

**Trabajo Práctico final**  
**Ingeniería de software I:**  
*TuviTicket*



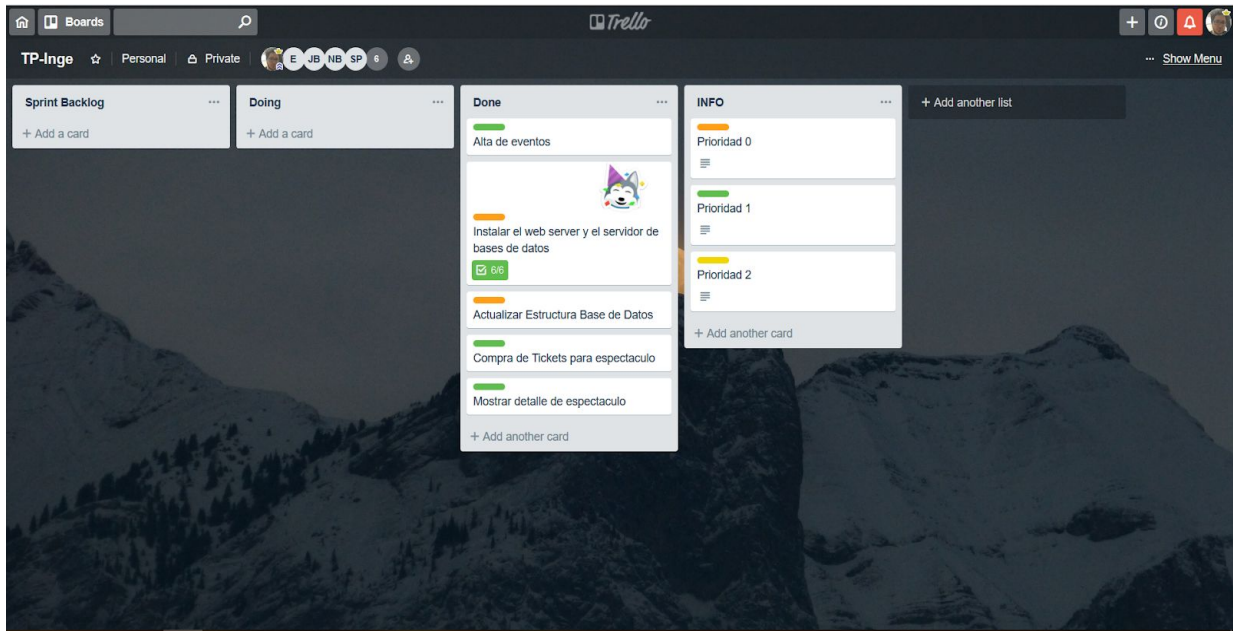
Instituto Tecnológico  
de Buenos Aires

Alumnos:

- ☐ Ignacio Matías Vidaurreta (57250)
- ☐ Sofía Carmen Picasso (57700)
- ☐ Juan Bensadon (57193)
- ☐ Nicolás Enrique Barrera (57694)
- ☐ Ezequiel Martín Keimel (58325)
- ☐ Nicolas Becker (60637)

## Metodología de Trabajo

Para el desarrollo de la página web se utilizó la metodología ágil **scrum** junto con su artefacto **burndown chart**. Dado que el tiempo de trabajo fue bastante acotado, se decidió trabajar en sprints cortos (de 4 días). Se utilizó la herramienta *Trello* para mantener constancia de tareas hechas y por hacer:



*Imagen 1: Ejemplo de organización del trello al final de un sprint*

A cada tarea se le asignó una prioridad, las cuales funcionaban de la siguiente manera:

1. Prioridad 0: La tarea debe completarse en este sprint sí o sí, en caso de no completarse en este sprint el proyecto estará **retrasado**.
2. Prioridad 1: En caso de no completarse la tarea en este sprint, esta pasará a ser una tarea de prioridad 0.
3. Prioridad 2: En caso de no completarse la tarea en este sprint, esta pasará a ser una tarea de prioridad 1.

La razón por la que se decidió implementar prioridades para las tareas fue para organizar el trabajo y definir por qué tareas empezar. Quienes definían las prioridades fueron los **product owners** (Nicolas Barrera y Juan Bensadon, los más familiarizados con este tipo de trabajo) junto con el **scrum master** (Ignacio Vidaurreta).

En lo que fue la implementación del **burndown chart** se creó una tabla con número de sprint comparado con tareas realizadas en ese sprint. Podemos observar el gráfico de cantidad de tareas sprint contra tareas realizadas en la pestaña de "Overview".

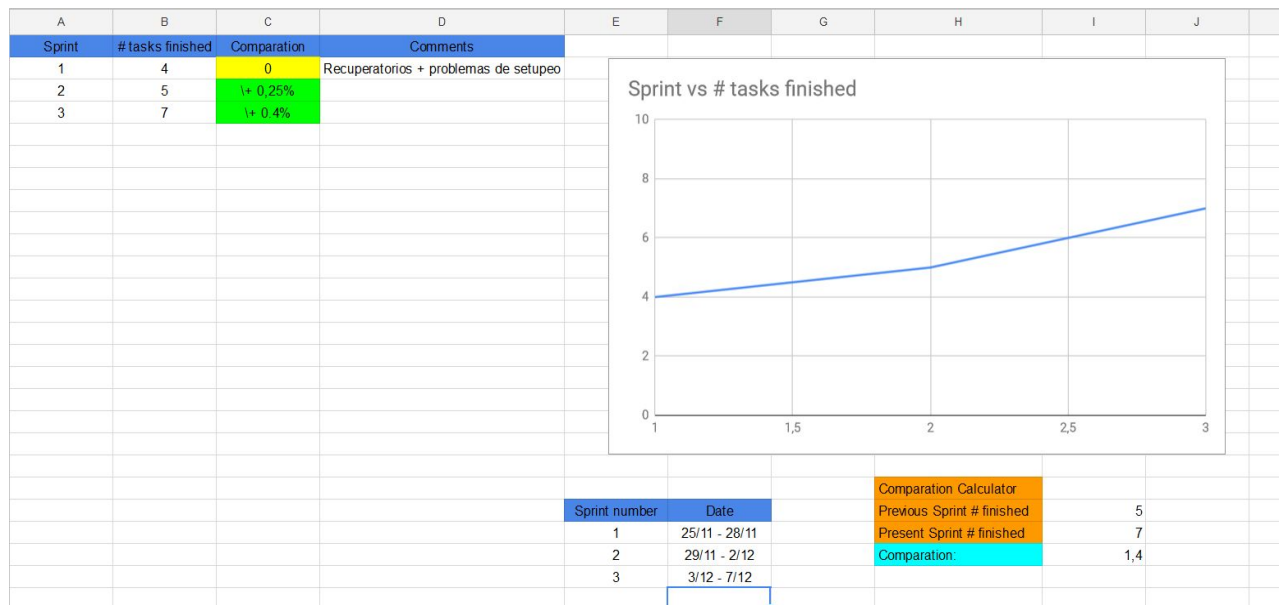


Imagen 2: Vista del burndown chart, pestaña overview

## Plataforma

Se provee con este proyecto una plataforma de compra y venta de tickets, que sirve como puente entre organizadores de eventos y compradores. Pueden acceder al sitio dos tipos de usuarios:

- Usuario regular: Es la opción default. Este usuario puede buscar shows y eventos que le interesen y comprar la cantidad de entradas que quiera.
- Usuario organizador: Debe ser promovido por uno de los desarrolladores modificando un valor de la base de datos por cuestiones de seguridad. Este usuario puede crear eventos, a los cuales los usuarios regulares pueden acceder. Antes de ser promovido a organizador, debe proporcionar pruebas de que sus eventos son verídicos. En un futuro, se puede implementar un proceso automático para vetar o confirmar el status de organizador de cada usuario.

## Decisiones

Por cuestiones de tiempo, se decidió definir cuáles iban a ser las funcionalidades mínimas esenciales que debía tener nuestro sistema.

Las funcionalidades definidas son las siguientes:

- Creación de usuario y log-in
- Vista de eventos

- Creación de eventos
- Compra de tickets

Se considera que estas funcionalidades logran satisfacer las necesidades básicas del usuario, aunque hay lugar para mejoras. Algunas de estas mejoras podrían ser la incorporación de una barra de búsqueda en caso de que la página crezca lo suficiente como para tener demasiadas opciones disponibles que dificulten la experiencia del usuario, y la posibilidad de elegir entradas con asientos específicos o zonas asignadas, las cuales pueden estar valuadas de forma distinta según distintos factores.