



A rustic wooden cabin with a dark shingled roof stands in a forest. The ground in front of the cabin is covered with fallen autumn leaves. The background shows more trees with yellow and orange foliage.

My Safe haven

Programación de Aplicaciones Móviles Nativas

Nicolás Rey Alonso
Jerónimo Ómar Falcón Dávila

15 de noviembre de 2025

Índice

1. Plan de Sprint	2
1.1. Plan de trabajo	2
1.2. Sprint 0	3

1. Plan de Sprint

Para el desarrollo de esta aplicación hemos decidido utilizar la metodología Scrum, ya que nos permite organizar el trabajo de forma iterativa y mantener un seguimiento constante del progreso. Gracias a sus ciclos de trabajo cortos (sprints), podemos adaptarnos con mayor facilidad a los cambios, cumplir con los objetivos definidos para cada etapa y asegurar entregas frecuentes que aporten valor al proyecto.

1.1. Plan de trabajo

Fase	Duración Estimada	Tareas
Plan Sprint Zero	16 Horas	Preparación de documentación, redacción del Plan de Sprint, realización de Mockups y definición de objetivos
Sprint 0	2 Semanas	Desarrollo del mínimo viable de la aplicación

Cuadro 1: Tabla de Plan de Trabajo

1.2. Sprint 0

Las **historias** que se implementan en este sprint son las siguientes:

Loggear en la APP

ID: 0

Prioridad: 0

Estimación: 4h

Historia:

Como: Usuario

Quiero/necesito: Loggearme en la aplicacion

Para: Poder usar la app con mis credenciales

Criterios de validación:

- Cuando no ponga bien la contraseña me debe salir el error.
- Cuando me logge, debe haber alguna indicación de que lo he hecho correctamente.

Base de datos postgres

ID: 1

Prioridad: 0

Estimación: 4h

Historia:

Como: Desarrollador

Quiero/necesito: Una base de datos postgres lanzable en mi pc

Para: Poder desarrollar la aplicación

Criterios de validación:

- Tiene que accederse por el puerto 5243.