





Sportanet Metodologia

Daniel Gustavo Montañez Hurtado

Danilo Jose Cantor Muñoz

Heyder Ivan Ramos Rodriguez

Juherles Jesus Bravo Renia.

Faculta de Ingeniería, Universidad San Buenaventura

TECNOLOGIA EN DESARROLLO DE SOFTWARE SNIES:103282

Jairo Armando Salcedo

Bogotá D.C. 29 de octubre 2025.



Índice

Introducción.....	4
Asignacion.....	4
Equipo.....	6
Product Backlog.....	6
Sprint Planning.....	8
Sprints.....	9
Conclusion.....	10

Introducción

La metodología Scrum aplicada en el proyecto SPORTANET se basa en un desarrollo ágil e incremental, dividido en sprints de dos semanas. El Product Owner (Daniel Montañez) define las prioridades y la visión del producto, el Scrum Master (Heyder Ramos) guía el proceso y elimina obstáculos, y el equipo de desarrollo (Danilo Cantor y Juherles Bravo) implementa las funcionalidades.

El Product Backlog incluye tareas como el registro de usuarios, gestión de eventos deportivos, venta de entradas, tienda virtual y espacios comunitarios.

A través de tres sprints, se desarrollan progresivamente la estructura base, la gestión de usuarios y eventos, y las funciones sociales y comerciales.

Esta metodología permite entregar avances funcionales continuos, mejorar la calidad del producto y mantener una comunicación efectiva dentro del equipo.

Asignación de roles

En la metodología Scrum, el trabajo se organiza en roles bien definidos que garantizan la colaboración, la comunicación efectiva y la entrega continua de valor.

Rol	Integrante	Responsabilidades
-----	------------	-------------------



Product Owner	Product Owner	Define la visión del producto, prioriza las tareas del Product Backlog y se asegura de que el producto final cumpla con los requerimientos de los usuarios y organizadores deportivos.
Scrum Master	Daniel Gustavo Montañez Hurtado	Facilita las reuniones Scrum, elimina impedimentos técnicos y asegura que el equipo cumpla con los principios ágiles. Supervisa la conexión entre la base de datos y la aplicación web.
Equipo de desarrollo (Development Team)	Danilo Jose Cantor Muñoz, Heyder Ivan Ramos Rodriguez y Juherles Jesus Bravo Renia	Desarrollan las funcionalidades de la plataforma. Danilo se encarga de la programación y estructura lógica de la aplicación, Heyder se encarga de la creación y mantenimiento de la base de datos mientras que Juherles lidera el diseño



		gráfico, la experiencia de usuario y la comunicación visual.
--	--	--

Equipo (Scrum Team)

El equipo Scrum de SPORTANET está compuesto por:

- 5 miembros: Product Owner, Scrum Master y tres desarrolladores.
- Características: multidisciplinario, colaborativo y con reuniones semanales.
- Objetivo: entregar incrementos funcionales del producto en cada Sprint, priorizando calidad, usabilidad y satisfacción del usuario.

Product Backlog

El *Product Backlog* contiene las principales funcionalidades y requerimientos del proyecto SPORTANET, priorizados según su valor para el usuario y los objetivos del negocio.

Prioridad	Funcionalidad	Descripción
-----------	---------------	-------------



Alta	Registro de usuarios y organizadores	Permitir la creación de cuentas personalizadas con roles diferenciados
Alta	Gestión de eventos deportivos	Crear, modificar y eliminar eventos con información completa (fecha, hora, lugar).
Media	Sistema de entradas y reservas	Permitir la compra y validación de entradas digitales.



Media	Espacios de interacción y comentarios	Crear un foro o muro comunitario entre usuarios.
Media	Tienda virtual de productos deportivos	Ofrecer un módulo para venta de artículos deportivos.
Baja	Sistema de membresías	Permitir distintos niveles de acceso con beneficios exclusivos.
Baja	Notificaciones y recordatorios automáticos	Alertar sobre próximos eventos o nuevas publicaciones.

Sprint Planning

Cada Sprint tiene una duración de 2 semanas.

Durante la planificación del Sprint, el equipo revisa el Product Backlog y selecciona los ítems prioritarios que puedan completarse dentro del tiempo asignado.

Objetivos de la planificación:

- Definir qué funcionalidades se desarrollarán.
- Estimar el tiempo y los recursos necesarios.
- Dividir las tareas entre los miembros del equipo.
- Establecer criterios de aceptación para cada entrega.

Sprints

1. Sprint – Diseño y estructura base del sistema

Duración: 2 semanas

Objetivo: establecer la base técnica y visual del proyecto.

Tareas principales:

- Crear el repositorio GitHub del proyecto.
- Definir la arquitectura base de la aplicación en Python y MySQL.
- Diseñar los mockups iniciales de la interfaz de usuario (UI).
- Configurar las conexiones entre front-end y base de datos.

Entregable: prototipo inicial funcional con estructura del login y base de datos conectada.

2. Sprint – Gestión de usuarios y eventos



Duración: 2 semanas

Objetivo: permitir el registro de usuarios, organizadores y la creación de eventos.

Tareas principales:

- Implementar formularios de registro e inicio de sesión.
- Crear módulo de administración de eventos (crear, editar, eliminar).
- Incorporar validaciones de datos en la base de datos MySQL.
- Revisar el flujo de navegación entre secciones.

Entregable: módulo funcional para usuarios y administradores con gestión básica de eventos.

3. Sprint – Comunicación, venta y comunidad

Duración: 2 semanas

Objetivo: añadir funcionalidades sociales y de comercio electrónico.

Tareas principales:

- Habilitar el espacio de interacción (foro o muro digital).
- Integrar la tienda virtual para productos deportivos.
- Realizar pruebas de rendimiento y experiencia de usuario.

Entregable: versión beta de SPORTANET con algunas funcionalidades, lista para pruebas.



Conclusión

La metodología Scrum permite que SPORTANET evolucione de forma iterativa e incremental, garantizando entregas funcionales en cada Sprint, mejorando continuamente la plataforma y asegurando la satisfacción de los usuarios y organizadores deportivos. Esta metodología promueve la comunicación constante, la adaptación rápida a los cambios y la entrega de valor continuo.