

PROYECTO SE FOR MOBILE DEVICES 2020

Crear una aplicación web para gestionar Intercambios de Regalos.

Al inicio el usuario que desee crear un intercambio ingresará al sistema con su nombre de usuario (correo electrónico) y contraseña. Si no está registrado, primero se registrará con los siguientes datos: Nombre, alias, correo (nombre de usuario), contraseña.

El usuario registrado podrá realizar lo siguiente:

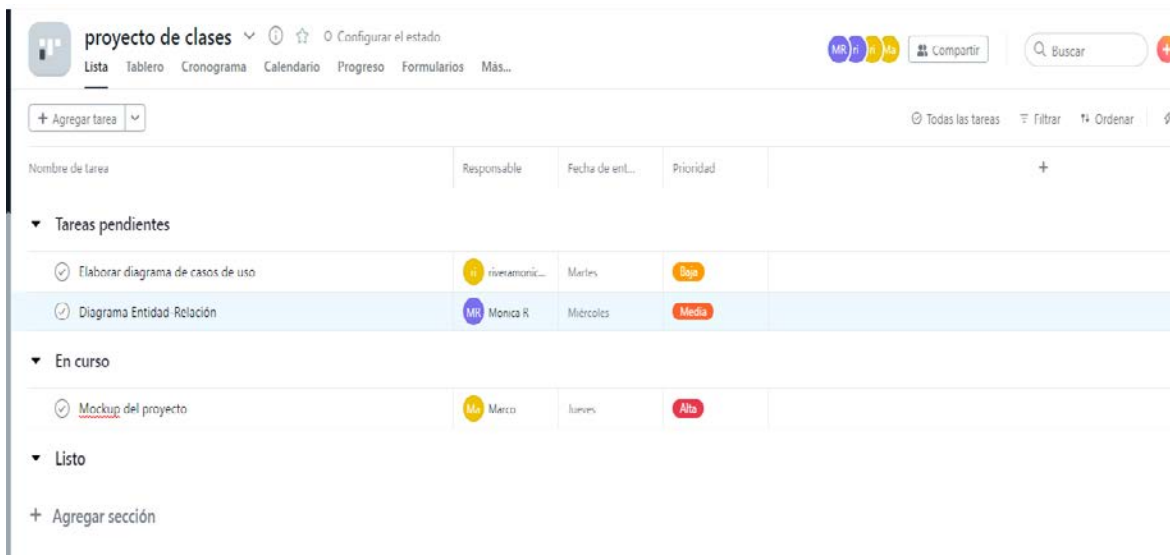
- Añadir una lista de amigos, de los cuales proporcionará el correo electrónico y nombre
- Crear, modificar o eliminar intercambios
 - o Obtener la clave del intercambio
 - o Seleccionar de la lista de amigos los participantes en el intercambio
 - o Eliminar participantes
 - o Indicar los posibles temas de los regalos del intercambio (por ejemplo: libros, tazas, prendas de vestir, etc.), se pueden tener hasta 3 temas por intercambio.
 - o Indicar el monto máximo en pesos del valor del regalo
 - o Indicar la fecha límite para registrarse en el intercambio
 - o Indicar la Fecha del intercambio
 - o Comentarios adicionales referentes al intercambio
- Consultar el (los) intercambios creados
 - o Consultar quien ya acepto participar en el intercambio

- Consultar quien no se ha registrado
 - Modificar datos de los participantes.
 - Añadir nuevos participantes
- Ingresar la clave del intercambio al que esta invitado
 - Ver la información del intercambio (Participantes, fechas, temas de regalos, etc.)
 - Seleccionar el regalo que prefiere de acuerdo a los temas de regalos del intercambio.
 - Confirmar o declinar su participación en el intercambio.




- **Usar la técnica Mobile First con Responsive Web Design**
- **Este proyecto se realizará con: HTML5, CSS3, Javascript y se puede utilizarse algún framework de desarrollo.**
- **El almacenamiento en el servidor puede ser con Mysql o una base de datos no relacional**
- **Tomar en cuenta las recomendaciones de accesibilidad**
- **Los colores son a su elección.**

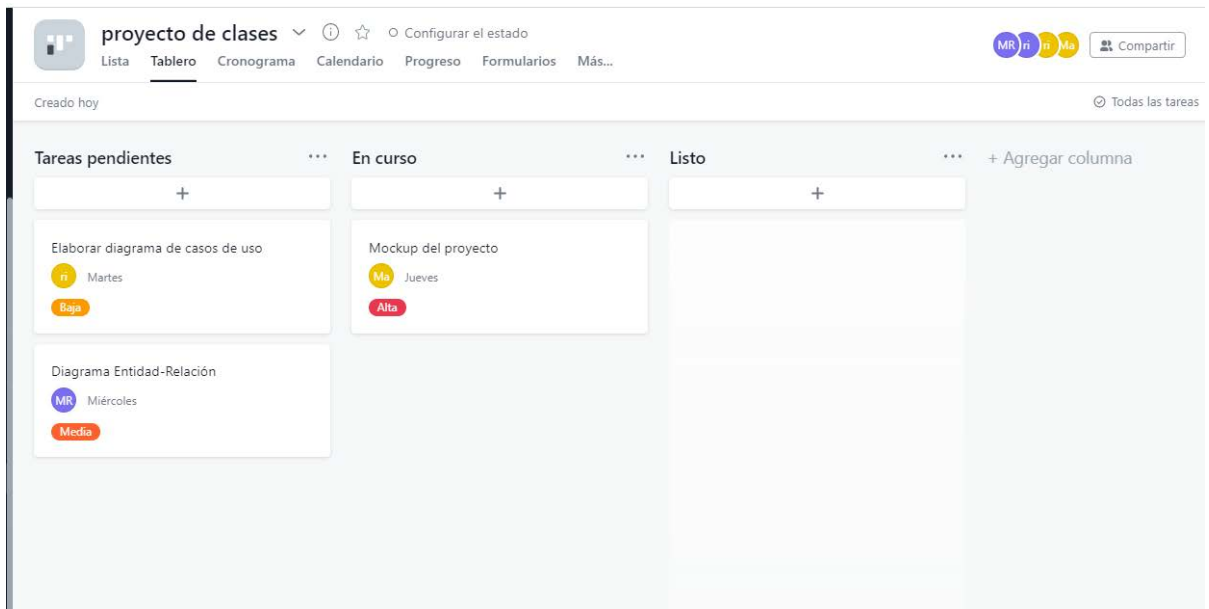
Primer entrega- 12 de octubre del 2021

1. Personas y roles del proyecto
2. Product Backlog o pila del producto
3. Primer Sprint Backlog (pila de sprint). Es la lista de tareas que el equipo de trabajo se ha propuesto realizar al finalizar el primer sprint. Esta lista se construye a partir de las tareas que conforman el Product Backlog, seleccionándolas por su nivel de prioridad
4. Las tareas se administrarán usando un tablero Kanban, pueden usar cualquier aplicación en línea que maneje tablero Kanban y que soporte varios colaboradores o usar la aplicación Asana (asana.com), tiene una versión gratuita que permite tener varios integrantes en un proyecto y que puedan todos modificar las tareas y el estatus de las mismas. Añadir la captura de pantalla de ese tablero Kanban. Una vista de las tareas con Asana es la siguiente:



The screenshot shows the Asana project management interface for a project named 'proyecto de clases'. The interface includes a top navigation bar with tabs for 'Lista', 'Tablero', 'Cronograma', 'Calendario', 'Progreso', 'Formularios', and 'Más...'. The 'Lista' tab is selected. Below the navigation bar, there is a search bar and a 'Compartir' button. The main content area displays a list of tasks organized into sections: 'Tareas pendientes', 'En curso', and 'Listo'. Each task row includes a checkbox, the task name, the responsible person (indicated by a profile icon), the due date, and the priority level (Low, Medium, or High).

| Nombre de tarea | Responsable | Fecha de ent... | Prioridad | |
|---|--|-----------------|-----------|--|
| ▼ Tareas pendientes | | | | |
| <input checked="" type="checkbox"/> Elaborar diagrama de casos de uso |  rivasamonic... | Marles | Baja | |
| <input checked="" type="checkbox"/> Diagrama Entidad-Relación |  Monica R | Miércoles | Media | |
| ▼ En curso | | | | |
| <input checked="" type="checkbox"/> Mockup del proyecto |  Marco | lunes | Alta | |
| ▼ Listo | | | | |
| + Agregar sección | | | | |



5. Primer Prototipo. Capturas de pantalla de la aplicación usar un Mockup para la realización de las pantallas de este primer prototipo
6. Herramientas, frameworks, base de datos a utilizar y ¿por qué?

Equipo de 3 personas máximo.