

Documentación Proyecto

Sprint 2

NRC: 2251

Equipo No. 2

Integrantes:

Genderson Marín Flórez

Jason Narvaez Burbano

Ana Olivella Freile

Yeny Garzon Manjarres

Jessica Gomez Ariza

Descripción de roles del equipo (*Sprint 1*)

Rol	Integrante	Descripción	Tareas
Arquitecto de Proyecto	Genderson Marín Flórez	Diseña la arquitectura del Software y elige el lenguaje de programación	<p>Identifica los requisitos operativos y las necesidades de los interesados en el proyecto de Software</p> <p>Diseña todo el sistema en base a los requerimientos del sistema y orienta, guía y supervisa el cumplimiento del mismo.</p> <p>Elige la arquitectura y cada componente del sistema.</p> <p>Crea estándares de desarrollo uniformes.</p> <p>Seguimiento de la arquitectura tras la implementación del sistema</p>
Diseñador UI UX	Jason Narvaez Burbano	Se encargará de crear y gestionar el diseño tanto de los modelos UML como el de datos.	Esquematizar cada una de las pantallas o páginas con las cuales debe interactuar un

			<p>usuario.</p> <p>Definir y organizar los elementos que el usuario debe emplear para completar una tarea.</p> <p>Diseñar los diagramas de despliegue.</p> <p>Definición del esquema de base de datos.</p> <p>Crea el esquema en base de datos con instrucciones en SQL.</p> <p>Define la estructura y el método de acceso a la base de datos.</p> <p>Crea las políticas de acceso y estándares de calidad de la base de datos.</p>
Desarrollador	Genderson Marín Flórez Ana Olivella Freile	Se encargarán de desarrollar la parte lógica del proyecto y de analizar los	Colabora productivamente con el equipo de desarrollo debe conocer los requisitos y las

		<p>posibles problemas que sucedan en el desarrollo de este.</p>	<p>especificaciones del Software a desarrollar gestionando un plan de trabajo mediante scrum para identificar y analizar los riesgos.</p> <p>Codificador eficaz de cambios y alteraciones en base a los requerimientos del cliente.</p> <p>Resolución de problemas en el desarrollo del software implementando las últimas tecnologías del mercado.</p> <p>Presentación del producto al equipo de pruebas y al cliente y realizar los ajustes si es necesario.</p>
Tester	<p>Yeny Garzon Manjarres y Jessica Gomez Ariza</p>	<p>Es la persona encargar de testear y verificar el correcto funcionamiento del desarrollo del software.</p>	<p>Identifica errores durante las tareas de desarrollo del software.</p> <p>Realiza las pruebas</p>

			<p>funcionales y no funcionales del sistema.</p> <p>Realiza las pruebas unitarias. Verifica las funcionalidades y la vulnerabilidad de la seguridad del sistema.</p> <p>Certifica el buen funcionamiento del sistema antes de la entrega al usuario o cliente.</p>
--	--	--	--

Definición de artefactos (*Sprint 1*)

Backlog Sprint 1

User story	Descripción	Estimación (Horas)	Responsable
Definición de roles	Definir los roles entre los integrantes del equipo	2	Ana Olivella Jason Narvaez
Definición de la arquitectura de trabajo	<p>Se definió con el grupo la tecnología y arquitectura de trabajo para la primera entrega.</p> <p>Herramientas a utilizar</p> <p>OneDrive para la gestión de documentos en</p>	4	Yeny Garzon

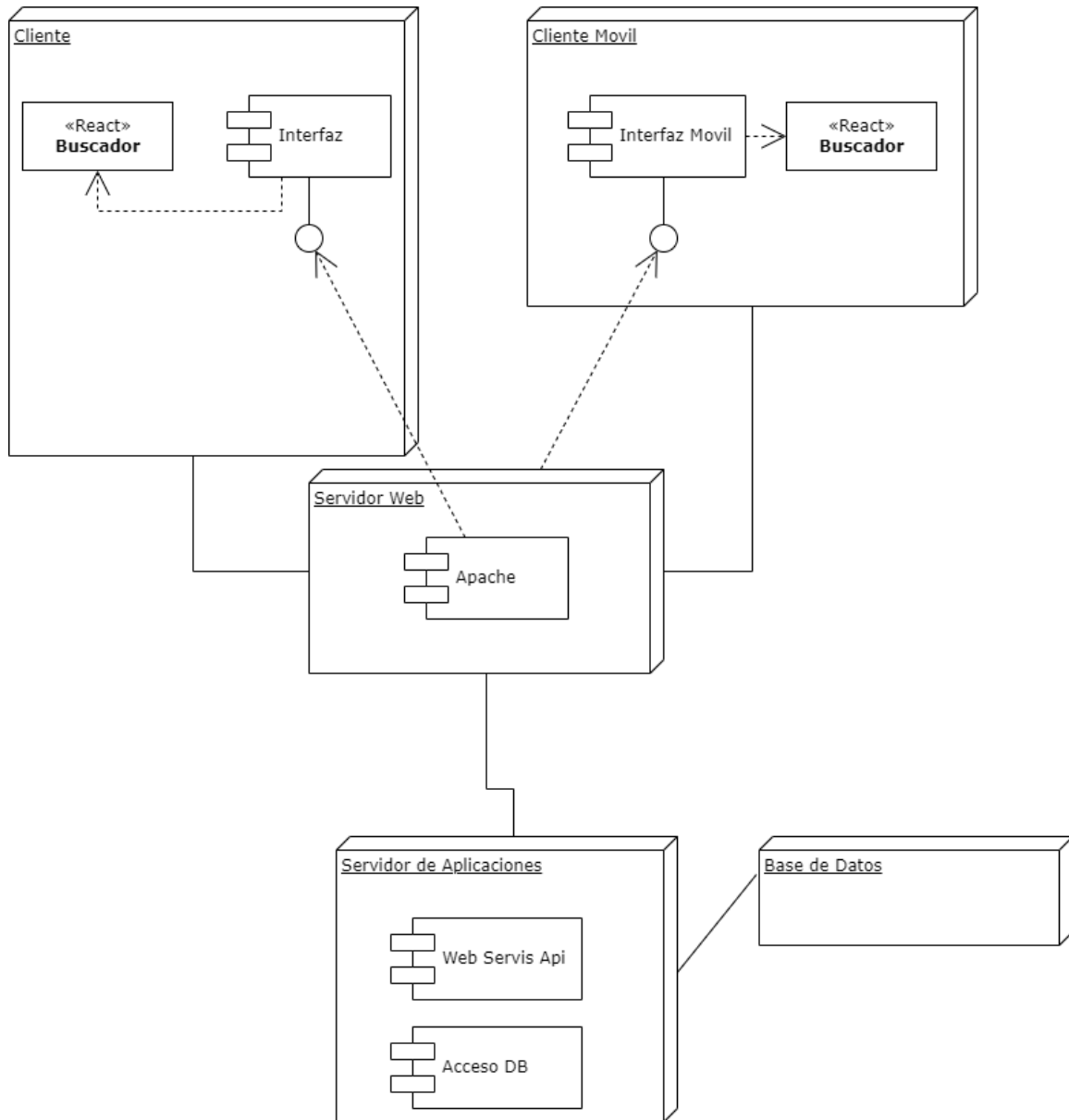
	<p>equipo.</p> <p>Draw.io para el diseño de los diagramas de despliegue.</p> <p>Plataforma de desarrollo del Software framework React</p>		
Planteamiento de requisitos y requerimientos del sistema	<p>Se requiere un sistema o página web que consuma un api en react y a su vez realice una consulta de imágenes.</p> <p>En esta consulta tendrá un visualizador de cuantas vistas tiene la imagen.</p> <p>La página web o buscador de imágenes tendrá la capacidad de buscar varias imágenes para una empresa de diseño que escogerá un tema en el buscador y se desplegará varias opciones de fotos para descargar he utilizar en sus proyectos.</p>	2	Jessica Gomez
Desarrollo del UML diagrama de despliegue	Crear el diagrama de Despliegue según los requerimientos del cliente	2	Genderson Marín Flórez

Definición de artefactos (*Sprint 2*)

Backlog Sprint 2

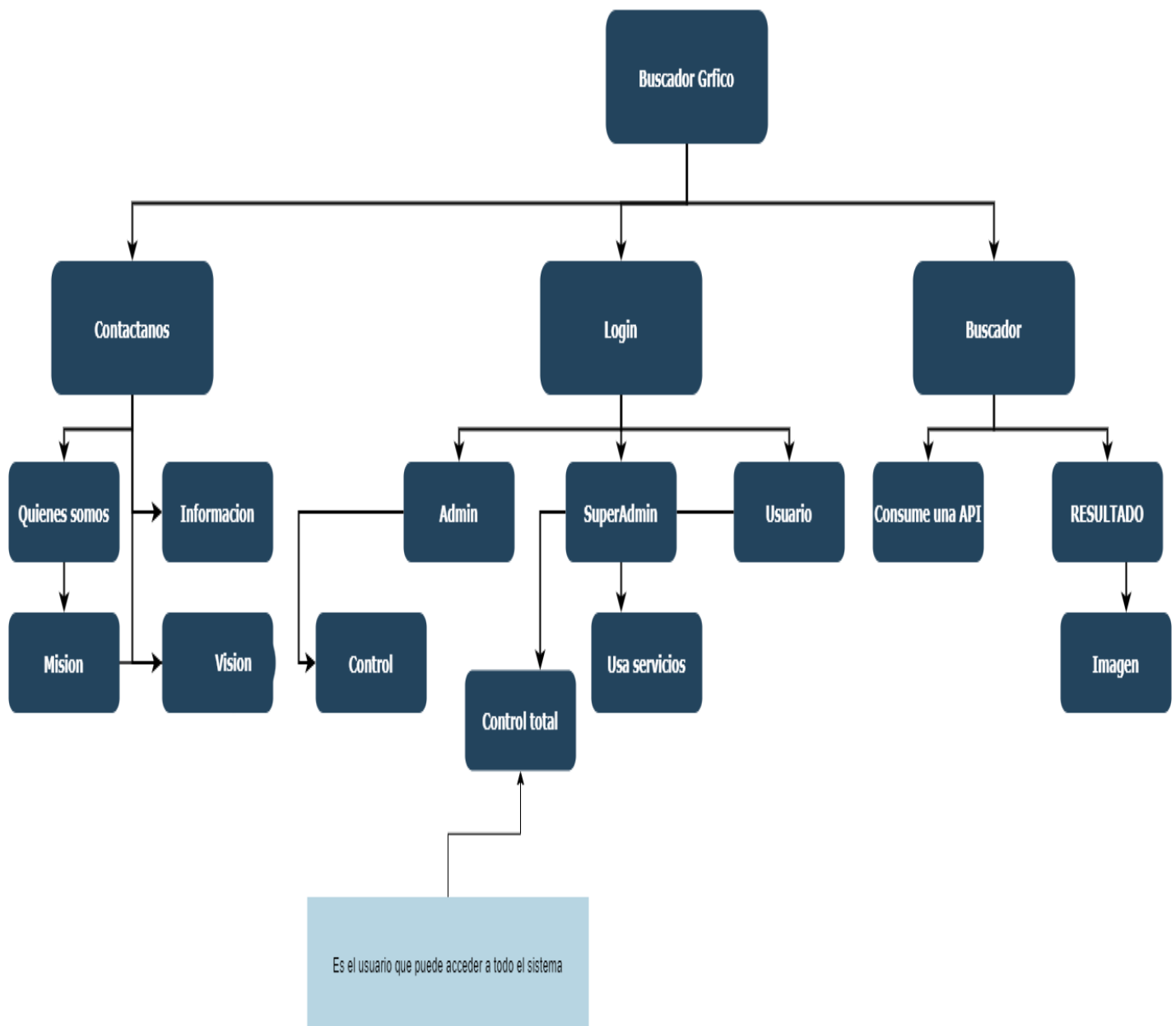
User story	Descripción	Estimación (Horas)	Responsable
Creación del mapa de navegabilidad	Crear el mapa de navegabilidad y diseño de la estructura del Buscador, este mapa es la ruta de como se usa y navega dentro del sistema.	2	Ana Olivella Jason Narvaez
Diseño y desarrollo de los Mockup	Diseñar los Mockup en el software drawio, el diseño es la representación gráfica de cómo se verá el software. Es una herramienta vital para que el desarrollador diseñe el software tomando los Mockup como guía.	4	Yeny Garzon
Plantilla Bootstrap	Escoger la plantilla de Bootstrap para el proyecto e implementarlo	2	Jessica Gomez
Integrar el proyecto en github	Subir el trabajo del sprint 2 en el repositorio	2	Genderson Marín Flórez

Diagrama de Despliegue (*Sprint 1*)



El diagrama de despliegue es en **el hardware**, es decir, en la parte física que tiene el sistema de buscador de imágenes que se está desarrollando. Y muestra con que objetos o sistemas se conecta para su funcionamiento, en este caso el usuario o cliente interactua con la interfaz, realizando una solicitud de búsqueda como la conexión es cliente servidor se comunica con el servidor recciona la solicitud y se conecta con el Api y la base de datos, su retorno es la repuesta esperada por el cliente.

Mapa de Navegabilidad



- Login Mockup No. 01

En esta grafica se observa la opción de ingresar al sistema,

The mockup shows a login interface. At the top, there is a dark header with the word "Login" in white. Below the header, the word "LOGIN" is centered. The form consists of two input fields: "Usuario" and "Contraseña", each with a label to its left. Below these fields is a blue button with the text "INGRESAR" in white. The entire form is centered on a light gray background.

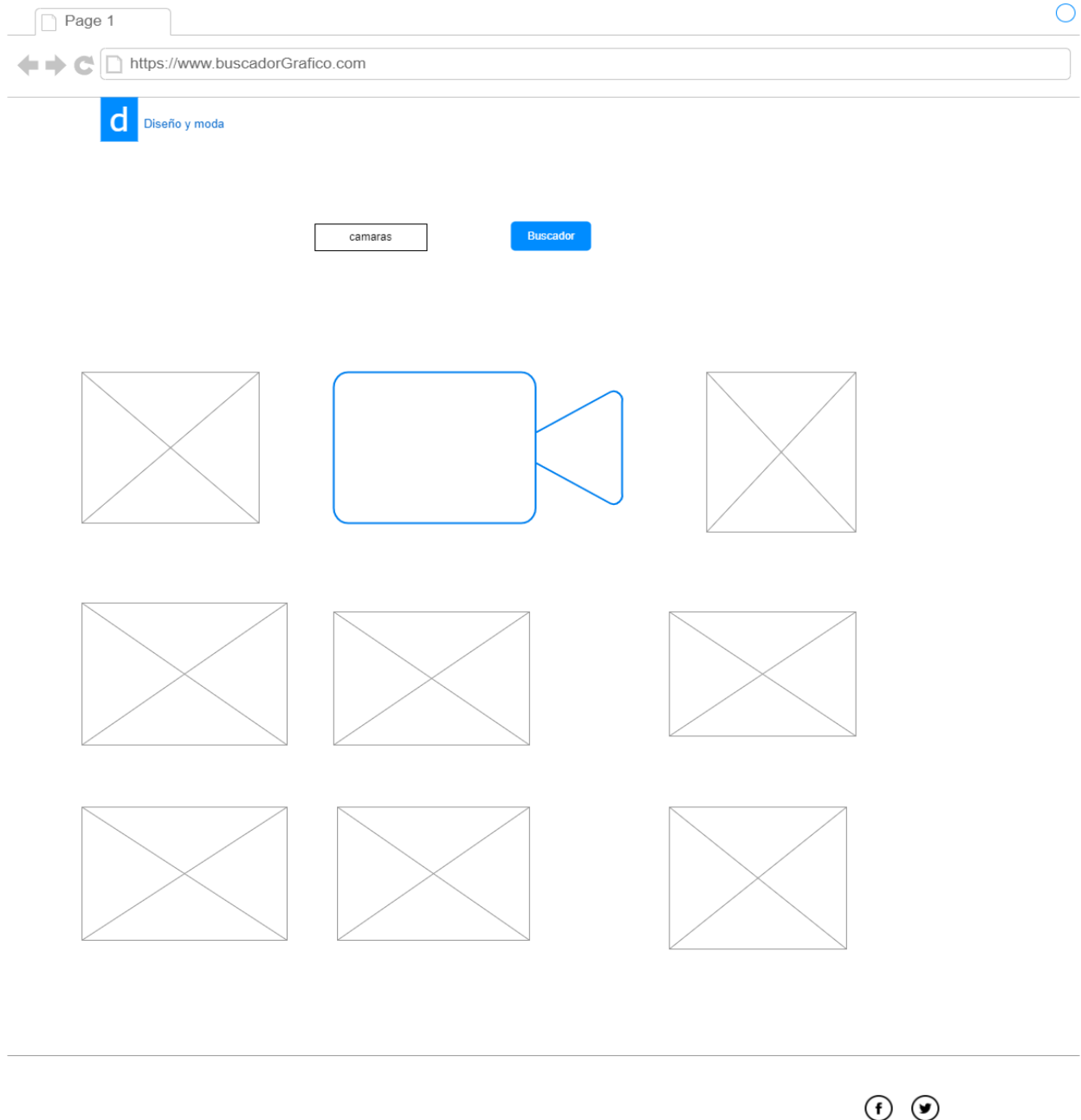
- Conocenos Mockup No. 02

En esta grafica podemos encontrar información general de la empresa, como detalles de sus inicios, fotografías y información de contactos

The mockup displays a company information page. At the top left, there is a "Blog Logo" and the text "Conocenos". Below this, a navigation bar contains links: "Mision", "Vision", "Historia", "Locales", and "RSS". The main content area is divided into two columns. The left column features a "Mision" section with a paragraph of Lorem Ipsum text. Below the text is a placeholder for a "Foto" (Article Picture). The right column has a large placeholder for a "Foto" and a section for "Redes sociales" (Social Media) with links to "Facebook", "Instagram", and "Twitter". At the bottom center, there is a row of five star ratings.

● Login Mockup No. 03

En esta sesión el usuario ingresa el nombre del objeto que desea encontrar en fotografías y se despliega un listado de fotografías referente al tema de la búsqueda.



Plantilla de Bootstrap seleccionada

Link: <https://bootstrapmade.com/>

Repositorio de GitHub

Link: <https://github.com/gemarinf/Buscador>

Cronograma de tareas (*Sprint 1*)

Cronograma de tareas:

	Sprint 01	Sprint 02	Sprint 03	Sprint 04
Definicion y asignacion de roles	x 25 de Octubre			
Diagrama de Despliegue	28 de Octubre			
Backlog	01 Noviembre			
Mapa de Nabegacion	5 Noviembre			
Diseño Mockup		15 Nov		
Plantilla Boostrap		16 Nov		
Integrar con github		17 Nov		