



Sprint 1 (Análisis)

Los Tílines

Ingeniería de software ISIC 6A

Maestra: Ruth Alvi Cha´vez Rodriguez

Club Manager Escolar (CME)

Bitácora

Feb-26

Equipo : Los Tilines

Area del proyecto: Administración/gestión

Sprint : 1

Periodo : 9 - 19 febrero

Objetivo del sprint:

Entender el problema real, definir el alcance y establecer requisitos claros antes de programar.

Objetivo aplicado al proyecto:

Por que es laborioso el manejo de los clubes, y el proceso manual de registro de alumnos a clubes.

Para realizar una web d gestión de clubes, y facilitar el trabajo de gestionar los clubes y alumnos

Roles y responsables:

Coordinador : Arturo Bandian Vielma López

Analista: Oliver Molina Savedra

Desarrollador: Bryan Martínez González

Diseñador: Luis Alejandro Viesca Hinojo za

Tester Qa: Diego Hans Galván Saldaña

Actividades realizadas:

- 12 feb - visita a fabian (administrador de clubes) – participación : coordinador
- 12 feb – creación del tablero en trello – participación : coordinador
- 11 feb – análisis del proyecto en lab de industrial – participación : analista
- 11 feb – creación de ramas de github – participación : desarrollador
- 16 feb - El equipo toma la decisión e implementa la idea de consultar información sobre los jefes de cada club (Sean docentes o alumnos) para la identificación de los usuarios bien definidos. – participación: todo el equipo
- 16 feb – riesgos técnicos del proyecto, tecnologías tentativas a usar, readme repo, creación de ramas – participación: desarrollador
- 16 feb – revisión de los 5 por que, posibles correcciones – participación : tester Qa
- 17 feb – corrección de los 5 por que y realización de requisitos funcionales y no funcionales – participación: analista
- 17 feb – creación del flujo(en escrito) – participación: diseñador
- 17 feb – recaudar información para organizar y elaborar la estructura y lograr que sea visible en el documento que se proporciona – participación: diseñador
- 18 feb propuesta sprint (documento) – participación : coordinador, diseñador, tester Qa

Acuerdos del equipo :

- La plataforma sera web
- El equipo debe entregar la propuesta el dia 18 de febrero
- Se eligió trello debido a su facilidad de manejo

Dudas y riesgos detectados:

- Riesgos : probablemente necesite conexión a internet, se supera el limite de usuarios (sobrecarga de trafico) la pagina podría llegar a caerse, probabilidad de vulnerabilidades en el sitio web(malware y virus)
- Duda : como se registraran los alumnos a un club ellos mismos?, como se sabra que ya estan inscritos?, que tan intuitivo sera?, que se ocupara para registrarse?

Reflexión del equipo:

Se necesita un programa que ayude al administrador a gestionar los clubes y sus alumnos, generar un método de inscripción mas eficiente para integrar los alumnos a los clubes(menos papeles)

Evidencias :

Repositorio : <https://github.com/bandianvielma23isc-stack/school-proyect->

Documento Actualizado : README.md

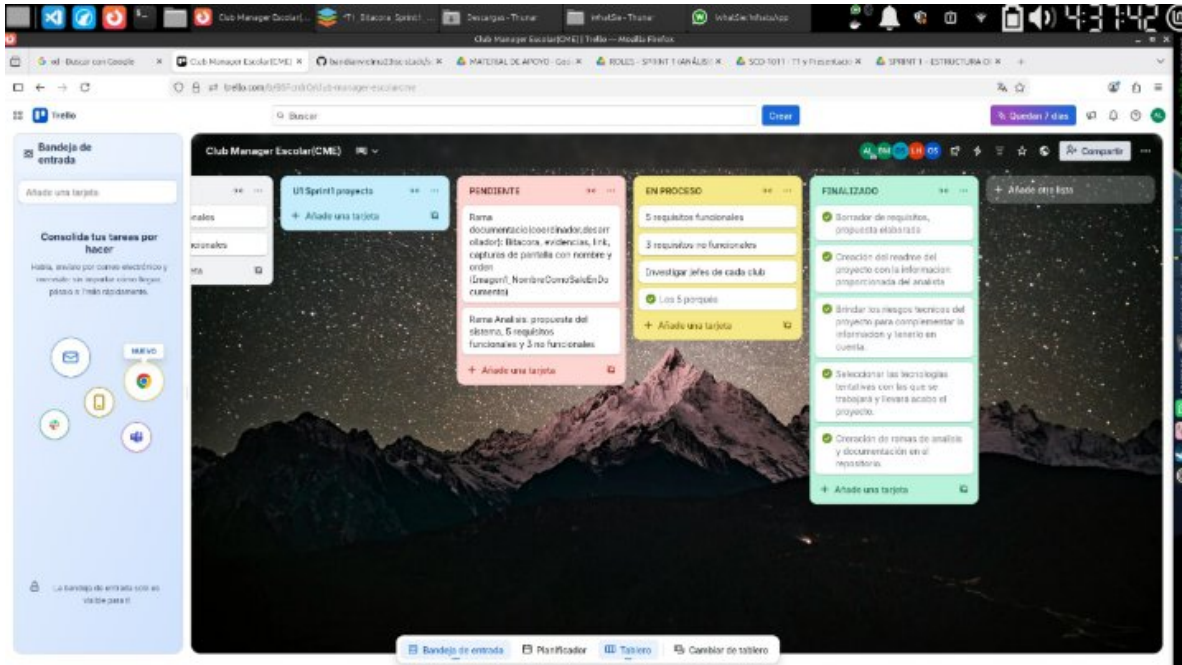


imagen 1.0 captura del tablero de trelo.

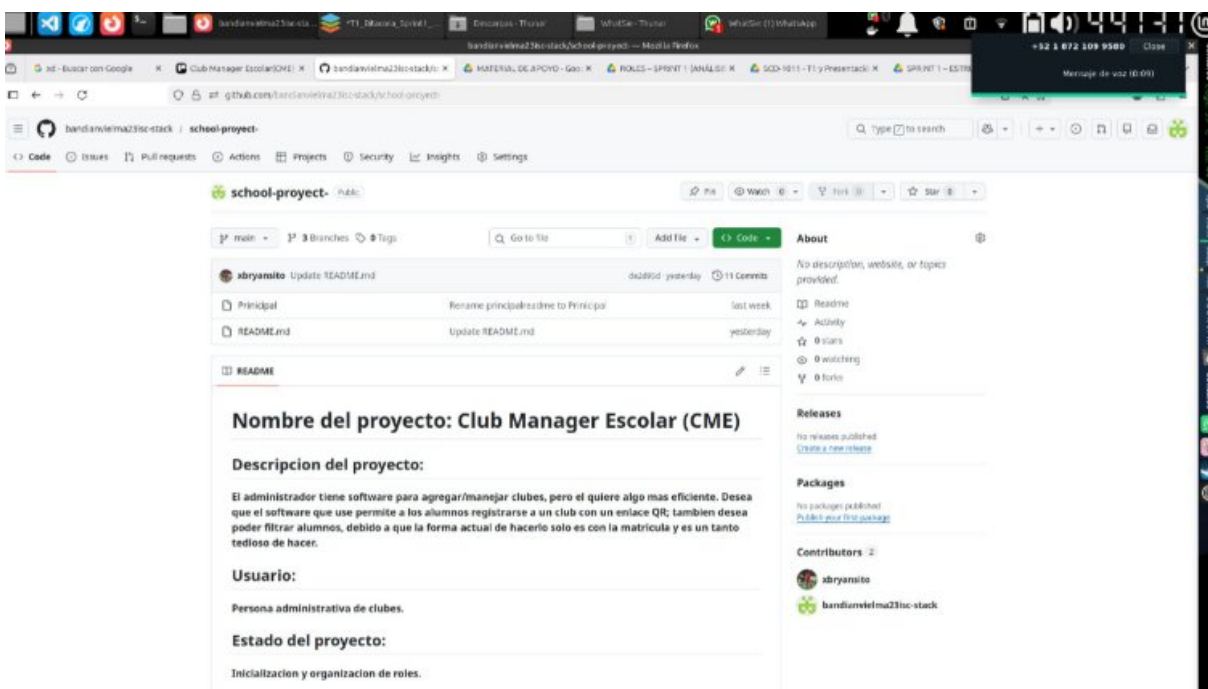


imagen 1.1 captura inicio del repositorio de github

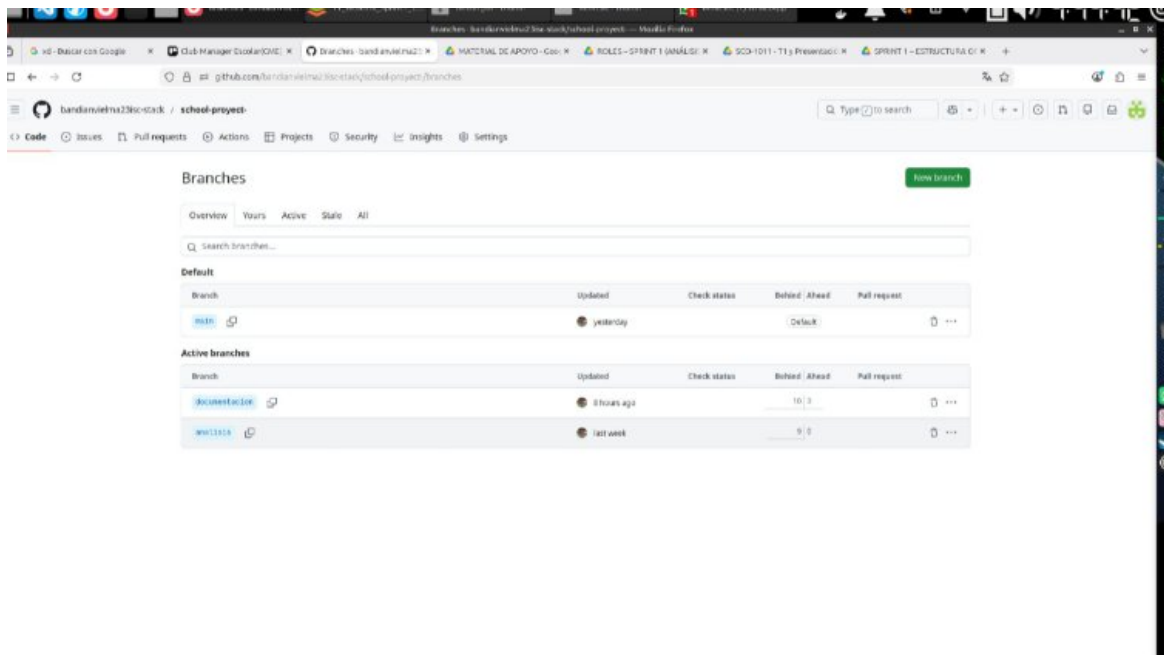


imagen 1.2 captura ramas pertenecientes al repositorio de github.

Principales riesgos técnicos:

- **Seguridad y Privacidad de Datos:** filtración de datos o un acceso no autorizado al panel del encargado.
- **Escalabilidad y Concurrencia:** Que el servidor se caiga cuando 50 alumnos intenten registrarse al mismo club al mismo tiempo al inicio del semestre.
- **Persistencia de Archivos:** Llenar el almacenamiento del servidor rápidamente o que los archivos se pierdan por una mala gestión de rutas en el servidor.
- **Integración con Sistemas Existentes:** Si el encargado tiene que dar de alta a los alumnos manualmente porque tu sistema no se habla con la base de datos de la universidad, el proyecto perderá utilidad.

imagen 1.3 riesgos tecnicos(desarrollador).

Tecnologías tentativas:

- **Entorno de Desarrollo Integrado:** Visual Studio Code
- **Sistema Gestor de Base de Datos:** MySQL WorkBench
- **Lenguaje de Programación:** PHP

imagen 1.4 tecnologías tentativas (desarrollador).

Nombre del proyecto: Club Manager Escolar (CME)

Descripción del proyecto:

El administrador tiene software para agregar/manejar clubes, pero quiere algo más eficiente. Desea que el software que utilice permita a los alumnos registrarse a un club con un enlace QR; también desea poder filtrar alumnos, debido a que la forma actual de hacerlo solo es con la matrícula y es un tanto tedioso de hacer.

Usuario:

Persona administrativa de clubes.

Estado del proyecto:

Inicialización y organización de roles.

Tipo de sistema:

Web

Equipo y roles:

Estado del proyecto:

Inicialización y organización de roles.

Tipo de sistema:

Web

Equipo y roles:

- Bryan: Líder de desarrollo
- Bandian: Coordinador
- Alejandro: Diseñador
- Oliver: Analista
- Diego: Tester

Alcance del proyecto:

Desarrollar una plataforma web integral que permita al personal administrativo y a los encargados de clubes del Instituto Tecnológico de San Pedro gestionar de manera digital, eficiente y transparente el registro, seguimiento y control de los alumnos en las diversas actividades extraescolares

imagen 1.5 readme repositorio github

Inicio

Validación de Identidad: El docente debe ingresar utilizando exclusivamente su cuenta institucional.

Acceso al Dashboard: Una vez validado, el sistema identifica automáticamente los clubs asignados al docente y los presenta en formato de tarjetas visuales.

Selección de Club: El usuario elige un club específico para visualizar la información.

Visualización de Integrantes: Se despliega una tabla con la lista completa de alumnos inscritos en el club seleccionado.

Búsqueda e Interacción:

El docente puede aplicar filtros inteligentes por Nombre, Carrera o Semestre para localizar alumnos específicos sin necesidad de conocer su matrícula.

Consulta de Perfil: El docente obtiene la identidad y perfil inmediato de los integrantes, resolviendo la falta de visibilidad actual.

Cierre de Sesión: El docente finaliza su consulta y sale del sistema de forma segura.

imagen 1.6 flujo (diseñador)

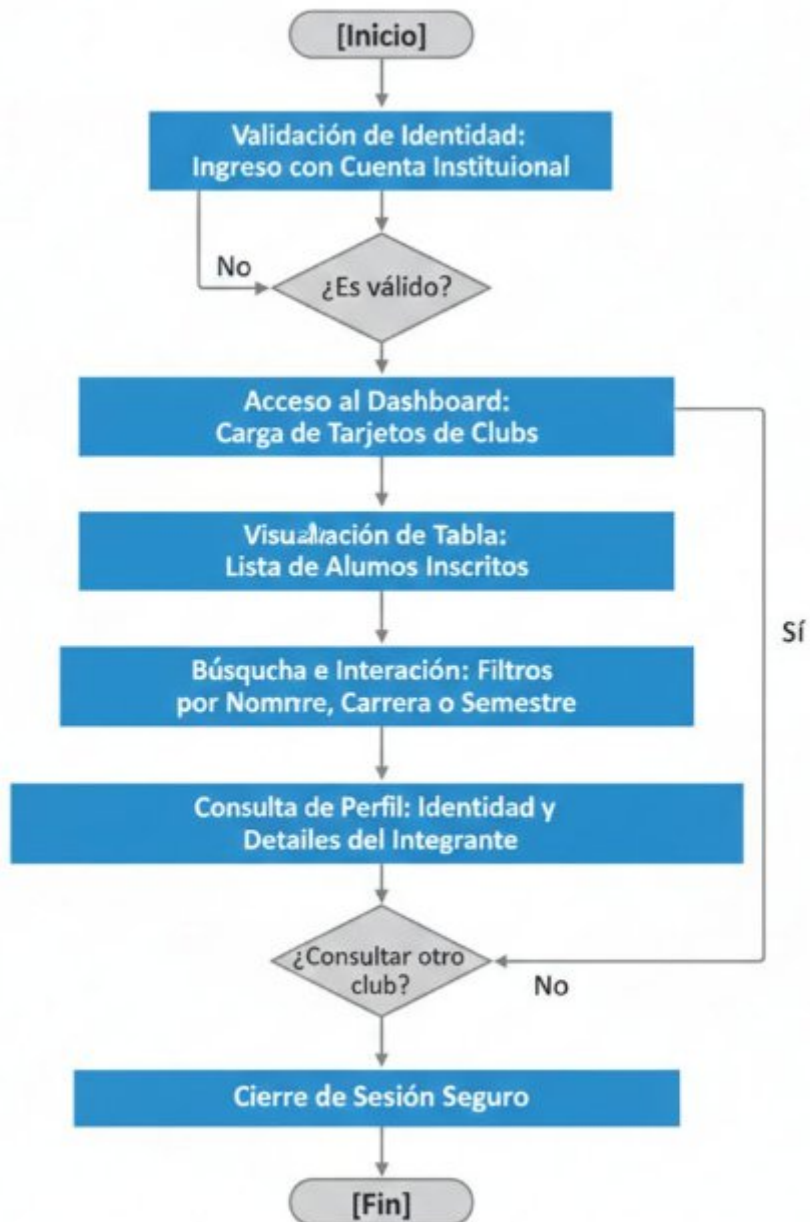


imagen 1.7 diagrama de flujo (diseñador)