

EDUCANDOAPP

**ESPECIFICACIÓN
DE REQUISITOS
DE SOFTWARE**



2023

Ficha del documento

Fecha	Revisión	Autor	Descripción
09/2023	1.0.0	Balza Juan Cruz Cintia Valeria Bettiana Aguirre	Creación de proyecto
09/2023	1.0.1	AGUIRRE, Cintia Valeria Bettiana APARICIO, Fernando BALZA, Juan DIAZ, Dario LUNA, Juan Eduardo RAMOS Isaias Ruben MORENO, Romeo	Actualización Sprint 1
10/2023	1.0.2	AGUIRRE, Cintia Valeria Bettiana APARICIO, Fernando BALZA, Juan DIAZ, Dario LUNA, Juan Eduardo RAMOS Isaias Ruben MORENO, Romeo	Actualización Sprint 2

Índice

1. Introducción	3
1.1. Propósito.....	3
1.2. Alcance	3
1.3. Personal involucrado	4
1.4. Definiciones, acrónimos y abreviaturas	10
1.5. Referencias.....	10
1.6. Resumen	10
2. Descripción general	11
2.1. Perspectiva del producto	11
2.1.1. Descripción del Producto	11
2.1.2. Relación con Otros Sistemas:	12
2.1.3. Usuarios Esperados:	13
2.1.4. Plataformas y Tecnologías:	13
2.1.5. Restricciones y Limitaciones:	13
2.1.6. Objetivos del Producto:.....	12
2.1.7. Visión General de la Arquitectura:	13
2.1.8. Consideraciones de Seguridad y Privacidad:	13
2.1.9. Notas sobre Actualizaciones y Mantenimiento:	13
2.2. Características de los usuarios	13
2.3. Restricciones	14
3. Requisitos específicos.....	14
3.1. Product Backlog	14
3.2. Sprints.....	188

1. Introducción

Este documento de Especificación de Requisitos de Software (ERS) establece los requisitos funcionales y no funcionales para el desarrollo de la aplicación móvil "Educando", que se integrará con la plataforma web de educación en línea del mismo nombre. La plataforma en línea permite a los usuarios acceder a una variedad de cursos bajo demanda, con contenido en formato de video, interacción entre estudiantes y profesores, seguimiento del progreso y recompensas. El propósito de esta ERS es proporcionar una guía detallada para la implementación de la aplicación móvil que enriquecerá la experiencia de los usuarios en la plataforma educativa.

1.1. Propósito

El propósito principal de este documento es definir claramente los requisitos que deben cumplirse en el desarrollo de la aplicación móvil "Educando". Estos requisitos se basan en las necesidades identificadas por nuestros usuarios y en los objetivos de la plataforma educativa. Al enumerar los requisitos funcionales y no funcionales, buscamos asegurar que la aplicación móvil cumpla con las expectativas de los usuarios, brinde una experiencia de usuario óptima y se integre de manera efectiva con la plataforma web existente. Este documento servirá como referencia fundamental para los equipos de desarrollo y permitirá una comunicación clara entre todas las partes involucradas en el proyecto.

1.2. Alcance

Esta especificación de requisitos está destinada a guiar el desarrollo de la aplicación móvil "Educando" y establecer un conjunto de características esenciales que mejorarán la experiencia de nuestros usuarios. El alcance de esta ERS incluye, pero no se limita a, las siguientes áreas:

- Catálogo de Cursos: La aplicación mostrará un catálogo de cursos disponibles en la plataforma web, permitiendo a los usuarios explorar, buscar, marcar los cursos como favoritos y la opción de adquirir los cursos a través de la web.
- Registro y Acceso: Los usuarios podrán registrarse en la aplicación y acceder a sus cuentas para personalizar su experiencia y acceder a los cursos adquiridos.
- Seguimiento de Cursos: La aplicación permitirá a los usuarios realizar un seguimiento de los cursos adquiridos, ver favoritos, logros y recompensas desbloqueadas.

Este documento se mantiene abierto a revisiones y modificaciones para adaptarse a las necesidades cambiantes del proyecto. Los requisitos detallados en esta especificación son fundamentales para el desarrollo exitoso de la aplicación móvil "Educando" y para garantizar la satisfacción de nuestros usuarios.

1.3. Personal involucrado

Nombre	Romeo Moreno
Rol	Scrum Master
Categoría Profesional	Gestión de Proyecto de Software
Responsabilidad	<ul style="list-style-type: none"> ○ Facilitar reuniones de Scrum, incluyendo Daily Scrums, Sprint Planning, Sprint Review y Sprint Retrospective. ○ Ayudar al equipo a seguir las prácticas ágiles y los principios de Scrum. ○ Eliminar obstáculos y bloqueadores para el equipo de desarrollo. ○ Gestionar y priorizar el Backlog del Producto, asegurándose de que esté actualizado y bien definido. ○ Supervisar el progreso del equipo y asegurar que se cumplan los objetivos del Sprint. ○ Fomentar la comunicación y la colaboración efectiva dentro del equipo Scrum. ○ Facilitar la resolución de conflictos dentro del equipo. ○ Ayudar en la identificación y adopción de prácticas de mejora continua para aumentar la eficiencia y la calidad del trabajo del equipo. ○ Promover una cultura de transparencia y autoorganización en el equipo Scrum.
Información de contacto	romeomoreno20@hotmail.com

Nombre	Cintia Valeria Bettiana Aguirre
Rol	Desarrollador
Categoría Profesional	Desarrollo de Software
Responsabilidad	<ul style="list-style-type: none"> ○ Desarrollar y mantener el código de la aplicación móvil "Educando" de acuerdo

	<p>con las especificaciones y los estándares definidos.</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Participar en la definición y el diseño de la interfaz de usuario (UI) y la experiencia del usuario (UX) para garantizar una experiencia de usuario excepcional. ○ Realizar pruebas unitarias para garantizar la calidad y la estabilidad del software. ○ Colaborar con otros desarrolladores para abordar problemas técnicos y resolver problemas de manera efectiva. ○ Contribuir a la planificación y estimación de tareas de desarrollo durante los Sprints. ○ Mantenerse actualizado sobre las últimas tecnologías y prácticas de desarrollo móvil. ○ Participar en sesiones de revisión de código para garantizar la calidad y la coherencia del código fuente. ○ Comunicarse de manera efectiva con el Scrum Master y el equipo para mantener la transparencia y la colaboración. ○ Identificar oportunidades para mejorar la eficiencia y el rendimiento del código y proponer soluciones. ○ Asegurarse de que el código cumpla con los estándares de seguridad y privacidad aplicables.
Información de contacto	valee26z@gmail.com

Nombre	Darío Diaz
Rol	Desarrollador
Categoría Profesional	Desarrollo de Software
Responsabilidad	<ul style="list-style-type: none"> ○ Desarrollar y mantener el código de la aplicación móvil "Educando" de acuerdo con las especificaciones y los estándares definidos. ○ Participar en la definición y el diseño de la interfaz de usuario (UI) y la experiencia del usuario (UX) para garantizar una experiencia de usuario excepcional. ○ Realizar pruebas unitarias para garantizar

	<p>la calidad y la estabilidad del software.</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Colaborar con otros desarrolladores para abordar problemas técnicos y resolver problemas de manera efectiva. ○ Contribuir a la planificación y estimación de tareas de desarrollo durante los Sprints. ○ Mantenerse actualizado sobre las últimas tecnologías y prácticas de desarrollo móvil. ○ Participar en sesiones de revisión de código para garantizar la calidad y la coherencia del código fuente. ○ Comunicarse de manera efectiva con el Scrum Master y el equipo para mantener la transparencia y la colaboración. ○ Identificar oportunidades para mejorar la eficiencia y el rendimiento del código y proponer soluciones. ○ Asegurarse de que el código cumpla con los estándares de seguridad y privacidad aplicables.
Información de contacto	dariodiaz1595@gmail.com

Nombre	Juan Eduardo Luna
Rol	Desarrollador
Categoría Profesional	Desarrollo de Software
Responsabilidad	<ul style="list-style-type: none"> ○ Desarrollar y mantener el código de la aplicación móvil "Educando" de acuerdo con las especificaciones y los estándares definidos. ○ Participar en la definición y el diseño de la interfaz de usuario (UI) y la experiencia del usuario (UX) para garantizar una experiencia de usuario excepcional. ○ Realizar pruebas unitarias para garantizar la calidad y la estabilidad del software. ○ Colaborar con otros desarrolladores para abordar problemas técnicos y resolver problemas de manera efectiva. ○ Contribuir a la planificación y estimación de tareas de desarrollo durante los Sprints.

	<ul style="list-style-type: none"> ○ Mantenerse actualizado sobre las últimas tecnologías y prácticas de desarrollo móvil. ○ Participar en sesiones de revisión de código para garantizar la calidad y la coherencia del código fuente. ○ Comunicarse de manera efectiva con el Scrum Master y el equipo para mantener la transparencia y la colaboración. ○ Identificar oportunidades para mejorar la eficiencia y el rendimiento del código y proponer soluciones. ○ Asegurarse de que el código cumpla con los estándares de seguridad y privacidad aplicables.
Información de contacto	eduscba@gmail.com

Nombre	Juan Cruz Balza
Rol	Desarrollador
Categoría Profesional	Desarrollo de Software
Responsabilidad	<ul style="list-style-type: none"> ○ Desarrollar y mantener el código de la aplicación móvil "Educando" de acuerdo con las especificaciones y los estándares definidos. ○ Participar en la definición y el diseño de la interfaz de usuario (UI) y la experiencia del usuario (UX) para garantizar una experiencia de usuario excepcional. ○ Realizar pruebas unitarias para garantizar la calidad y la estabilidad del software. ○ Colaborar con otros desarrolladores para abordar problemas técnicos y resolver problemas de manera efectiva. ○ Contribuir a la planificación y estimación de tareas de desarrollo durante los Sprints. ○ Mantenerse actualizado sobre las últimas tecnologías y prácticas de desarrollo móvil. ○ Participar en sesiones de revisión de código para garantizar la calidad y la coherencia del código fuente. ○ Comunicarse de manera efectiva con el

	<p>Scrum Master y el equipo para mantener la transparencia y la colaboración.</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Identificar oportunidades para mejorar la eficiencia y el rendimiento del código y proponer soluciones. ○ Asegurarse de que el código cumpla con los estándares de seguridad y privacidad aplicables.
Información de contacto	vectorjuancruz@gmail.com

Nombre	Fernando Aparicio
Rol	Desarrollador
Categoría Profesional	Desarrollo de Software
Responsabilidad	<ul style="list-style-type: none"> ○ Desarrollar y mantener el código de la aplicación móvil "Educando" de acuerdo con las especificaciones y los estándares definidos. ○ Participar en la definición y el diseño de la interfaz de usuario (UI) y la experiencia del usuario (UX) para garantizar una experiencia de usuario excepcional. ○ Realizar pruebas unitarias para garantizar la calidad y la estabilidad del software. ○ Colaborar con otros desarrolladores para abordar problemas técnicos y resolver problemas de manera efectiva. ○ Contribuir a la planificación y estimación de tareas de desarrollo durante los Sprints. ○ Mantenerse actualizado sobre las últimas tecnologías y prácticas de desarrollo móvil. ○ Participar en sesiones de revisión de código para garantizar la calidad y la coherencia del código fuente. ○ Comunicarse de manera efectiva con el Scrum Master y el equipo para mantener la transparencia y la colaboración. ○ Identificar oportunidades para mejorar la eficiencia y el rendimiento del código y proponer soluciones. ○ Asegurarse de que el código cumpla con los estándares de seguridad y privacidad

	aplicables.
Información de contacto	Aparicio.fernando1986@gmail.com

Nombre	Isaías Rubén Ramos
Rol	Desarrollador
Categoría Profesional	Desarrollo de Software
Responsabilidad	<ul style="list-style-type: none"> ○ Desarrollar y mantener el código de la aplicación móvil "Educando" de acuerdo con las especificaciones y los estándares definidos. ○ Participar en la definición y el diseño de la interfaz de usuario (UI) y la experiencia del usuario (UX) para garantizar una experiencia de usuario excepcional. ○ Realizar pruebas unitarias para garantizar la calidad y la estabilidad del software. ○ Colaborar con otros desarrolladores para abordar problemas técnicos y resolver problemas de manera efectiva. ○ Contribuir a la planificación y estimación de tareas de desarrollo durante los Sprints. ○ Mantenerse actualizado sobre las últimas tecnologías y prácticas de desarrollo móvil. ○ Participar en sesiones de revisión de código para garantizar la calidad y la coherencia del código fuente. ○ Comunicarse de manera efectiva con el Scrum Master y el equipo para mantener la transparencia y la colaboración. ○ Identificar oportunidades para mejorar la eficiencia y el rendimiento del código y proponer soluciones. ○ Asegurarse de que el código cumpla con los estándares de seguridad y privacidad aplicables.
Información de contacto	ruben_4912@hotmail.com

1.4. Definiciones, acrónimos y abreviaturas

Abreviatura	Descripción
Usuario	Persona que usará el sistema para gestionar procesos
SIS-I	Sistema de Información Web para la Gestión de Procesos Administrativos y Académicos
ERS	Especificación de Requisitos Software
RF	Requerimiento Funcional
RNF	Requerimiento No Funcional
FTP	Protocolo de Transferencia de Archivos
Moodle	Aula Virtual
UI	Interfaz de Usuario
UX	Experiencia del Usuario
Sprint	Un período de tiempo fijo y corto durante el cual se planifican, desarrollan y entregan características y mejoras específicas.
Scrum	Un marco de trabajo ágil que se utiliza para gestionar el desarrollo de software de manera iterativa e incremental.
API	Interfaz de Programación de Aplicaciones.
Android	Sistema Operativo para dispositivos móviles basados en el kernel de Linux.

1.5. Referencias

Título del Documento	Referencia
Standard IEEE 830 - 1998	IEEE

1.6. Resumen

En este documento se presentan las especificaciones de los requisitos para el desarrollo de la aplicación móvil. Se detalla la visión del producto, el perfil de los usuarios previstos, las restricciones estimadas para la creación de la aplicación y los requisitos específicos que influyen en su funcionalidad. Además, se proporciona una visión general de las tareas ya realizadas y las que están pendientes de ejecución. Las tareas de cada Sprint se agregarán

antes de su inicio, y el documento se actualizará de manera continua para reflejar el estado actual del proyecto.

2. Descripción general

2.1. Perspectiva del producto

La aplicación móvil "Educando" es un componente clave de nuestro ecosistema de educación en línea. Diseñada para complementar nuestro sitio web "Educando", esta aplicación tiene como objetivo proporcionar una experiencia móvil eficiente y accesible para nuestros usuarios. A continuación, se detalla la perspectiva general del producto:

2.1.1. Descripción del Producto

"Educando" es una aplicación móvil diseñada para permitir a los usuarios acceder y consultar fácilmente información sobre cursos educativos disponibles en nuestra plataforma en línea. Además, permite a los usuarios registrados:

- **Registro:** Los usuarios pueden registrarse en la aplicación para acceder a todas las funcionalidades personalizadas, como el seguimiento de cursos favoritos, contacto, cursos destacados, etc.
- **Inicio de Sesión:** Los usuarios pueden iniciar sesión en sus cuentas para acceder a funcionalidades personalizadas, incluyendo el seguimiento de cursos favoritos, progreso de aprendizaje.
- **Visualización de Categorías con sus Cursos:** Los usuarios pueden explorar una amplia variedad de categorías y descubrir cursos relacionados para enriquecer su aprendizaje.
- **Mis Cursos Favoritos:** Los usuarios pueden tener un registro de sus cursos favoritos para un fácil acceso y para no perderse ninguna actualización.
- **Perfil Personal:** Los usuarios pueden acceder a su perfil personal y mantener su información actualizada para personalizar su experiencia de aprendizaje.
- **Contacto:** ¿El usuario necesita ayuda o quiere ponerse en contacto con nosotros? Para eso encontrará una sección de Contacto para resolver sus dudas.

- **Cambio de Contraseña:** Si el usuario desea actualizar su contraseña, lo guiaremos en el proceso para mantener su cuenta segura.

Aunque la aplicación móvil "Educando" proporciona acceso a estas funcionalidades, la solicitud y adquisición de cursos se lleva a cabo en la página web principal de "Educando". La aplicación actúa como un portal móvil que redirige a los usuarios a la plataforma web para completar sus transacciones de curso.

2.1.6. Objetivos del Producto:

El principal objetivo de la aplicación "Educando" es proporcionar a los usuarios una experiencia móvil intuitiva y rápida para explorar cursos educativos, permitiendo a los usuarios:

- **Facilitar el aprendizaje:** La aplicación proporciona una plataforma intuitiva y amigable que permita a los usuarios aprender de manera efectiva. Esto incluye una interfaz de usuario clara, navegación sencilla y recursos de aprendizaje fáciles de acceder.
- **Trabajar contenido educativo:** La aplicación proporciona contenido de calidad relacionado con los cursos. Este contenido está organizado de manera lógica y de fácil acceso.
- **Personalización:** Incluye la posibilidad de elegir cursos específicos, y recibir recomendaciones de los mismos.
- **Accesibilidad y disponibilidad:** La aplicación es accesible desde una variedad de dispositivos Android y garantiza la disponibilidad de contenido tanto en línea como fuera de línea.
- **Actualización y mejora constante:** Mantiene el contenido actualizado y las mejoras de la aplicación en función de la retroalimentación de los usuarios.
- **Monetización:** La aplicación tiene como objetivo generar ingresos a través de la venta de cursos, suscripciones, publicidad u otras estrategias de monetización.

2.1.2. Relación con Otros Sistemas:

La aplicación "Educando" se integra de manera coherente con nuestro sitio web "Educando". Los datos sobre cursos, progreso se sincronizan entre la aplicación móvil y la plataforma web, garantizando una experiencia de usuario uniforme.

2.1.3. Usuarios Esperados:

Los usuarios previstos para la aplicación "Educando" incluyen estudiantes y personas interesadas en explorar cursos educativos en nuestra plataforma.

2.1.4. Plataformas y Tecnologías:

La aplicación móvil "Educando" estará disponible en plataformas Android. Se desarrollará utilizando tecnologías móviles nativas, como Java para Android.

2.1.5. Restricciones y Limitaciones:

El desarrollo de la aplicación está sujeto a restricciones de tiempo y presupuesto.

Se deben cumplir los estándares de seguridad y privacidad para proteger los datos del usuario.

2.1.7. Visión General de la Arquitectura:

La arquitectura de la aplicación se basa en un diseño de aplicaciones móviles nativas que interactúan con la plataforma web "Educando" a través de una API para garantizar la sincronización de datos.

2.1.8. Consideraciones de Seguridad y Privacidad:

La aplicación "Educando" incorporará medidas de seguridad y privacidad para proteger los datos de los usuarios, incluyendo la autenticación segura y el cifrado de datos.

2.1.9. Notas sobre Actualizaciones y Mantenimiento:

La aplicación se mantendrá y actualizará periódicamente para ofrecer nuevas funcionalidades y corregir posibles errores. Las actualizaciones se distribuirán a través de la tienda de aplicación de Android.

2.2. Características de los usuarios

Tipo de usuario	Usuario Registrado
Formación	Varía desde niveles de educación básica hasta educación superior y más.

Actividades	<ul style="list-style-type: none"> • Explora, busca y selecciona cursos de interés. • Realiza un seguimiento de su progreso en los cursos. • Participa en el foro y colabora con otros usuarios. • Gestiona su perfil y preferencias.
--------------------	---

Tipo de usuario	Visitante
Formación	Varía desde niveles de educación básica hasta educación superior y más
Actividades	<ul style="list-style-type: none"> • Observa e indaga información sobre la aplicación. • Explora los detalles de los cursos disponibles. • Navega por la aplicación sin necesidad de registro.

2.3. Restricciones

- Interfaz para ser usada con Android, no servirá para otro SO.
- Lenguajes y tecnologías en uso: Java, Android Studio.
- Sistema operativo Android superior a 5.0

3. Requisitos específicos

3.1. Product Backlog

#US01 Documentación de Requisitos

Como miembro del equipo de desarrollo, quiero definir los requisitos del proyecto según el estándar IEEE830, para tener una base clara y completa para el desarrollo de la aplicación.

Tareas:

- #TK01 Redactar el documento IEEE830.
- #TK02 Revisar y editar el documento.
- #TK03 Subir el documento a GitHub.

#US02 Configuración del Tablero Kanban

Como miembro del equipo de desarrollo, quiero configurar un tablero estilo Kanban en GitHub, para gestionar y visualizar el progreso del proyecto de manera efectiva.

Tareas:

- #TK04 Crear un proyecto en GitHub.
- #TK05 Configurar un tablero Kanban en GitHub.
- #TK06 Personalizar las columnas del tablero.
- #TK07 Agregar tarjetas para las historias de usuario y las tareas del Sprint 0.

#US03 Diseño del Boceto de la Aplicación

Como diseñador de interfaz de usuario, quiero crear un boceto inicial de la aplicación móvil "Educando", para establecer una dirección clara en el diseño de la interfaz.

Tareas:

- #TK08 Revisar requisitos de los usuarios.
- #TK09 Crear un boceto inicial de la interfaz de usuario.
- #TK10 Realizar modificaciones luego de la retroalimentación del equipo.

#US04 Definición de Historias de Usuario y Tareas

Como miembro del equipo de desarrollo, quiero definir Historias de Usuario y desglosarlas en Tareas utilizando la nomenclatura especificada, para organizar y planificar el trabajo del proyecto.

Tareas:

- #TK11 Identificar y definir las Historias de Usuario necesarias.
- #TK12 Desglosar cada Historia de Usuario en Tareas específicas usando la nomenclatura #TKXX.
- #TK13 Crear las tarjetas en GitHub para representar las Historias de Usuario y Tareas.

#US05 Registro de ceremonias

Como miembro del equipo de desarrollo, quiero crear una Wiki para el registro de ceremonias y reuniones del proyecto, para mantener un registro organizado de las actividades y decisiones importantes.

Tareas:

- #TK14 Crear una Wiki en GitHub dedicada al registro de ceremonias y reuniones.

#US06 Registro en la Aplicación Móvil

Como usuario, quiero poder registrarme en la aplicación móvil "Educando", para acceder a las funcionalidades personalizadas.

Tareas:

- #TK15 Crear una pantalla de registro en la aplicación.
- #TK16 Implementar la lógica de registro con validación de datos.
- #TK17 Almacenar la información del usuario de forma segura.

#US07 Inicio de Sesión en la Aplicación Móvil

Como usuario, quiero poder iniciar sesión en la aplicación móvil "Educando", para acceder a mi perfil y cursos.

Tareas:

- #TK18 Crear una pantalla de inicio de sesión en la aplicación.
- #TK19 Implementar la autenticación segura del usuario.
- #TK20 Diseñar la interfaz del perfil del usuario.

#US08 Visualización de Cursos Disponibles

Como usuario, quiero ver una lista de cursos disponibles en la aplicación móvil "Educando", para explorar las opciones de aprendizaje.

Tareas:

- #TK21 Crear una vista de lista de cursos en la aplicación.
- #TK22 Generar un enlace para dirigir a los usuarios a la plataforma de cursos en línea
- #TK23 Diseñar la interfaz de cada curso que incluya título, descripción y botón para obtener más información.

#US09 Perfil de usuario y área de contacto.

Como usuario, quiero poder verificar la información personal de mi cuenta y modificar la contraseña y contactar al sector académico, y tener un historial

de mensajes enviados, para poder validar mis datos personales, realizar consultas o pedidos y tener registro de mis solicitudes.

Tareas:

- #TK24 Crear vistas de perfil de usuario.
- #TK25 Agregar lógica a vista de perfil de usuario
- #TK26 Crear acceso a modificar contraseña en perfil de usuario
- #TK27 Aplicar estilos acordes al diseño de la app perfil de usuario y área de contacto
- #TK28 Crear vistas de contacto e historial de mensajes enviados.
- #TK29 Agregar lógica a contacto e historial.
- #TK30 Crear la vista de cambio de contraseña
- #TK31 Agregar lógica a cambio de contraseña.

#US10 Desconexión de la aplicación

Como usuario quiero poder desconectarme de la app, para poder desconectar mi perfil y resguardar mis datos personales.

Tareas:

- #TK32 Agregar botón de desconectar en perfil de usuario
- #TK33 Agregar lógica a botón desconectar en perfil de usuario

#US11 Mis Cursos favoritos

Como usuario quiero poder seleccionar cursos de mi interés brindándome un fácil acceso, para poder posteriormente comprar o no los mismos.

Tareas:

- #TK34 Crear vista Mis Cursos favoritos.
- #TK35 Agregar lógica a vista de Mis Cursos Favoritos.
- #TK36 Aplicar estilos acordes al diseño de la app en vista de mis cursos favoritos
- #TK37 Agregar botón de compra a cada curso
- #TK38 Agregar lógica a botón compra asignado a cada curso.
- #TK39 Crear botón de agregar curso de vista mis cursos favoritos
- #TK40 Agregar lógica a botón de agregar curso de vista mis cursos favoritos
- #TK41 Crear botón de eliminar curso de vista mis cursos favoritos
- #TK42 Agregar lógica a botón de eliminar curso de vista mis cursos favoritos

#US12 Agregar accesibilidad a la App para personas con disminución visual

Como usuario con disminución visual, quiero que la aplicación sea accesible para poder utilizarla de manera efectiva.

Tareas:

- #TK41 Agregar etiquetas de texto a todas las imágenes, para que los lectores de pantalla puedan describirlas a los usuarios ciegos o con visión reducida.
- #TK42 Agregar etiquetas de accesibilidad a todos los elementos de interfaz de usuario, para que los usuarios puedan comprender su función incluso si no pueden verlos.
- #TK43 Agregar texto que tenga un contraste de color suficiente entre el texto y el fondo. Esto facilita la lectura del texto para todos los usuarios, incluidos aquellos con baja visión.
- #TK44 Agregar una breve descripción a los campos de nombre, apellido, contraseña y correo electrónico, para que los usuarios puedan comprender su función incluso si no pueden verlos.

3.2. Sprints

Nº de sprint	0
Sprint Backlog	<ul style="list-style-type: none"> ○ Definir Requerimientos IEEE830 y subirlo a la rama main dentro del repositorio GitHub (carpeta documentación) ○ Crear Project estilo Kanban en GitHub ○ Diseñar Boceto de aplicación ○ Generar las US (Historias de usuario) y sus TK (Tareas) en ISSUES dentro de GitHub, Siguiendo la siguiente nomenclatura: #US01 Para Historias de usuario. #TK01 Para tareas
Responsabilidades	<ul style="list-style-type: none"> ○ Crear documento IEEE830. ○ Crear Project estilo Kanban. ○ Diseñar Boceto de Aplicación ○ Crear Wiki
Calendario	<p>Fecha de Inicio: 28/08/2023</p> <p>Fecha de Fin: 05/09/2023</p>
Inconvenientes:	

N° de sprint	1
Sprint Backlog	<ul style="list-style-type: none"> ○ Crear su propio DER y Modelo relacional para documentar las tablas en la DB. ○ Crear un Diagrama de Clases y Casos de Uso para facilitar el modelado en POO. ○ Script SQL de la base de datos actualizada con las tablas nuevas. ○ TESTING: Planificar 3 casos de prueba para la app a desarrollar en el proyecto, de acuerdo a lo sugerido en el enlace al siguiente doc. Dejar registro dentro de una nueva página de la WIKI, denominada testing (Uds deciden si lo hacen sobre el mismo archivo md o linkean un google docs, sheet) ○ Actualizar el repositorio grupal, creando una carpeta dentro de la Branch ○ Diseño de pantallas de Activity: Presentación de maquetación en Figma y principalmente navegabilidad el Proyecto de Android Studio (es el paso previo, sin funcionalidad). ○ Incluir una pantalla para contacto. ○ Incorporar la navegabilidad de la aplicación completa. ○ Pueden activar en GitHub la opción WIKI para reflejar avances individuales y de equipo.
Responsabilidades	<ul style="list-style-type: none"> ○ Crear Diagrama de Entidad-Relación (DER) y Modelo Relacional ○ Crear Diagrama de Clases y Casos de Uso ○ Desarrollar Script SQL de la Base de Datos ○ Diseñar pantallas de Activity ○ Planificar Casos de Prueba (Testing) ○ Actualizar Repositorio Grupal en GitHub
Calendario	<p>Fecha de Inicio: 25/09/2023</p> <p>Fecha de Fin: 31/09/2023</p>
Inconvenientes:	

Nº de sprint	2
Sprint Backlog	<p>Requerimientos del Incremento del producto:</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Funcionalidades completas (diseño y desarrollo integrado) ○ CRUD básico funcional, uno para productos/servicios y otro para clientes/usuarios. ○ Actualizar documentación IEEE830 - tablero Kanban (project) y Wiki. --> Dejar Issues cerradas si se finalizaron. Agregar Notas Aclaratorias o Anexos, si fuese necesario ○ Actualizado todo el proyecto en GitHub como respaldo del proyecto: ○ Exportar la aplicación en un archivo para poder probarlo y subirla a GitHub ○ Demo final Video grupal con participación de todo el equipo describiendo todas las funcionalidades de la aplicación. ○ OPCIONALES: aplicación publicada. ○ TESTING: <ol style="list-style-type: none"> 1. Un video donde muestren de manera rápida (1 minuto) como aplicaron Accesibilidad en su proyecto 2. Automatizar con Selenium IDE el siguiente material publicado Material 3 de estudio obligatorio Eje Temático Nº 1 (Archivo .side)
Responsabilidades	<ul style="list-style-type: none"> ○ Terminar la app (diseño y desarrollo). ○ Generar CRUD básico funcional. ○ Actualizar documentación, tablero y wiki. ○ Exportar la aplicación. ○ Actualizar Repositorio Grupal en GitHub. ○ Realizar video demo final. ○ Crear video breve de accesibilidad. ○ Automatizar pruebas de material obligatorio.
Calendario	<p>Fecha de Inicio: 01/10/2023 Fecha de Fin: 29/10/2023</p>
Inconvenientes:	

ANEXO I

Video demo de navegabilidad de la app Educando

Juan Cruz Balza, un desarrollador que forma parte del grupo de desarrolladores de la aplicación móvil Educando App, presenta las diversas pantallas y funcionalidades de la aplicación. Describe las siguientes características clave:

- Inicio de Sesión y Registro: La aplicación comienza con las opciones para iniciar sesión o registrarse.
- Menú Principal: Después de iniciar sesión, se accede al menú principal, donde se muestran los cursos disponibles con sus descripciones.
- Detalles del Curso: Al seleccionar un curso, se muestra su nombre y descripción.
- Perfil de Usuario: La aplicación permite acceder al perfil del usuario, que muestra información como nombre, apellido, correo electrónico y los cursos asociados a la cuenta. También es posible actualizar la contraseña desde aquí.
- Formulario de Contacto: La aplicación incluye un formulario de contacto para comunicarse con el soporte.
- Adquirir Cursos: Hay una opción para adquirir nuevos cursos que redirige a la página web de Educando App.
- Funcionalidad de Android Studio: Se muestra una demostración de la aplicación en Android Studio, donde se destaca la capacidad de ver detalles de los cursos, el menú principal y la administración del perfil.

En resumen, la aplicación Educando App ofrece a los usuarios la posibilidad de registrarse, explorar cursos, ver detalles, gestionar su perfil, contactar al soporte y adquirir cursos adicionales.



<https://youtu.be/pKX7SC3NoBU>

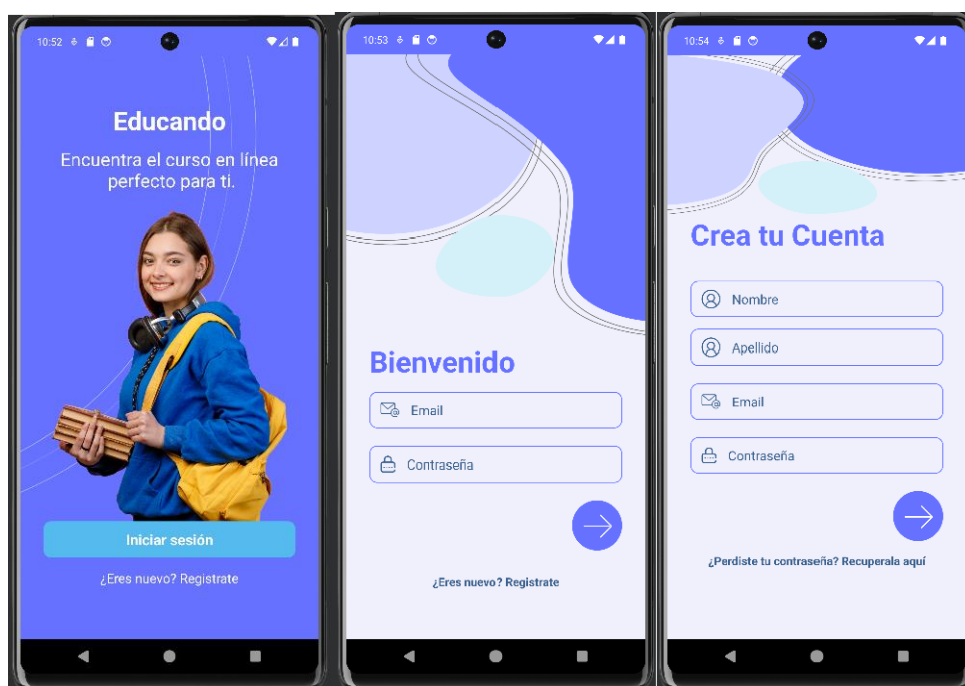
ANEXO II

Diseño de Activitys

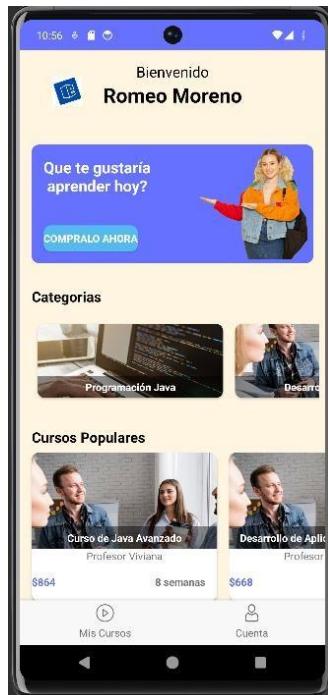
Figma:

<https://www.figma.com/proto/yPL82EriePe9N7T9mSiHoq/educandoapp?type=design&node-id=6-38&t=hQHolfAlJIfNWxv4-1&scaling=scale-down&page-id=0%3A1&starting-point-node-id=6%3A38&mode=design>

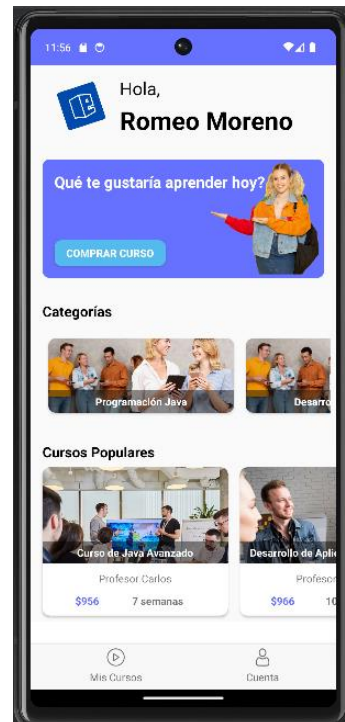
1. PreLogin, Login y creación de cuenta



2. Menú principal



Actualización Sprint 2



3. Cursos disponibles de una categoría

Actualización Sprint 2

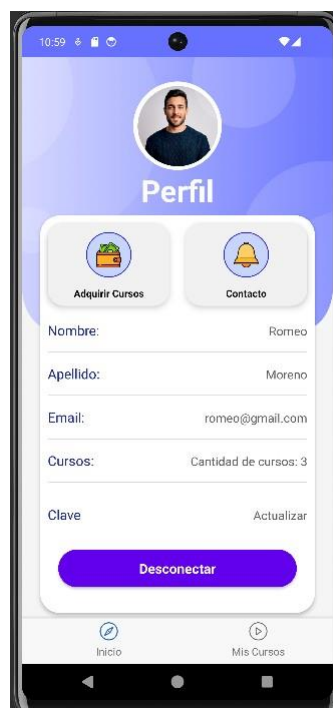


4. Cursos favoritos

Actualización Sprint 2



5. Perfil personal



6. Contacto



Agregado Sprint 2 (historial)

