

# Universidad: (escribe el nombre)

Materia: Desarrollo Móvil

Unidad: 1

Equipo: Equipo 1 — Integrantes: (nombres)

Profesor: (nombre)

Fecha: 17/09/2025

# 1. Metodología ágil Scrum — Plan de Proyecto Móvil

**Objetivo de la App:** Desarrollar una aplicación móvil para pedidos de tacos que permita consultar menú en tiempo real, realizar pedidos y enviar notificaciones cuando el pedido esté listo.

Rol	Responsabilidades	Ejemplo (nombre)
Product Owner	Define requerimientos, prioriza funciones, gestiona backlog.	Juan Pérez
Scrum Master	Facilita la metodología, elimina impedimentos, cuida tiempos.	Ana Gómez
Development Team (3)	Pantallas, base de datos, lógica de negocio.	Dev A / Dev B / Dev C
Tester	Pruebas funcionales y de usabilidad; asegura calidad.	QA 1

## Organización de Tareas en 2 Sprints (2 semanas c/u)

### Sprint 1:

- Configurar repositorio (GitHub).
- Definir arquitectura cliente-servidor básica.
- Crear UI para menú (lista de tacos con precio e imagen).
- Implementar pantalla de carrito de compras.
- *Entregable:* prototipo navegable con opción de agregar productos al carrito.

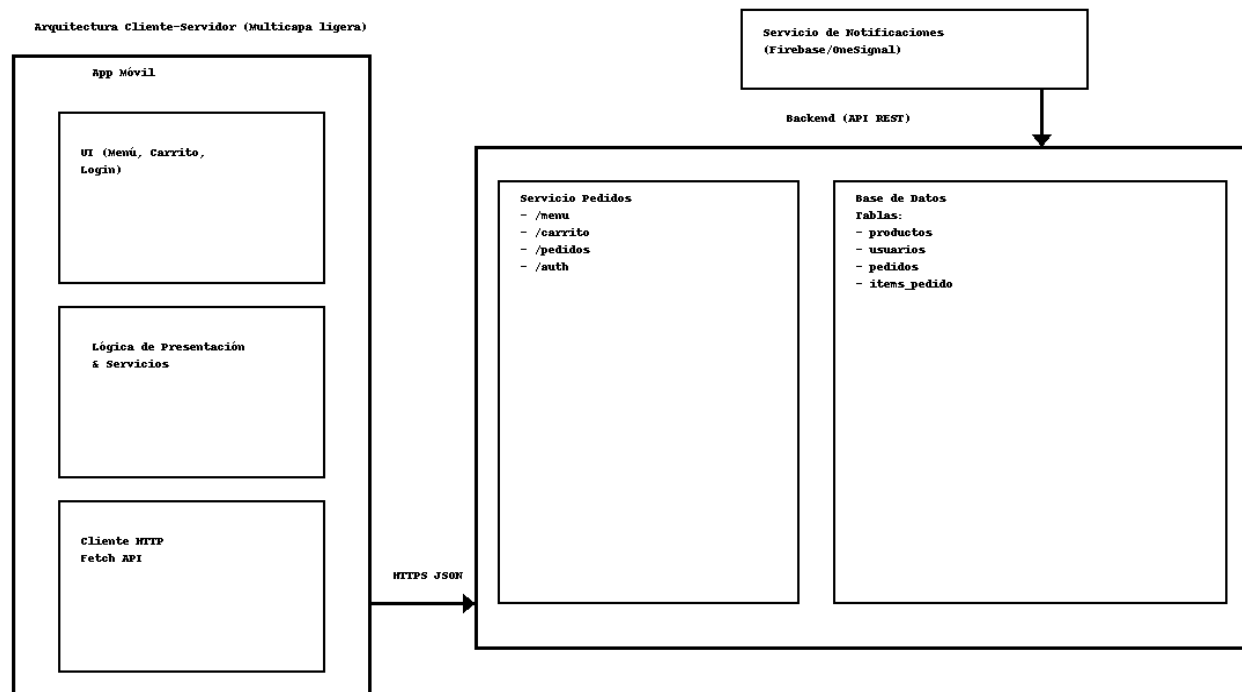
### Sprint 2:

- Integrar base de datos para guardar pedidos.
- Implementar notificaciones push.
- Agregar inicio de sesión con correo o redes sociales.
- Pruebas de usabilidad y corrección de errores.
- *Entregable:* App funcional (Beta) que permite realizar pedido y notificar.

**Conclusión:** Scrum permite dividir el trabajo en sprints cortos y priorizar funcionalidades clave para lograr un prototipo usable rápidamente.

## 2. Arquitectura de software

Modelo seleccionado: **Cliente-Servidor** con separación por capas (presentación en la app, servicios REST en el backend y persistencia en base de datos), más un servicio externo de notificaciones.

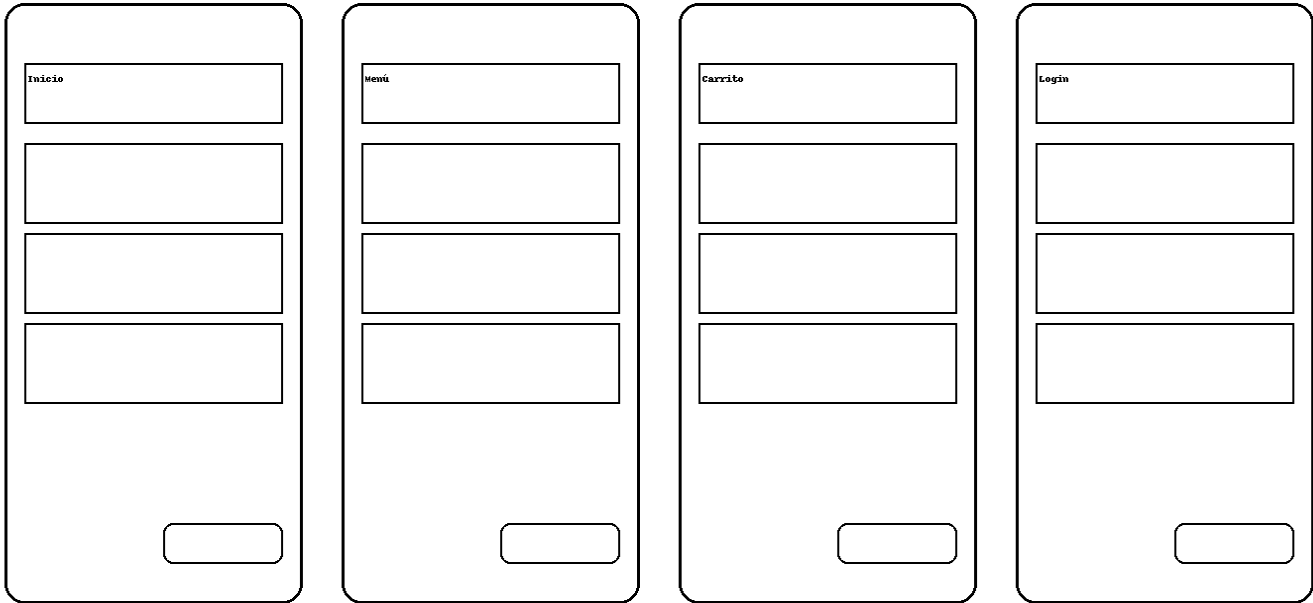


**Justificación (resumen):** La arquitectura cliente-servidor simplifica el desarrollo inicial, facilita la iteración y soporta futuras extensiones (p. ej., web). El backend expone endpoints REST y centraliza reglas de negocio y seguridad; la app móvil consume JSON sobre HTTPS. La base de datos relacional estructura los pedidos y usuarios. Un servicio de notificaciones desacoplado (Firebase/OneSignal) permite avisos confiables sin complejidad extra.

### 3. Diseño/UX — Wireframes

Se diseñaron wireframes de cuatro pantallas clave: Inicio, Menú, Carrito y Login.

Wireframes (baja fidelidad) - pantallas clave



Criterios: navegación simple, llamadas a la acción visibles, totales claros en el carrito y formularios breves. Estos wireframes pueden trasladarse a Figma/draw.io para mayor detalle visual.

## 4. Control de Versiones

Repositorio sugerido en GitHub/GitLab/Bitbucket.

- Crear repositorio público y subir el contenido de este proyecto.
- Agregar `README.md` con equipo, integrantes y tema (incluido en este paquete).
- Realizar al menos 2 commits con cambios distintos (ej.: estructura del sitio y luego agregar el PDF).
- Tomar capturas del historial de commits y ramas (si aplican) para el reporte final.
- Compartir el link público del repositorio.

Sugerencia de ramas: `main` (estable) y `dev` (trabajo diario).