

Iteración 1

Ingeniería de Software Ágil 1

Bruno Quadrelli - 228151
Franco Ribarov - 311137
Santiago Chemello - 251469
Ignacio Santalla - 314064
Juan Ignacio Foti - 230493
Yoana Aristimuño - 185360

Contenido

Definición del problema	3
Identificación de interesados.....	4
Estudio de la competencia	4
Penca Ovación Movistar.....	4
La penca web	6
Penka	7
Ceremonias de Scrum	8
Sprint Planning 1	8
Daily Scrum 1	8
Daily Scrum 2	9
Sprint retrospective	9

Definición del problema

El proyecto trata sobre el desarrollo de un MVP (Producto Mínimo Viable) aplicación móvil para poder organizar pencas con un grupo de personas, ya sean compañeros de trabajo, amigos, familiares o desconocidos, cualquiera que sea invitado con un link podrá participar de la penca en caso de ser pública o ingresar los usuarios participantes en caso de ser privada.

Este producto está dirigido a casi toda la población uruguaya y debe presentar funcionalidades y una interfaz amigable para usuarios de todas las franjas etarias desde los 14 años.

El sistema contará con los usuarios regulares, de los cuáles se debe procurar una correcta privacidad de los datos, que podrán crear una penca única, invitar a más usuarios regulares a sumarse a su penca, unirse a otras pencas como ver resultados de los partidos y el ranking de esta. También tendrá usuarios administradores que podrán realizar tareas de mantenibilidad, como creación de nuevos torneos, ajustes de las reglas y más funcionalidades que podrán utilizar.

Identificación de interesados

Aficionados al deporte: Usuarios aficionados a distintos equipos deportivos. Son la base de usuarios que impulsará la actividad en la aplicación, ya que su interés en seguir y pronosticar resultados garantiza un alto uso.

Empresas: Distintas empresas pueden estar interesadas en esta aplicación, con el fin de generar dinámicas de integración y motivación del personal.

Marcas deportivas: Empresas relacionadas con el mundo del deporte que deseen promocionar sus productos ofreciendo premios a través de la aplicación.

Administradores de Torneos: Responsables de la organización de eventos deportivos que buscan promocionar sus torneos y aumentar el interés entre los participantes.

Estudio de la competencia

Realizamos una investigación sobre las competencias directas existentes en el mercado actual para identificar los factores claves del éxito, las oportunidades que podrían surgir, como de innovación, colaboraciones y de expansión comparando con los productos actuales.

Hicimos foco en aplicaciones del mercado en distintos países de la región, a pesar de que nuestra aplicación estará enfocada en el mercado uruguayo, para evaluar la existencia de alguna funcionalidad distinta y creativa que pueda darle una distinción a nuestra aplicación.

Penca Ovación Movistar



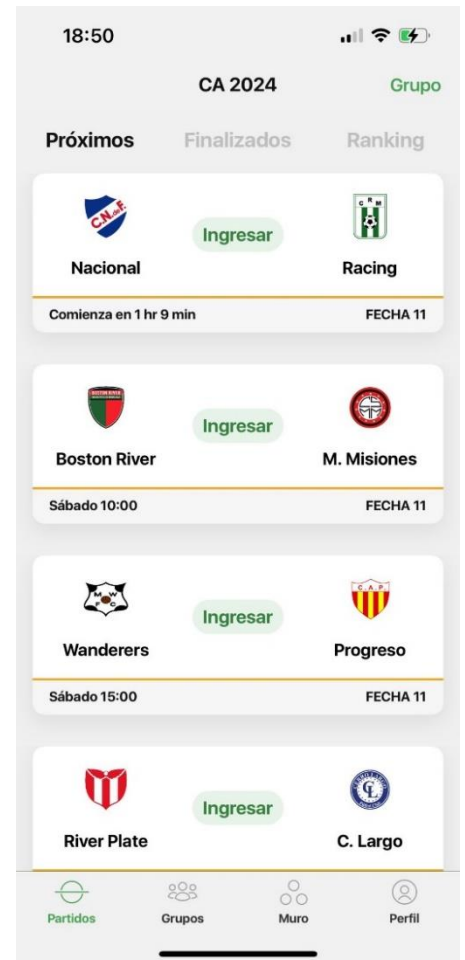
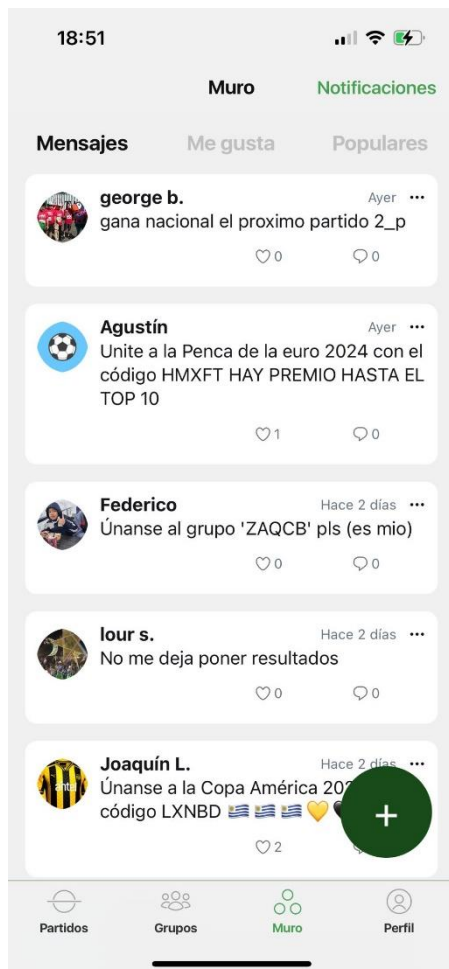
Penca Ovación Movistar es una aplicación móvil diseñada para entusiastas del fútbol que desean participar en competencias de pronósticos de resultados. Con esta app, los usuarios pueden crear sus propios grupos, ya sean públicos o privados, y competir con amigos, compañeros de trabajo o incluso desconocidos. La flexibilidad de los grupos permite disfrutar de una experiencia personalizada, adaptada a las preferencias y círculo social de cada usuario.

Una de las características destacadas de Penca Ovación Movistar es la posibilidad de pronosticar los resultados de los partidos sabiendo el porcentaje de los resultados más votados. Sin embargo, la posibilidad de realizar o modificar los pronósticos estará disponible solo hasta los 10 minutos previos al partido.

Además, para los torneos principales de Uruguay, Penca Ovación Movistar ofrece la oportunidad de unirse al grupo oficial de la aplicación. Si un usuario logra ubicarse

entre los tres primeros puestos al final del torneo, será ganador de algunos premios. Esta función agrega un incentivo adicional para participar y competir en los pronósticos.

Como puntos positivos vemos que Penca Ovación Movistar está disponible tanto para dispositivos iOS como Android, lo que garantiza que los usuarios puedan acceder a la aplicación independientemente del tipo de teléfono que tengan. Además, tiene una interfaz amigable y fácil de entender, y cuenta con un “muro” donde compartir comentarios con los demás usuarios. Los campeonatos disponibles para unirse son limitados y solo relacionados con el fútbol, una desventaja a considerar.



La penca web

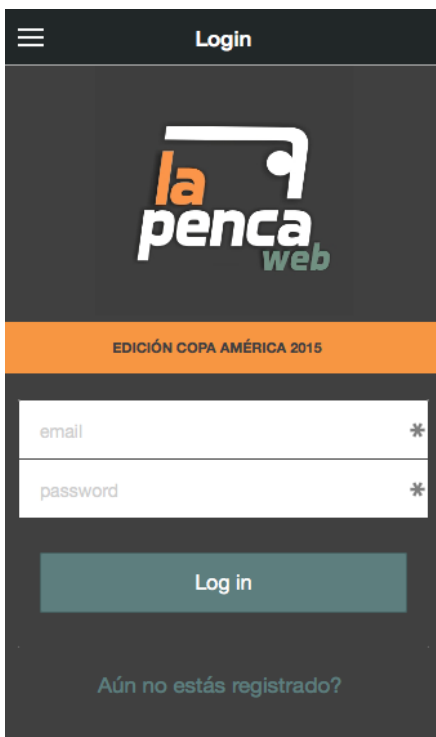


La aplicación para móvil de “La penca web” es una aplicación dedicada únicamente a las penca, no se encuentra disponible en el mercado de App Store, ni Play Store, si no como APK vía página web para dispositivos Android.

Muestra primero una interfaz de inicio de sesión o registro, que junto con sus credenciales email y contraseña logrará identificarse en el sistema. Tiene una interfaz simple para usuarios de cualquier franja etaria, ya que no tiene espacios publicitarios, ni información irrelevante cuando un usuario desee hacer su predicción.

Creemos que no es un competidor fuerte debido a la baja atracción que genera visualmente la aplicación, además de tener pocas funcionalidades relacionado a las penca. Por ejemplo, se desconoce si es posible participar en más de una penca para poder jugar con distintos grupos de amigos.

Sería interesante brindar información extra de los partidos que se disputan, como estadísticas de los partidos o un historial de resultados previos entre los equipos. Un chat donde puedan interactuar todos los participantes de una misma penca o poder seguir en vivo el resultado del partido minuto a minuto. Además, se desarrolló con el objetivo de solo brindar una penca para la Copa América 2015 cuando se podría aprovechar lo generado para brindar posibilidad de utilizarla para otras ligas o más deportes.



Penka

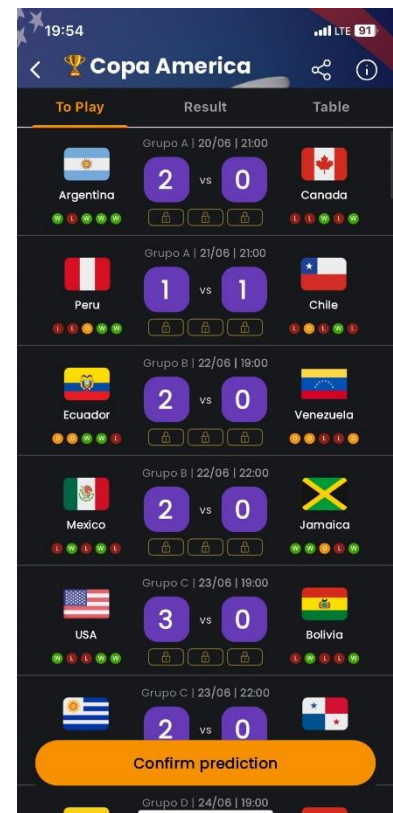
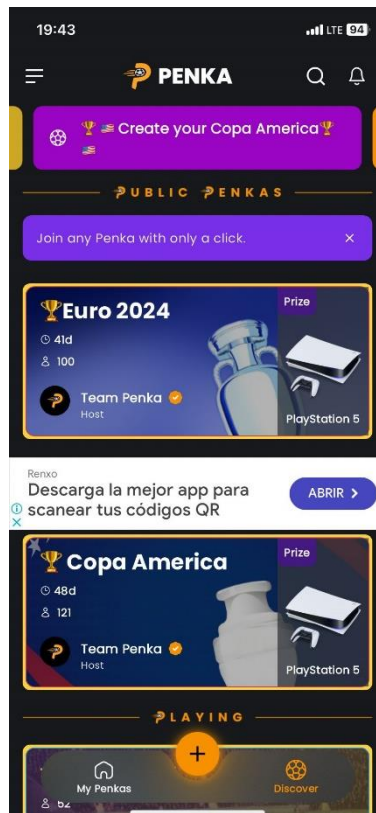
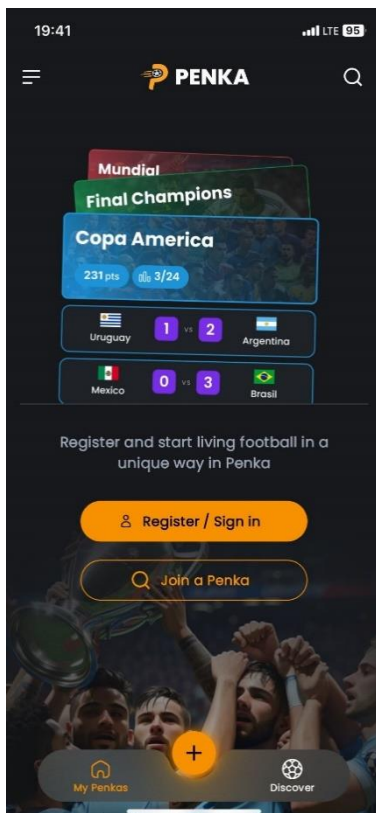


Penka, es una aplicación móvil disponible en App Store y Google Play, su objetivo es que entusiastas del futbol puedan hacer predicciones de partidos de las principales competiciones del mundo y así jugar por uno de los primeros premios. Pueden unirse a pencas publicas oficiales de la aplicación o formar grupos privados.

La aplicación permite registrarse e iniciar sesión con cuenta tanto de Google como de Apple, además de permitir el registro clásico mediante email y contraseña. Tiene una interfaz llamativa y pulida, que a su vez es muy intuitiva a la hora de un primer aproximamiento a la aplicación. Un punto fuerte a tener en cuenta de esta aplicación es que brinda premios para los primeros 3 puestos de las pencas, los premios pueden ir desde unos meses de su opción “premium” o indumentarias o pelotas de futbol, hasta una Playstation 5. La aplicación además brinda información de los últimos 5 partidos de cada equipo, lo cual ayuda al usuario en su elección.

Creemos que es un competidor fuerte, por lo llamativo de la aplicación tanto su interfaz y su fácil uso, como su fácil acceso a la misma, otro punto fuerte a destacar son los premios que generan atracción a usuarios nuevos.

Un punto en contra para la aplicación es que solo tiene disponible pocos torneos, solo los más grandes del mundo, Copa América, Eurocopa, Champions League, etc.



Ceremonias de Scrum

Sprint Planning 1

Fecha: 23/04/2024 18:00

Participantes:

- Bruno Quadrelli
- Franco Ribarov
- Yoana Aristimuño
- Ignacio Santalla
- Juan Foti
- Santiago Chemello

Reunion en Microsoft Teams.

Objetivo: Lectura del obligatorio y asignación de tareas para cada participante. Buscamos entender y dividir los problemas que plantea el obligatorio y cumplir con las tareas asignadas para esta primera iteración.

Realizado: Logramos definir el objetivo, realizamos asignación de tareas y establecimos una fecha para poner en común, evaluar y corregir en conjunto para que cada integrante pueda ajustar y planificar sus horarios a conveniencia.

Daily Scrum 1

Fecha: 24/04/2024 18:00

Participantes:

- Bruno Quadrelli
- Franco Ribarov
- Yoana Aristimuño
- Ignacio Santalla
- Juan Foti
- Santiago Chemello

Reunión en Microsoft Teams.

Objetivo: Definición del problema o solución, realizar Story map, Product Backlog, Épicas, Historias de usuario y sus criterios de aceptación. Identificar los interesados, lista de funcionalidades por interesado y estudio de competidores.

Método de resolución: Dividiremos las tareas debido a la particularidad de la iteración y la documentación e investigación que deberemos realizar. Se dió inicio a la creación

del repositorio de GitHub y la organización de Azure DevOps para que todos los integrantes del equipo puedan realizar sus tareas sin inconvenientes.

Daily Scrum 2

Fecha: 03/05/2024 17:30

Participantes:

- Yoana Aristimuño
- Ignacio Santalla
- Franco Ribarov
- Juan Foti
- Santiago Chemello
- Bruno Quadrelli

Reunión en Microsoft Teams.

Objetivo: Poner en común el trabajo realizado y definir la información que utilizaremos en la entrega para la primera iteración.

Realizado: El trabajo y la información recaudada fue suficiente para ponernos a trabajar en la documentación correspondiente y poder finalizar la iteración 1.

Sprint retrospective

El equipo funciono correctamente y todas las partes cumplieron satisfactoriamente con sus tareas asignadas en tiempo y forma, lo cual, al ser un equipo nuevo, genera buenas sensaciones de cara al futuro y los desafíos y dificultades que se puedan presentar. El equipo quedo conforme respecto al trabajo realizado y el compromiso de los integrantes.

Por ahora no tenemos problemas que solucionar por las exigencias de esta primera iteración.