

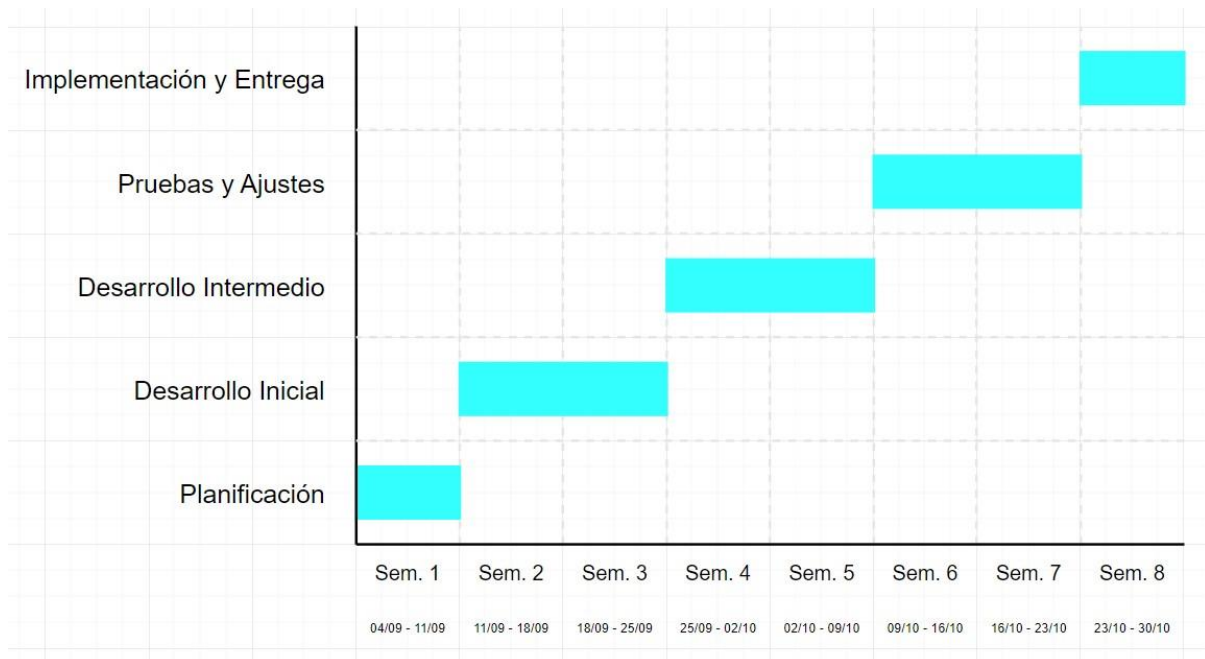
Beltran Tomas – Herrera Facundo – Barbato Ivo – Colussi Martin – Felipe Lemir

Planificacion Inicial Roles:

- Martin Colussi: Product Owner
- Facundo Herrera: Scrum Master
- Felipe Lemir: Equipo de Desarrollo
- Ivo Barbato: Equipo de Desarrollo
- Tomas Beltran: Equipo de Desarrollo Backlog:

Objetivos a tener en cuenta para el proyecto:

- Poder visualizar el cronograma de proximos eventos
- Notificaciones en tiempo real
- Registro y Login de usuarios
- Feedback y soporte al usuario
- Personalización de la experiencia del usuario
- Sistema de busquedas avanzadas
- Reseñas y calificación Cronograma de alto nivel:



Sprint 1: Desarrollo de Funcionalidades Básicas Duración:

2 semanas.

Objetivo: Desarrollar las funcionalidades iniciales de la aplicación, enfocándonos en la visualización del cronograma de eventos.

Tareas Principales:

- Diseño de la interfaz de usuario para el cronograma.
- Implementación de la funcionalidad que permita a los usuarios ver los eventos programados.
- Pruebas básicas para asegurar que la visualización funcione correctamente.

Resultado esperado: Una primera versión funcional de la visualización del cronograma que los usuarios pueden usar.

Sprint 2: Implementación de la Funcionalidad de Compra de Entradas

Duración: 2 semanas.

Objetivo: Añadir la funcionalidad para la compra de entradas.

Tareas Principales:

- Integración de un sistema de pago dentro de la aplicación.
- Creación del flujo de compra desde la selección de entradas hasta la confirmación del pago.
- Pruebas para asegurar la funcionalidad del sistema de compra.

Resultado esperado: Los usuarios podrán comprar entradas a través de la aplicación de manera segura.

Sprint 3 (Cambio Sugerido por el usuario): Actualizar la parte del back que se encarga de las notificaciones Duración: 1 semanas.

Objetivo: Que la gente no tenga problemas con las notificaciones.

Tareas Principales:

- Mejorar el back en algunos aspectos de rendimiento.
- Actualizar las notificaciones para los usuarios.

Resultado esperado: Los usuarios podran recibir notificaciones en tiempo real sin preocupaciones de delay, o que no se reciban notificaciones.

Sprint 4: Integración de Notificaciones en Tiempo Real Duración:

1.5 semanas.

Objetivo: Implementar las notificaciones en tiempo real para mantener a los usuarios informados sobre los próximos eventos y actualizaciones del festival.

Tareas Principales:

Configuración de un sistema de notificaciones push.

Desarrollo de la lógica para enviar notificaciones sobre eventos próximos.

Pruebas de las notificaciones en diferentes dispositivos.

Resultado esperado: Los usuarios recibirán notificaciones en tiempo real sobre los eventos del festival.

(extra del sprint 4: Entregables):

2 días.

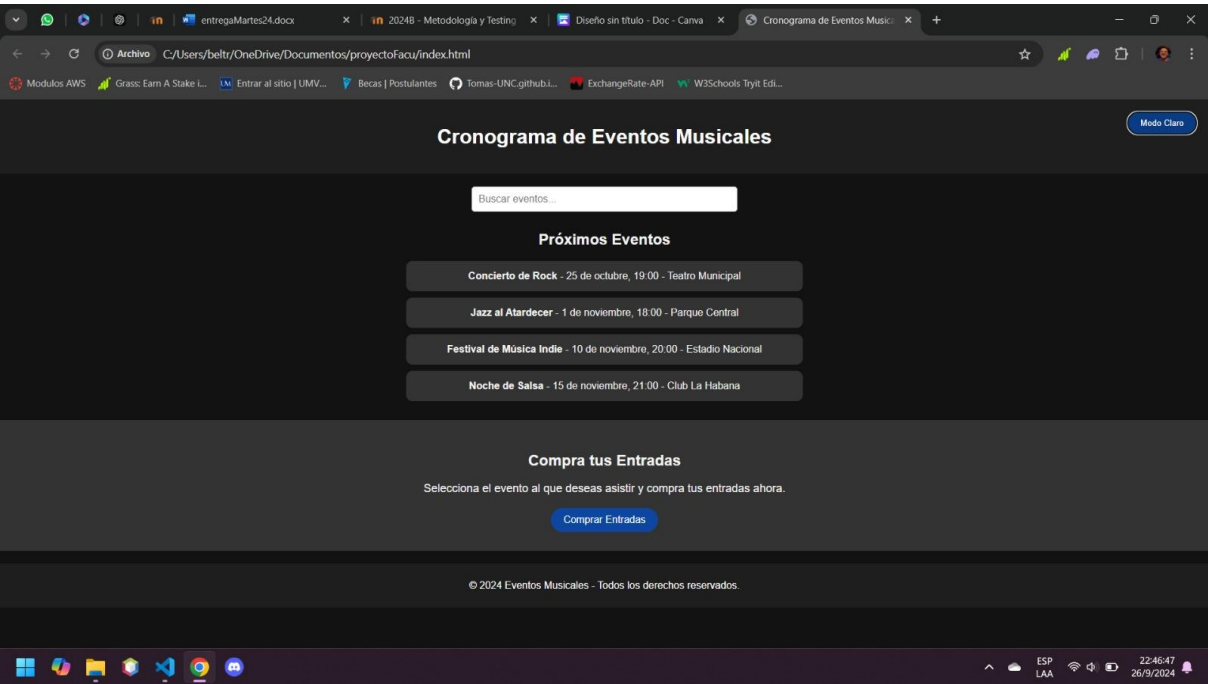
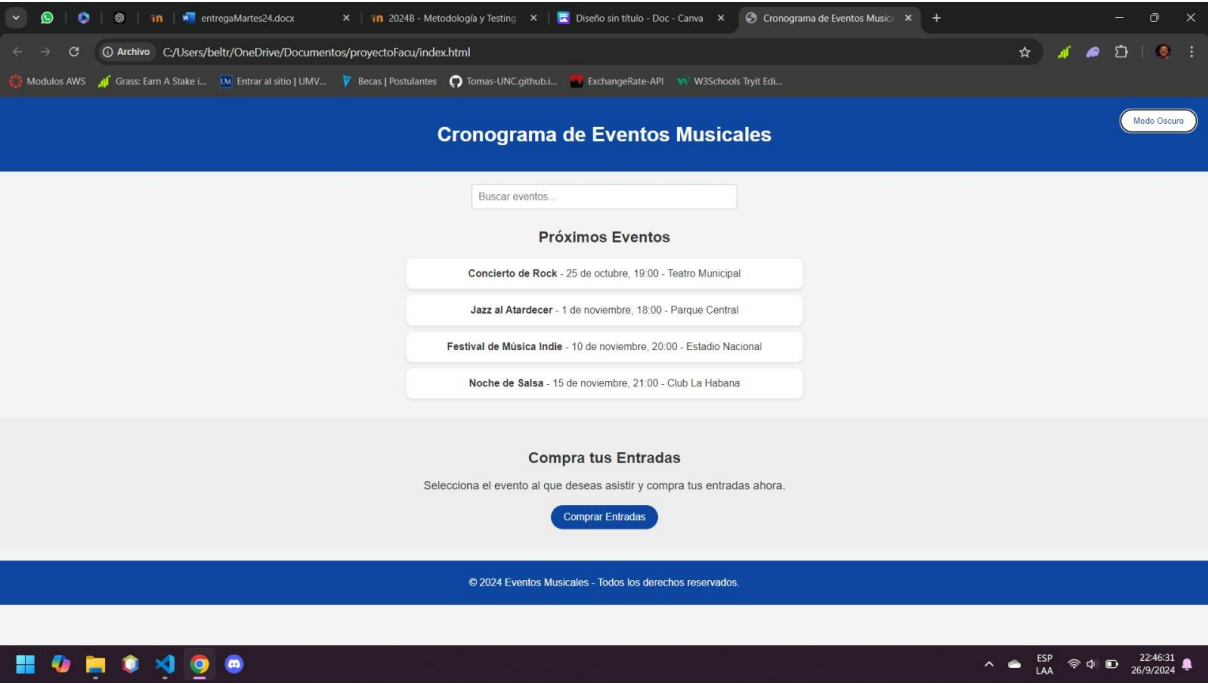
Objetivo: Mostrarle al cliente los cambios realizados y los avances que llevamos en la aplicación.

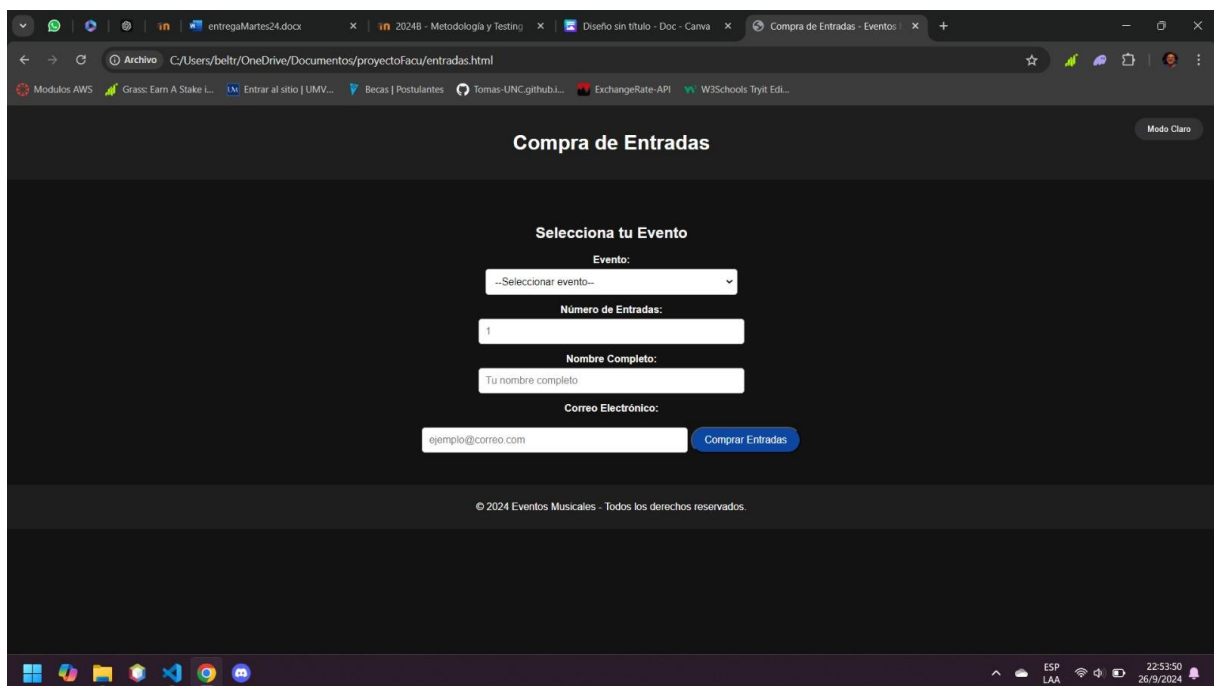
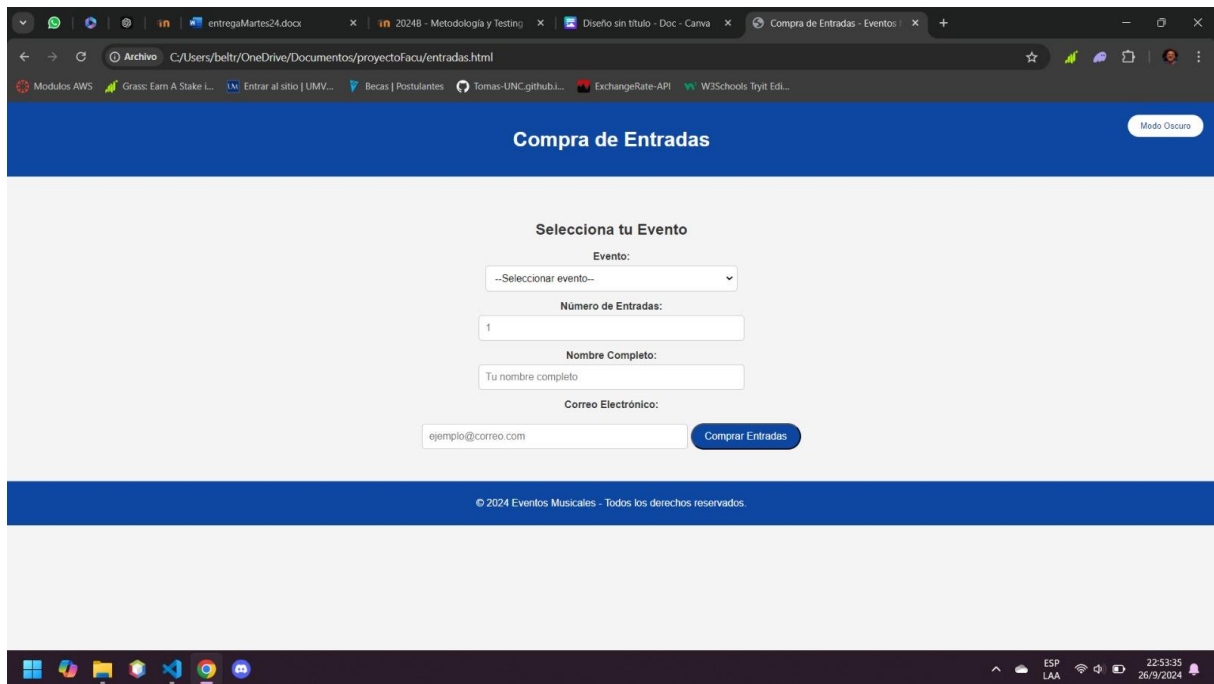
Tareas Principales:

Preparar los documentos necesarios

Hacer una entrevista con el cliente para hacer la entrega.

Resultado esperado: Que el cliente y los usuarios puedan familiarizarse con el aspecto de la página y poder obtener una retroalimentación para mejorar algo.





Sprint 6: Pruebas Finales y Preparación para la Entrega Duración:

1.5 semanas.

Objetivo: Realizar pruebas finales, corregir errores y preparar la aplicación para su lanzamiento oficial.

Tareas Principales:

- Pruebas de integración para asegurarse de que todas las funcionalidades trabajan correctamente juntas.
- Revisión y corrección de errores reportados durante las pruebas.
- Preparación de la aplicación para su despliegue en las tiendas de aplicaciones.

Resultado esperado: Una versión final y estable de la aplicación lista para ser entregada a los usuarios.

Descripción de cómo se manejaron los cambios y desafíos:

Los cambios y desafíos planteado en el proyecto surgieron a mitad de este en el sprint 3, lo que nos llevó a ajustar el cronograma. El proyecto pasó de tener 4 sprints a 5 sprints donde el sprint 3 pasó a ser el 4 y el sprint 4 pasó a ser el 5 esto llevó a que el proyecto se atrasara una semana más. El sprint 3 pasó a ser donde adaptamos el proyecto a los nuevos requerimientos del cliente. Alargar por una semana el proyecto nos permitió ser capaces de implementar todos los cambios solicitados.

Reflexión sobre la efectividad de la metodología elegida:

La metodología elegida para este proyecto fue Scrum, en esta los cambios se gestionan introduciendo nuevos ítems en el backlog y ejecutándolos cuando toca. Implementar Scrum nos permitió organizar cada tarea del proyecto de una forma flexible y que respondiera bien ante cualquier tipo de cambio que sufriera el proyecto.

Recomendación para futuros proyectos similares a este: recomendamos utilizar la metodología scrum, esto nos ayudo muchísimo a poder llevar un orden de los requerimientos del cliente y adaptar los cambios sin perder información importante.