DESARROLLO DE SOFTWARE

Sprint-2: Formularios HTML

Fideligna González Mateus

Divis Tatitana Escobar

Carlos Alberto Sanabria

José Wilmer Manzano

C3-G03

Néstor Anaya

Docente

UNIVERSIDAD AUTONOMA DE BUCARAMANGA – UNAB

Diplomado Mintic

24 Septiembre 2021

**APLICACION DEL SCRUM**

En el siguiente proyecto se muestra cómo se utiliza la metodología ágil Scrum, para el desarrollo de una aplicación.

**Información del proyecto :** Desarrollo de una aplicación e–commerce enfocado en venta de productos- tiendaonline

**INSTITUCIÓN: UNAB**

**AUTOR: Fideligna González Mateus, Divis Tatiana Escobar, Carlos Alberto Sanabria, José Wilmer Manzano Ovallos.**

**TEMA:** IMPLEMENTACIÓN DE UNA APLICACIÓN PARA REALIZAR LA GESTIÓN DE PROCESOS DE VENTA

El motivo por el cual se eligió esta metodología fue la necesidad de mantener una comunicación constante y la necesidad de realizar entregas parciales del sistema de forma regular.

* 1. **Levantamiento de requerimientos**

Antes de empezar el levantamiento de los requerimientos, se han especificado cada uno de los roles del equipo Scrum, en la Tabla 1 se define cada uno de los miembros del equipo Scrum.

Tabla 1. Equipo Scrum

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Roles** | **Descripción** | **Persona** |
| *Product Owner* | Gerente general | José Wilmer Manzano Ovallos |
| *Scrum Master* | Director del proyecto | Carlos Alberto Sanabria |
| *Development Team* | Desarrollador (es) | Fideligna González Mateus  Divis Tatiana Escobar |

1. **Desarrollo del *sprint* 2. Definición y Alcance del Proyecto**

**Planificación del Sprint 2**

Tareas del sprint 2

Tabla 2- Scrum diario sprint-2 . Construcción de formularios HTML del proyecto

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  | Trabajo realizado el día anterior | Trabajo a realizar el día de hoy | Impedimentos | |
| Día 1 | Socialización Propuestas diseño interface | Realizar una reunión para definir interface a implementar, elementos necesarios y establecer el diseño de los formularios en HTML. | Se requiere mayor información. | |
| Día 2 | Realizar una reunión para definir interface a implementar, elementos necesarios y establecer el diseño de los formularios en HTML. | Se realiza reunión para socializar propuesta interface, se acuerda interface gestor de contenidos. | Definir colores | |
| Día 3 | Se realiza reunión para socializar propuesta interface, se acuerda interface gestor de contenidos. | Se realiza reunión para socializar diseño formularios, listados, colores, algunos logos, imágenes que puedan dar forma a la interface | Ninguno | |
| Día 4 | Se realiza reunión para socializar diseño formularios, listados, colores, algunos logos, imágenes que puedan dar forma a la interface | Se realiza socialización de los primeros diseños, diseño general Gestos de contenidos, Formularios Botones. | Ninguno | |
| Día 5 | Se realiza socialización de los primeros diseños, diseño general Gestos de contenidos, Formularios Botones. | Se realiza reunión para compartir interfaces y formularios asignados a cada uno, como son los formularios de ventas, productos, usuarios y demás | Ninguno | |
| Día 6 | Se realiza reunión para compartir interfaces y formularios asignados a cada uno, como son los formularios de ventas, productos, usuarios y demás | Se Socializa interacción entre opciones de menú cargar de formularios sobre la interface del gestor de contenidos con el fin de no recargar toda interface principal. | Ninguno | |
| Día 7 | Se Socializa interacción entre opciones de menú cargar de formularios sobre la interface del gestor de contenidos con el fin de no recargar toda interface principal. | Presentación de la interface principal con la carga de los principales formulario | Continúa normal | trabajo |