

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.

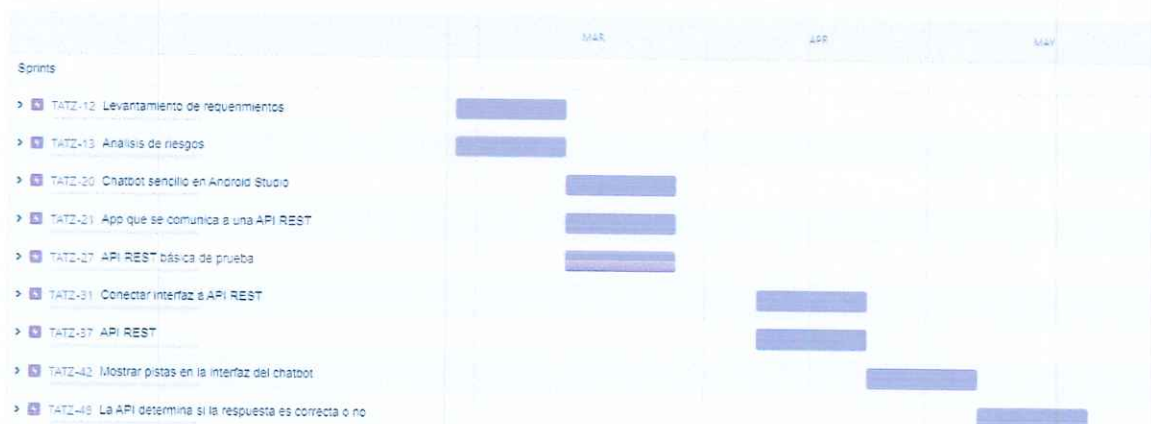
Nice to have

- 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



Detailed timeline



Jira timeline

<https://job-salinas.atlassian.net/jira/software/projects/TATZ/boards/2/timeline?shared=&atlassian-jira=eyJpIjoibWkyYkY1ODJINTg0NGQyYjgyYWIyNDNmNzgxNjc1N2EiLCJwIjoiaUJ9>

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.

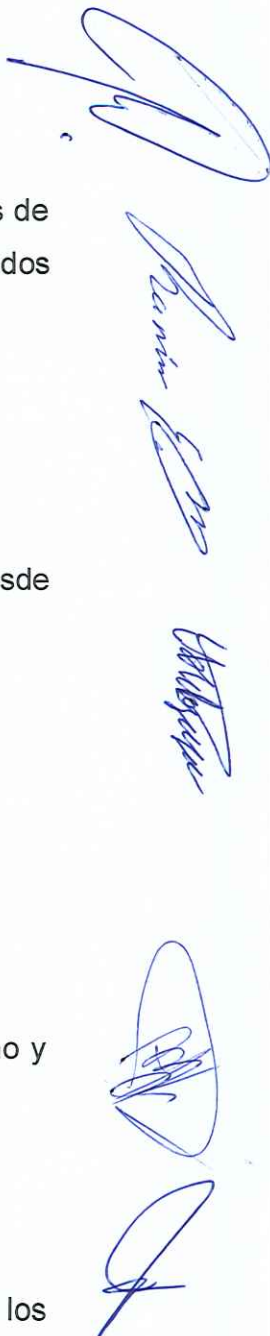
Sprint 5

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

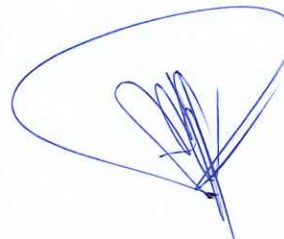
- La app móvil le envía la respuesta del usuario a la API.
- La API auxiliándose de la IA generativa procesa la respuesta a partir de los datos del personaje y determina si la respuesta es correcta o no.
- Le envía la respuesta a la app móvil.
- La app móvil muestra la respuesta al usuario en el espacio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



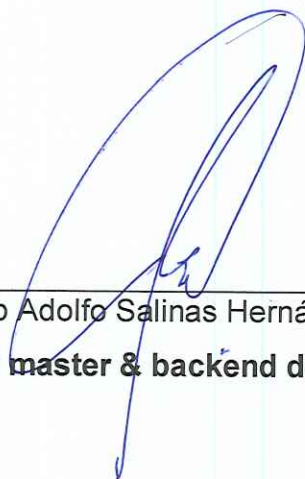
Aldo Leija Pardo

**Product owner & mobile app
developer**



Ramón Emmanuel García Murillo

Mobile app developer



Job Adolfo Salinas Hernández

Scrum master & backend developer