

Plan de Entregas:

ETSIITER

Grupo 2.4

Irene Béjar Maldonado
Juan Carlos Díaz Ramírez
Antonio Morales de Haro
Antonio David Mota Martínez
Ángel Polo Martínez
Julio Rodríguez Luengo

ÍNDICE

1. Breve descripción del alcance del sistema.	3
2. Listado inicial de HU.	3
2.1 Historias que se han dividido en varias:	5
2.2 Historias eliminadas:	6
2.3 Historias añadidas:	6
2.4 Historias modificadas:	6
3. Cálculo de la velocidad del equipo.	6
4. Descripción de las entregas.	7
5. Lista inicial del producto.	9
6. Tarjetas de las HU.	11
7. ¿Cómo acceder a Trello?	21

1. Breve descripción del alcance del sistema.

La aplicación se basará en una red social, donde cada usuario tendrá un perfil asociado en el cual saldrá su foto datos personales y una resumida biografía donde podrán presentarse. En esta red social los usuarios podrán comunicarse los unos con los otros, fomentar el trabajo en grupo en el desarrollo de proyectos y la gestión de estos, además se incluirá un calendario general donde se resumen todos y cada uno de los días los eventos, exámenes o tareas para que sea más intuitivo localizarlos en el tiempo.

De esta forma se dotará a los usuarios de las herramientas necesarias para llevar a cabo una mayor coordinación y así ser capaces de afrontar los proyectos, además se deben destacar tanto un tablón de anuncios donde se exponen los evento, conferencia y exámenes que tengan lugar en la ETSIT o localizaciones asociadas a la UGR, como una función para que los alumnos puedan compartir apuntes o archivos para hacer más sencilla la interacción a la hora de compartir información entre diferentes usuarios.

Finalmente, la red social dispondrá de una característica particular que permitirá valorar y opinar sobre la labor docente de cada profesor en su asignatura correspondiente.

2. Listado inicial de HU.

El siguiente listado incluye las historias de usuario que se han obtenido en la reunión de planificación de las entregas del producto, realizada con el cliente y el equipo de desarrollo. El listado incluye la estimación del esfuerzo realizado por el equipo de desarrollo y la priorización de las historias por parte del cliente.

La estimación del esfuerzo está expresada en Puntos de Historia y la prioridad está medida en el rango 1 a 3, siendo el valor de 1 el más prioritario para el cliente.

Ident.	Título	Estim.	Prio.
HU. 1	Un usuario debe poder loguearse	2	1
HU. 2	Un usuario debe poder desloguearse	2	1
HU. 3	Un usuario debe poder registrarse	3	1
HU. 4	Un alumno debe poder subir apuntes	3	1

HU. 5	Un usuario puede eliminar apuntes	3	2
HU. 6	Un usuario puede eliminar comentarios	3	3
HU. 7	Un alumno debe poder descargarse apuntes	2	1
HU. 8	Los alumnos podrán comentar y puntuar a profesores	2	2
HU. 9	Los usuarios tendrán acceso a un chat para hablar	8	2
HU. 10	Los usuarios contarán con un sistema de almacenamiento y gestión de archivos	23	1
HU. 11	Cada usuario tendrá un perfil editable	3	2
HU. 12	Un administrador podrá loguearse con permisos especiales	1	2
HU. 13	Un usuario podrá tener acceso a los demás perfiles amigos.	3	3
HU. 14	Los usuarios pueden seguirse entre sí	2	3
HU. 15	Los usuarios pueden usar sistema de chat	11	2
HU. 16	Los usuarios pueden borrar los apuntes subidos	2	3
HU. 17	Los usuarios pueden borrar las clasificaciones y comentarios a profesores	2	3
HU. 18	Los usuarios pueden publicar eventos	2	2
HU. 19	Los usuarios pueden consultar el calendario	1	1
HU. 20	Los usuarios podrán publicar anuncios que aparecerán en un tablón	3	3
HU. 21	Los usuarios podrán consultar anuncios en un tablón	1	2
HU. 22	Se contará con una herramienta de gestión de proyectos	12	1
HU. 23	Los usuarios podrán añadir eventos personales a su propio calendario	5	3
HU. 24	Los usuarios podrán acceder a sus proyectos	2	1
HU. 25	Los usuarios podrán crear proyectos	3	1

HU. 26	Un usuario podrá dar de baja su cuenta	2	3
HU-27	Se podrá hacer planning poker y poker	8	3

2.1 Historias que se han dividido en varias:

Ident.	Título	Estim.	Prio.
HU-10.1	El usuario podrá subir archivos	3	1
HU-10.2	El usuario podrá borrar archivos	2	2
HU-10.3	El usuario podrá descargar archivos	3	1
HU-10.4	El usuario podrá crear una carpeta	2	2
HU-10.5	El usuario podrá compartir una carpeta	4	3
HU-10.6	El usuario podrá mover archivos	2	2
HU-10.7	El usuario podrá duplicar archivos	2	2
HU-10.8	El usuario podrá renombrar archivos	2	3
HU-10.9	El usuario podrá compartir archivos	3	2

Ident.	Título	Estim.	Prio.
HU-15.1	Se pueden enviar mensajes	4	1
HU-15.2	Se pueden crear grupos	3	3
HU-15.3	Se pueden enviar archivos	3	1
HU-15.4	Se pueden enviar emojis	1	3

Ident.	Título	Estim.	Prio.
HU-22.1	Se podrán crear grupos trabajo	3	1
HU-22.2	Sé podrán crear tareas	2	1
HU-22.3	Se podrán compartir tareas	3	2
HU-22.4	Se podrán asignar tareas	1	1
HU-22.5	Se podrán marcar tareas como completadas	1	2
HU-22.6	Se puede comentar en las tareas	2	2

2.2 Historias eliminadas:

HU-10.X Sistema de edición de documentos.

HU-22.X Sistema de creación de diagramas

HU-10.X Sistema de edición de documentos gráficos

2.3 Historias añadidas:

HU-27 Se podrá usar planning poker

HU-15.4 Se podrán enviar emojis

2.4 Historias modificadas:

HU-10 Sistema de gestión de archivos fue modificado y se eliminó la sub-HU de edición de documentos y documentos gráficos

HU-22 Sistema de gestión de proyectos fue modificado y se eliminó el sistema de creación y edición de diagramas

3. Cálculo de la velocidad del equipo.

En el equipo somos 6 personas, la puntuación dada para la estimación de las historias de usuario corresponde a 1 día de trabajo ideal por cada punto asignado. Un día de trabajo ideal suele corresponder a una media de 2 días reales

Se van a realizar 2 iteraciones, cada una de ella con 2 semanas de trabajo. Es decir 14 días reales por iteración por 6 miembros de equipo nos dan un total de 42 puntos de estimación por cada iteración. Quedando un total de 84 puntos completos tras las dos iteraciones.

Esta estimación está sujeta a cambios propios del desarrollo de la plataforma

4. Descripción de las entregas.

1ª Iteración HU-1, HU-2, HU-3 y HU-26 corresponden a todo lo relativo al registro y logueo del usuario. Su peso total es de 9 días ideales. Esto estará seguido de la HU-10 y las consecuentes subtarefas asociadas. Esto es el Sistema de gestión de archivos y corresponde a 23 puntos de estimación. Estos puntos podrían quedarse en menos dependiendo de los problemas durante su implementación.

Con esto quedaría completa la primera iteración con 32 de **42 días planificados**, dejándonos con un colchon de 10 día. Es una iteración que puede dar lugar a retrasos pues si la HU-10 y sus subtarefas empiezan a dar problemas se requerirá un sobreesfuerzo para entregar a tiempo el sprint.

2ª Iteración HU-4, HU-5 y HU-7 correspondientes a la parte de apuntes se llevarán 8 días ideales. Seguido de esto se implementara la HU-22 Que corresponde al sistema de gestión de archivos. Esta historia supone 12 puntos de estimación, al igual que con la HU 10 podría dar problemas su implementación y realización de sus subhistorias. Por último se realizará la HU-15, el sistema de chat, cuyo peso es de 11.

Finalmente la segunda iteración quedaría finalizada con 31 de **42 días planificados**. Junto con la anterior iteración corresponde a los dos iteraciones sujetas a retrasos o adelantos. El colchón de 11 días nos da margen de error si en la iteración 1 no da tiempo de llevar a cabo todas las historias de usuario o si surge algún contratiempo en el equipo.

Con esto estarían planificados los dos bloques más grandes de la plataforma. Se ha decidido poner estos bloques al principio por si se generara algún tipo de retraso que este pudiera ser paliable en las siguientes iteraciones y así minimizando el impacto del mismo.

Para terminar en la última iteración, una vez resueltos los sistemas críticos de la aplicación se terminará de añadir la funcionalidad con el resto de HU. En total son 38 puntos de estimación, por lo que se necesitaría otras **dos semanas más de trabajo**.

Entrega	Objetivo	Fecha de Entrega	
1	Tener la plataforma ETSIITER operativa que permita hacer uso a cualquier usuario de las funciones principales	23-11-2018	
Iteración	Objetivo	Duración	Fecha Aproximada
1	<ul style="list-style-type: none">Permitir la gestión de la sesión de los usuarios en la plataformaPermitir el registro y la eliminación en la plataformaPermitir que los usuarios gestionen archivos en la plataforma	2 semanas	22-11-2018
2	Añadir las funcionalidades de chat y gestión de proyectos.	06-12-2018	
Iteración	Objetivos	Duración	Fecha Aproximada
2	<ul style="list-style-type: none">Permitir añadir, eliminar o descargar apuntesPermitir la gestión de proyectos y grupos de trabajoPermitir comunicación individual o grupal a través de chat	2 semanas	05-12-2018
3	Terminar de añadir funcionalidad a la aplicación.	20-12-2018	

Iteración	Objetivos	Duración	Fecha Aproximada
3	<ul style="list-style-type: none"> • Terminar de añadir funcionalidad • Permitir al usuario gestionar su perfil y ver el de los demás 	2 semanas	19-12-2018

5. Lista inicial del producto.

Ident.	Título	Estim.	Prio.	Entre.
HU. 1	Un usuario debe poder loguearse	2	1	1
HU. 2	Un usuario debe poder desloguearse	2	1	1
HU. 3	Un usuario debe poder registrarse	3	1	1
HU. 4	Un alumno debe poder subir apuntes	3	1	2
HU. 5	Un usuario puede eliminar apuntes	3	2	2
HU. 6	Un usuario puede eliminar comentarios	3	3	3
HU. 7	Un alumno debe poder descargarse apuntes	2	1	2
HU. 8	Los alumnos podrán comentar y puntuar a profesores	2	2	3
HU. 9	Los usuarios tendrán acceso a un chat para hablar	8	2	3
HU. 10.1	El usuario podrá subir archivos	3	1	1
HU. 10.2	El usuario podrá borrar archivos	2	2	1
HU. 10.3	El usuario podrá descargar archivos	3	1	1

HU. 10.4	El usuario podrá crear una carpeta	2	2	1
HU. 10.5	El usuario podrá compartir una carpeta	4	3	1
HU. 10.6	El usuario podrá mover archivos	2	2	1
HU. 10.7	El usuario podrá duplicar archivos	2	2	1
HU. 10.8	El usuario podrá renombrar archivos	2	3	1
HU. 10.9	El usuario podrá compartir archivos	3	2	1
HU. 11	Cada usuario tendrá un perfil editable	3	2	3
HU. 12	Un administrador podrá loguearse con permisos especiales	1	2	3
HU. 13	Un usuario podrá tener acceso a los demás perfiles amigos.	3	3	3
HU. 14	Los usuarios pueden seguirse entre sí	2	3	3
HU. 15.1	Se pueden enviar mensajes	4	1	2
HU. 15.2	Se pueden crear grupos	3	3	2
HU. 15.3	Se pueden enviar archivos	3	1	2
HU. 15.4	Se pueden enviar emojis	1	3	2
HU. 16	Los usuarios pueden borrar los apuntes subidos	2	3	3
HU. 17	Los usuarios pueden borrar las clasificaciones y comentarios a profesores	2	3	3
HU. 18	Los usuarios pueden publicar eventos	2	2	3
HU. 19	Los usuarios pueden consultar el calendario	1	1	3
HU. 20	Los usuarios podrán publicar anuncios que aparecerán en un tablón	3	3	3
HU. 21	Los usuarios podrán consultar anuncios en un tablón	1	2	3
HU. 22.1	Se podrán crear grupos trabajo	3	1	2

HU. 22.2	Sé podrán crear tareas	2	1	2
HU. 22.3	Se podrán compartir tareas	3	2	2
HU. 22.4	Se podrán asignar tareas	1	1	2
HU. 22.5	Se podrán marcar tareas como completadas	1	2	2
HU. 22.6	Se puede comentar en las tareas	2	2	2
HU. 23	Los usuarios podrán añadir eventos personales a su propio calendario	5	3	3
HU. 24	Los usuarios podrán acceder a sus proyectos	2	1	3
HU. 25	Los usuarios podrán crear proyectos	3	1	3
HU. 26	Un usuario podrá dar de baja su cuenta	2	3	1
HU. 27	Se podrá hacer planning poker y poker	8	3	3

6. Tarjetas de las HU.

Identificador: HU-1	Un usuario debe poder loguearse		
Descripción: Un usuario puede realizar la operación de loguearse en la plataforma ETSIITER			
Estimación: 2	Prioridad: 1	Entrega: 1	
Pruebas de aceptación: <ul style="list-style-type: none">• Introducimos un usuario que no existe y el sistema nos informa del error• Introducimos un usuario correcto pero con la contraseña errónea y el sistema nos informa del error• Introducimos un usuario correcto y una contraseña correcta, entramos en la plataforma• No recordamos el nombre de usuario o la contraseña pero el sistema nos proporciona un mecanismo para recordarlo			
Observaciones: La HU relacionadas con el usuario requieren que este HU esté desarrollado para poder			

realizar un logueo previo a su uso

Identificador: HU-2	Un usuario debe poder desloguearse	
Descripción: Un usuario puede realizar una operación de deslogueo de la plataforma ETSIITER		
Estimación: 2	Prioridad: 1	Entrega: 1
Pruebas de aceptación: <ul style="list-style-type: none">Pedimos desloguearse de la plataforma y cerrar la sesión activa		
Observaciones: Una vez deslogueado se redirige al usuario a la página de logueo inicio de sesión		

Identificador: HU-3	Un usuario debe poder registrarse	
Descripción: Un usuario puede realizar su registro en la plataforma ETSIITER		
Estimación: 3	Prioridad: 1	Entrega: 1
Pruebas de aceptación: <ul style="list-style-type: none">• Introducimos el usuario que vamos a usar en la plataforma, la contraseña, el nombre completo, un correo electrónico y una imagen de perfil• Introducimos un usuario o un correo que ya existe y el sistema nos informa de ello		
Observaciones: Una vez que el usuario se registra se almacenan todos los datos aportados en la plataforma y se le redirige a la página de logueo o inicio de sesión		

Identificador: HU-26	Un usuario podrá dar de baja su cuenta	
Descripción: Un usuario puede realizar la operación de darse de baja de la plataforma ETSIITER		
Estimación: 2	Prioridad: 3	Entrega: 1
Pruebas de aceptación: <ul style="list-style-type: none">Introducimos la contraseña de nuestra cuenta de usuario y el sistema nos informa de un errorIntroducimos la contraseña de nuestra cuenta de usuario y el sistema nos permite dar de baja la cuenta		
Observaciones:		

Una vez se acepta darse de baja los datos del usuario almacenados serán borrados del sistema y se le desloguea, redireccionando a la página de logueo o inicio de sesión

Identificador: HU-10.1	El usuario podrá subir archivos	
Descripción: Un usuario puede subir archivos a ETSIITER y compartirlos con sus compañeros.		
Estimación: 3	Prioridad: 1	Entrega: 1
Pruebas de aceptación: <ul style="list-style-type: none">• Subimos un archivo• Comprobamos la visibilidad del archivo desde nuestro espacio personal		
Observaciones: La HU relacionadas con el usuario requieren que este HU esté desarrollado para poder realizar una subida de archivos. Deben ser tipos de archivos compatibles.		

Identificador: HU-10.2	El usuario podrá borrar archivos	
Descripción: Un usuario puede borrar los archivos previamente subidos a ETSIITER		
Estimación: 2	Prioridad: 2	Entrega: 1
Pruebas de aceptación: <ul style="list-style-type: none">● Intentar eliminar un archivo● Comprobamos la visibilidad del archivo una vez borrado		
Observaciones: El archivo no será eliminado de la base de datos, pero no se mostrará en la plataforma.		

Identificador: HU-10.3	El usuario podrá descargar archivos	
Descripción: Un usuario puede descargar archivos de ETSIITER.		
Estimación: 33	Prioridad: 1	Entrega: 1
Pruebas de aceptación: <ul style="list-style-type: none">● Intentar descargar un archivo que estaba subido.● Comprobamos que se guarda correctamente en la máquina.● Borrar el archivo y comprobar si sigue visible para ti.		

Observaciones:

Solo se podrá descargar un archivo a la vez.

Identificador: HU-10.4	El usuario podrá crear una carpeta		
Descripción: Un usuario puede Crear una carpeta para organizar los archivos subidos a su espacio			
Estimación: 2	Prioridad: 2	Entrega: 1	
Pruebas de aceptación: <ul style="list-style-type: none">● Crear la carpeta● Mover algun archivo a la carpeta● Comprobar que se puede ver este archivo dentro de la carpeta y no está fuera			
Observaciones: La carpeta inicialmente estará vacía.			

Identificador: HU-10.5	El usuario podrá compartir una carpeta		
Descripción: Un usuario puede compartir una carpeta personal con sus compañeros.			
Estimación: 4	Prioridad: 3	Entrega: 1	
Pruebas de aceptación: <ul style="list-style-type: none">• Compartimos la carpeta• Vemos si los usuarios a los que se la hemos compartido pueden ver el interior de la carpeta• Comprobar si los otros usuarios pueden realizar acciones con estos archivos• Si borramos la carpeta deberá borrarse en los espacios personales del resto de personas			
Observaciones: Es necesario que se cree una carpeta previamente.			

Identificador: HU-10.6	El usuario podrá mover archivos		
Descripción: Un usuario puede Mover los archivos entre las carpetas existentes.			
Estimación: 2	Prioridad: 2		Entrega: 1
Pruebas de aceptación: <ul style="list-style-type: none">• Mover un archivo creado a otra carpeta y que se siga visualizando• Mover un archivo de una carpeta a una carpeta compartida y que sea visualizado por todos			

Observaciones:

Se borrará el archivo de una carpeta y se añadirá a la otra.
El archivo adquiere los permisos de la nueva ubicación

Identificador: HU-10.7	El usuario podrá duplicar archivos	
Descripción: Un usuario puede duplicar cualquier archivo y/o carpeta..		
Estimación: 2	Prioridad: 3	Entrega: 1
Pruebas de aceptación: <ul style="list-style-type: none">• Duplicamos un archivo.• Duplicamos un archivo en una carpeta compartida y tiene que ser visible por todos a los que se les compartió• Se duplica una carpeta y con ella todos los archivos internos		
Observaciones: Si se duplica una carpeta compartida la nueva carpeta no estará compartida, al igual que con los archivos compartidos.El archivo duplicado contará con la extensión de nombre archivo- copia		

Identificador: HU-10.8	El usuario podrá compartir archivos	
Descripción: Un usuario puede Cambiar de nombre a cualquier archivo y/o carpeta subido en su espacio personal.		
Estimación: 2	Prioridad: 3	Entrega: 1
Pruebas de aceptación: <ul style="list-style-type: none">• Cambiamos el nombre y tiene que ser visualizado con el nuevo nombre• Cambiar un archivo compartido de nombre hará que los demás usuarios vean ese archivo con el cambio de nombre aplicado.		
Observaciones: La HU relacionadas con el usuario requieren que este HU esté desarrollado para poder realizar una subida de archivos.		

Identificador: HU-10.9	El usuario podrá compartir archivos	
Descripción: Un usuario puede compartir archivos existentes en su espacio personal con sus compañeros.		
Estimación: 3	Prioridad: 2	Entrega: 1
Pruebas de aceptación: <ul style="list-style-type: none">• Compartimos un archivo y tiene que ser visible desde el otro espacio personal• Si borramos el archivo tiene que desaparecer en los espacios personales de las personas a las que se les compartió.		
Observaciones: Debe existir el archivo previamente.		

Identificador: HU-4	Un alumno debe poder subir apuntes	
Descripción: Un usuario puede subir apuntes y exámenes al portal ETSIITER donde son visibles por todos los usuarios de la plataforma.		
Estimación: 3	Prioridad: 1	Entrega: 1
Pruebas de aceptación: <ul style="list-style-type: none">• Subimos unos apuntes y comprobamos que se pueden ver desde otros usuarios.• Intentamos descargarnos el archivo.		
Observaciones: La HU relacionadas con el usuario requieren que este HU esté desarrollado para poder realizar una subida de apuntes.		

Identificador: HU-5	Un usuario puede eliminar apuntes	
Descripción: Un usuario puede eliminar apuntes y exámenes al portal ETSIITER donde son visibles por todos los usuarios de la plataforma.		
Estimación: 3	Prioridad: 2	Entrega: 1
Pruebas de aceptación: <ul style="list-style-type: none">• Eliminamos unos archivos y comprobamos que han desaparecido de ETSIITER.• Probamos a eliminar los apuntes desde otro usuario que no sea el creador (no nos debe dejar).		
Observaciones: Para poder eliminar archivos se debe de haber subido el archivo.		

Identificador: HU-7	Un alumno debe poder descargarse apuntes	
Descripción: Un usuario puede descargar apuntes que se encuentran subidos en el portal de ETSIITER.		
Estimación: 2	Prioridad: 1	Entrega: 1
Pruebas de aceptación: <ul style="list-style-type: none">• Descargamos apuntes de ETSIITER.		
Observaciones: Para poder descargar archivos se debe de haber subido el archivo, los archivos pueden ser descargados por todo el mundo.		

Identificador: HU-22.1	Se podrán crear grupos de trabajo	
Descripción: Un usuario puede crear un grupo de trabajo con varios compañeros para compartir sus documentos y gestionar su proyecto.		
Estimación: 3	Prioridad: 1	Entrega: 1
Pruebas de aceptación: <ul style="list-style-type: none">• Seleccionar compañeros y crear el grupo• Poder modificar el espacio de trabajo		
Observaciones: Para poder añadir usuarios al grupo de trabajo, estos deben estar dados de alta en la plataforma.		

Identificador: HU-22.2	Se podrán crear tareas	
Descripción: Un usuario puede crear una tarea asignada a un grupo de trabajo		
Estimación: 2	Prioridad: 1	Entrega: 1
Pruebas de aceptación: <ul style="list-style-type: none">● Insertar información de la tarea y que se visualice en la lista		
Observaciones: Para poder agregar tareas debes tener un grupo de trabajo.		

Identificador: HU-22.3	Se podrán compartir tareas	
Descripción: Un usuario puede compartir una tarea en un mismo grupo de trabajo		
Estimación: 3	Prioridad: 2	Entrega: 1
Pruebas de aceptación: <ul style="list-style-type: none">● Seleccionar tarea y compartirla a un compañero		
Observaciones: Para poder compartir una tarea, debes disponer de al menos un grupo de trabajo con una tarea.		

Identificador: HU-22.4	Se podrán asignar tareas	
Descripción: Un usuario puede asignar una tarea, a un compañero del grupo de trabajo		
Estimación: 1	Prioridad: 1	Entrega: 1
Pruebas de aceptación: <ul style="list-style-type: none">• Seleccionar tarea y, a continuación, los compañeros a los que se le asigna la tarea		
Observaciones: Para poder asignar las tareas, debe haber más de un usuario en el grupo de trabajo y mínimo una tarea de una tarea.		

Identificador: HU-22.5	Se podrán marcar tareas como completadas	
Descripción: Un usuario puede marcar una tarea como finalizada		
Estimación: 1	Prioridad: 2	Entrega: 1
Pruebas de aceptación: <ul style="list-style-type: none">• Seleccionar tarea, marcarla como realizada, y comprobar que se ha actualizado en el grupo de trabajo.		
Observaciones: Para poder marcar una tarea como finalizada, debe haber mínimo una tarea en el grupo de trabajo.		

Identificador: HU-22.6		Se puede comentar en las tareas
Descripción: Un usuario puede comentar una tarea. Esto se puede sacar de la HU 6.		
Estimación: 2	Prioridad: 2	Entrega: 1
Pruebas de aceptación: <ul style="list-style-type: none"> • Entrar en una tarea, y mandar un comentario tras escribir el texto. Finalmente, observar el nuevo comentario debajo. 		
Observaciones: Para poder comentar tareas, debes entrar en una tarea, y por tanto disponer de algún grupo de trabajo con mínimo una tarea.		

Identificador: HU-15.1		Se pueden enviar mensajes
Descripción: Un usuario puede enviar mensajes a otro a través de chat		
Estimación: 4	Prioridad: 1	Entrega: 1
Pruebas de aceptación: <ul style="list-style-type: none"> • Abrir el chat • Escribir el mensaje • Enviar el mensaje • Que el otro usuario reciba el mensaje 		
Observaciones: Para poder enviar mensajes hay que seguir a la persona destinataria o tener su usuario.		

Identificador: HU-15.2		Se pueden crear grupos de chat
Descripción: Un usuario puede crear un grupo de chat añadiendo a otros usuarios		
Estimación: 3	Prioridad: 3	Entrega: 1
Pruebas de aceptación: <ul style="list-style-type: none"> • Crear el grupo • Añadir usuarios a él • Poder abandonar el grupo • Poder eliminar el grupo 		
Observaciones: Hay que seguir o tener el usuario del resto de miembros del grupo.		

Identificador: HU-15.3	Se pueden enviar archivos	
Descripción: Un usuario puede enviar archivos a través del chat.		
Estimación: 3	Prioridad: 1	Entrega: 1
Pruebas de aceptación: <ul style="list-style-type: none">• Seleccionar archivo desde el ordenador o arrastrar• Subir el archivo• Enviarlo al otro usuario/s• Descargar el archivo		
Observaciones: Debe ser un formato disponible en el servidor.		

Identificador: HU-15.4	Se pueden enviar emojis	
Descripción: Un usuario puede agregar emojis al texto de un chat.		
Estimación: 1	Prioridad: 3	Entrega: 1
Pruebas de aceptación: <ul style="list-style-type: none">Mientras escribes poder agregar emojis		
Observaciones: Solo estarán disponibles los que se codifiquen, si se usan los de otra plataforma no se interpretarán.		

7. ¿Cómo acceder a Trello?

Con el siguiente enlace puede unirse al tablero donde estamos gestionando la HU. Tenemos varias listas: un backlog, cada iteración y las tareas finalizadas de cada iteración.

<https://trello.com/b/UOHRsCXV>