

Universidad del Valle
Programa de Ingeniería de sistemas y computación
Proyecto del curso Desarrollo de software I
Proyecto: "Eventify"

El proyecto consiste en desarrollar una aplicación web llamada **Eventify**, una plataforma diseñada para que los estudiantes universitarios puedan crear, descubrir y unirse a eventos, talleres y actividades dentro del campus. La idea es fomentar la vida social y académica, permitiendo a los usuarios no solo asistir a eventos, sino también organizarlos y promocionarlos de manera sencilla.

El objetivo principal de la aplicación es que los estudiantes aprendan a aplicar los principios de la ingeniería de software en un entorno real, desde la planificación inicial hasta la entrega final del producto, siguiendo el **ciclo de vida de desarrollo ágil**.

Descripción de la Aplicación: Eventify

Eventify será una aplicación web que permitirá a los estudiantes:

- **Crear y publicar eventos** (ej. charlas, fiestas, grupos de estudio, torneos).
- **Buscar eventos** por categoría, fecha o ubicación.
- **Registrarse para asistir** a eventos y ver la lista de asistentes.
- **Recibir notificaciones** sobre eventos a los que se han inscrito.
- **Comentar y calificar** eventos después de que ocurran.
- **Visualizar un calendario** de eventos próximos en el campus.
- **Reportes** obtener información valiosa sobre la participación en los eventos.

Proceso de Desarrollo con Scrum

El proyecto se desarrollará en dos entregas principales, cada una equivalente a un "entregable del producto" listo para ser evaluado.

Roles en el Equipo Scrum

- **Product Owner (PO):** Un miembro del equipo (o el instructor del curso) que define las características y prioriza el **Product Backlog**.
- **Scrum Master (SM):** Un miembro del equipo que facilita el proceso, elimina impedimentos y asegura que se sigan las reglas de Scrum.
- **Development Team:** El resto de los estudiantes que son responsables de crear el producto.

Entregables del Proyecto

Entrega 1: Producto Mínimo Viable (PMV) – Dos Sprints

Esta primera entrega se centrará en las funcionalidades básicas y esenciales de la aplicación y documentar algunas prácticas ágiles. El objetivo es tener una versión funcional que pueda ser utilizada y probada por el cliente (el profesor).

Funcionalidades a desarrollar:

- **Registro y Login de usuarios:** Los usuarios pueden crear una cuenta y acceder a la aplicación.
- **Creación y visualización de eventos:**
 - Los usuarios registrados pueden crear un evento con título, descripción y fecha.
 - Todos los usuarios pueden ver una lista de eventos publicados.
- **Funcionalidad de búsqueda básica:** Un campo de búsqueda simple para encontrar eventos por nombre.
- **Diseño de la interfaz de usuario (UI):** Una interfaz básica pero funcional para las características mencionadas.

Al finalizar esta etapa, los estudiantes presentarán una **entrega del producto** funcional y estable. (Detalles de los entregables serán presentados por el profesor)

Entrega 2: Mejora y Funcionalidades Interactivas

La segunda entrega se construirá sobre el PMV, añadiendo las funcionalidades interactivas y de mejora de la experiencia de usuario. (Entrega final del proyecto)

Funcionalidades a desarrollar:

- **Registro a eventos:** Los usuarios pueden inscribirse a los eventos y ver la lista de asistentes.
- **Filtrado de eventos:** Búsqueda avanzada por categoría (ej. académico, deportivo, social), fecha o ubicación.
- **Comentarios y calificaciones:** Los usuarios pueden dejar comentarios y dar una puntuación a los eventos a los que han asistido.
- **Notificaciones:** Al menos notificaciones básicas para recordar a los usuarios de los eventos a los que se han inscrito.
- **Mejoras en la experiencia de usuario (UX):** Un diseño más atractivo y un **calendario de eventos** visual.
- **Reportes:**
 - **Reportes para organizadores:** Los creadores de un evento pueden ver un reporte de **asistencia**, mostrando el número de inscritos y los asistentes confirmados.

- **Reportes para administradores:** Un reporte global que muestre el **número de eventos creados** en un período de tiempo, los eventos más populares (por número de inscritos) y la distribución de eventos por categoría.
- **Visualización de datos:** Se pueden utilizar gráficos simples (ej. barras, pastel) para presentar la información de manera visual y fácil de entender.

Al finalizar, los estudiantes deberán entregar una aplicación más completa y robusta, demostrando la capacidad de iterar y mejorar un producto siguiendo un proceso ágil. (Detalles de los entregables serán presentados por el profesor)

Tecnologías Sugeridas

Para este proyecto, se puede utilizar un stack tecnológico **Full-Stack** común en la industria:

- **Frontend:** HTML, CSS y JavaScript. Se puede usar un framework como **React**, **Vue.js** o **Angular**. (utilizar una plantilla)
- **Backend:** Python con Django.
- **Base de Datos:** PostgreSQL.