***Desarrollo móvil integral***

***Borrador – Sprint 1***

Objetivo (Orientado al cliente)

La plataforma permitirá a los usuarios descubrir, explorar y asistir a una amplia gama de actividades culturales, tales como la noche de museos, conciertos gratuitos, talleres de diversas disciplinas, y exposiciones de arte. La aplicación estará diseñada para ser una herramienta accesible y escalable, que no solo beneficiará a los usuarios interesados en la oferta cultural de la ciudad, sino también a los artistas independientes. Estos tendrán la capacidad de registrar y promocionar sus propios eventos de manera directa, fomentando una interacción más dinámica y colaborativa entre la comunidad artística local y el público.

Posibles características del sistema:

* **Sistema de gestión de eventos en tiempo real:** Los eventos estarán actualizados dinámicamente, permitiendo a los usuarios obtener información precisa y actualizada.
* **Integración con Google Maps:** Para facilitar la localización geográfica de los eventos.
* **Filtros de búsqueda:** Los usuarios podrán encontrar eventos según categorías, ubicaciones y fechas, optimizando la experiencia de usuario. (Vistas del primer sprint)
* **Notificaciones:** Para alertar a los usuarios sobre nuevos eventos o cambios relevantes en los eventos de interés.

**Sprint backlog 1: Describir su objetivo orientado al cliente (no orientado al equipo de desarrolladores)**

**Tareas Nota: Las establecí según mi criterio, 1 es 1000 con los valores del Excel):**

1. **Definir el Diagrama Entidad-Relación (ERD):**
   1. Modelado de las entidades clave: eventos, usuarios (artistas y asistentes), categorías de eventos, ubicaciones, etc. (Nota: Diagrama con imágenes)
   2. Asegurar la normalización de la base de datos para evitar redundancia de datos y mejorar la escalabilidad.
2. **Diseño del Esquema para Eventos y Usuarios:**
   1. Definir las relaciones entre eventos, categorías, ubicaciones y usuarios. (Nota: Mokup)
   2. Implementar claves primarias y foráneas para asegurar integridad referencial.
3. **Selección de Tecnologías:**
   1. Frontend: Kotlin (Nota: Creo que Dilan si lo comento con la profesora)
   2. Backend: Kotlin (“”)
   3. Base de Datos: MongoDB (NoSQL) o Firebase para soporte en tiempo real. (Nota: A ver qué piñas nos enseña la profa)
   4. Servicios de autenticación: Firebase Authentication o JWT para asegurar la autenticación de usuarios.

#### ****Entregables****:

* Diagrama Entidad-Relación (ERD) aprobado.
* Definición de tecnologías para frontend y backend.
* Infraestructura lista para desarrollo.

Nombre del equipo:

Integrantes:

Título del proyecto:

nombre del equipo

los integrantes

titulo del proyecto

objetivo principal y si queríamos los generales

la tarea principal con sus características

(Lo de las tareas dijo que nos vasaramos en el proyecto que haremos , como el equipo que comento de los 2 sprint )

Características y habilidades de las personas atrás de la lámina