el tripulante del equipo encargado de mostrar el funcionamiento de las tareas realizadas, deberá tener en funcionamiento el avance del proyecto y configurado el programa de control remoto.**  En el Sprint Review del Sprint 1 se define el **sector económico o tipo de empresa a la cual se enfocará el proyecto y la herramienta de control remoto.**  <https://calendar.google.com/calendar/u/0/selfsched?sstoken=UUNqSGJUc3VqNGYyfGRlZmF1bHR8Y2RhZTdmNzFlZmVjMDVhYjg4ODMyZDU1YWE0OTRmNzU>  Es una reunión que se realiza al final de cada sprint y en la que cada desarrollador presenta los resultados de dicho sprint a los interesados clave y discute el progreso general de la ejecución del proyecto.  Al finalizar cada sprint review se ajusta y actualiza el product backlog según el avance que se obtuvo durante el sprint.  Domingo 8 pm |
| **SPRINT RETROSPECTIVE** | **Se realizará una reunión al final de cada Sprint,** esta será masiva (Parecido a un espacio de escucha) dirigido por el equipo de Permanencia y acompañado por tutores, el objetivo principal es evaluar y fortalecer el trabajo en equipo en el contexto del proyecto, donde se puedan evidenciar posibles casos críticos y plantear propuesta de mejora para futuros sprints. Además, se sugiere realizar un corto retrospective interno para ajustar el flujo de trabajo de cada equipo y mejorar en cada sprint, de hecho, esta reunión se puede realizar brevemente antes del Sprint Planning del Sprint siguiente.  Es una reunión a la que asisten el product owner, el scrum master y los desarrolladores con el objetivo de definir acciones para aumentar la calidad y la efectividad del equipo.  Comienza con una discusión del desempeño de las personas, los procesos y las herramientas durante el sprint, identificando aquello que salió mal y cómo puede ser mejorado. Al final de la reunión, se definen acciones claras para mejorar el desempeño como equipo. Estas acciones pueden incluir cambios de herramientas, ajustes de procesos y dinámicas de equipo, y pueden ser incluidas en el product backlog.  NA |

Historias de usuario: <https://scrum.mx/informate/historias-de-usuario>

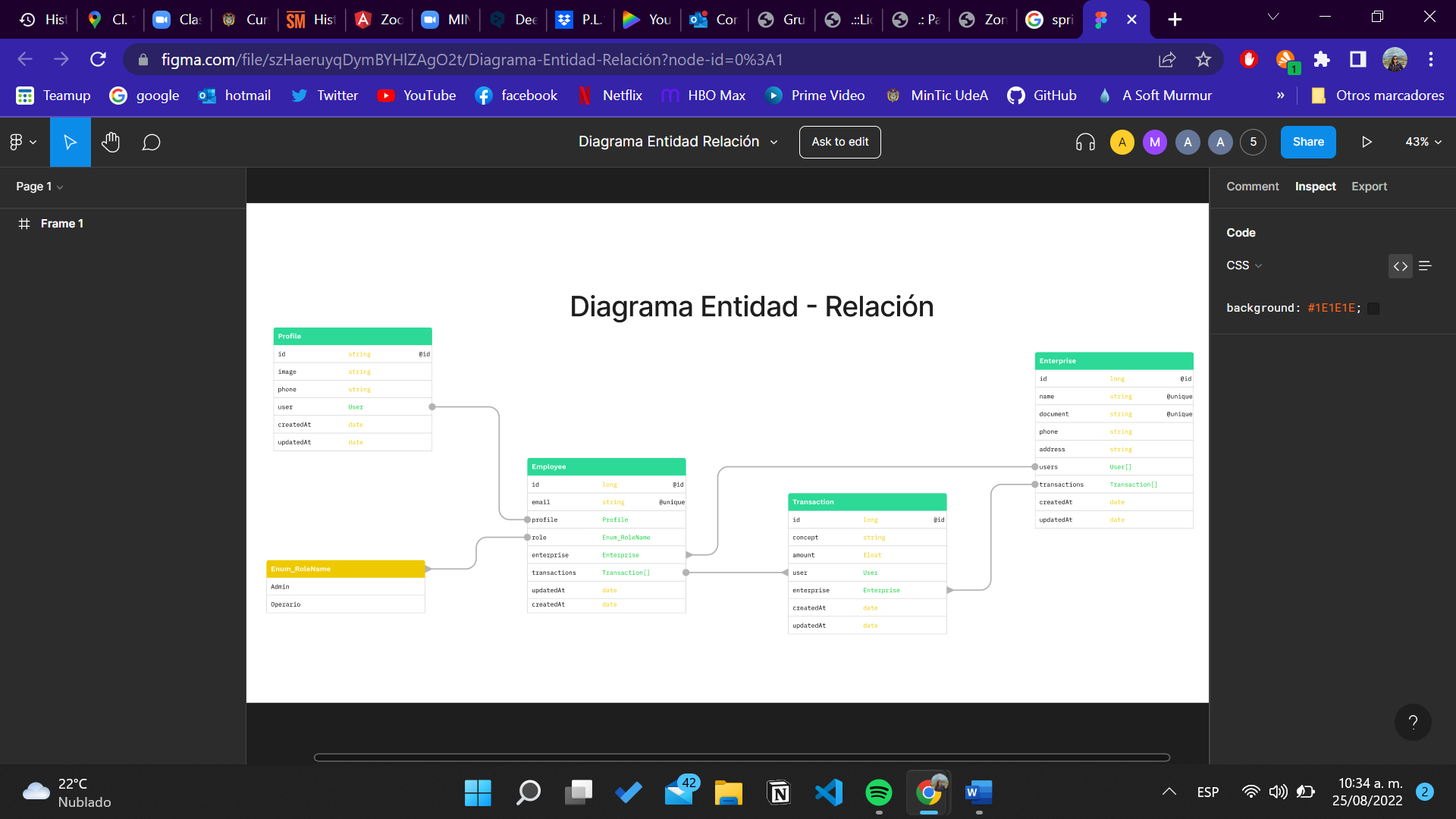
| **Id** | **Rol** | **Funcionalidad** | **Razón** | **Criterios de aceptación** |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 1 | Como superadministrador | Quiero poder crear una empresa en el sistema | Para poder ofrecer el servicio de gestión de ingresos y egresos | ●    Es posible crear una nueva empresa en el sistema |
| 2 | Como usuario administrador | Quiero poder crear un nuevo empleado en la empresa | Para que el usuario de tipo empleado pueda crear nuevos ingresos y gastos | ●    La aplicación permite crear usuarios adicionales |
| 3 | Como usuario administrador o como usuario operativo | Quiero poder agregar un ingreso de dinero | Para poder llevar un control de las ventas | ●    La aplicación permite a un administrador o a un usuario operativo ejecutar un ingreso de dinero |
| 4 | Como usuario administrador o como usuario operativo | Quiero poder agregar un egreso de dinero | Para poder llevar un control de los gastos | ●    La aplicación permite a un administrador o a un usuario operativo ejecutar un egreso de dinero |
| 5 | Como usuario administrador | Quiero poder visualizar todos los ingresos y egresos y obtener un total | Para poder llevar un control de si mi empresa está perdiendo dinero | ●    La aplicación permite visualizar todos los ingresos y gastos y permite visualizar totales |
| 6 | Como usuario | Quiero poder ingresar al sistema con mi usuario y mi contraseña | Para estar seguro de que las transacciones quedan a mi nombre | ●    La aplicación permite iniciar sesión con usuario y contraseña |

Enlace tutorías

<https://calendar.google.com/calendar/selfsched?sstoken=UUhjMnVoNThua0JIfGRlZmF1bHR8OTZkZTVmNTc3MmZlY2U4OTg4ZmExNWIyODYzMjM1NDM>

Repositorio nivelaciones

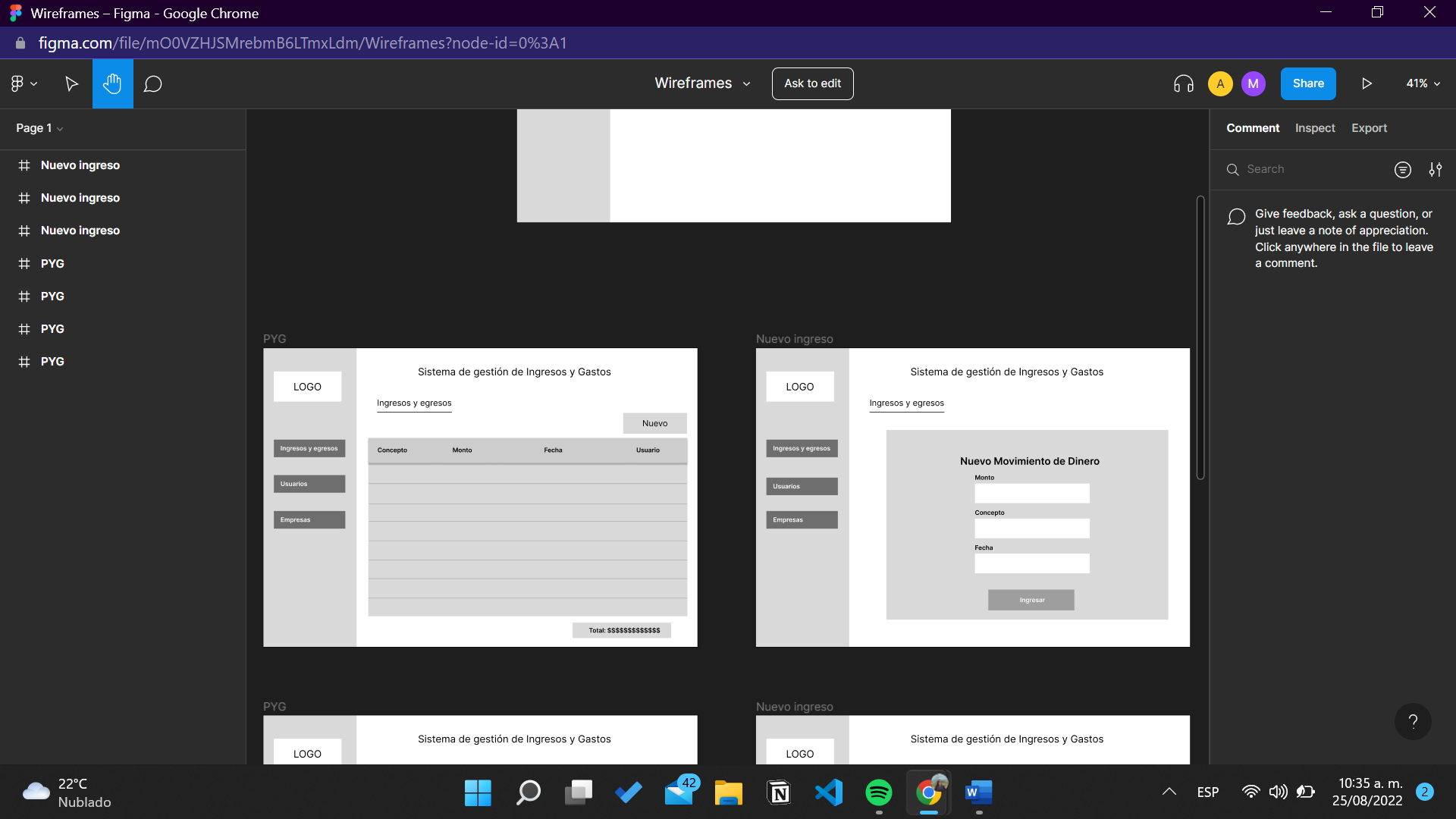
<https://udeaeduco-my.sharepoint.com/:x:/g/personal/permanenciamisiontic_udea_edu_co/EfnjcdzxAYNBu7l2F406a6ABa7BafkZK-v5kygVfMyjZdA?rtime=aRbTsbCG2kg>



Wireframes

Captura de pantalla de computadora

Descripción generada automáticamente



Captura de pantalla de un celular

Descripción generada automáticamente

Captura de pantalla de computadora

Descripción generada automáticamente

SEMANA 1 <https://lms.misiontic2022udea.com/mod/scorm/player.php?a=2191&currentorg=articulate_rise&scoid=4407>

