|  |
| --- |
| **SPRINT 1: Definiendo el Proyecto - Planificación Scrum – Repositorio Código** |

|  |  |
| --- | --- |
| **Identificación Proyecto** | |
| Nombre Proyecto: | Softwares marcadores deportivos |
| Número Equipo: |  |
| **Integrantes del equipo** | |
| Rol  (Líder-Desarrollador – Cliente) | Nombre |
| Líder |  |
| Desarrollador |  |
| Desarrollador |  |
| Desarrollador |  |
| Desarrollador |  |
|  |  |
| Stakaholder | Jesús Ariel González Bonilla |
| **Descripción Proyecto (Mundo del Proyecto)** | |
| Contexto(marco conceptual – vigilancia tecnológica “valor agregado del proyecto”) + necesidad + solución propuesta  La masificación del uso de las tecnologías de la información en diferentes campos de la vida diaria como por ejemplo el entretenimiento, ha venido creciendo de manera exponencial, especialmente después de la pandemia del COVID-19. En ese sentido hay una amplia demanda en el mercado de aplicaciones tanto web como móviles para el campo del entretenimiento  Es este un país muy aficionado y apasionado por el futbol que constantemente se está interesando por los resultados de los equipos, por esta razón es necesario desarrollar una aplicación web que facilite está información de los partidos finalizados y los que se estén jugando en el momento en que se consulte, teniendo la facilidad y la rapidez de esta información solo en un dispositivo móvil o computador.  Crear un sistema de información el cual permita conocer los resultados de marcadores de futbol independientemente al usuario final, con esto permitir que el usuario realicé pronósticos(apuestas). Además de que sea de fácil uso y amigable al usuario, eliminando todo tipo de distracciones publicitarias lo cual permitirá que el rendimiento de la app sea optimo.  Se realizará un sistema de información con unas tecnologías previas para darle el alcance a los requerimientos del cliente final, se desarrollará con tecnologías como Html5, CSS3 y JavaScript. Con esto se realizará el desarrollo front-end, y en cuanto al Back-end, se utilizará herramientas como SpringBoot y se utilizarán bases de datos no relacionales en MongoDB.  Será una página funcional y nos permitirá visualizar marcadores deportivos. La aplicación web incluye el listado de los equipos deportivos con su respectivo marcador y escudo que permitirá, al usuario buscar de manera más rápida su equipo de interés. | |
| **Objetivo General** | |
| Desarrollar un sistema de información que permita controlar(visualizar) los marcadores de los equipos profesionales colombianos, facilitando el acceso a los resultados.  Desarrollar un sistema de información web para visualizar los marcadores de los equipos profesionales de futbol colombiano, facilitando el resumen de la jornada.   1. ¿Seguro desea realizar los marcadores para todos los deportes? 2. ¿ Para qué? 3. Verbos 4. ¿Cómo? | |
| **Objetivos Específicos** | |
| * Desarrollar sistemas de información WEB bajo las tecnologías sugeridas en el ciclo 4. * Desplegar el software sobre el servidor asignado por la universidad * Entregar los manuales del usuario y el técnico. | |

|  |
| --- |
| **Requerimientos Funcionales** |

La gestión de cada permiso en la aplicación permite los estados CRUD(create, update, reading, delete), facilitando a los usuarios con niveles de autenticación administrar la información.

Módulos

Seguridad

* Registrar personas
* Registrar usuarios
* Registrar roles
* Asociar permisos a los roles

Parámetros

* Registrar departamentos
* Registrar ciudades

Configuración

* Tipo de clasificación
* Registrar equipos
* Registrar estadios
* Registrar jugadores
* Asociar jugadores a un equipo

Torneos

* Registrar campeonatos
* Asignar equipos a un campeonato
* Registrar fechas por equipos

Gestión de resultados

* Bitácora de partidos

Seguridad

Este modulo se encarga de controlar los accesos de los usuarios mediante credencias de autenticación para que puedan gestionar la información de acuerdo con los permisos previamente asignados.

RF1: Registrar personas debe permitir controlar el registro de los datos básicos de todas las personas que interactúan con el sistema de información, puede ser como usuario o como registro para mostrar reportes que hace posible el funcionamiento de la aplicación.

Datos requeridos:

* Tipo documento: null
* Documento: null
* Nombre completo: not null
* Edad: null
* Estado: bit

Restricciones:

* Se permite único registro por persona
* Se permite eliminado lógico y físico
* Registrar usuarios
* Registrar roles
* Asociar permisos a los roles

|  |
| --- |
| **Requerimientos NO Funcionales** |

Programación nativa

Programación distribuida

Servidor Linux fedora 7

Usabilidad – Interoperatividad - prueba de estrés.

Java -> Springboot

JavaScript -> Node{angualr, react, vue, express}

Base dade datos{no – mongodb} {sql mysql}

Library css{Bootstrap, https://bootswatch.com/help/ }js{ajax,axios}

|  |
| --- |
| **Planificación SCRUM - JIRA** |

Como evidencia de la planificación del proyecto con la metodología ágil SCRUM, utilizando el software JIRA, se debe presentar capturas de pantalla donde se visualicen aspectos:

* Creación del proyecto.
* Integrantes del equipo invitados en JIRA
* Épicas e historias de usuario (Por lo menos una épica) (Hoja de Ruta)
* Creación y lanzamiento de un Sprint (Backlog y Tablero)

|  |
| --- |
| **Repositorio de Código GitLab o GitHub** |

Como evidencia del repositorio de código, creado con GitLab o GitHub, además de la URL del repositorio, se debe presentar capturas de pantalla donde se visualicen aspectos:

* Creación del proyecto del repositorio.
* Integrantes del equipo invitados.
* Evidencia de la realización de alguna actualización (commit), donde se visualice la actualización y el historial de actualizaciones (Versiones)

|  |
| --- |
| **Evidencias de las Reuniones de Equipo** |

Como evidencia de las reuniones que efectúa el equipo del proyecto, presentar capturas de pantalla de las reuniones efectuadas y si lo consideran pertinente algunas actas de las reuniones.