



Sportanet Metodología

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.