

## Proyecto numero 1

La metodología que elegimos para el proyecto numero 1 (Sistema de Gestión para una Clínica Veterinaria) es la metodología en cascada, esta metodología predictiva nos ayudara a gestionar el proyecto de manera estructurada, cumplir con los requisitos del cliente y adherirte al cronograma y presupuesto establecidos.

### Ventajas:

- Ofrece una estructura clara y un enfoque detallado para cumplir con los requisitos iniciales. Es fácil de gestionar y permite una planificación rigurosa, ideal para cumplir con el cronograma y presupuesto definidos

### Desventajas:

- Es menos flexible para adaptarse a cambios. De igual manera, los requisitos están bien definidos, por lo que, esto no debería ser un problema.

## Proyecto numero 2

### Proyecto de aplicación móvil para festival de música.

En este proyecto tendremos que diseñar una aplicación móvil que permita a los asistentes utilizarla y también para los usuarios para ver el cronograma de los conciertos y también poder comprar las entradas a través de la aplicación y por ultimo recibir notificaciones de conciertos o eventos próximos en tiempo real.

La metodología Scrum es adecuada para el desarrollo de la aplicación móvil para el festival de música debido a su flexibilidad y capacidad para adaptarse a requisitos cambiantes y feedback continuo. Aunque presenta algunos desafíos, como la necesidad de una gestión activa y la menor documentación formal.

### Ventajas de Scrum para el Proyecto:

**Adaptabilidad a Cambios:** Scrum es altamente flexible, permitiendo ajustes rápidos en respuesta a cambios en los requisitos del cliente o en el entorno. Esto es crucial para un proyecto con requisitos cambiantes como el de una aplicación para un festival.

**Iteraciones Cortas:** Permite entregar funcionalidades incrementales en ciclos cortos, lo cual es ideal para ajustar la aplicación basándose en el feedback continuo de los usuarios.

**Feedback Continuo:** Las reuniones diarias y las revisiones de sprint facilitan la obtención y la implementación de feedback, mejorando continuamente el producto.

**Priorización de Tareas:** La metodología permite priorizar funcionalidades esenciales primero, garantizando que los aspectos más importantes de la aplicación se desarrollen y se entreguen primero.

**Desventajas de Scrum para el Proyecto:**

**Gestión de Recursos:** Requiere una gestión activa y constante de los recursos, lo que puede ser un desafío si el equipo no está bien coordinado.

**Dependencia del Equipo:** Exige que todos los miembros del equipo estén comprometidos y trabajen de manera colaborativa, lo que puede ser un desafío si el equipo es nuevo o no está familiarizado con Scrum.

**Documentación Menor:** Enfocarse en el desarrollo continuo puede llevar a una documentación menos detallada, lo cual podría ser un problema si se requiere un registro exhaustivo del proceso.

**Roles del Equipo:**

**Desarrollador 1:** Define requisitos y prioridades, actúa como enlace con los clientes interesados.

**Desarrollador 2:** Coordina el proceso Scrum y gestiona impedimentos.

**Desarrolladores 3 y 4:** Desarrollo del software, pruebas y ajustes continuos.

**Cronograma General:**

**Inicio del Proyecto (Semana 1)**

**Reunión de Inicio del Proyecto:** Definición de objetivos y planificación del primer sprint.

**Creación del Producto:** Elaboración de una lista de funcionalidades deseadas y priorización.

**Sprints** serian de las semanas 2 a 6

**Sprint 1 (Semana 2-3):** Desarrollo de funcionalidades básicas (visualización de cronograma de eventos).

**Revisión del Sprint y planificación del próximo Sprint.**

**Sprint 2 (Semana 4-5):** Implementación de la funcionalidad de compra de entradas.

**Revisión del Sprint y ajustes según feedback.**

**Sprint 3 (Semana 6):** Integración de notificaciones en tiempo real y pruebas finales.

**Revisión del Sprint y preparación para la entrega final.**

**Entrega y Evaluación Final (Semana 7)**

**Revisión Final:** Evaluación del proyecto, recolección de feedback final y ajustes.

Entrega Final al Cliente: Implementación de la aplicación y entrega a los usuarios finales.