

Sprint 1 (analysis)

Ingeniería de software

Club Manager Escolar (CME)

Bitácora

Equipo : Los Tilines

Area del proyecto: Administracion/gestion

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 de gestión de clubes, y facilitar el trabajo de la administración de los mismos.

Roles y responsables:

Coordinador : Arturo Bandian Vielma Lopez

Analista: Oliver Molina Saavedra

Desarrollador: Bryan Martínez González

Diseñador: Luis Alejandro Viesca Hinojoza

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: coordinador, tester Qa, diseñador, analista, desarrollador
- 16 feb – elaboración de la viabilidad técnica preliminar – participación: analista
- 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, analista, diseñador
- 17 feb – corrección de los 5 por que y realización de requisitos funcionales y no funcionales – participación: analista, tester
- 17 feb -Recaudar informacion para organizar y elaborar la estructura y logar que sea visible en el documento que se proporcionara – 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:

- Riesgo : probablemente necesite conexión a internet, si se supera el límite de usuarios (sobrecarga de tráfico) la página llegara a caerse y necesita restaurarse lo más pronto posible y asegurarse que no vuelva a suceder, probabilidad de vulnerabilidades en los protocolos si no se implementan de correctamente (malware y/o virus).
- Duda : ¿como se registraron los alumnos a un club ellos mismos?, ¿cómo se sabrá que ya están registrados o en las listas del club?, ¿que tan intuitivo será?, ¿que se ocupará 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-project>

Documento Actualizado : README.md

Capturas :

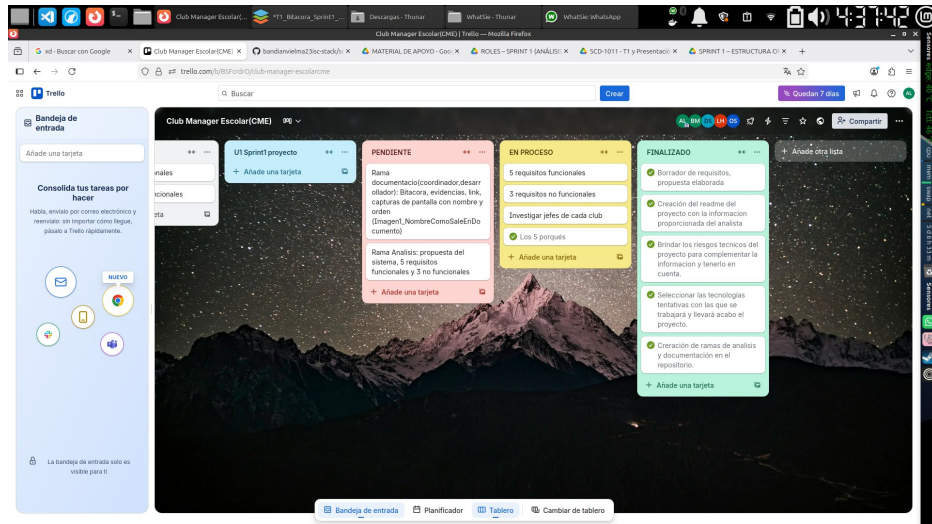


Imagen 1.0
captura tablero del proyecto(trello)

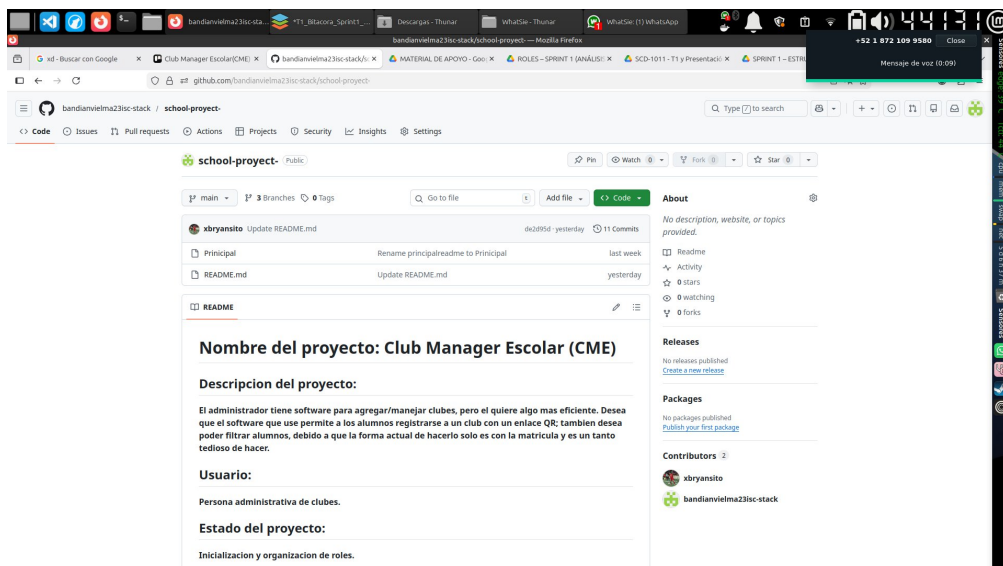


Imagen 1.1
captura inicio del repositorio creado por medio de github para el proyecto

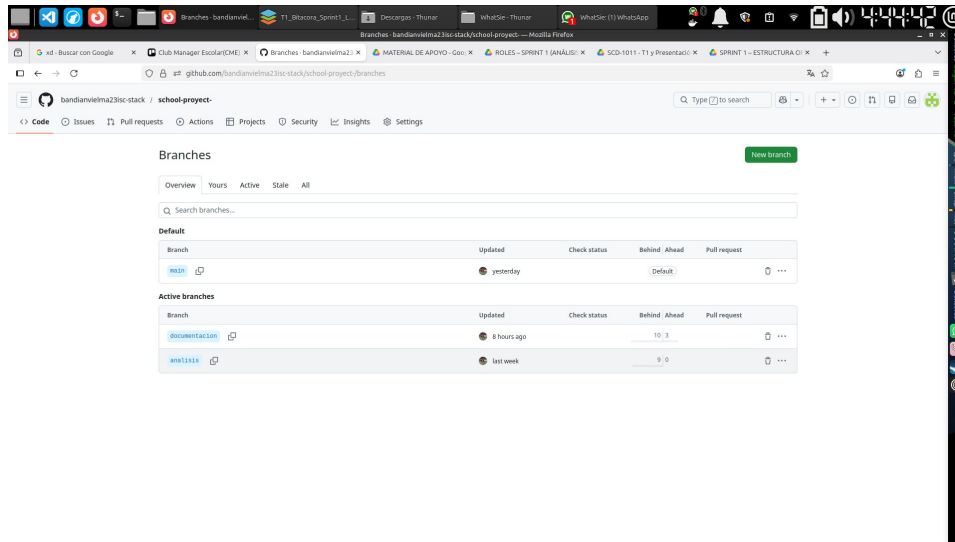


Imagen 1.2
captura ramas pertenecientes al repositorio de github