



Facultad de
**Ciencias Sociales y
Tecnologías de la Información**
Talavera de la Reina. UCLM

MEMORIA – ENTREGA 1

CLAUDIA MARTÍN – ANAIS CHIQUITO – DAVID MARCOS – MIGUEL AHIJÓN
INGENIERIA DEL SOFTWARE II.

PROYECTO ISO II

CONTENIDO

1.	Introducción	2
2.	Planificación y gestión	2
2.1.	Metodología de desarrollo (Scrum)	2

1. INTRODUCCIÓN

El documento recoge la memoria intermedia del proyecto “HomygoS.L”, desarrollado en la asignatura de Ingeniería del Software II.

El objetivo principal del proyecto es construir una aplicación web para la gestión de alquileres de viviendas entre particulares, similar en conceptos a plataformas como Airbnb, aplicando metodologías ágiles y herramientas profesionales de desarrollo colaborativo.

El sistema permite que propietarios registren inmuebles o habitaciones disponibles y que usuarios puedan buscar, reservar y gestionar sus alquileres a través de un entorno web. Además, se contemplan diferentes modos de reserva (inmediata o bajo solicitud), así como el uso de filtros avanzados para mejorar la experiencia de búsqueda.

Esta memoria tiene como propósito presentar los avances logrados durante los primeros sprints, detallando la planificación, metodología empleada, herramientas, estructura técnica del sistema y la distribución de tareas dentro del equipo.

2. PLANIFICACIÓN Y GESTIÓN

2.1. METODOLOGÍA DE DESARROLLO (SCRUM)

El equipo adopto Scrum como metodología principal, organizando el desarrollo en sprints cortos y planificados, con revisiones periódicas.

Las fases de Scrum aplicadas fueron:

1. Sprint Planning: selección de historias de usuario y definición de tareas.
2. Daily Scrum: coordinación diaria del equipo.
3. Sprint Review: evaluación de resultados parciales.
4. Retrospective: análisis de eficiencia y mejoras de proceso.