

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.

7. Sistema de búsquedas avanzadas

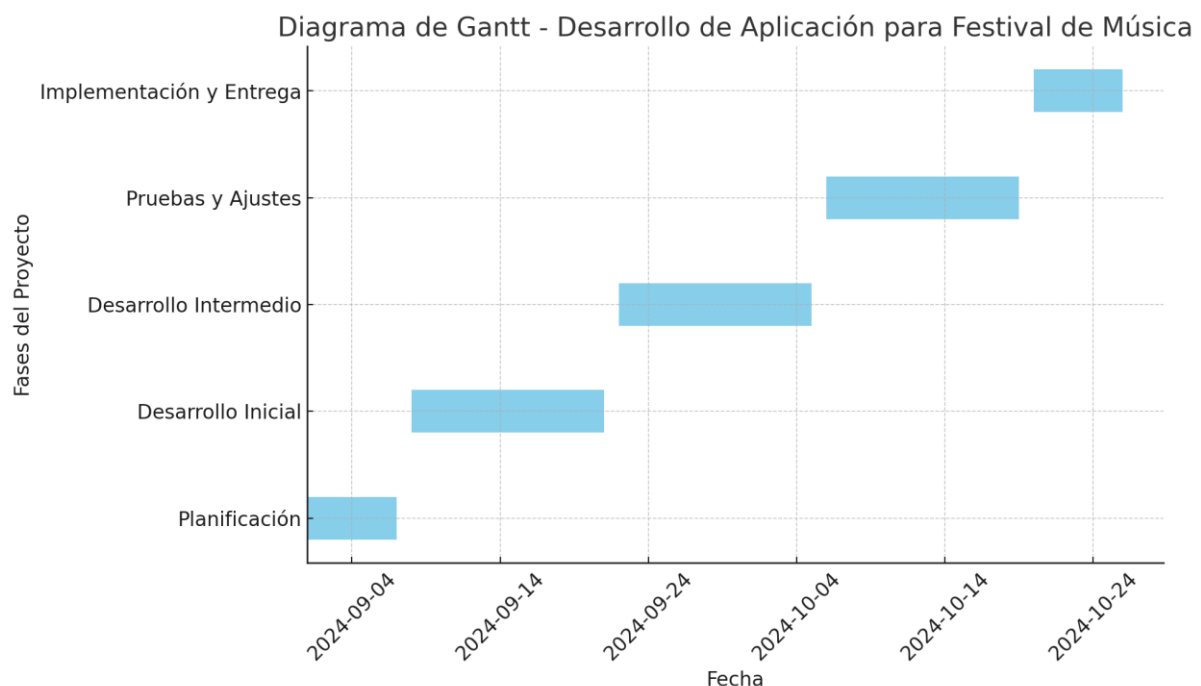
- **Filtros y eventos:** Como usuario me gustaria poder hacer una búsqueda avanzada de un evento en específico utilizando filtros para poder encontrar rapidamente.
- **Tareas:**
 - Implementar sistema de búsqueda
 - Implementar filtros

8. Reseñas y calificación

- **Retroalimentación:** Como usuario me gustaria poder dejar mi opinion sobre el evento al que asisti y poder calificar de alguna manera el evento.
- **Tareas:**
 - Agregar una seccion en la pagina de cada evento en la que se pueda opinar sobre el evento, que los usuarios puedan interactuar entre ellos y poder dejar una calificacion en estrellas sobre el evento y como salio todo.

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 (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.

Sprint 5: 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.

3. Introducción de Cambios y Desafíos

- a. El profesor introducirá cambios en los requisitos o desafíos inesperados.
- b. Los equipos deberán adaptar su plan y trabajo según estos cambios.

3.a) Desafíos:

Requisito del cliente: Funcionalidad de búsqueda avanzada El cliente ha solicitado una nueva funcionalidad que permita a los usuarios realizar una búsqueda avanzada de eventos

y artistas dentro de la aplicación. Esta búsqueda debería incluir filtros por género musical, día del evento, o escenario, para facilitar a los usuarios encontrar eventos específicos.

Desafío técnico: Optimización del sistema de notificaciones Se ha detectado que el sistema de notificaciones push tiene un rendimiento lento cuando hay una gran cantidad de usuarios activos. El equipo deberá optimizar el backend para mejorar la capacidad del sistema de notificaciones, especialmente durante momentos de alta demanda

Funcionalidad adicional: Sistema de reseñas y calificaciones El cliente ha solicitado la adición de un sistema que permita a los usuarios dejar reseñas y calificaciones de los eventos a los que asistieron. Esto proporcionará una herramienta de feedback útil tanto para los organizadores del festival como para otros asistentes.

Ajustes sugeridos: Incluir la búsqueda avanzada y el sistema de reseñas en el backlog de las próximas iteraciones. Priorizar la optimización del sistema de notificaciones push para mejorar su rendimiento en picos de tráfico.

4.a) ¿Qué tan bien funcionó la metodología elegida?

La metodología elegida fue Scrum, y en esta metodología los cambios se gestionan introduciendo nuevos ítems en el backlog y ejecutándolos cuando toca.

4.b) ¿Como manejaron los cambios y desafíos?

Los cambios llegaron al proyecto en la etapa del sprint 3, por lo que lo primero que hicimos fue modificar el cronograma, este ahora cuenta con 5 sprints donde lo primero que haremos es adaptar el proyecto en base a los cambios solicitados por el cliente. Los sprints 3 y 4 pasaron a ser 4 y 5, por lo que el proyecto se atraso una semana (eso dura el cambio sugerido por el usuario).

4.c) ¿Que ajustes harían a su elección de metodología o a su implementación?

Modificar la flexibilidad de los sprint:

Podría ser beneficioso añadir un tiempo de evaluación entre sprints para mejor contingencia de errores

Comunicación Continua con el Cliente:

Mantener reuniones regulares con el cliente durante y entre los sprints puede ayudar a identificar y manejar los cambios más temprano. Esto puede permitir que los ajustes se realicen de manera más fluida sin grandes interrupciones.

Probar Kanban como Complemento:

Para proyectos con cambios constantes o requisitos poco definidos, integrar elementos de Kanban (como un tablero visual para gestionar tareas en curso) puede ayudar a manejar la carga de trabajo de manera más efectiva y visible para el equipo.