**ACTA DE REUNIÓN KICK OFF**

| **Fecha:** | **16/08/2024** | | **Inicio** | **20:30 PM** |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Lugar:** | **Reunión virtual vía Discord** | | **Término** | **22:00 PM** |
| **Tipo Reunión** | **Planificación** |  | **Virtual** | **X** |
| **N° 001** | **Presencial** |  | **Virtual** | **X** |
| **N° 002** | **Presencial** |  | **Virtual** | **X** |
| **N° 003** | **Presencial** |  | **Virtual** | **X** |

| **Participantes** | **Funciones** |
| --- | --- |
| [Karen Ponce](mailto:karenponce0401@gmail.com) | **Product Owner** |
| **Kevin Quintrequeo** | **Desarrollador Full Stack** |
| **Cristian Leiva** | **Desarrollador Front-End, a cargo del Product Backlog** |

1. **Agenda:**

| **Nº** | **Tema** |
| --- | --- |
| **1** | Diseño inicial del proyecto |
| **2** | Bocetos y prototipos iniciales de la aplicación |
| **3** | Captación de requisitos e información a nivel de usuario final |
| **4** | Definición de funcionalidades clave y alcance inicial |
| **5** | Establecimiento de roles y responsabilidades del equipo |
| **6** | Planificación de hitos iniciales y cronograma |
| **7** | Herramientas de comunicación y gestión del proyecto (Discord y Git) |

1. **Desarrollo de la Reunión**

Notas Captura de la Información de Requerimientos Iniciales:

| **Reunión N° 001**: Se presentó el diseño inicial de Viajo Pro y se discutió la estructura de la aplicación. Se compartieron ejemplos de interfaces y se definieron las principales funcionalidades del sistema, enfocadas en la experiencia de usuario para facilitar la compra de pasajes y el pago online de los servicios de colectivos. El Product Owner destacó la importancia de integrar un sistema de pago efectivo y seguro, eligiendo Discord y Git cómo las herramientas de comunicación y gestión de código.  **Reunión N° 002**: En esta sesión, se revisaron los mockups iniciales y se ajustaron aspectos visuales de la app para reflejar la identidad de la marca. Se discutió el uso de colores y estilos que creen un ambiente agradable y profesional para los usuarios finales. Además, se acordó mantener un diseño intuitivo y accesible, respetando los elementos gráficos y de interfaz aprobados en esta reunión.  **Reunión N° 003**: Se compartió y revisó un conjunto detallado de requisitos técnicos y de usuario, incluyendo:   * Integración de Khipu para un sistema de pago seguro y rápido. * Sistema de registro y acceso solo para usuarios habilitados, asegurando la confidencialidad de la información. * Requisitos de rendimiento para consultas rápidas y eficientes al servidor. * Un sistema de soporte intuitivo para guiar a los usuarios en el uso de la aplicación.   Ambas partes concluyeron de manera satisfactoria y acordaron que, una vez implementadas estas características, se planificará una nueva reunión para validar el cumplimiento de los requisitos. |
| --- |

1. **Actores de Proyecto**

| **Nº** | **Actores del Proyecto y Negocio** | **Rol en el Negocio /Cargo** |
| --- | --- | --- |
| 1 | Karen Ponce | Product Owner - Proveedor |
| 2 | Kevin Quintrequeo | Desarrollador Full Stack - Proveedor |
| 3 | Cristian Leiva | Desarrollador Front-End - Proveedor |

1. **Requerimientos generales asociados al Proyecto**

| El proyecto Viaja Pro busca desarrollar una plataforma web que facilite y agilice la gestión de pagos para servicios de transporte colectivo, ofreciendo una experiencia segura y optimizada para el usuario final. A continuación, se detallan los requerimientos generales establecidos para lograr una solución eficaz y alineada con los objetivos del proyecto:   1. **Solución Web para Gestión de Servicios de Transporte**:    * Desarrollo de una plataforma web que permita a los usuarios finales gestionar la compra de pasajes y el pago online de servicios de transporte colectivo.    * Integración de un sistema de pago seguro mediante Khipu, permitiendo a los usuarios realizar transacciones de manera fácil y eficiente. 2. **Registro y Acceso Seguro de Usuarios**:    * Implementación de un sistema de registro que asegure que solo usuarios con cuentas habilitadas puedan acceder al sistema.    * Protección de datos personales y transacciones mediante protocolos de seguridad en servidores, garantizando la confidencialidad y estabilidad del sistema. 3. **Diseño y Experiencia de Usuario**:    * La interfaz debe ser agradable, intuitiva y alineada con la identidad visual de Viajo Pro, incluyendo los colores y el estilo que representan la marca.    * Se busca que el diseño sea intuitivo y fomente una experiencia fluida, asegurando un ambiente amigable y profesional para el usuario. |
| --- |

1. **Observaciones sobre las posibles Limitaciones que tendrá el Sistema**

| Al analizar el alcance y desarrollo del proyecto Viaja Pro, hemos identificado algunas limitaciones que podrían influir en el proceso de implementación. Estas limitaciones están principalmente relacionadas con el diseño y la integración de ciertos componentes externos, como se detalla a continuación:   1. **Limitación en la Personalización del Diseño**:    * Aunque se ha definido que el diseño de la plataforma debe reflejar la identidad de Viajo Pro en cuanto a colores y estilo, podrían requerirse reuniones adicionales para afinar detalles de diseño específicos y asegurar que la interfaz cumpla plenamente con las expectativas visuales del cliente. Sin embargo, al trabajar con una metodología ágil, anticipamos que estos ajustes podrán ser integrados de manera flexible y sin mayores contratiempos. 2. **Limitación en la Integración de Sistemas de Pago**:    * La integración con Khipu como sistema de pago representa una potencial limitación, dado que puede requerir ajustes y revisiones en términos de compatibilidad con las funciones de la plataforma. Como equipo, consideramos necesario coordinar esfuerzos con el equipo de Khipu para asegurar una integración fluida. Esta coordinación podría involucrar revisiones técnicas o consultas adicionales para cumplir con los estándares de seguridad y eficiencia del sistema. 3. **Restricciones en la Seguridad y Acceso al Sistema**:    * Dado que la plataforma debe proteger los datos de los usuarios y sus transacciones, la implementación de un sistema de acceso seguro para usuarios registrados es fundamental. Sin embargo, cumplir con estos requisitos de seguridad sin afectar el rendimiento general podría representar una limitación en términos de velocidad y eficiencia del sistema. Para mitigar este riesgo, se evaluarán opciones de optimización en las primeras fases de desarrollo. |
| --- |

1. **Técnicas de levantamiento de Requerimientos Específicos.**

| **Nº** | **Actores del Proyecto** | **Técnica de Toma de Requerimiento** |
| --- | --- | --- |
| 1 | Kevin Quintrequeo | Metodología ágil, Scrum, desarrollo de prototipos y encuestas abiertas y privadas para los responsables del programa, con el fin de recopilar información para optimizar el desarrollo. |
| 2 | Karen Ponce | Metodología ágil, Scrum y sesiones de retroalimentación directa con usuarios potenciales para alinear el proyecto con las necesidades del cliente y del usuario final. |
| 3 | Cristian Leiva | Metodología ágil, Scrum y cuestionarios para obtener ideas y sugerencias tanto de usuarios finales como de los gerentes responsables del proyecto. |

**ACTA DE REUNIÓN KICK OFF**

**(Sprint Planning)**

| **Fecha:** | **06/09/2024** | | **Inicio** | **20:30 PM** |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Lugar:** | **Reunión virtual vía Discord** | | **Término** | **22:00 PM** |
| **Tipo Reunión** | **Planificación de Sprints** |  | **Virtual** | **X** |
| **N° 001** | **Presencial** |  | **Virtual** | **X** |
| **N° 002** | **Presencial** |  | **Virtual** | **X** |
| **N° 003** | **Presencial** |  | **Virtual** | **X** |

| **Participantes** | **Funciones** |
| --- | --- |
| [Karen Ponce](mailto:karenponce0401@gmail.com) | **Product Owner** |
| **Kevin Quintrequeo** | **Desarrollador Full Stack** |
| **Cristian Leiva** | **Desarrollador Front-End, a cargo del Product Backlog** |

1. **Agenda:**

| **Nº** | **Tema** |
| --- | --- |
| **1** | Selección de historias de usuario |
| **2** | Definición del objetivo del sprint |
| **3** | Estimación de tareas |
| **4** | Asignación de tareas |
| **5** | Identificación de posibles impedimentos |

1. **Desarrollo de la Reunión**

Notas Captura de la Información de Requerimientos Iniciales:

| **Reunión N° 001 (Sprint Planning 1)**: Se inició la planificación para el primer sprint del proyecto, donde el equipo seleccionó las historias de usuario más prioritarias enfocadas en la experiencia básica de los pasajeros, incluyendo la visualización de la ubicación en tiempo real de los colectivos y el sistema de pagos con Khipu. Se definieron las tareas necesarias para cada historia de usuario y se asignaron a los desarrolladores, estableciendo tiempos estimados y revisando posibles bloqueos. El Product Owner enfatizó la importancia de completar estas funcionalidades básicas para validar el funcionamiento inicial de la app con usuarios.  **Reunión N° 002 (Sprint Planning 2)**: En esta sesión se planificaron las mejoras en la gestión y monitoreo de la aplicación para el segundo sprint. El equipo seleccionó nuevas historias de usuario centradas en la administración de asientos, disponibilidad de vehículos, y alertas de notificación. Se discutió la necesidad de optimizar el rendimiento para garantizar una experiencia fluida para los usuarios finales. También se identificaron posibles desafíos técnicos en la integración con Khipu y en el rendimiento del servidor.  **Reunión N° 003 (Sprint Planning 3)**: En esta planificación se revisaron y priorizaron las historias relacionadas con la gestión avanzada de tarifas y monitoreo de rutas alternativas. El equipo discutió posibles escenarios de alta demanda y cómo asegurar la estabilidad del sistema. Se acordó que, de ser necesario, se ajustarán los objetivos del sprint para asegurar que las funcionalidades críticas estén operativas al cierre del sprint. Se asignaron tareas específicas a cada desarrollador y se estimó el tiempo de cada actividad.  Ambas partes concluyeron de manera satisfactoria y acordaron que, una vez implementadas estas características, se planificará una nueva reunión para validar el cumplimiento de los requisitos. |
| --- |

1. **Actores de Proyecto.**

| **Nº** | **Actores del Proyecto y Negocio** | **Rol en el Negocio /Cargo** |
| --- | --- | --- |
| 1 | Karen Ponce | Product Owner - Proveedor |
| 2 | Kevin Quintrequeo | Desarrollador Full Stack - Proveedor |
| 3 | Cristian Leiva | Desarrollador Front-End - Proveedor |

1. **Requerimientos generales asociados al Proyecto.**

| El proyecto **Viaja Pro** busca desarrollar una plataforma web que facilite y agilice la gestión de pagos para servicios de transporte colectivo, ofreciendo una experiencia segura y optimizada para el usuario final. A continuación, se detallan los requerimientos generales establecidos para lograr una solución eficaz y alineada con los objetivos del proyecto:   1. **Solución Web para Gestión de Servicios de Transporte**:    * Desarrollo de una plataforma web que permita a los usuarios finales gestionar la compra de pasajes y el pago online de servicios de transporte colectivo.    * Integración de un sistema de pago seguro mediante **Khipu**, permitiendo a los usuarios realizar transacciones de manera fácil y eficiente. 2. **Registro y Acceso Seguro de Usuarios**:    * Implementación de un sistema de registro que asegure que solo usuarios con cuentas habilitadas puedan acceder al sistema.    * Protección de datos personales y transacciones mediante protocolos de seguridad en servidores, garantizando la confidencialidad y estabilidad del sistema. 3. **Diseño y Experiencia de Usuario**:    * La interfaz debe ser agradable, intuitiva y alineada con la identidad visual de **Viaja Pro**, incluyendo los colores y el estilo que representan la marca.    * Se busca que el diseño sea intuitivo y fomente una experiencia fluida, asegurando un ambiente amigable y profesional para el usuario.. |
| --- |

1. **Observaciones sobre las posibles limitaciones que tendrá el Sistema.**

| Al analizar el alcance y desarrollo del proyecto Viaja Pro, se identificaron algunas limitaciones que podrían influir en el proceso de implementación. Estas limitaciones están principalmente relacionadas con el diseño y la integración de ciertos componentes externos, como se detalla a continuación:   1. **Limitación en la Personalización del Diseño:**    * Aunque se ha definido que el diseño de la plataforma debe reflejar la identidad de Viaja Pro en cuanto a colores y estilo, podrían requerirse reuniones adicionales para afinar detalles de diseño específicos y asegurar que la interfaz cumpla plenamente con las expectativas visuales del cliente. Sin embargo, al trabajar con una metodología ágil, se anticipa que estos ajustes podrán ser integrados de manera flexible y sin mayores contratiempos. 2. **Limitación en la Integración de Sistemas de Pago:**    * La integración con Khipu como sistema de pago representa una potencial limitación, dado que puede requerir ajustes y revisiones en términos de compatibilidad con las funciones de la plataforma. Como equipo, se considera necesario coordinar esfuerzos con el equipo de Khipu para asegurar una integración fluida. Esta coordinación podría involucrar revisiones técnicas o consultas adicionales para cumplir con los estándares de seguridad y eficiencia del sistema. 3. **Restricciones en la Seguridad y Acceso al Sistema:**    * Dado que la plataforma debe proteger los datos de los usuarios y sus transacciones, la implementación de un sistema de acceso seguro para usuarios registrados es fundamental. Sin embargo, cumplir con estos requisitos de seguridad sin afectar el rendimiento general podría representar una limitación en términos de velocidad y eficiencia del sistema. Para mitigar este riesgo, se evaluarán opciones de optimización en las primeras fases de desarrollo. |
| --- |

1. **Técnicas de levantamiento de Requerimientos Específicos.**

| **Nº** | **Actores del Proyecto** | **Técnica de Toma de Requerimiento** |
| --- | --- | --- |
| 1 | Kevin Quintrequeo | Metodología ágil, Scrum, desarrollo de prototipos y encuestas abiertas y privadas para los responsables del programa, con el fin de recopilar información para optimizar el desarrollo. |
| 2 | Karen Ponce | Metodología ágil, Scrum y sesiones de retroalimentación directa con usuarios potenciales para alinear el proyecto con las necesidades del cliente y del usuario final. |
| 3 | Cristian Leiva | Metodología ágil, Scrum y cuestionarios para obtener ideas y sugerencias tanto de usuarios finales como de los gerentes responsables del proyecto. |

**ACTA DE REUNIÓN KICK OFF**

**(SPRINT RETROSPECTIVE)**

| **Fecha:** | **04/10/2024** | | **Inicio** | **20:30 PM** |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Lugar:** | **Reunión virtual vía Discord** | | **Término** | **22:00 PM** |
| **Tipo Reunión** | **Retrospectiva de Sprint (Sprint Retrospective)** |  | **Virtual** | **X** |
| **N° 001** | **Presencial** |  | **Virtual** | **X** |
| **N° 002** | **Presencial** |  | **Virtual** | **X** |
| **N° 003** | **Presencial** |  | **Virtual** | **X** |

| **Participantes** | **Funciones** |
| --- | --- |
| [Karen Ponce](mailto:karenponce0401@gmail.com) | **Product Owner** |
| **Kevin Quintrequeo** | **Desarrollador Full Stack** |
| **Cristian Leiva** | **Desarrollador Front-End, a cargo del Product Backlog** |

1. **Agenda:**

| **Nº** | **Tema** |
| --- | --- |
| **1** | Reflexión sobre lo que funcionó bien |
| **2** | Identificación de áreas de mejora |
| **3** | Plan de acción para optimizar el siguiente sprint |

1. **Desarrollo de la Reunión.**

Notas Captura de la Información de Requerimientos Iniciales:

| **Retrospectiva de Sprint N° 001:** El equipo destacó la buena comunicación y el uso efectivo de Discord para coordinar tareas. Sin embargo, se identificó que algunos objetivos eran demasiado ambiciosos para el tiempo disponible. Se acordó planificar sprints con objetivos más realistas y ajustar el cronograma de reuniones.  **Retrospectiva de Sprint N° 002:** Se reflejó un aumento en la productividad gracias a la división de tareas en segmentos más manejables. Como área de mejora, se sugirió mayor claridad en las asignaciones de responsabilidades. Se acordó documentar de manera más precisa el alcance de cada tarea para mejorar el seguimiento.  **Retrospectiva de Sprint N° 003:** El equipo señaló la efectividad del flujo de trabajo al usar un tablero de tareas actualizado. Como mejora, se acordó realizar una revisión técnica de todos los componentes críticos antes de cada Sprint Review para evitar retrasos.  Ambas partes concluyeron de manera satisfactoria y acordaron implementar los cambios identificados para mejorar el próximo sprint. |
| --- |

1. **Actores de Proyecto**

| **Nº** | **Actores del Proyecto y Negocio** | **Rol en el Negocio /Cargo** |
| --- | --- | --- |
| 1 | Karen Ponce | Product Owner - Proveedor |
| 2 | Kevin Quintrequeo | Desarrollador Full Stack - Proveedor |
| 3 | Cristian Leiva | Desarrollador Front-End - Proveedor |

1. **Requerimientos generales asociados al Proyecto**

| El proyecto **Viaja Pro** busca desarrollar una plataforma web que facilite y agilice la gestión de pagos para servicios de transporte colectivo, ofreciendo una experiencia segura y optimizada para el usuario final. A continuación, se detallan los requerimientos generales establecidos para lograr una solución eficaz y alineada con los objetivos del proyecto:   1. **Solución Web para Gestión de Servicios de Transporte**:    * Desarrollo de una plataforma web que permita a los usuarios finales gestionar la compra de pasajes y el pago online de servicios de transporte colectivo.    * Integración de un sistema de pago seguro mediante **Khipu**, permitiendo a los usuarios realizar transacciones de manera fácil y eficiente. 2. **Registro y Acceso Seguro de Usuarios**:    * Implementación de un sistema de registro que asegure que solo usuarios con cuentas habilitadas puedan acceder al sistema.    * Protección de datos personales y transacciones mediante protocolos de seguridad en servidores, garantizando la confidencialidad y estabilidad del sistema. 3. **Diseño y Experiencia de Usuario**:    * La interfaz debe ser agradable, intuitiva y alineada con la identidad visual de **Viaja Pro**, incluyendo los colores y el estilo que representan la marca.    * Se busca que el diseño sea intuitivo y fomente una experiencia fluida, asegurando un ambiente amigable y profesional para el usuario. |
| --- |

1. **Observaciones sobre las posibles Limitaciones que tendrá el Sistema**

| Al analizar el alcance y desarrollo del proyecto **Viaja Pro**, se identificaron algunas limitaciones que podrían influir en el proceso de implementación. Estas limitaciones están principalmente relacionadas con el diseño y la integración de ciertos componentes externos, como se detalla a continuación:   1. **Limitación en la Personalización del Diseño**:    * Aunque se ha definido que el diseño de la plataforma debe reflejar la identidad de **Viaja Pro** en cuanto a colores y estilo, podrían requerirse reuniones adicionales para afinar detalles de diseño específicos y asegurar que la interfaz cumpla plenamente con las expectativas visuales del cliente. Sin embargo, al trabajar con una metodología ágil, se anticipa que estos ajustes podrán ser integrados de manera flexible y sin mayores contratiempos. 2. **Limitación en la Integración de Sistemas de Pago**:    * La integración con **Khipu** como sistema de pago representa una potencial limitación, dado que puede requerir ajustes y revisiones en términos de compatibilidad con las funciones de la plataforma. Como equipo, se considera necesario coordinar esfuerzos con el equipo de **Khipu** para asegurar una integración fluida. Esta coordinación podría involucrar revisiones técnicas o consultas adicionales para cumplir con los estándares de seguridad y eficiencia del sistema. 3. **Restricciones en la Seguridad y Acceso al Sistema**:    * Dado que la plataforma debe proteger los datos de los usuarios y sus transacciones, la implementación de un sistema de acceso seguro para usuarios registrados es fundamental. Sin embargo, cumplir con estos requisitos de seguridad sin afectar el rendimiento general podría representar una limitación en términos de velocidad y eficiencia del sistema. Para mitigar este riesgo, se evaluarán opciones de optimización en las primeras fases de desarrollo. |
| --- |

1. **Técnicas de levantamiento de Requerimientos Específicos.**

| **Nº** | **Actores del Proyecto** | **Técnica de Toma de Requerimiento** |
| --- | --- | --- |
| 1 | Kevin Quintrequeo | Metodología ágil, Scrum, desarrollo de prototipos y encuestas abiertas y privadas para los responsables del programa, con el fin de recopilar información para optimizar el desarrollo. |
| 2 | Karen Ponce | Metodología ágil, Scrum y sesiones de retroalimentación directa con usuarios potenciales para alinear el proyecto con las necesidades del cliente y del usuario final. |
| 3 | Cristian Leiva | Metodología ágil, Scrum y cuestionarios para obtener ideas y sugerencias tanto de usuarios finales como de los gerentes responsables del proyecto. |