

TRABAJO GRUPO 13

GESTIÓN DE EVENTOS UNIVERSITARIOS



**ULPGC • UNIVERSIDAD DE
LAS PALMAS DE GRAN CANARIA**

Producción Software

Isaí Cordero García
Alberto Martel Rodríguez
Yeray Álvarez-Buylla Parra
Alejandro Arzola Saavedra

Índice

1. <u>Introducción.....</u>	<u>3</u>
2. <u>Objetivos del Proyecto.....</u>	<u>3</u>
3. <u>Pila de producto.....</u>	<u>4</u>
4. <u>Organización del Sprint Zero.....</u>	<u>18</u>

1.INTRODUCCIÓN

Ante la **necesidad de mercado** de la delegación de estudiantes(**clientes**) de realizar una **gestión de eventos** más organizada, más eficiente y para que el **público objetivo** (los estudiantes) tengan una mayor facilidad para poder unirse, organizar y gestionar sus propios eventos.

El **grupo 13** hemos decidido realizar una aplicación que se encargue de ayudar a la comunicación y la gestión entre la universidad y los estudiantes. Dicha aplicación constará de una página principal donde se podrá ver los **eventos próximos a celebrarse**, estos eventos pueden ser de diferentes tipos como charlas, asaderos, reuniones informativas, etc. Adicionalmente la aplicación tendrá un apartado donde habrá un calendario donde se podrá ver los eventos en sus respectivos días, para que el usuario pueda visualizar los eventos en del mes y organizarse de mejor manera para que se pueda inscribir a los que les interesa.

Los **usuarios no registrados** de la aplicación solo podrán ver la página principal y el calendario, así como la información de los eventos. Los **usuarios registrados** podrán, además, poder inscribirse a todo tipo de eventos, pudiendo recibir notificaciones de estos eventos a los que están inscritos. Dentro de los usuarios registrados, existen **los usuarios no institucionales** y **los usuarios institucionales**, siendo estos últimos **organismos que forman parte de la universidad** como delegación, administración, profesores, etc. Los usuarios institucionales serán los que **podrán organizar los eventos** en la aplicación siendo los responsables de otorgar la información necesaria de dicho evento.

2.OBJETIVOS DEL PROYECTO

- A través de una **idea de mercado** ayudar a la delegación de estudiantes a mejorar el diálogo y la interacción con los estudiantes.
- Tener un **producto disponible lo antes posible** para que los miembros institucionales dispongan de un producto al cual se le saque rentabilidad.
- Evitar esfuerzos innecesarios por parte de la delegación u otros miembros de hacer **frangas horarias para la recepción** de miembros interesados al evento. (En esencia **ahorrar tiempo y dinero**).
- Que nuestros clientes tengan un **marco publicitario** donde poder **ofertar sus eventos**.

3.PILA DE PRODUCTO

Proyecto		Gestion de eventos Universitarios		
Pila de Producto				
Historia de usuario/tecnicas	Prioridad	Sprint	Estado	Descripcion
4	Muy alta	1	Sin empezar	Como usuario quiero ver los eventos proximos para poder visualizar que eventos me pudieran interesar.
17	Muy alta	1	Sin empezar	Montar la aplicación de JHipster para el desarrollo de código Front y Back end
1	Muy alta	1	Sin empezar	Como usuario quiero ver información de los eventos para poder inscribirme a ellos posteriormente.
2.1	Muy alta	1	Sin empezar	Como usuario no registrado quiero registrarme para poder inscribirme a ellos posteriormente.
2.2	Muy alta	1	Sin empezar	Como usuario no registrado quiero inscribirme como usuario constitucional para poder crear, editar y borrar eventos propios
6.1	Muy alta	1	Sin empezar	Como usuario quiero crear eventos para poder anunciarlos en la aplicación.
16	Muy alta	1	Sin empezar	Desarrollar los Mockups del main page, registro de usuarios y de crear evento.
18	Muy alta	1	Sin empezar	Desarrollar el template del Header de la aplicación.
19	Muy alta	1	Sin empezar	Desarrollar el template del Footer de la aplicación.
20	Muy alta	1	Sin empezar	Desarrollar el template del Main-page de la aplicación.
21	Muy alta	1	Sin empezar	Desarrollar el template del crear evento de la aplicación.
22	Muy alta	1	Sin empezar	Desarrollar el template del registro de usuario de la aplicación.
23	Muy alta	1	Sin empezar	Desarrollar el template de información del evento de la aplicación.
24	Muy alta	1	Sin empezar	Configurar la base de datos a utilizar para dejarla lista para que la use todo el scrum team.
25	Muy alta	1	Sin empezar	Definir el modelo de datos de la base de datos, identificado las entidades y las inter relaciones.
6.2	Muy alta	-	-	Como usuario institucional quiero modificar eventos para poder cambiar información por posibles cambios en el evento que me surjan como usuario.
6.3	Muy alta	-	-	Como usuario institucional quiero cancelar eventos propios para poder dejar de anunciarlos en la aplicación.
6.4	Muy alta	-	-	Como usuario institucional quiero eliminar eventos pasados de la fecha de calendario para quitarlos del calendario de eventos.
8.1	Muy alta	-	-	Como usuario registrado quiero cambiar mi informacion para poder actualizar los campos introducidos erroneamente.

Tabla 1: Pila de producto parte 1

Proyecto	Gestion de eventos Universitarios			
Pila de Producto				
Historia de usuario/técnicas	Prioridad	Sprint	Estado	Descripcion
26	Alta	1	Sin empezar	Crear la base de datos de los eventos, para poder guardarlos en ella.
27	Alta	1	Sin empezar	Montar la autenticación y autorización de los usuarios de la bd.
9.1	Alta	-	-	Como usuario registrado quiero inscribirme a un evento ajeno para participar en el evento.
9.2	Alta	-	-	Como usuario registrado quiero eliminarme de un evento para poder cancelar mi asistencia si no puedo asistir.
10	Alta	-	-	Como usuario institucional quiero tener una lista con todos los usuarios incritos para poder ser capaz de contactarlos.
12	Alta	-	-	Como usuario quiero visualizar el lugar del evento con google maps para poder ver donde se celebra.
3	Media	-	-	Como usuario quiero ver los próximos eventos a realizar para poder tener la información de los eventos organizada según el día del calendario.
5	Media	-	-	Como usuario quiero filtrar los eventos por categoria de evento para poder buscar los que más se ajusten a mis gustos.
7	Media	-	-	Como usuario registrado quiero recibir notificaciones para poder ser avisado de los cambios en el evento o si se acerca el evento.
8.2	Media	-	-	Como usuario registrado quiero borrar la cuenta de usuario para dejar de estar registrado, si no voy a usar la cuenta.
14	Media	-	-	Como usuario registrado quiero contactar con los organizadores de otros eventos para obtener mas informacion del evento.
15	Media	-	-	Como usuario registrado quiero recibir correos para poder ser notificado sobre posibles cambios de los eventos inscritos.
11	Baja	-	-	Como usuario registrado quiero pagar el importe de entrada del evento para asistir a eventos de pago sin pagos presenciales.
13	Baja	-	-	Como usuario registrado quiero recibir mensajes al telefono para poder ser informado del evento
28	Baja	-	-	Configurar pasarelas de pago para los eventos que sean de pago.
29	Baja	-	-	Envio de notificaciones para que los usuarios puedan recibir notificaciones de los eventos inscritos.

Tabla 2: Pila de producto parte 2

HISTORIAS DE USUARIO



HISTORIA DE USUARIO

1 - Información del evento

COMO usuario

QUIERO ver información de los eventos

PARA PODER inscribirme a ellos posteriormente.

VALIDACIÓN

- El usuario debe poder ver la información del evento organizada, según los criterios establecidos del evento.
- El usuario, aunque acceda a la información de un evento, tiene que tener accesible la forma de registrarse.
- El usuario, debe poder volver a la página principal si no le interesa o quisiera ver mas eventos.

PRIORIDAD

Muy Alta

ESTIMACIÓN

2 puntos



HISTORIA DE USUARIO

2.1 - Registro del usuario no institucional

COMO usuario no registrado

QUIERO registrarme

PARA PODER inscribirme a ellos posteriormente.

VALIDACIÓN

- Al registrarme, volverá a la página principal de eventos, o si estaba en un evento concreto antes, volverá a ese evento.
- El usuario debe registrarse con un correo único (que no aparezca registrado en la bd).
- El usuario debe usar una contraseña alfanumérica, que no coincida con el correo.

PRIORIDAD

Muy Alta

ESTIMACIÓN

3 puntos



HISTORIA DE USUARIO

2.2 - Registro de usuario institucional

COMO usuario no registrado

QUIERO inscribirme como usuario institucional

PARA PODER crear, editar y borrar eventos propios.

VALIDACIÓN

- Al registrarme, nos llevará a la página de creación y gestión de eventos propios.
- El usuario debe registrarse con un correo único de carácter institucional (@ulpgc).
- El usuario debe usar una contraseña alfanumérica, que no coincida con el correo.

PRIORIDAD

Muy Alta

ESTIMACIÓN

3 puntos



HISTORIA DE USUARIO

3 - Evento en un calendario

COMO usuario

QUIERO ver los próximos eventos a realizar

PARA PODER tener la información de los eventos organizada según el día del calendario.

VALIDACIÓN

- Dado que me encuentro en la página de calendario de eventos cuando el usuario seleccione algún evento del calendario entonces se le deberá llevar a la página del evento seleccionado.
- Los eventos próximos que vea en la página principal tienen que coincidir con los eventos que ve en el calendario, aunque en el calendario puede haber más eventos.
- El usuario en el calendario debe poder ver el nombre del evento.

PRIORIDAD

Media

ESTIMACIÓN

6 puntos



HISTORIA DE USUARIO

4 - Eventos próximos

COMO usuario

QUIERO ver los eventos próximos

PARA PODER visualizar que eventos me pudieran interesar.

VALIDACIÓN

- Dado que los eventos se mostrarán como una sucesión de eventos próximos cuando el usuario seleccione algún evento entonces lo llevara a la página para inscribirse al evento.
- Dado que los eventos próximos deben estar en el mainpage cuando el usuario entre a la página principal, o vuelva de alguna página de información de un evento u otra página a la página principal entonces lo primero que vera sea los eventos próximos.

PRIORIDAD

Muy Alta

ESTIMACIÓN

2 puntos



HISTORIA DE USUARIO

5 - Filtro de eventos

COMO usuario

QUIERO filtrar los eventos por categoría de tipo de evento

PARA PODER buscar los que más se ajusten a mis gustos.

VALIDACIÓN

- Dado que me encuentro en la página principal cuando el usuario busque por categorías de eventos entonces podrá ver y acceder a eventos que les interese.
- El usuario deberá poder seleccionar campos de múltiple selección.

PRIORIDAD

Media

ESTIMACIÓN

5 puntos



HISTORIA DE USUARIO

6.1 - Crear evento

COMO usuario

QUIERO crear eventos

PARA PODER anunciarlos en la aplicación.

VALIDACIÓN

- Solo los usuarios institucionales pueden crear eventos.
- Dado que me encuentro en la página de crear evento cuando el usuario intente crear un evento ya creado a la misma hora y lugar, entonces no se le permitirá crear el nuevo a menos que se haya cancelado el evento previamente.

PRIORIDAD

Muy Alta

ESTIMACIÓN

4 puntos



HISTORIA DE USUARIO

6.2 - Modificar evento

COMO usuario institucional

QUIERO modificar eventos

PARA PODER cambiar información por posibles cambios en el evento que le surjan al usuario.

VALIDACIÓN

- Un usuario institucional, al crear un evento deberá poder modificar la información de un evento creado anteriormente. (ver HU 6)
- Dado que el usuario se encuentra en la página de modificar evento cuando modifique algún parámetro del evento y guarde el cambio entonces el sistema guardará la información nueva y actualizará los datos.

PRIORIDAD

Muy Alta

ESTIMACIÓN

4 puntos



HISTORIA DE USUARIO

6.3 - Cancelar evento

COMO usuario institucional

QUIERO cancelar eventos propios

PARA PODER dejar de anunciarlos a través de la aplicación.

VALIDACIÓN

- Un usuario institucional podrá cancelar un evento que no se haya celebrado aun en un plazo de 1 semana.
 - Dado que encuentro en la página de gestión de eventos, cuando el usuario institucional solicite cancelar evento entonces se deberá notificar a los usuarios que se hayan inscrito por su contacto.
- Nota: En el futuro, si se ha realizado un pago, se deberá contactar para devolver el dinero.

PRIORIDAD

Muy Alta

ESTIMACIÓN

8 puntos



HISTORIA DE USUARIO

6.4 - Eliminar evento

COMO usuario institucional

QUIERO eliminar eventos pasados de la fecha celebrada

PARA PODER quitarlo del calendario de eventos.

VALIDACIÓN

- Dado que me encuentro en la página de gestión de eventos cuando un usuario institucional elimine un evento que haya creado y celebrado entonces sistema deberá eliminar el evento para que no aparezca en la aplicación.
- Si el usuario desea quitar un evento aún pendiente de realizar deberá cancelar el evento. (ver HU 8)

PRIORIDAD

Muy Alta

ESTIMACIÓN

5 puntos



HISTORIA DE USUARIO

7 - Campana de notificaciones

COMO usuario registrado

QUIERO recibir notificaciones

PARA PODER ser avisado de cambios en el evento o de que el evento se acerca.

VALIDACIÓN

- Dado que me encuentro como usuario registrado, en cualquier lugar de la aplicación cuando ocurra algún cambio de algún evento en el que estoy inscrito, o se cancele entonces el usuario recibirá una notificación del evento en particular debe llevarle a la página de información del evento.
- El usuario deberá poder ver en la notificación de que evento se trata, y una breve descripción informando de la notificación.

PRIORIDAD

Media

ESTIMACIÓN

4 puntos

xº



HISTORIA DE USUARIO

8.1 - Modificar información de la cuenta del usuario

COMO usuario registrado

QUIERO cambiar mi información

PARA PODER actualizar los campos a cambios que se introdujera erróneamente o que cambien.

VALIDACIÓN

- El usuario podrá modificar su información como el correo, número de teléfono, nombre, contraseña y deberá repetir la nueva contraseña como confirmación.
- Dado que el usuario puede modificar la información cuando el usuario acepte la modificación de los cambios entonces el sistema guardará la nueva información para que aparezca en el perfil del usuario.

PRIORIDAD

Muy Alta

ESTIMACIÓN

4 puntos



HISTORIA DE USUARIO

8.2 - Borrar cuenta usuario

COMO usuario registrado

QUIERO borrar la cuenta de usuario

PARA PODER dejar de estar registrado en la aplicación si la voy a dejar de usar.

VALIDACIÓN

- Dado que me encuentro en la página de manejar perfil, cuando solicite borrar cuenta de usuario y no tenga eventos pendientes a realizar en la cuenta entonces se podrá borrar el usuario.
- Los datos de un usuario borrado se borrarán automáticamente de la base de datos.

PRIORIDAD

Media

ESTIMACIÓN

5 puntos



HISTORIA DE USUARIO

9.1 - Inscribirse a un evento

COMO usuario registrado

QUIERO inscribirme a un evento ajeno

PARA PODER participar en el evento.

VALIDACIÓN

- Dado que me encuentro en la página de un evento cuando quiera registrarme a un evento si ya estoy inscrito en otro evento que sucede en el mismo horario, entonces el sistema no me permitirá inscribirme.
- Un usuario registrado debe poder inscribirse en más de un evento si lo desea.
- El usuario registrado si es institucional no podrá inscribirse a su propio evento.

PRIORIDAD

Alta

ESTIMACIÓN

4 puntos



HISTORIA DE USUARIO

9.2 – Eliminarsse de un evento

COMO usuario registrado

QUIERO eliminarme de un evento

PARA PODER cancelar mi asistencia al evento si no puedo asistir.

VALIDACIÓN

- Dada una eliminación de un evento si esta cerca de suceder el evento entonces no debería recibir notificaciones del evento, ni ningún tipo de notificación del evento eliminado.
- Si el usuario se ha eliminado de la participación del evento, no debería aparecer en la lista de participantes.
- Si el usuario se ha eliminado de participar del evento, debe dejarle volver a poder participar.

PRIORIDAD

Alta

ESTIMACIÓN

4 puntos



HISTORIA DE USUARIO

10 - Lista de usuarios inscritos

COMO usuario institucional

QUIERO tener una lista con todos los usuarios inscritos

PARA PODER ser capaz de contactarlos.

VALIDACIÓN

- Dado que estoy gestionando mi evento como usuario institucional cuando me tenga la lista de usuarios inscritos entonces deben aparecer el nombre y el teléfono y correo de contacto.
- En la lista de usuarios inscritos no deberán aparecer los nombres de personas que se hayan inscrito y luego hayan cancelado su inscripción.

PRIORIDAD

Alta

ESTIMACIÓN

5 puntos



HISTORIA DE USUARIO

11 - Pagar importe

COMO usuario registrado

QUIERO pagar el importe de entrada del evento

PARA PODER asistir a eventos de pago sin necesidad de un pago presencial.

VALIDACIÓN

- Dado que se trata de un evento de pago cuando se quiera realizar el pago se utilizará una plataforma de pago externa y cuando se verifique el pago entonces se le avisara al usuario que se ha inscrito correctamente al evento de pago.
- No todos los eventos necesitan ser pagados.
- Se mandará un recibo al correo.

PRIORIDAD

Baja

ESTIMACIÓN

9 puntos



HISTORIA DE USUARIO

12 - Visualizar ubicación

COMO usuario

QUIERO visualizar el lugar del evento con google maps

PARA PODER ver el lugar donde se celebra.

VALIDACIÓN

- Dado que me encuentro en una página de información de un evento cuando mire la ubicación del lugar entonces aparecerá donde se celebrará en un mapa.
- El usuario podrá acceder a google maps desde la información del evento para ver donde se celebra de forma más precisa.

PRIORIDAD

Alta

ESTIMACIÓN

6 puntos



HISTORIA DE USUARIO

13 - Recibir SMS

COMO usuario registrado

QUIERO recibir un mensaje al teléfono

PARA PODER ser informado del evento.

VALIDACIÓN

- Dado que al registrarte se indica el teléfono, cuando el usuario se ha inscrito o se ha cancelado un evento entonces debe recibir un mensaje antes de que suceda.
- En el mensaje notificará al usuario inscrito la hora y lugar del evento como mensaje informativo.

PRIORIDAD

Baja

ESTIMACIÓN

5 puntos



HISTORIA DE USUARIO

14 - Contactar con organizadores

COMO usuario registrado

QUIERO contactar con los organizadores de otro evento

PARA PODER obtener más información del evento.

VALIDACIÓN

- Dado que me encuentro en la página de la información de un evento cuando se mire en la información del evento deberá aparecer el perfil del organizador.
- Un usuario podrá acceder al perfil del organizador y podrá contactar por él a través de un chat.

PRIORIDAD

Media

ESTIMACIÓN

3 puntos



HISTORIA DE USUARIO

15 - Recibir correos

COMO usuario registrado

QUIERO recibir correos

PARA PODER ser notificado sobre posibles cambios, para estar informado en cada momento.

VALIDACIÓN

- Los correos se mandarán cada vez que te inscribas y te elimines de un evento, cada vez que haya un cambio importante de un evento, y cuando se confirme tu asistencia al evento.
- Dado que al registrarse se indicó el correo si eres usuario institucional cuando se cree un evento entonces se recibirá un mensaje para confirmarle al usuario que ha creado un evento o cuando se haya modificado o cancelado el evento.

PRIORIDAD

Media

ESTIMACIÓN

5 puntos

HISTORIAS TÉCNICAS

HISTORIA TÉCNICA

16 - Mockups en Figma



Desarrollar los Mockups del main page, registro de usuarios y de crear evento.

VALIDACIÓN

- Se han dividido los distintos mockups en componentes, donde se reutilizarán los componentes, para las distintas y futuras páginas.
- Los mockups desarrollados no deben estar demasiado cargados de contenido, para que en el futuro se pueda añadir nuevas funcionalidades.

PRIORIDAD

Muy alta

ESTIMACIÓN

1 punto

HISTORIA TÉCNICA

17 - Instalar JHipster



Montar la aplicación de JHipster para el desarrollo de código Front y Back end.

VALIDACIÓN

- Tener instalado la aplicación de JHipster y cargar las plantillas ofrecidas por la aplicación y comprobar que funcionan correctamente.
- Probar que se puede modificar la interfaz ofrecida por JHipster para el manejo de entidad – interrelación de las bases de datos.

PRIORIDAD

Muy alta

ESTIMACIÓN

2 puntos

HISTORIA TÉCNICA

18 - Template del Header



Desarrollar el template del Header de la aplicación.

VALIDACIÓN

- El Header deberá disponer de una barra de navegación, el logo y alguna forma de registrarse e iniciar sesión.
- Por otro lado, el Header debe ser tratado como un componente, debido a que se reutilizara en las distintas páginas de la aplicación.

PRIORIDAD

Muy alta

ESTIMACIÓN

1 punto

HISTORIA TÉCNICA**19 - Template del Footer**

Desarrollar el template del Footer de la aplicación.

VALIDACIÓN

- El Footer deberá disponer del logo de la aplicación, distintas formas de contacto y links de redireccionamiento de las paginas de la aplicación.
- Por otro lado, el Footer debe ser tratado como un componente, debido a que se reutilizara en las distintas páginas de la aplicación.

PRIORIDAD

Muy alta

ESTIMACIÓN

1 punto

HISTORIA TÉCNICA**20 - Template del Main-page**

Desarrollar el template del Main-page de la aplicación.

VALIDACIÓN

- El Main Page deberá disponer de los eventos próximos a suceder, en formato card donde habrá una breve descripción, con la fecha del evento.
- Si el usuario selecciona alguno de los eventos próximos deberá llevarlo a la página de información del evento. (ver HU.23)

PRIORIDAD

Muy alta

ESTIMACIÓN

1 punto

HISTORIA TÉCNICA**21 – Template de crear evento**

Desarrollar el template del crear evento de la aplicación.

VALIDACIÓN

- Para el template de crear evento se utilizará un formulario con los siguientes apartados: Nombre (campo alfanumérico < 50 caracteres), descripción (campo alfanumérico < 200 caracteres), Lugar (<50 caracteres), Fecha (horario y día en un calendario desplegable), Aforo (campo numérico < 15 caracteres) y un campo de Información adicional (campo alfanumérico < 200 caracteres). Se distinguirá por tipo de eventos (Taller, Charla, Asadero, ...)

PRIORIDAD

Muy alta

ESTIMACIÓN

1 punto

HISTORIA TÉCNICA**22 - Template de registro de usuario**

Desarrollar el template del registro de usuario de la aplicación.

VALIDACIÓN

- Para el template de registro de usuario el usuario deberá introducir distintos campos como un nombre completo, un teléfono, un correo, una contraseña y otro campo para repetir la contraseña, los dos campos de contraseña deben coincidir para registrar a un usuario.
- Para acceder al template de registro de usuario debe pasar previamente por el main page, a través de Header.

PRIORIDAD

Muy alta

ESTIMACIÓN

1 punto

HISTORIA TÉCNICA**23 – Template de información del evento**

Desarrollar el template de información del evento de la aplicación.

VALIDACIÓN

- Para el template de información del evento se tomarán en cuenta los parámetros de la historia técnica 21, donde se mostrará tanto información del administrador del evento, como información del propio evento en sí.

PRIORIDAD

Muy alta

ESTIMACIÓN

1 punto

HISTORIA TÉCNICA**24 – Configuración de la base de datos**

Configurar la base de datos a utilizar para dejarla lista para que la use todo el scrum team.

VALIDACIÓN

- Tener configurado y actualizado la bd a utilizar tanto en producción como en el desarrollo de la aplicación, y comprobar las interfaces ofrecidas por JHipster para las bases de datos. (ver historia técnica 17)

PRIORIDAD

Muy alta

ESTIMACIÓN

1 punto

HISTORIA TÉCNICA**25 – Definir el modelo de datos**

Definir el modelo de datos de la base de datos, identificado las entidades y las inter relaciones.

VALIDACIÓN

- Realizar un modelo entidad inter relación de los usuarios institucionales con los eventos que gestiona, teniendo en cuenta las entidades que intervienen en la aplicación.

PRIORIDAD

Muy alta

ESTIMACIÓN

1 punto

HISTORIA TÉCNICA**26 - Crear la bd de los eventos**

Crear la base de datos de los eventos, para poder guardarlos en ella.

VALIDACIÓN

- Tener una estructura de la base de datos para tener persistencia de los datos y que los usuarios puedan almacenar y recuperar la información de los eventos que crea.

PRIORIDAD

Alta

ESTIMACIÓN

2 puntos

HISTORIA TÉCNICA**27 - Montar autenticación y autorización de la bd**

Montar la autenticación y autorización de los usuarios de la bd.

VALIDACIÓN

- Preparar el esquema para que los usuarios puedan crear cuentas de usuario y que tenga información persistente.
- No se pueden repetir dos cuentas de usuario igual, es decir que tengan el mismo correo, y tampoco se debería repetir el número de teléfono del usuario.

PRIORIDAD

Alta

ESTIMACIÓN

3 puntos

HISTORIA TÉCNICA**28 - Procesamiento de pagos**

Configurar pasarelas de pago para los eventos que sean de pago.

VALIDACIÓN

- Tener distintos modelos de pago, y vincular la cuenta de ahorros con las pasarelas de pago.
- Tener configurada la aplicación web con el API del proveedor y elegir opciones de integración.

PRIORIDAD

Baja

ESTIMACIÓN

10 puntos

HISTORIA TÉCNICA**29 - Envío de notificaciones de la bd**

Envío de notificaciones para que los usuarios puedan recibir notificaciones de los eventos inscritos

VALIDACIÓN

- Deben llegarle todas las notificaciones a todas las personas que están inscritas en un evento.
- Si un usuario administrador de un evento cancela o cambia algún parámetro del evento debe llegarles una notificación a los usuarios inscritos.

PRIORIDAD

Baja

ESTIMACIÓN

6 puntos

Para las **historias de usuario** se han pensado **todas las posibles historias** que se nos ha ocurrido como grupo, y las **historias técnicas** hemos pensado **las necesarias para el sprint Zero** más alguna que otra adicional, siendo conscientes de que para todas las historias de usuario que se han puesto, debería haber más historias técnicas que se pondrá en los sucesivos Sprint.

Se han **subdividido** bastante **las historias técnicas**, para que pudieran desarrollarse las historias de manera más fácil y ayudar a la productividad del grupo.

Para el Sprint Zero se ha decidido a usar **JHipster** ya que es una **plataforma** que ayuda a **desarrollar y generar código** tanto aplicaciones web como para microservicios. (Spring boot y Angular).

También porque JHipster facilita al usuario de una manera rápida el diseño de una web, tanto de la parte de **front** como para la parte de **backend** y **test**, sabiendo la desventaja de que dé como grupos tenemos que **ir aprendiendo bien los distintos stack** de tecnologías.

Ideal para equipos de desarrollo pequeños y nos **ayuda al desarrollo ágil** durante los sprint. Por eso hemos decidido el uso de esta plataforma.

4.ORGANIZACIÓN DEL SPRINT ZERO

Para la estimación del Sprint Zero se han tomado varias cosas en cuenta, lo primero es el tiempo real de las personas para el sprint.

Personas	Días
 ALEJANDRO	11
 VERAY	10
 ALBERTO	10
 ISAI	9
Días persona total	40 días

Tabla 3: Representación de la disponibilidad de las personas.

Hicimos un cálculo para estimar el tiempo ideal. El tiempo real **no se es efectivo al 100%** siempre, así que estimamos unos días menos al tiempo real.

$$\text{Factor de Foco} = 28 \text{ puntos} / 36 \text{ días} = 77\%$$

$$\text{Velocidad estimada} = 77\% \times 40 \text{ días hombre} = 30 \text{ puntos de historia.}$$

Para tener **una buena estimación** de una historia de usuario, **tomamos una historia de usuario** que todos los miembros del grupo podemos realizarla y la elegimos **como un pivote**, con el que a partir de esa historia empezaremos a **estimar las siguientes historias**.

Una vez elegido ese pivote (HU 1) por todos, se decidió hacer una **estimación** de 2 puntos en función de la **complejidad** y el **tiempo** en hacer la HU. En función de quien convenciera mejor al grupo **comparándolo con el pivote**, **las otras historias** se les **ha puesto un puntaje mayor o menor**.

Max: 30pts

Pila de producto	Estimación	Prioridad
1 - Información del evento	2 puntos	Muy Alta
2.1 - Registro del usuario no institucional	3 puntos	Muy Alta
2.2 - Registro de usuario institucional	3 puntos	Muy Alta
4 - Eventos próximos	2 puntos	Muy Alta
6.1 - Crear evento	4 puntos	Muy Alta
16 - Montar los templates en Figma	1 punto	Muy Alta
17- Instalación del Jhipster	2 puntos	Muy Alta
18 - Montar el Header	1 punto	Muy Alta
19 - Montar el Footer	1 punto	Muy Alta
20 - Montar el main page	1 punto	Muy Alta
21 - Montar la página crear evento	1 punto	Muy Alta
22 - Montar la página de Registro Usuario	1 punto	Muy Alta
23 - Montar la página de información del evento	1 punto	Muy Alta
24 - Configuración de la base de datos	1 punto	Muy Alta
25 - Definición del modelo de datos	1 punto	Muy Alta
26 - Crear la bd de los eventos	2 puntos	Alta
27 - Montar autenticación y autorización de la bd	3 puntos	Alta
Puntos totales de Historia	30 puntos	

Tabla 4: Sprint Backlog

Como hemos visto la **velocidad estimada** del grupo ha sido de **30 puntos de historia**, de los cuales hemos dejado la mitad de puntos de historia para las **historias de usuario** y la otra mitad para las **historias técnicas**.

En cuanto a los **rangos de prioridades** de las historias de usuario, nos hemos fijado en la **técnica MoSCoW**. Básicamente las historias que tienen prioridad **muy alta**, son historias de usuario que **deben estar en la aplicación** si o si, las historias de usuario con prioridad **alta** son historias importantes, **deberían estar, pero con menos prioridad**.

Luego tenemos las historias de usuario de prioridad **media** cosas que queremos en la aplicación que **nos gustaría meter** en la aplicación.

Y por último las historias de usuario de prioridad **baja** son las que sea **poco probable** que se trabaje en ella en los sprint estimados.

Rangos de prioridades
Muy Alta
Alta
Media
Baja

Tabla 5: Rango de prioridades

Cosas adicionales a tener en cuenta

- ¿Qué define a un evento?

1. Nombre
2. Descripción
3. Horario
4. Lugar
5. Aforo
6. Tipo de evento

Tipos de eventos:

- Charlas
- Asaderos
- Reuniones informativas
- Eventos
- Cursos formativos
- etc.