

Plan de trabajo de Trabajo Terminal 1 (TT1)

| | |
|-------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Project | Diseño y programación de herramienta lúdica de la historia de Zacatecas |
| Scrum master | Job Adolfo Salinas Hernández. |
| Product owner | Aldo Leija Pardo. |
| Approver | <ul style="list-style-type: none">• Uriel Alejandro Villegas Cuevas.• Efraín Arredondo Morales.• Alfonso Rafael Solís Rangel (Project manager de LABSOL). |
| Development team | <ul style="list-style-type: none">• Aldo Leija Pardo.• Ramón Emmanuel García Murillo.• Job Adolfo Salinas Hernández. |
| Informed | <ul style="list-style-type: none">• Uriel Alejandro Villegas Cuevas.• Efraín Arredondo Morales.• Julián Rubén Delgado Contreras (Director del LABSOL).• Alfonso Rafael Solís Rangel (Project manager del LABSOL). |
| Objective | Desarrollar una aplicación móvil videojuego que por medio de un chatbot muestre las características de personajes relevantes en la Toma de Zacatecas. |
| Methodology | Scrum. |
| Duration | Cinco sprints de dos semanas cada uno. |
| Due date | Mayo 22, 2024. |

TT1's Scope

Must have

- El usuario abre la app móvil y la app le muestra tres pistas al usuario en el espacio correspondiente de la interfaz del chatbot.

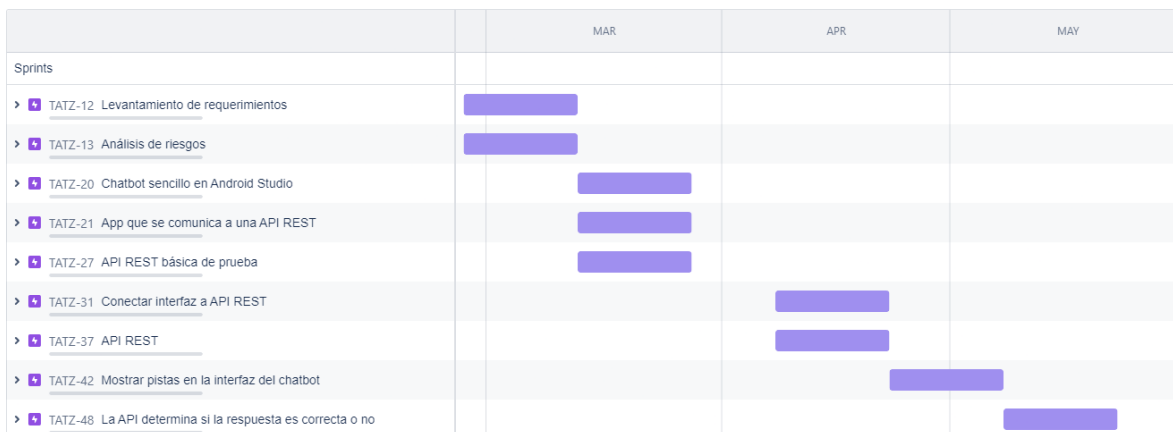
Nice to have

- El usuario responde y la API determina si la respuesta es correcta o no.
- La app móvil le muestra el resultado al usuario.
- La app móvil primeramente saluda al usuario antes de mostrarle las pistas.
- La app móvil tiene una interfaz atractiva y con elementos visuales llamativos.

Not in scope

- La app no le proporciona más pistas al usuario.
- La app no le muestra el resultado al usuario.
- La app no le pregunta al usuario si se rinde.
- La app no cuenta con elementos visuales en 3D.
- La app no reproduce o dibuja gráficamente los personajes o eventos históricos.

Timeline



Plan de trabajo de TT1 del proyecto: Diseño y programación de herramienta lúdica de la historia de Zacatecas.

Detailed timeline



Jira timeline

<https://job-salinas.atlassian.net/jira/software/projects/TATZ/boards/2/timeline?shared=&atlassianOrigin=eyJpIjoiMjkyYjY1ODJINTg0NGQyYjgyYWlyNDNmNzgxNjc1N2EiLCJwIjoiaWJ>

Backlog

Sprint 1

Del 27/02/2024 al 12/03/2024.

Objetivo: Realizar el análisis de riesgos y el levantamiento de requerimientos.

Tareas:

- Reunión del equipo de trabajo con el cliente de los posibles riesgos, el impacto de cada uno de ellos y los planes de contingencia.
- Realizar documento de análisis de riesgos.
- Obtener y clasificar las funcionalidades en forma de historias de usuario.
- Reunión del equipo de trabajo con el cliente para analizar las historias de usuario, que este los verifique, se realicen los cambios necesarios en caso de que los haya y valide dichos requerimientos.

Sprint 2

Del 13/03/2024 al 27/03/2027.

Objetivo: Diseñar y desarrollar interfaz sencilla del chatbot.

Justificación

- El equipo de desarrollo móvil debe ser capaz de obtener datos en formato JSON con peticiones tipo GET de una API REST, desde Kotlin en Android Studio; así como también debe ser capaz de realizar la interfaz de un chatbot.
- El desarrollador backend debe ser capaz de realizar llamadas a un servicio de IA generativa, así como también obtener datos de una base de datos de Firestore.

Tareas

- Realizar llamadas a una API REST para obtener datos desde Android Studio.

Plan de trabajo de TT1 del proyecto: Diseño y programación de herramienta lúdica de la historia de Zacatecas.

- Realizar un chatbot sencillo en Android Studio (realizar interfaz del chatbot).
- Construir una base de datos de prueba en Firestore.
- Realizar una API REST que se conecte a un servicio de IA generativa (como ChatGPT, o Gemini).
- La API REST que se conecte y obtenga datos de la base de datos de Firestore.

Sprint 3

Del 08/04/2024 al 22/04/2024.

Objetivo: Conectar la interfaz del chatbot a la API REST y a su vez la API se conecte con una IA generativa y con Firestore.

Tareas

- Añadir elementos visuales a la interfaz de chatbot.
- Construir API REST del proyecto.
- Conectar la app móvil a la API.
- Realizar petición de "Hola Mundo" a la API.
- Mostrar texto solicitado en el espacio correspondiente del chat.
- Conectar la API a una IA generativa.
- Diseñar base de datos NoSQL.
- Construir base de datos en Firestore.
- Conectar la API a la base de datos de Firestore,

Sprint 4

Del 23/04/2024 al 07/05/2024.

Objetivo: La app móvil interactúa con la API, a su vez que la API obtiene datos de Firestore y estos datos son procesados en la API para posteriormente ser enviados a la app móvil.

Tareas

- Agregar elementos visuales adicionales a la interfaz.
- Realizar peticiones a la API para obtener o “pedir” las pistas.
- Obtener un personaje o evento histórico aleatorio de la base de datos desde la API REST.
- Generar 3 pistas del personaje seleccionado.
- Mostrar las pistas en los espacios correspondientes del chat.

Sprint 5

Del 08/05/2024 al 22/05/2024.

Objetivo: La API recibe la respuesta del usuario y determina si es correcta o no y muestra el resultado.

Tareas

- La app móvil le envía la respuesta del usuario a la API.
- La API auxiliándose de la IA generativa procesa la respuesta a partir de los datos del personaje y determina si la respuesta es correcta o no.
- Le envía la respuesta a la app móvil.
- La app móvil muestra la respuesta al usuario en el espacio correspondiente del chatbot.

Plan de trabajo de TT1 del proyecto: Diseño y programación de herramienta lúdica de la historia de Zacatecas.

Dr. Uriel Alejandro Villegas Cuevas
Director del proyecto

Mtro. Efraín Arredondo Morales
Asesor

Aldo Leija Pardo
**Product owner & mobile app
developer**

Ramón Emmanuel García Murillo
Mobile app developer

Job Adolfo Salinas Hernández
Scrum master & backend developer