

**SocialMeet**

**Jonathan David Londoño Bombo, Isabella Rincon Lozada, Melissa Vivas Franco,  
Brayan Esteban Candelo Garces, Pedro José Manyoma Pretel.**

**Metodologías Ágiles para la Programación  
Politécnico Internacional de Occidente**

**Colombia**

**26 de septiembre de 2024**

**SocialMeet**

**Jonathan David Londoño Bombo, Isabella Rincon Lozada, Melissa Vivas Franco,  
Brayan Esteban Candelo Garces, Pedro José Manyoma Pretel.**

**Metodologías Ágiles para la Programación**

**Politecnico Internacional de Occidente**

**Docente: Laura Maldonado**

**Colombia**

**26 de septiembre de 2024**

## **Introducción**

En el siguiente RoadMap, veremos los diferentes backlogs que componen el Sprint 1 de la Creación del proyecto “SocialMeet”. En donde podremos divisar las tareas iniciales que se nos han dado a conocer a través de la primera reunión con el Owner.

## **Objetivos**

### **Objetivo general:**

Realizar las bases para el desarrollo total del proyecto "SocialMeet"

### **Objetivos específicos:**

- Desarrollar las Historias de Usuario dadas en la reunión,
- Desarrollar Los Issues de la página web principales para que la app sea funcional y presentable.

**Descripción:**

Socialmeet es una plataforma en línea que ayuda a las personas a organizar y promover eventos. Nuestro objetivo es conectar a las personas y hacer que planificar eventos sea simple y accesible para todos.

**Características:**

- **Creación de eventos:** Simple y rápido, crea eventos con opciones para agregar detalles como fecha, hora, ubicación, descripción e imágenes.
- **Invitaciones:** Puedes enviar invitaciones personalizadas a amigos, familiares o seguidores y recibir confirmaciones de asistencia en tiempo real.
- **Integración con redes sociales:** Para llegar a un público más amplio, puedes compartir tus eventos en tus redes sociales favoritas, como Facebook, Twitter e Instagram.
- **Filtrado y búsqueda:** Busca eventos por categoría, fecha o nombre y filtra los resultados para encontrar lo que estás buscando.
- **Perfil de usuario:** puedes crear un perfil personalizado para interactuar con los organizadores, crear eventos, gestionar tus invitaciones y tienes la plena libertad de hacerlo todo a tu gusto.
- **Notificaciones:** Recibes notificaciones al correo con el objetivo de informarte sobre el evento que realizaste, todo con antelación y tienes la posibilidad de hacer los cambios que desees, o te avisamos si pasa algo con los organizadores

**Scrum team:**

**Project owner:** Laura Maldonado.

**Scrum master:** Melissa Vivas Franco.

**Developer team:** Jonathan David Londoño Bombo, Isabella Rincon Lozada, Brayan Esteban Candelo Garces, Pedro José Manyoma Pretel.

**Tareas asignadas:**

## **CREAR UN USUARIO EN SOCIALMEET: (Melissa Vivas Franco)**

### **ESCENARIO 1**

**Escenario:** se crea un usuario para poder interactuar de una mejor manera con los organizadores de los eventos en SocialMeet.

**Given:** el usuario se sitúa en la APP SocialMeet

**When:** da clic sobre MENÚ que está situado en la parte superior derecha de la web.

**Then:** aparece un Pop-up con toda la información del MENÚ y selecciona la pestaña "Crear usuario nuevo".

### **ESCENARIO 2**

**Escenario:** El usuario llena toda su información y crea un usuario nuevo en SocialMeet

**Given:** el usuario se sitúa en Pop-up con varias opciones AND poder registrar toda su información personal

**When:** da clic sobre todas las opciones que aparecen en el Pop-up.

**Then:** El usuario llena toda su información personal (correo electrónico, nombre, apellidos, sexo, edad, nombre de usuario, contraseña, numero de teléfono ) And la APP crea un

nuevo usuario usando la información dada, y le la oportunidad de acceder a las diferentes opciones.

## **CREAR ENCUESTAS EN SOCIALMEET (Pedro José Manyoma Pretel).**

### **ESCENARIO 1**

**Escenario:** usuario abre el MENÚ para buscar una encuesta en SocialMeet

**Given:** el usuario se sitúa en la APP SocialMeet de la website.

**When:** da clic sobre MENÚ que está situado en la parte superior derecha de la web.

**Then:** Aparece un Pop-up con toda la información del MENÚ y selecciona la opción encuesta.

### **ESCENARIO 2**

**Escenario:** usuario elige la encuesta del evento que se realizó.

**Given:** el usuario se sitúa en el MENÚ y observa diferentes opciones.

**When:** da clic sobre ENCUESTA que está situado en las opciones del MENÚ.

**Then:** aparece un Pop-up con toda la información del evento y una encuesta a realizar sobre el evento.

### **ESCENARIO 3**

**Escenario:** usuario llena la encuesta del evento que se realizó.

**Given:** el usuario se sitúa en el apartado ENCUESTA en el Pop-up

**When:** da click sobre las diferentes preguntas que se realizan en la ENCUESTA

**Then:** el usuario llena la encuesta respondiendo todas las preguntas suministradas

### **ESCENARIO 4**

**Escenario:** el usuario finaliza la encuesta del evento que se realizó.

**Given:** el usuario se sitúa en la Pop-up de la ENCUESTA.

**When:** el usuario da clic en la parte inferior derecha con el texto ENVIAR.

**Then:** el usuario ENVÍA la ENCUESTA y la APP carga al MENÚ principal

## **CREAR EVENTOS EN SOCIALMEET (Jonathan David Londoño Bombo).**

### **ESCENARIO 1**

**Escenario:** usuario abre la APP de socialMeet para crear un evento propio.

**Given:** el usuario se sitúa en la APP SocialMeet de la website.

**When:** da click sobre MENÚ que está situado en la parte superior derecha de la app.

**Then:** Aparece un Pop-up con toda la información del MENÚ y selecciona la pestaña "Crear Evento".

### **ESCENARIO 2**

**Escenario:** el usuario observa todas las opciones para crear su evento.

**Given:** el usuario se sitúa en el MENÚ y observa diferentes opciones.

**When:** hace click sobre la opción "Crear Evento".

**Then :** Aparece un Pop-up con varias casillas para llenar sobre el tipo de evento que quiere realizar, ( Tipo de evento, Hora, Fecha, Que comida le gustaría para el evento, número de invitados, opcional si quiere músicos)

### **ESCENARIO 3**

**Escenario:** usuario llena las casillas de "Crear Evento".

**Given:** el usuario se sitúa en el apartado "Crear Evento" en el Pop-up.

**When:** da click sobre las diferentes opciones que tiene la pestaña de "Crear Evento".

**Then:** El usuario llena todas las opciones, en la pestaña "Crear Evento" y lo envía en la parte inferior derecha, con un botón que dice "enviar" And recibe un correo con toda la información suministrada, si esta disponible la fecha y el valor total del evento.



## **GESTIÓN DE EVENTO: (Melissa Vivas Franco).**

### **ESCENARIO**

**Escenario:** El usuario recibe notificaciones de todo lo que se hace para crear el evento, dándole la opción de cambiar algo si no le gusta.

**Given:** el usuario se sitúa en su correo electrónico registrado en la APP de SocialMeet

**When:** da clic sobre el correo que se le envió desde la APP, con los cambios que ha tenido el evento.

**Then:** El usuario observa toda la información necesaria, sobre el evento que va a realizar. Todo se envía con antelación, por si desea cambiar algo o pasa algo con los organizadores del evento.

## **INVITACIONES EN SOCIALMEET (Isabella Rincon Lozada)**

### **ESCENARIO 1**

**Escenario:** El usuario mira las invitaciones para poder enviarlas.

**Given:** el usuario se sitúa en la APP SocialMeet.

**When:** da click sobre el menú que está en la esquina superior derecha y da click sobre la opción, "Evento Activo".

**Then:** El usuario observa toda la información del evento, elige la pestaña que está en la parte inferior izquierda llamada "Invitaciones" y abre un Pop-up con diferentes opciones para compartir su invitación ( WhatsApp, Correo electrónico, Messenger, Facebook).

### **ESCENARIO 2**

**Escenario:** El usuario envía las invitaciones a las personas que él elija.

**Given:** el usuario se sitúa en la app SocialMeet.

**When:** da click sobre la opción que le parezca mejor.

**Then:** El usuario envía la invitación a su evento con toda la información en una tarjeta, And un URL que lo dirige a la APP de SocialMeet, donde lo usuarios que lo abran confirmaron su asistencia al evento.

#### Ejemplo de tarjeta



#### Issues:

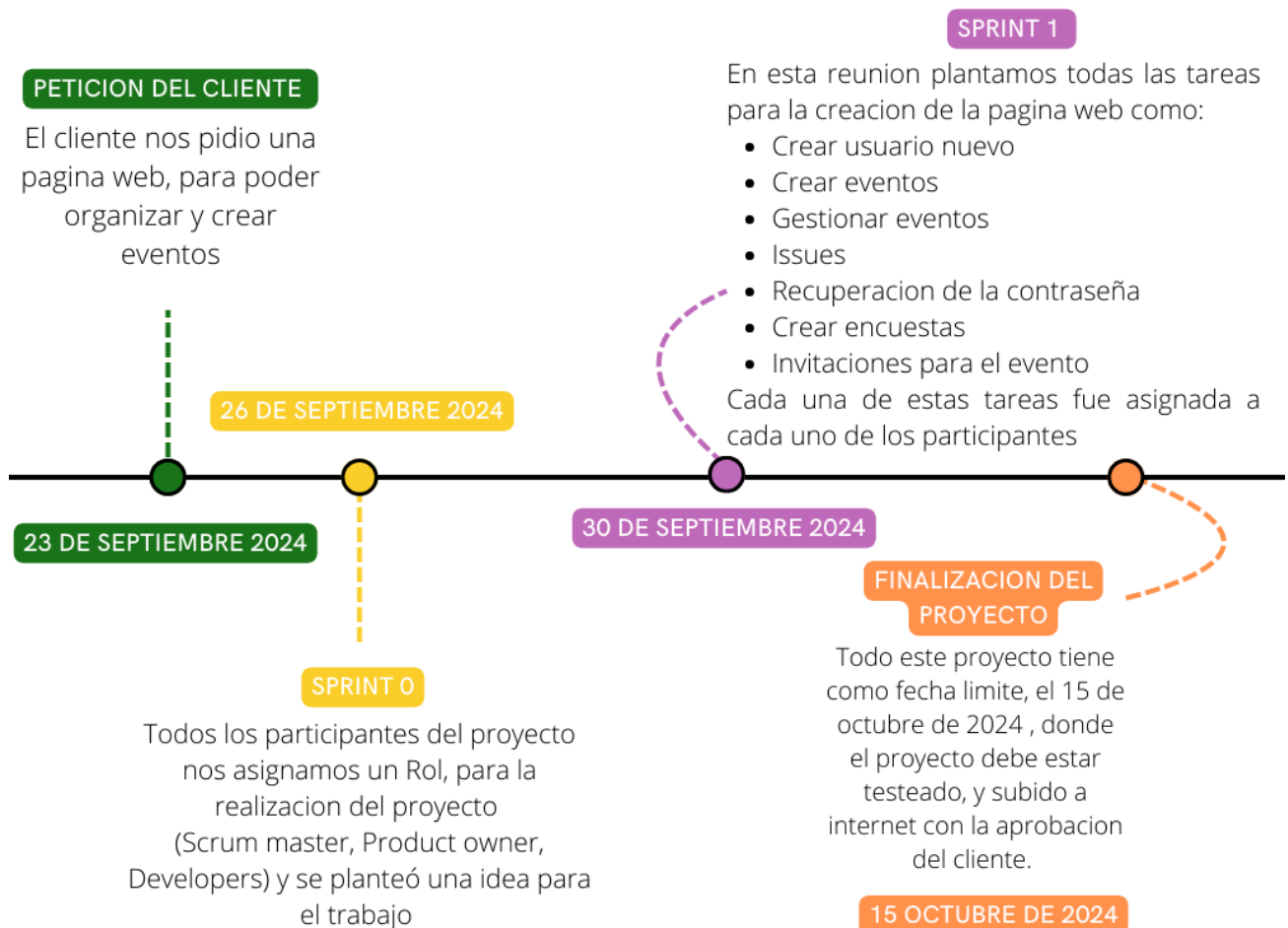
- Cambiar Color de la página y agregar imágenes: Brayan Esteban Candelo.

- Agregar número de contacto: Jonathan David Londoño Bombo.
- Cancelar evento: Brayan Esteban Candelo.

## Backlog:

[Proyecto: Metodologías Ágiles | Trello](#)

## Línea de tiempo del Proyecto ( SocialMeet)



RoadMap:



[Roadmap - Pizarrón \(canva.com\)](#)