

Beltran – Colussi – Lemir – Barbato – Herrera

Actividades a realizar:

1. Planificación Inicial

- Definir los roles del equipo según la metodología elegida.

Martin: Product Owner

Facundo: Scrum Master

Felipe: Equipo de desarrollo

Ivo: Equipo de desarrollo

Tomas: Equipo de desarrollo

- Crear un backlog de producto o una lista de requisitos detallada.

Product Backlog para la Aplicación Móvil del Festival de Música

2. Visualización de Cronograma de Eventos

- **User Story:** Como usuario, quiero poder ver el cronograma de los conciertos para planificar mi asistencia a los eventos.
- **Tareas:**
 - Diseñar la interfaz del cronograma de eventos.
 - Desarrollar la funcionalidad para mostrar eventos por fecha y hora.
- Integrar API para obtener información del cronograma.**Compra de Entradas**
 - **User Story:** Como usuario, quiero poder comprar entradas para los conciertos directamente desde la aplicación para asegurar mi acceso a los eventos.
 - **Tareas:**
 - Integrar pasarela de pagos.
 - Diseñar la interfaz de compra de entradas.
 - Implementar un sistema de generación de tickets electrónicos.

3. Notificaciones en Tiempo Real

- **User Story:** Como usuario, quiero recibir notificaciones en tiempo real sobre eventos próximos o cambios en el cronograma para no perderme ninguna actualización.
- **Tareas:**
 - Implementar un sistema de notificaciones push.
 - Configurar alertas personalizadas basadas en preferencias del usuario.

4. Registro y Login de Usuarios

- **User Story:** Como usuario, quiero poder registrarme e iniciar sesión en la aplicación para personalizar mi experiencia y gestionar mis entradas.
- **Tareas:**
 - Desarrollar el sistema de registro de usuarios (email, redes sociales).
- Implementar funcionalidad de login y recuperación de contraseña. **Panel de Administración**
 - **User Story:** Como administrador, quiero tener un panel donde pueda actualizar la información de los eventos, gestionar las entradas y enviar notificaciones para mantener la aplicación actualizada.
 - **Tareas:**
 - Desarrollar una interfaz de administración.
 - Implementar funcionalidades para añadir y editar eventos.

5. Feedback y Soporte al Usuario

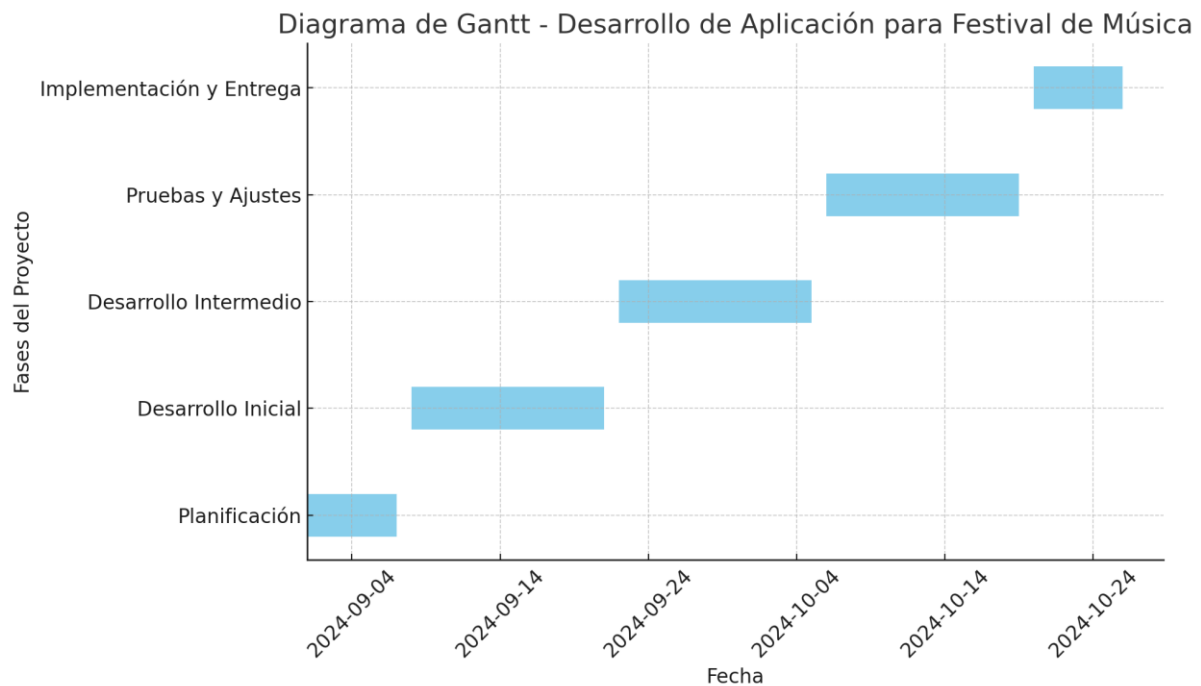
- **User Story:** Como usuario, quiero poder enviar feedback o solicitar ayuda directamente desde la aplicación para resolver cualquier problema que pueda tener.
- **Tareas:**
 - Implementar un sistema de feedback (formulario de contacto o chat en vivo).
 - Crear una sección de FAQ (Preguntas Frecuentes).
 - Pruebas de funcionalidad del sistema de soporte.

6. Personalización de la Experiencia del Usuario

- **User Story:** Como usuario, quiero poder personalizar la aplicación (e.g., elegir artistas favoritos, eventos destacados) para recibir recomendaciones relevantes.
- **Tareas:**
 - Desarrollar funcionalidades de personalización.
 - Implementar un sistema de recomendaciones basado en las preferencias del usuario.
 - Pruebas de rendimiento y usabilidad.

Cronograma del Proyecto:

Para este proyecto, vamos a desarrollar una aplicación móvil que los asistentes al festival de música puedan usar para ver el cronograma de eventos, comprar entradas y recibir notificaciones en tiempo real. La duración estimada para el proyecto es de aproximadamente siete semanas, con un enfoque flexible que nos permita adaptarnos a los cambios y ajustar la aplicación según el feedback que recibamos de los usuarios.



2. Simulación de Sprints/fases

Realizar 3-4 sprints simulados (Para metodologías ágiles)

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: 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.

Sprint 4: 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.