2021

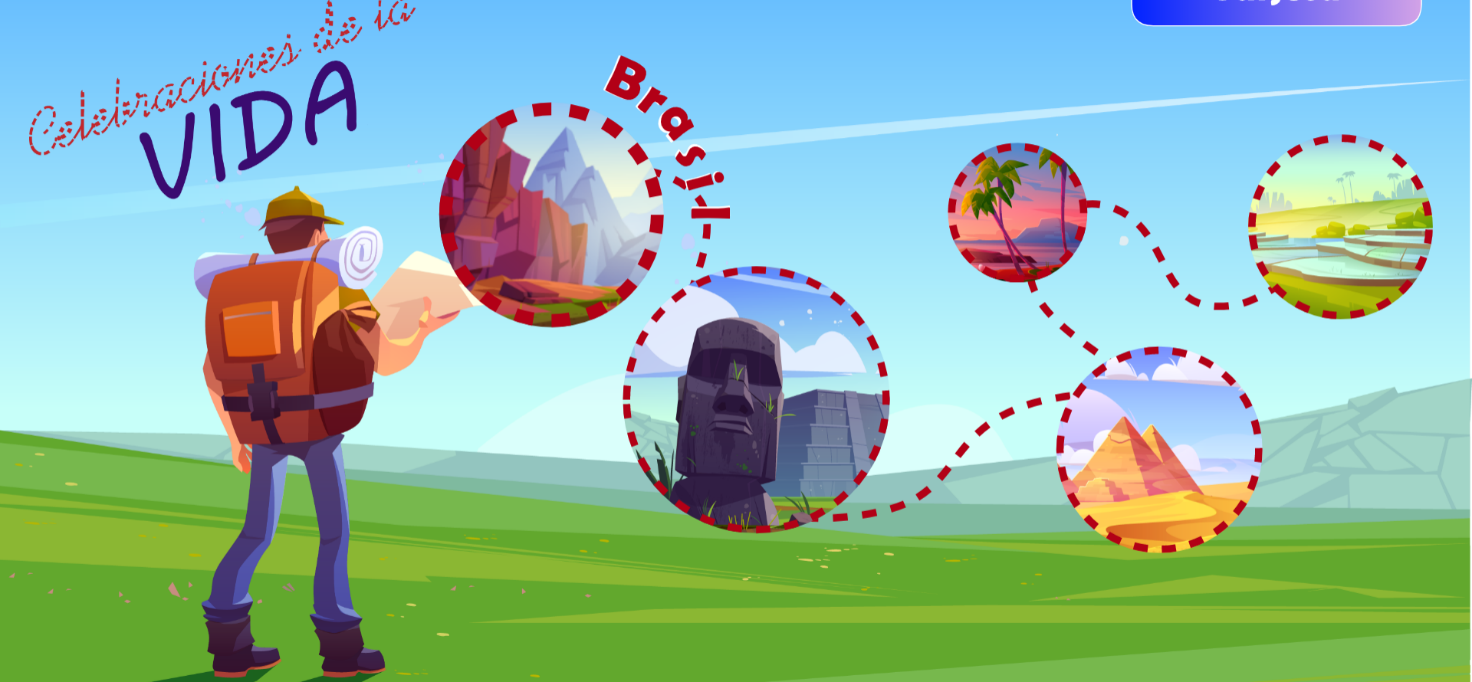
Aproximación a la representación social de las celebraciones de la vida en entornos de paz, realidades latinoamericanas

Plataforma Web NEMILIZ

Versión:

22-8-2021

Descripción software NEMILIZ



HOJA DE CONTROL

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Organismo** | GRUPO DE INVESTIGACIÓN LENTE | | |
| **Proyecto** | aproximación a la representación social de las celebraciones de la vida en entornos de paz, realidades latinoamericanas | | |
| **Entregable** | Descripción Software NEMILIZ | | |
| **Autor** | JUDY MARCELA MORENO OSPINA – HERNÁN DARÍO LOZANO ROJAS | | |
| **Versión/Edición** | 1.0 | **Fecha Versión** | 22/08/2021 |
| **Aprobado por** | NEVIS BALANTA | **Fecha Aprobación** | 27/08/2021 |
|  |  | **Nº Total de Páginas** | 22 |

REGISTRO DE CAMBIOS

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Versión** | **Causa del Cambio** | **Responsable del Cambio** | **Fecha del Cambio** |
| 1.0 | CREACIÓN SOFTWARE | JUDY MARCELA MORENO | 22/08/2021 |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

CONTROL DE DISTRIBUCIÓN

|  |
| --- |
| **Nombre y Apellidos** |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |

[1 DESCRIPCIÓN DEL SISTEMA 4](#_Toc81172300)

[1.1 Objeto 4](#_Toc81172301)

[1.2 Alcance 4](#_Toc81172302)

[1.3 Funcionalidad 4](#_Toc81172303)

[2 DESCRIPCIÓN DEL SOFTWARE APLICACIÓN WEB NEMILIZ 5](#_Toc81172304)

[2.1 Metodología utilizada 5](#_Toc81172305)

[2.2 Inicio 6](#_Toc81172306)

[2.2.1 Visión del proyecto 6](#_Toc81172307)

[2.2.2 Requerimientos 7](#_Toc81172308)

[2.2.3 Planificación de lanzamiento 9](#_Toc81172309)

[2.3 Planificación 11](#_Toc81172310)

[2.4 implementación 15](#_Toc81172311)

[2.5 Revisión y Retrospectiva 17](#_Toc81172312)

[2.6 Lanzamiento 19](#_Toc81172313)

[3 ANEXOS 20](#_Toc81172314)

[4 GLOSARIO 21](#_Toc81172315)

[5 BIBLIOGRAFÍA Y REFERENCIAS 22](#_Toc81172316)

# DESCRIPCIÓN DEL SISTEMA

## Objeto

Permitir una aproximación a la representación social de las celebraciones de la vida en entornos de paz, desde algunos escenarios latinoamericanos como: Colombia, Perú, Paraguay, Brasil, México y cuba; a través de una plataforma web interactiva que permite al usuario explorar las diferentes costumbres de celebración.

## Alcance

Mostrar la descripción de cada uno de los escenarios de los países explorados durante el proyecto, que permite conocer la descripción de ciertas costumbres y celebraciones en los países Colombia, Perú, Paraguay, Brasil, México y Cuba, nacimiento, cumpleaños, religiosos, así como la descarga de una tarjeta de cumpleaños personalizada

## Funcionalidad

El programa permite a los usuarios la exploración de distintos lugares a nivel Latinoamérica, para conocer sus costumbres frente a las celebraciones de la vida como nacimiento, celebraciones a nivel religioso y cumpleaños, teniendo un apartado especial las celebraciones de quince años para las mujeres. El aplicativo permite al usuario explorar de manera interactiva y gamificada sobre el aplicativo web y finalmente el usuario tiene una opción de descargar una tarjeta de cumpleaños personalizada de acuerdo con el país seleccionado. El software que se desarrolla se ha implementado desde la plataforma Visual Studio manejando lenguaje Java, JavaScript y HTML5, permite la creación del programa y de esta forma integrar al administrador y al usuario con los registros de consumo enviados por internet.

# DESCRIPCIÓN DEL SOFTWARE APLICACIÓN WEB NEMILIZ

A partir del proyecto de investigación titulado “**Aproximación a la representación social de las celebraciones de la vida en entornos de paz, realidades latinoamericanas**” propuesto y ejecutado por el grupo de investigación LENTE y financiado por la Universidad Distrital Francisco José de Caldas, que consistió en realizar una exploración de las diferentes costumbres de los países latinoamericanos frente a las celebraciones de la vida, se plantea como producto de dicha investigación la plataforma web NEMILIZ, la palabra NEMILIZ significa “vida” en el lenguaje indígena Náhuatl del Tlaxcala, México, uno de los países explorados en el proyecto en mención.

La plataforma web Nemiliz, se desarrolla con el fin de que un usuario pueda explorar de primera mano los resultados del proyecto de investigación, de manera interactiva y gamificada, permitiendo al final la generación de una tarjeta de cumpleaños del país seleccionado. NEMILIZ se ha creado desde el programa Visual Studio con leguajes Java, Java Script y HTML5 y permite ser utilizada desde un dominio en Internet, el cual actualmente se aloja en los servidores de AWS de Planestic-UD con IP <http://3.94.5.208/>, a la espera de la asignación de un dominio por parte de la universidad.

## Metodología utilizada

La metodología de este proyecto se basa en la Metodología SCRUM (International Scrum Institute, 2018), para la cual se propone el desarrollo en 5 fases iterativas e incrementales durante los 3 Sprints de duración del proyecto, tal como lo describe la siguiente figura:

Ilustración - Fases de la metodología SCRUM

A continuación, se exponen los pasos que se siguieron, los cuales permiten especificar la caracterización, el diseño, implementación y pruebas del software, según lo requerido:

* + - 1. Fase de Inicio: Inicialmente se realiza Lectura y recolección de documentos del proyecto, se hace recopilación de las experiencias de los investigadores participantes en el proyecto y todo el material recopilado por los mismos como fotos, vídeos y relatos escritos, se realiza la caracterización general del sistema y la definición de requerimientos.

1. Planificación: Una vez revisado el material se plantea que el desarrollo de aplicativo sea un entorno web interactivo que guíe al usuario por una serie de escenarios que le permitan explorar las diferentes costumbres de los países incluidos en el levantamiento de información y que le permita al usuario comprender sus costumbres y celebraciones más importantes de la vida. Igualmente, en el diseño se contempla que al finalizar el paso por el aplicativo el usuario pueda descargar una tarjeta de cumpleaños personalizada del país que selecciono.
2. Implementación: Se realiza la construcción del Prototipo Funcional, para esta etapa se hace el diseño y desarrollo de las distintas funcionalidades de la plataforma contenidas en el backlog generado en la etapa anterior, se realiza un seguimiento diario de actividades en la ceremonia Daily y se hace el refinamiento del backlog a medida que avanza el proyecto.
3. Revisión y retrospectiva: En esta fase se realizó la revisión y validación de cada sprint y la retrospectiva en donde se analizó y reflexiono sobre el trabajo realizado en cada Sprint y las acciones de mejora para el siguiente-
4. Lanzamiento: Una vez realizado las 4 fases anteriores en los 3 Sprints en el último se incluye el lanzamiento que consistió en el paso a producción del prototipo a la infraestructura provista por la universidad, el envío de entregables y demostración de funcionalidad.

## Inicio

Para la fase de inicio, se realiza la caracterización y revisión documental de los insumos generados en el trabajo de campo realizado por los investigadores, se plantea la visión del proyecto, lista de requerimientos, y planificación del lanzamiento. A continuación, se describe cada uno de estos aspectos:

### Visión del proyecto

La construcción de la visión del producto se ha basado en el modelo presentado por Alex Brown para la construcción de esta:

Para la comunidad académica de la Universidad Distrital Francisco José de Caldas

quienes tienen el interés en explorar otras culturas latinoamericanas.

La plataforma web NEMILIZ, permite explorar las distintas representaciones culturales desde la perspectiva de las celebraciones de la vida en los países Cuba, Perú, México, Paraguay, Brasil y Colombia, a través de una plataforma interactiva que lleva al usuario por distintos escenarios de los países mencionados, finalmente permitiendo al usuario descargar una tarjeta de cumpleaños personalizada.

### Requerimientos

A continuación, se detalla la lista de requerimientos planteada después de realizar el levantamiento de información con involucrados del proyecto, y haber realizado la inspección de los instrumentos resultados del trabajo de campo del proyecto

|  |  |
| --- | --- |
| **Código Requisito** | RF-01 |
| **Título** | Página de inicio |
| **Descripción** | El sistema presentara una interfaz de usuario inicial donde se muestran una descripción interactiva del inicio de la exploración por los diferentes escenarios |
| **Modulo afectado** | Interfaz NEMILIZ |

Tabla -Requerimiento funcional 1

|  |  |
| --- | --- |
| **Código Requisito** | RF-02 |
| **Título** | Escenario 2 |
| **Descripción** | El sistema presentará un menú que permitirá al usuario seleccionar el país del cual desea explorar sus diferentes costumbres frente a las celebraciones de la vida |
| **Modulo afectado** | Interfaz principal NEMILIZ |

Tabla - Requerimiento funcional 2

|  |  |
| --- | --- |
| **Código Requisito** | RF-03 |
| **Título** | Escenario 2 |
| **Descripción** | Al seleccionar un país en particular se podrá observar información de las diferentes celebraciones de la vida dividido en nacimiento, religiosas, cumpleaños, con un apartado especial para quince años |
| **Modulo afectado** | Interfaz país |

Tabla - Requerimiento funcional 3

|  |  |
| --- | --- |
| **Código Requisito** | RF-04 |
| **Título** | Volver menú principal |
| **Descripción** | Los escenarios de los países contarán con una rutina que, al finalizar de manera correcta, le otorgará la posibilidad al usuario de regresar al menú principal. |
| **Modulo afectado** | Interfaz país |

Tabla -Requerimiento funcional 4

|  |  |
| --- | --- |
| **Código Requisito** | RF-05 |
| **Título** | Introducción país |
| **Descripción** | La interfaz contará con escenas de introducción interactivas con personajes del país en cada escenario seleccionado |
| **Modulo afectado** | Interfaz principal NEMILIZ |

Tabla -Requerimiento funcional 5

|  |  |
| --- | --- |
| **Código Requisito** | RF-06 |
| **Título** | Personajes |
| **Descripción** | Se diseñarán personajes para cada país de acuerdo a trajes típicos |
| **Modulo afectado** | Interfaz países |

Tabla -Requerimiento funcional 6

|  |  |
| --- | --- |
| **Código Requisito** | RF-07 |
| **Título** | Celebraciones |
| **Descripción** | Se presentará en cada celebración seleccionada imágenes en una galería de las fotografías proporcionadas por el grupo LENTE |
| **Modulo afectado** | Interfaz países |

Tabla -Requerimiento funcional 7

|  |  |
| --- | --- |
| **Código Requisito** | RF-08 |
| **Título** | Celebraciones |
| **Descripción** | Se presentará en cada celebración seleccionada una descripción narrada de las costumbres del país frente a esa celebración |
| **Modulo afectado** | Interfaz países |

Tabla -Requerimiento funcional 8

|  |  |
| --- | --- |
| **Código Requisito** | RF-09 |
| **Título** | Tarjeta de cumpleaños |
| **Descripción** | El sistema permitirá al finalizar casa escenario la generación de una tarjeta de cumpleaños personalizada. |
| **Modulo afectado** | Interfaz países |

Tabla -Requerimiento funcional 9

|  |  |
| --- | --- |
| **Código Requisito** | RNF-01 |
| **Título** | Usabilidad aplicación |
| **Descripción** | La interfaz puede ejecutarse en un primer plano y tiene la posibilidad de utilizar la pantalla completa o un espacio de ella |
| **Modulo afectado** | Interfaz |

Tabla - -Requerimiento no funcional 1

|  |  |
| --- | --- |
| **Código Requisito** | RNF-02 |
| **Título** | Escalabilidad |
| **Descripción** | La plataforma debe permitir la inclusión de nuevos escenarios y nuevas características que enriquezcan la experiencia del usuario. |
| **Modulo afectado** | Interfaz |

Tabla - -Requerimiento no funcional 2

### Planificación de lanzamiento

En el Release Planning Schedule se indica las fechas de los entregables, así como los intervalos estimados y la fecha del lanzamiento:

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Convenciones** | | | |
| Análisis de información |  |  | |
| Entregables |  |  | |
| Sprint | 1 | 2 | 3 |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **CRONOGRAMA DE PLANIFICACIÓN DEL LANZAMIENTO** | | | | | | |
|  | | | | | | |
| **Entregables** | | | | **Fecha** | | |
| 1. Portal de inicio NEMILIZ | | | | 16 de julio de 2021 | | |
| 2. Escenarios primeros países | | | | 6 de agosto de 2021 | | |
| 3. Plataforma web oficial para el proyecto | | | | 24 de agosto de 2021 | | |
|  |  |  |  |  |  |  |
| **Mes: Junio** | | | | | | |
| **lunes** | **martes** | **miércoles** | **jueves** | **viernes** | **sábado** | **domingo** |
|  | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
| 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 |
| 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 |
| 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | 27 |
| 28 | 29 | 30 |  |  |  |  |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Mes: Julio** | | | | | | |
| **lunes** | **martes** | **miércoles** | **jueves** | **viernes** | **sábado** | **domingo** |
|  |  |  | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 |
| 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 |
| 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 |
| 26 | 27 | 28 | 29 | 30 | 31 |  |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Mes: Agosto** | | | | | | |
| **lunes** | **martes** | **miércoles** | **jueves** | **viernes** | **sábado** | **domingo** |
|  |  |  |  |  |  | 1 |
| 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 |
| 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 |
| 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 |
| 23 | 24 | 25 | 26 | 27 | 28 | 29 |
| 30 | 31 |  |  |  |  |  |

Tabla - Release Planning Schedule

## Planificación

En la fase de planificación diseño, se especifica y estiman las historias de usuario y se identifican las tareas en cada sprint, esta es una etapa que se dio al inicio de cada sprint y se priorizan las tareas, definiendo la entrega. A continuación, se relaciona la priorización del backlog para cada Sprint:

**Sprint 1**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Duración del Sprint 1** | | | | | | |
|  |  |  |  |  |  |  |
| **Duración:** | 3 semanas - Del 28 de junio al 15 de julio | | | |  |  |
| **Fecha:** | El primer Sprint se entregará el 16 de julio de 2021 | | | | |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
| **lunes** | **martes** | **miércoles** | **jueves** | **viernes** | **sábado** | **domingo** |
| 28 | 29 | 30 | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 |
| 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 |
| 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 |
| 26 | 27 | 28 | 29 | 30 | 31 |  |

Tabla - Planning Sprint 1

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Backlog priorizado del producto final para el primer Sprint** | | | |
|  |  |  |  |
| HU-01 | El sistema presentara una interfaz de usuario inicial donde se muestran una descripción interactiva del inicio de la exploración por los diferentes escenarios | | |
| HU-02 | El sistema presentará un menú que permitirá al usuario seleccionar el país del cual desea explorar sus diferentes costumbres frente a las celebraciones de la vida | | |
| HU-06 | Se diseñarán personajes para cada país de acuerdo con trajes típicos | | |
| HU-10 | La interfaz puede ejecutarse en un primer plano y tiene la posibilidad de utilizar la pantalla completa o un espacio de ella | | |
|  |  |  |  |
| **HU-01** | **HU-02** | **HU-06** | **HU-10** |
| Selección y diseño de personajes plataforma de inicio | Diseñar menú de inicio | Diseñar personajes de los 5 países abordados en el proyecto | Crear la estructura de la plataforma web y su diseño responsive |
| Diseño interfaz de inicio | Desarrollar menú de inicio | Desarrollar primer escenario vincular personaje 1 |  |
| Desarrollo interfaz de inicio |  |  |  |

Tabla - Backlog priorizado Sprint 1

**Sprint 2**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Duración del Sprint 2** | | | | | | |
|  |  |  |  |  |  |  |
| **Duración:** | 3 semanas - Del 19 de julio al 5 de agosto | | | |  |  |
| **Fecha:** | El segundo Sprint se entregará el 6 de agosto de 2021 | | | | |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
| **lunes** | **martes** | **miércoles** | **jueves** | **viernes** | **sábado** | **domingo** |
| 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 |
| 26 | 27 | 28 | 29 | 30 | 31 | 1 |
| 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 |
| 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 |
| 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 |

Tabla -Planning Sprint 2

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Backlog priorizado del producto final para el segundo Sprint** | | | |
|  |  |  |  |
| HU-03 | Al seleccionar un país en particular se podrá observar información de las diferentes celebraciones de la vida dividido en nacimiento, religiosas, cumpleaños, con un apartado especial para quince años. | | |
| HU-04 | Los escenarios de los países contarán con una rutina que, al finalizar de manera correcta, le otorgará la posibilidad al usuario de regresar al menú principal. | | |
| HU-07 | Se presentará en cada celebración seleccionada una galería de las fotografías proporcionadas por el grupo LENTE | | |
| HU-08 | Se presentará en cada celebración Se presentará en cada celebración seleccionada una descripción narrada de las costumbres del país frente a esa celebración | | |
|  |  |  |  |
| **HU-03** | **HU-04** | **HU-07** | **HU-08** |
| Crear la estructura de la interfaz de un país | Diseñar rutina interactiva | Diseño estructura galería de imágenes | Diseño rutina interactiva celebración |
| Diseño interfaz de apartado de celebraciones | Desarrollar interfaz interactiva | Desarrollo funcionalidad galería de imágenes | Desarrollo interfaz interactiva celebración |
| Desarrollo interfaz celebraciones incluyendo los personajes diseñados del país | Mostrar botón de regreso al menú de inicio una vez finalizado el recorrido |  |  |

Tabla - Backlog priorizado Sprint 2

**Sprint 3**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Duración del Sprint 3** | | | | | | |
|  |  |  |  |  |  |  |
| **Duración:** | 2 semanas - Del 28 de junio al 15 de julio | | | |  |  |
| **Fecha:** | El tercer Sprint se entregará el 24 de agosto de 2021 | | | | |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
| **lunes** | **martes** | **miércoles** | **jueves** | **viernes** | **sábado** | **domingo** |
| 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 |
| 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 |
| 23 | 24 | 25 | 26 | 27 | 28 | 29 |
| 30 | 31 |  |  |  |  |  |

Tabla - Planning Sprint 3

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Backlog priorizado del producto final para el tercer Sprint** | | |
|  |  |  |
| HU-05 | La interfaz contará con escenas de introducción interactivas con personajes del país en cada escenario seleccionado | |
| HU-09 | El sistema permitirá al finalizar casa escenario la generación de una tarjeta de cumpleaños personalizada | |
| HU-11 | La plataforma debe permitir la inclusión de nuevos escenarios y nuevas características que enriquezcan la experiencia del usuario. | |
|  |  |  |
| **HU-05** | **HU-09** | **HU-11** |
| Diseñar escena interactiva de introducción | Diseñar formulario de datos | Ajuste modular del código para permitir la inclusión de nuevos escenarios |
| Desarrollar interfaz de introducción países | Diseñar tarjeta de cumpleaños |
|  | Desarrollar funcionalidad generar tarjeta de cumpleaños (no hay guardado de información en base de datos) |  |

Tabla - Backlog priorizado Sprint 3

## implementación

En esta fase durante cada Sprint se realizó el desarrollo de las actividades planteadas, realizando un seguimiento diario en la ceremonia Daily de la metodología Scrum, a sí mismo se realizaron algunos entregables y vistas de usuario a los investigadores del grupo para su aprobación. A continuación, se presenta las imágenes principales de los escenarios desarrollados, toda la plataforma se puede visualizar en la url <http://3.94.5.208/>

En el escenario representado en la imagen a continuación se puede visualizar la interfaz de inicio de la plataforma Nemiliz:



Ilustración - Interfaz de inicio Nemiliz

A continuación, se puede observar una secuencia de la interacción de los primeros personajes de la interfaz de inicio:





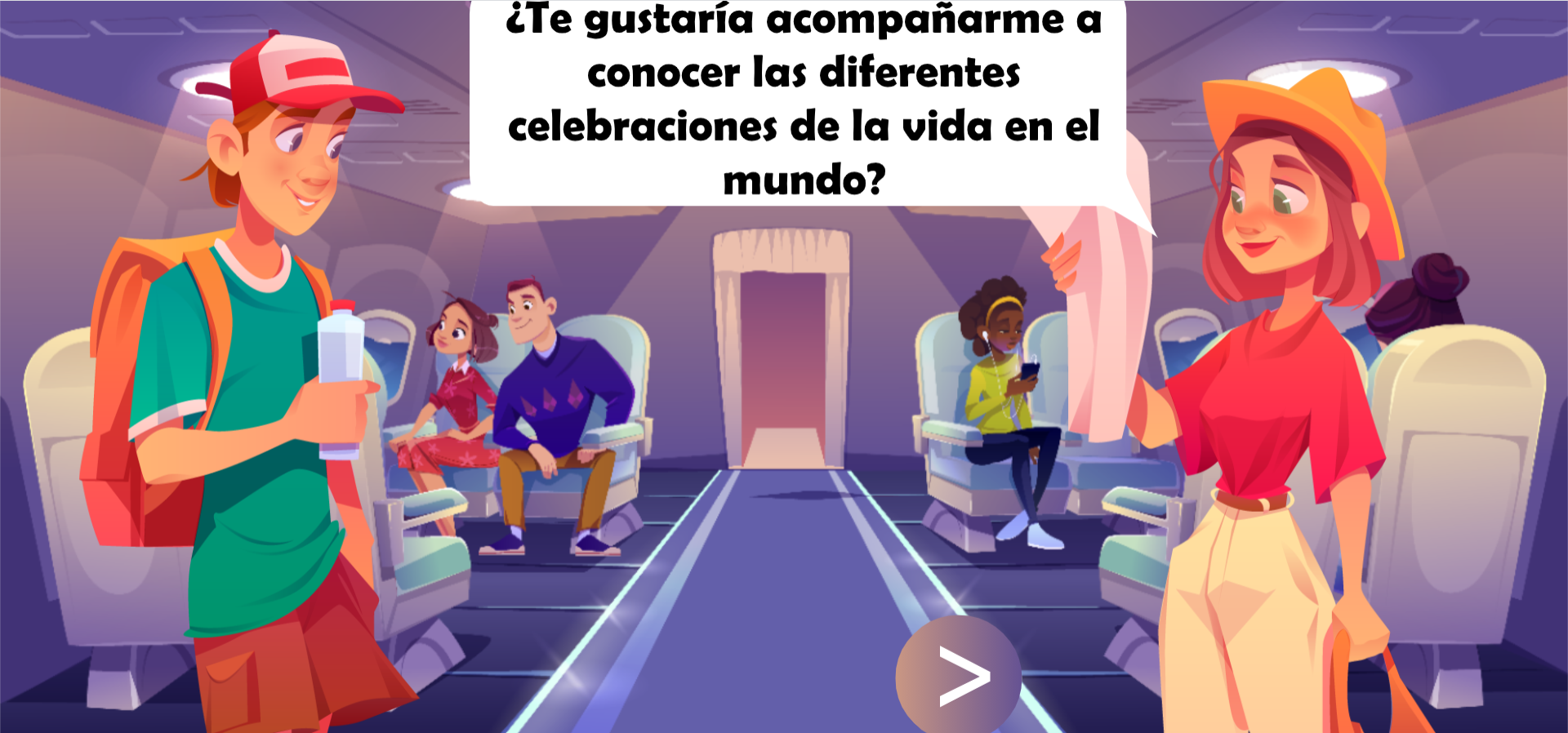




Ilustración - Secuencia interactiva introductoria Nemiliz

En la siguiente ilustración se puede observar el primer menú que permite al usuario seleccionar el país que desea explorar

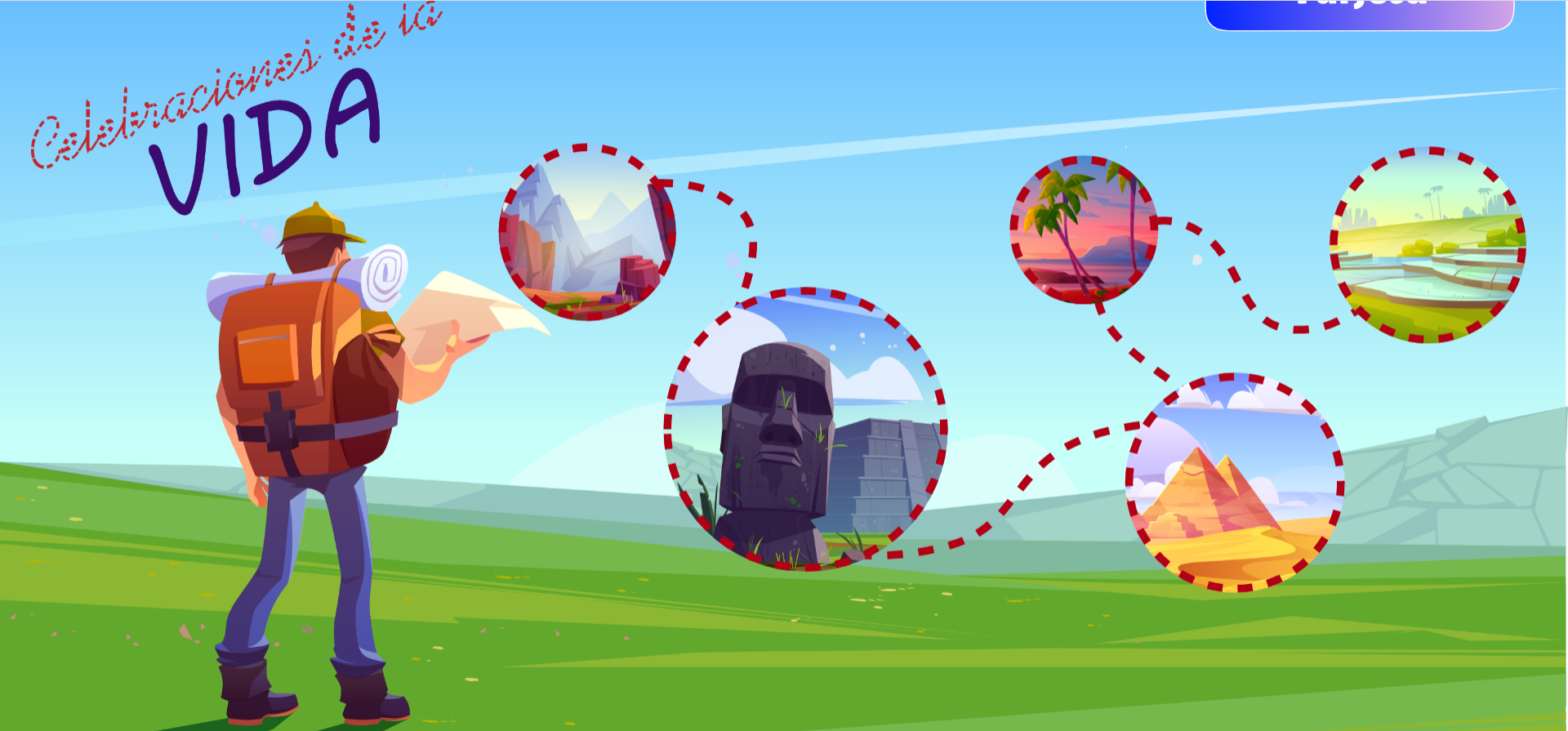


Ilustración - Menú para seleccionar país

## Revisión y Retrospectiva

Al finalizar cada Sprint se realiza la reunión de retrospectiva donde se discute la forma de aumentar la calidad y efectividad del proyecto, proponiendo mejoras y alcance de las funcionalidades al momento del Sprint, identificando a su vez los cambios útiles para mejorar los resultados, como lo fueron la plataforma de diseño y la interacción de los personajes.

Por otra parte se hace en el último Sprint la revisión final de funcionalidad. A continuación, se evidencia la lista de chequeo de verificación, dada a la funcionalidad y calidad de operación del software:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **ELEMENTO DEL CASO DE PRUEBA** | **CASOS DE PRUEBA** | **CHECK** |
|
| Datos de entrada | 1. Los datos de entrada cumplen con los siguientes  requisitos? • Obligatoriedad • Tipo de datos • Longitud • Estructura | OK |
| 2. El orden en que se ordenan los atributos es el apropiado? | OK |
| 3. se envía el correo electrónico adecuadamente? | OK |
| 4. Botones y demás elementos funcionan adecuadamente, se verifica el uso correcto de componentes visuales para atributos con lista cerrada de valores  Probar: • Un objeto seleccionado • Nada seleccionado • Si trae valor por defecto | OK |
|  | **Usabilidad** |  |
| Facilidad Navegación | 5. Se verificar facilidad de navegación? • Siguiente, Anterior, Principio, Fin o a través de nro. de paginación | OK |
| No mas de 3 click | 6. Permite que el usuario realice una acción con no más de 3 click? | OK |
| Grillas | 7. El tamaño de las columnas en las grillas, los datos y títulos se despliegan completamente? | OK |
| Búsquedas | 8. Se verifica el correcto funcionamiento de operatividad del sistema? • Probar todas las combinaciones posibles y observar el comportamiento, verificar que los filtros estén correctos | OK |
| Mensajes | 9 Se verifican si los mensajes y datos de la tarjeta de cumpleaños son los correctos? | OK |
| Títulos | 10. Son apropiados los títulos para formularios, columnas de grillas, etiquetas de atributos, botones y/o enlaces que impliquen acciones (crear, buscar, imprimir, etc.) ? | OK |
|  | **Reportes** |  |
| Versión Software | 11. Funciona correctamente y despliega los escenarios adecuados? | OK |
| 12. Se aprueba el formato de descarga de tarjeta de cumpleaños? • Verificar: encabezado y pie de página, criterios de selección, tamaño de columnas, orientación, nombre de archivo generado | OK |
| 13. Funciona correctamente y despliega las ilustraciones adecuadamente? | OK |
| 19. Está el contenido libre y se entiende la información enviada? | OK |

Tabla - Lista de chekeo elementos de prueba

## Lanzamiento

La plataforma web NEMILIZ, es una plataforma que permite la exploración de diferentes culturas latinoamericanas desde la perspectiva de las celebraciones de la vida. Se realiza el montaje de la plataforma en la infraestructura tecnológica proveída por la Universidad Distrital. A continuación, se detallan los parámetros de dicha infraestructura en la nueve:

* Instancia EC2 con las siguientes características:
  + Tamaño: t2.medium según necesidades.
  + Tamaño de disco EBS: 30 gb según necesidades.
  + accesible a travès de la siguiente url: <http://3.94.5.208/>
* La página permite la exploración de los países Cuba, Perú, México, Paraguay, Brasil y Colombia y sus diferentes costumbres frente a celebraciones de la vida como nacimiento, religiosos y cumpleaños, con un apartado especial para 15 años.
* La página permite descargar una tarjeta de cumpleaños personalizada

# ANEXOS

* Carpeta de archivos, graficas, imágenes de HTML5 de la **Plataforma Web NEMILIZ.** (Actualmente está activa para navegación en <http://3.94.5.208/> ).

# GLOSARIO

|  |  |
| --- | --- |
| **Término** | **Descripción** |
| SCRUM | Marco de trabajo ágil para el desarrollo de proyectos de software |
| Sprint | un sprint es un mini-proyecto con una duración no mayor a un mes que se interconecta con otros mini-proyectos para dirigirnos a los objetivos generales y específicos del proyecto general. |
| Backlog | Hace referencia a las historias de usuario construidas y priorizadas para su posterior asignación a los Sprint programados |
| Retrospectiva | Hace referencia a una reunión del equipo de desarrollo realizada al final de cada Sprint donde se discuten las maneras de mejorar la eficacia y calidad del producto generado.. |
| HTML5 | Cuyas siglas corresponden a “HyperText Markup Language”, es un estándar que sirve como referencia del software que conecta con la elaboración de páginas Integración de Datos en sus diferentes versiones, define una estructura básica y un código (denominado HTML) para la definición de contenido de una página Integración de Datos, como texto, imágenes, vídeos, juegos, entre otros. |
| Daily | Ceremonia de scrum que se realiza diariamente no mayor a 15 minutos su duración en la que se discute que se hizo durante el día anterior, que dificultades se presentaron y que se plantea hacer en el siguiente día. |
| Release planning | Es un instrumento de SCRUM donde se planifican las fechas y alcances de los entregables a realizar en el proyecto hasta el lanzamiento. |

# BIBLIOGRAFÍA Y REFERENCIAS

|  |  |
| --- | --- |
| **Referencia** | **Link** |
| The Scrum Framework 3rd Edition. International Scrum Institute, 2018 | <https://www.scrum-institute.org/Scrum_Books_International_Scrum_Institute.php> |