

Sprint 2. Interfaces de usuario

- 1. Título:** Sprint 2. Interfaces de Usuario
- 2. Modalidad:** Célula de desarrollo (Trabajo en equipo de 5 estudiantes)
- 3. Resultado de Aprendizaje:** Se espera que al terminar la actividad los estudiantes sepan crear interfaces de usuario con Flutter y configurar la navegación entre diferentes páginas de una aplicación.
- 4. Recursos:**
- Revisar los videos y las lecturas de la semana 3 Diseño e Interfaces gráficas para móviles.
- 5. Indicaciones:**
- Crear en el repositorio un branch llamado Sprint2.
 - Asignen los nuevos roles de acuerdo con la siguiente tabla (Es importante aclarar que durante los 4 sprints todos tendrán su rol más el de desarrollador y se deben rotar)

| Rol | Función |
|-------------------------------|---|
| 1. Desarrollador | Generar las fuentes para el frontend y el backend |
| 2. Analista | Levantar las necesidades del negocio para convertirlas en requerimientos del sistema |
| 3. Product owner | Conocer el producto <i>software</i> que se va a elaborar en el proyecto |
| 4. Administrador del servidor | Configurar el servidor web para suministrar los servicios con la información requerida para el proyecto |
| 5. Scrum master | Gestionar todas las ceremonias y actividades de la metodología Scrum, y asignar los recursos a cada rol |

- Cada integrante debe desarrollar las actividades correspondientes para cumplir con las siguientes historias de usuario.
- Solucionar las siguientes historias de usuario

Historia de usuario: HU_03

Rol: Como usuario
Funcionalidad: deseo navegar en el sistema de Login
Razón: para tener acceso a la aplicación móvil

Historia de usuario: HU_04

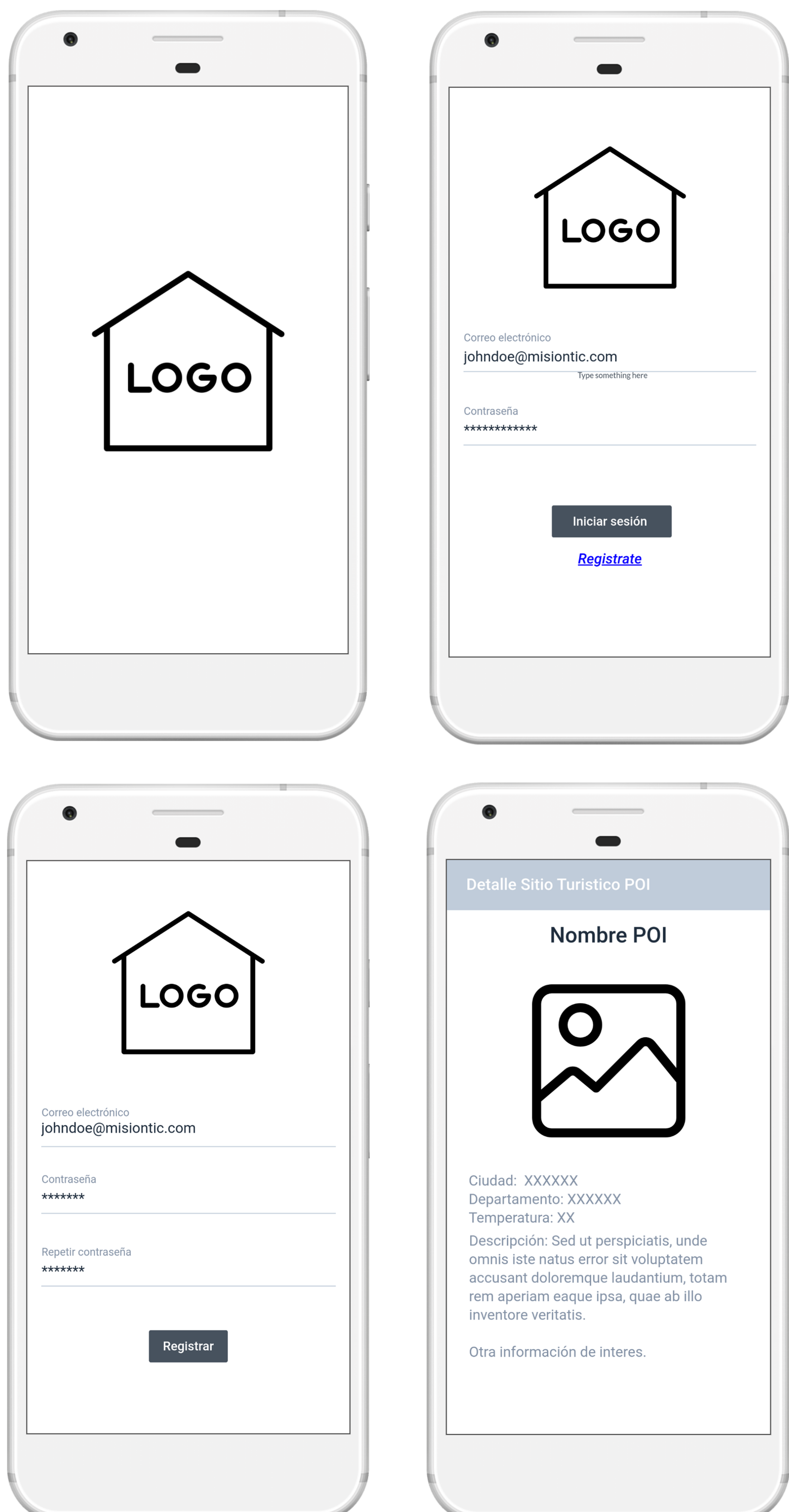
Rol: Como usuario
Funcionalidad: deseo ver el detalle de una POI (Point of interés)
Razón: para tener la posibilidad de visualizar más información del sitio

6.Criterios de evaluación y evidencia

Para la evaluación del sprint se deben lograr los criterios de aceptación de cada historia de usuario a trabajar:

- Criterios de Aceptación HU_03
- La aplicación debe tener una pantalla de Login y una de registro
 - El registro e inicio de sesión se debe hacer mínimo con correo electrónico y contraseña
 - Solo se debe crear la interfaz de usuario y navegar entre ella.
- Criterios de Aceptación HU_04
- Se debe visualizar en una pantalla información general de un POI: Nombre o título, información general, ubicación, temperatura.
 - La información esta quemada en la aplicación, no se consume ni se almacena en ninguna API

7.Wireframes de ejemplo: A continuación, se muestran los mockups que pueden servir de base para el desarrollo del sprint, el splash es opcional.



8.Protocolo de entrega

- a. Formato:** El documento a entregar debe contener lo siguiente:
- Portada con los nombres de los integrantes del grupo
 - Descripción del proceso que se llevó a cabo para cumplir con los requerimientos de este sprint.
 - Evidencia de la funcionalidad de aplicación (Sistema de login e información del POI)
 - Entregar la ruta (url) en la que se encuentra el nuevo Branch del repositorio en Github
 - Enlace de la herramienta de gestión del proyecto (Jira, Github, Trello o Asana), con la gestión del sprint 2
 - Se sugiere darle acceso al formador y al tutor al Github del proyecto y a la herramienta de gestión para que puedan revisar la entrega.
 - Deben nombrar el archivo entregado indicando Sprint2_Equipo_XX (XX depende del nombre que le asignaron al equipo)
- b. Medio:** Recurso Sprint 2, disponible en el aula virtual, semana 4 en la plataforma Moodle.
- c. Plazo máximo de entrega:** Terminada la semana 4.