



**INTEGRANTES:**

**Carlos Guzmán Oyarzun**

**Daniel González Chávez**

**Rodrigo Berrios Castillo**

**PROFESOR:**

**Fabian Alejandro Alcántara Guajardo**

Contenido

[DATOS DEL DOCUMENTO 4](#_heading=h.1t3h5sf)

[Histórico de Revisión 4](#_heading=h.4d34og8)

[Información del Proyecto 5](#_heading=h.3rdcrjn)

[Integrantes 5](#_heading=h.26in1rg)

[Resumen Ejecutivo 6](#_heading=h.lo53dwma28ei)

[Introducción 7](#_heading=h.44sinio)

[Descripción del Proyecto 8](#_heading=h.2mnyydsfq14a)

[Objetivos 8](#_heading=h.z337ya)

[Justificación y relevancia 9](#_heading=h.3j2qqm3)

[Funcionalidades principales 10](#_heading=h.4i7ojhp)

[Fases de desarrollo 11](#_heading=h.2xcytpi)

[Visión del Proyecto Scrum “FlashMatch” 12](#_heading=h.3whwml4)

[Definición de Roles 13](#_heading=h.2bn6wsx)

[Épicas para el proyecto “FlashMatch” 13](#_heading=h.qsh70q)

[Priorización de Épicas 14](#_heading=h.3as4poj)

[Definición de Historias de Usuario 15](#_heading=h.1pxezwc)

[Product Backlog del Proyecto “FlashMatch” 20](#_heading=h.49x2ik5)

[Estimación de puntos de historia. 20](#_heading=h.2p2csry)

[Patrón de comparación 21](#_heading=)

[Comprometer historias de Usuario 21](#_heading=h.23ckvvd)

[Sprint 1: Configuración Inicial y Registro 23](#_heading=h.jixesrba4wk)

[Pila del Producto Actualizada en el Sprint 1 23](#_heading=h.wx9fv47b78fe)

[Resumen de Avances del Sprint 1: 23](#_heading=h.8pldpvh0vuug)

[Retrospectiva del Sprint 1 24](#_heading=h.yq0we0q7ou9o)

[Definición y Estimación de Tareas para el Sprint 2 25](#_heading=h.r3sjhnmo70br)

[Sprint 2: Gestión de Perfil y Búsqueda de Partidos 26](#_heading=h.epncy55xj2nq)

[Pila del Producto Actualizada en el Sprint 2 26](#_heading=h.qi055ypsn15y)

[Resumen de Avances del Sprint 2: 26](#_heading=h.rzpfq0khk8nl)

[Retrospectiva del Sprint 2 27](#_heading=h.lpp3r69khtls)

[Definición y Estimación de Tareas para el Sprint 3 28](#_heading=h.gdci3uic1aqh)

[Sprint 3: Sistema de Reserva de Canchas y Notificaciones en Tiempo Real 29](#_heading=h.ubdszmxtuvkx)

[Pila del Producto Actualizada en el Sprint 3 29](#_heading=h.6p3079wal84i)

[Resumen de Avances del Sprint 3: 29](#_heading=h.yxinl3ssd2td)

[Retrospectiva del Sprint 3 30](#_heading=h.jv5zzeu6fbzy)

[Definición y Estimación de Tareas para el Sprint 4 31](#_heading=h.f3f5ss2i690w)

[Sprint 4: Optimización de Búsqueda y Precisión en Notificaciones 32](#_heading=h.jrhxonrnrv50)

[Pila del Producto Actualizada en el Sprint 4 32](#_heading=h.kcwtn5d18v7r)

[Resumen de Avances del Sprint 4: 32](#_heading=h.34crqfchbjho)

[Retrospectiva del Sprint 4 33](#_heading=h.6jg2j3c43whz)

[Definición y Estimación de Tareas para el Sprint 5 33](#_heading=h.a01hwd4ycs0u)

[Sprint 5: Optimización de Rendimiento y Estabilidad del Sistema 34](#_heading=h.pdbg8taxa1xs)

[Pila del Producto Actualizada en el Sprint 5 34](#_heading=h.8vshn6l4krod)

[Resumen de Avances del Sprint 5: 34](#_heading=h.siqe5qvvnqpr)

[Retrospectiva del Sprint 5 35](#_heading=h.f0nwamt5cs86)

[Definición y Estimación de Tareas para el Sprint 6 36](#_heading=h.2arm398gemwp)

[Sprint 6: Finalización de Optimización en Dispositivos Móviles y Pruebas de Usabilidad 37](#_heading=h.rws4kq107j2s)

[Pila del Producto Actualizada en el Sprint 6 37](#_heading=h.7qoq055pc341)

[Resumen de Avances del Sprint 6: 37](#_heading=h.lrrjqrr3hboc)

[Retrospectiva del Sprint 6 38](#_heading=h.km4zxwrbqskx)

[Definición y Estimación de Tareas para el Sprint 7 39](#_heading=h.rrewohu84pfa)

[Sprint 7: Pruebas Finales de Usabilidad y Ajustes de Presentación 39](#_heading=h.jyg4w7eh67sj)

[Pila del Producto Actualizada en el Sprint 7 40](#_heading=h.cy28sn2alo8l)

[Resumen de Avances del Sprint 7: 40](#_heading=h.wb7qmzw9ingg)

[Retrospectiva del Sprint 7 41](#_heading=h.sh7skqvqop53)

[Preparación para el Lanzamiento 41](#_heading=h.9uni2cxpbgxc)

[Retrospectiva del proyecto. 42](#_heading=h.3l18frh)

[Retrospectiva del Proyecto 42](#_heading=h.um072887zrrb)

[Puntos de mejoras. 43](#_heading=h.206ipza)

[Lecciones aprendidas. 43](#_heading=h.4k668n3)

[Acta cierre del proyecto 44](#_heading=h.hewd7j1aqokv)

[FlashMatch 44](#_heading=h.abk5y8o1erdg)

[Justificación y Objetivo 44](#_heading=h.2z9vb8t4owvt)

[Descripción 44](#_heading=h.36pm8bjzolv)

[Patrocinador / Patrocinadores 45](#_heading=h.2tb16wn5h8t3)

[Razón de Cierre 46](#_heading=h.6n5yjya1uwen)

[Aceptación de los Productos o Entregables 47](#_heading=h.4r5wzps3opoq)

[Cierre Formal del Proyecto 48](#_heading=h.mb6ky0hqtto7)

[Aprobaciones 48](#_heading=h.1rvwp1q)

# DATOS DEL DOCUMENTO

## Histórico de Revisión

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Versión** | **Fecha** | **Descripción/Cambio** | **Autor** |
| 1 | 02-10-2024 | Se agregó la visión, los roles y las épicas. | Rodrigo Berríos |
| 1.1 | 02-10-2024 | Se priorizaron épicas y se comenzó con las historias de usuario. | Carlos Guzmán, Daniel González |
| 2 | 03-10-2024 | Se terminó con las historias de usuario. | Carlos Guzmán, Daniel González, Rodrigo Berríos |
| 3 | 03-10-2024 | Se dio inicio a la creación de mockups. | Rodrigo Berríos |
| 4 | 02-10-2024 | Sprint 1 | Rodrigo Berríos |
| 4.1 | 02-10-2024 | Sprint 2 | Carlos Guzmán |
| 4.2 | 02-10-2024 | Sprint 3 | Daniel González |
| 4.3 | 1-11-2024 | Sprint 4 | Rodrigo Berríos |
| 4.4 | 5-11-2024 | Sprint 5 | Carlos Guzmán |
| 4.5 | 11-11-2024 | Sprint 6 | Daniel Gonzales |
| 4.6 | 17-11-2024 | Sprint 7 | Daniel Gonzales |
| 5 | 17-11-2024 | Revisión, cierre y entrega del proyecto al dueño. | Carlos Guzmán, Daniel González, Rodrigo Berríos |

## Información del Proyecto

|  |  |
| --- | --- |
| Organización | Duoc UC. Escuela de Informática y Telecomunicaciones |
| Sección | CAPSTONE |
| Proyecto (Nombre) | FLASHMATCH |
| Fecha de Inicio | 02/09/2024 |
| Fecha de Término | 07/12/2024 |
| Patrocinador principal | NEXTRONIC TECHNOLOGY |
| Docente | Fabian Alcántara Guajardo |

## Integrantes

| Rut | Nombre | Correo |
| --- | --- | --- |
| 16470059-3 | Carlos Guzmán Oyarzun | ca.guzman@duocuc.cl |
| 14396872-3 | Daniel González Chávez | daniel.gonzalez@duocuc.cl |
| 25717629-0 | Rodrigo Berrios Castillo | rodrigo.berrios@duocuc.cl |

# **Resumen Ejecutivo**

FlashMatch es una aplicación móvil y web innovadora diseñada para optimizar la organización de partidos de fútbol amateur y la gestión de reservas de canchas en Chile. La plataforma aborda las dificultades comunes que enfrentan los aficionados al fútbol al coordinar partidos, encontrar jugadores disponibles y reservar espacios deportivos de manera eficiente. Aunque el enfoque inicial es el fútbol, la arquitectura de FlashMatch está preparada para expandirse a otros deportes en el futuro, garantizando su escalabilidad y adaptabilidad a las necesidades cambiantes del mercado deportivo.

La aplicación proporciona una solución integral que conecta a jugadores y administradores de canchas en una plataforma unificada. Los usuarios pueden crear y unirse a partidos, gestionar equipos y reservar canchas disponibles en tiempo real desde sus dispositivos móviles o computadoras, eliminando la necesidad de utilizar múltiples herramientas o métodos de comunicación y simplificando el proceso.

Un elemento clave que distingue a FlashMatch es la implementación de Inteligencia Artificial (IA) para ofrecer recomendaciones personalizadas de partidos. La IA analiza las preferencias y el historial de participación de cada jugador para sugerir encuentros que se ajusten a sus intereses y disponibilidad, mejorando así la experiencia del usuario y fomentando una mayor participación en la comunidad futbolística.

Además, FlashMatch incorpora notificaciones en tiempo real sobre cambios en partidos y reservas, seguimiento de estadísticas de rendimiento de los jugadores y herramientas de gestión para administradores de canchas. Estas funcionalidades mejoran la interacción y comunicación entre todos los participantes, creando una comunidad más activa y comprometida.

En resumen, FlashMatch ofrece una solución tecnológica integral que transforma la manera en que los aficionados se organizan y participan en encuentros deportivos. Al combinar una plataforma fácil de usar con funcionalidades avanzadas como recomendaciones de partidos mediante IA, buscamos promover una experiencia más eficiente y satisfactoria para todos los usuarios, contribuyendo al fortalecimiento de la comunidad futbolística en el país.

# **Introducción**

El presente informe tiene como objetivo profundizar en el desarrollo y las oportunidades que ofrece FlashMatch, una plataforma innovadora diseñada para transformar la organización de partidos de fútbol amateur en Chile. La aplicación surge como respuesta a las dificultades que enfrentan los aficionados al intentar coordinar partidos, gestionar reservas de canchas y mejorar su experiencia deportiva. Estas dificultades incluyen la falta de comunicación eficiente entre jugadores, la escasez de información en tiempo real sobre la disponibilidad de canchas y la ausencia de una plataforma centralizada para la gestión integral de estos procesos.

FlashMatch se enfoca en resolver estos problemas y potenciar la comunidad futbolística al ofrecer herramientas que conectan a jugadores, equipos y administradores de canchas en un ecosistema digital unificado. Aunque el enfoque inicial es el fútbol, la arquitectura de la plataforma está diseñada para integrar otros deportes en el futuro, ampliando su alcance y adaptabilidad a las diversas necesidades del mercado deportivo chileno.

En este informe se abordan los aspectos técnicos clave que sustentan a FlashMatch, incluyendo una descripción de la arquitectura del sistema, concebida para garantizar escalabilidad, seguridad y eficiencia en el manejo de datos. Se discutirán las tecnologías utilizadas, como Ionic y Angular para el desarrollo del front-end móvil y web, y NestJS para el back-end, destacando cómo estas herramientas contribuyen a una experiencia de usuario óptima y a un rendimiento robusto de la aplicación.

Además, se profundizará en las funcionalidades principales que diferencian a FlashMatch de otras soluciones en el mercado. Una característica destacada es la implementación de Inteligencia Artificial (IA) para ofrecer recomendaciones personalizadas de partidos y conectar a jugadores con intereses y niveles de habilidad similares, mejorando la experiencia del usuario y fomentando una comunidad más activa.

# **Descripción del Proyecto**

"Flashmacht" es una aplicación integral diseñada para facilitar la organización de partidos de fútbol amateur en Chile, brindando una solución completa que abarca desde la reserva de canchas hasta la gestión de jugadores y estadísticas. El proyecto se estructura en varias fases, cada una centrada en un aspecto clave del desarrollo y la implementación de la plataforma.

# **Objetivos**

**Los objetivos principales de "Flashmatch" son:**

* Desarrollar una plataforma web y móvil que permita a los usuarios organizar partidos de fútbol de manera sencilla y eficiente. La aplicación debe ser intuitiva y accesible, garantizando una experiencia fluida para los usuarios.
* Implementar un sistema de reservas automatizado que facilite la búsqueda y reserva de canchas disponibles en tiempo real, eliminando la necesidad de comunicación manual y reduciendo el riesgo de doble reserva.
* Proveer un sistema de notificaciones automáticas que mantiene informados a los jugadores sobre la hora y lugar de los partidos, cambios de última hora y cualquier otra información relevante.
* Incorporar métricas y estadísticas de rendimiento para que los jugadores puedan analizar su desempeño a lo largo del tiempo, promoviendo la mejora continua y el interés en la práctica del deporte.
* Integrar recomendaciones personalizadas mediante Inteligencia Artificial (IA) para sugerir partidos y conexiones con otros jugadores basadas en preferencias e historial de juego, mejorando la experiencia del usuario y fomentando una comunidad más activa..
* Crear una plataforma escalable y adaptable que permita la integración de otros deportes en el futuro, ampliando el alcance y relevancia de FlashMatch en el mercado deportivo chileno.

# **Justificación y relevancia**

El fútbol amateur es una actividad fundamental en la cultura chilena, practicada por miles en todo el país. Sin embargo, organizar partidos a este nivel presenta obstáculos como la falta de coordinación efectiva entre jugadores, dificultad para encontrar y reservar canchas disponibles, y ausencia de una plataforma centralizada para gestionar estos eventos. Estos problemas complican la logística y pueden disminuir la motivación de los jugadores para participar regularmente.

FlashMatch ofrece una solución innovadora al proporcionar una plataforma digital que aborda directamente estas necesidades. Al centralizar funciones clave como organización, comunicación y reserva en una sola aplicación, simplifica significativamente el proceso de coordinación. Los usuarios pueden crear eventos, invitar a participantes, gestionar confirmaciones y reservar canchas en tiempo real, mejorando la experiencia general y fomentando una mayor participación en el deporte.

La implementación de recomendaciones personalizadas mediante Inteligencia Artificial (IA) añade valor al sugerir partidos y conexiones basadas en las preferencias y el historial de juego de cada usuario. Esto enriquece la experiencia del usuario y fortalece la comunidad futbolística al facilitar encuentros más satisfactorios para todos.

Además, FlashMatch beneficia a los administradores de canchas al ofrecer herramientas eficaces para gestionar reservas y optimizar el uso de sus instalaciones, mejorando la eficiencia operativa y aumentando la rentabilidad. En un contexto de creciente digitalización y alto uso de smartphones en Chile, la plataforma aprovecha esta tendencia para ofrecer una solución moderna y accesible.

En resumen, al abordar las deficiencias actuales en la organización y gestión de partidos, FlashMatch promueve una mayor participación en el fútbol amateur, fortalece las comunidades locales y mejora la experiencia de jugadores y administradores, consolidando su relevancia en el ámbito deportivo nacional.

# **Funcionalidades principales**

* Interfaz de Usuario: La aplicación cuenta con una interfaz sencilla y amigable, desarrollada en Angular para la versión web y Ionic para la aplicación móvil. Esto permite a los usuarios navegar fácilmente por las diferentes opciones, desde la creación de un partido hasta la visualización de estadísticas y gestión de su perfil. La interfaz está diseñada para ser intuitiva y accesible, facilitando su uso tanto a nuevos usuarios como a los más experimentados.
* Sistema de Reservas: El backend, desarrollado con NestJS, integra un sistema de reservas en tiempo real que permite a los usuarios encontrar y reservar canchas disponibles con solo unos clics. Este sistema está conectado a una base de datos PostgreSQL que asegura la integridad y disponibilidad de la información, evitando conflictos de horarios y dobles reservas. Además, proporciona información actualizada sobre la disponibilidad y precios de las canchas, facilitando la planificación de los partidos.
* Notificaciones: Las notificaciones automáticas se envían a los jugadores a través de notificaciones push y correos electrónicos, manteniéndolos informados sobre el estatus de los partidos, cambios de horario, confirmaciones de asistencia y cualquier otra información relevante. Esto mejora la comunicación entre los participantes y reduce la posibilidad de malentendidos o ausencias inesperadas.
* Estadísticas de Jugadores: Se implementa un módulo de estadísticas que registra el desempeño de cada jugador, permitiéndoles ver su progreso y compararlo con otros jugadores. Los usuarios pueden acceder a métricas como número de partidos jugados, goles anotados, asistencias y otras estadísticas relevantes, fomentando la competitividad y el desarrollo personal dentro de la comunidad.
* Recomendaciones Personalizadas mediante IA: Una característica destacada es la implementación de Inteligencia Artificial (IA) para ofrecer recomendaciones personalizadas de partidos y conexiones con otros jugadores. La IA analiza las preferencias y el historial de participación de cada usuario para sugerir encuentros que se ajusten a sus intereses y nivel de habilidad, mejorando la experiencia del usuario y fomentando una comunidad más activa.

## 

# **Fases de desarrollo**

El desarrollo de FlashMatch se ha estructurado en cuatro fases fundamentales, diseñadas para asegurar un progreso ordenado y eficiente del proyecto, garantizando la calidad y funcionalidad de la plataforma en cada etapa.

* **Fase de Planificación**: Se realizó una **identificación de requisitos** exhaustiva, recopilando las necesidades de jugadores y administradores de canchas. Se diseñó la **arquitectura del sistema**, definiendo los componentes clave y sus interacciones. Se seleccionaron las **tecnologías adecuadas**: Ionic y Angular para el front-end móvil y web, NestJS para el back-end, y PostgreSQL para la base de datos, asegurando una infraestructura robusta y escalable.
* **Desarrollo Inicial**: Se implementó el **front-end y back-end**, construyendo las interfaces de usuario y los servicios del servidor. Se configuró la **base de datos**, estableciendo las estructuras para gestionar eficientemente la información de usuarios, partidos, reservas y estadísticas. Se desarrollaron las **funcionalidades principales**: registro y autenticación de usuarios, creación y gestión de partidos, sistema de reservas en tiempo real, módulo de notificaciones y la implementación de la inteligencia artificial para recomendaciones de partidos.
* **Pruebas y Validación**: Se llevó a cabo una rigurosa fase de **pruebas**, incluyendo **pruebas unitarias** para verificar componentes individuales, **pruebas de integración** para asegurar la correcta interacción entre módulos, y **pruebas de aceptación de usuario** para validar que la plataforma cumple con las expectativas de los usuarios. También se realizaron **pruebas de seguridad** para garantizar la protección de los datos y la integridad del sistema.
* **Implementación y Lanzamiento**: Se procedió al **despliegue de la aplicación en servidores de producción**, preparando la versión web y móvil para su lanzamiento. Se establecieron protocolos de **monitoreo y soporte** para supervisar el desempeño y responder a incidencias. Se incluyó la **capacitación a usuarios clave** y la creación de materiales de apoyo para facilitar la adopción de la plataforma. Además, se planificaron estrategias de **mantenimiento y actualización continua** para asegurar que FlashMatch evolucione con las necesidades de los usuarios y las tendencias tecnológicas futuras.

# **Visión del Proyecto Scrum “FlashMatch”**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Declaración de la Visión** | | | |
| "**FlashMatch** es una plataforma integral para la organización de partidos de fútbol amateur en Chile, que combina tecnología avanzada y una experiencia amigable para facilitar la reserva de canchas, el emparejamiento de jugadores mediante inteligencia artificial y el seguimiento de estadísticas, mejorando la experiencia tanto para jugadores como para administradores de canchas." | | | |
| **Grupo Objetivo** | **Necesidades**  **Resultado de imagen para necesidades software** | **Producto / Servicio**  **Resultado de imagen para software** | **Valor** |
| Jugadores de fútbol amateur, administradores de canchas | Necesitan una solución para organizar partidos, gestionar reservas y emparejar jugadores de manera eficiente. | Plataforma que incluye:  - Búsqueda de partidos  - Reserva de canchas  - Emparejamiento por IA  - Estadísticas de rendimiento | Facilitar la organización de partidos, mejorar la experiencia del jugador y optimizar la gestión de reservas para administradores de canchas. |

# **Definición de Roles**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Rol** | **Nombre de los integrantes** | **Responsabilidades** |
| Product Owner | Rodrigo Berríos  Carlos Guzmán  Daniel González | Iniciar el proyecto, definir las personas idóneas, proveer recursos económicos, priorizar el backlog e inspeccionar los entregables. |
| SCRUM MASTER | Daniel González | Facilitar el proceso, eliminar obstáculos, asegurar que se sigan las prácticas ágiles, coordinar reuniones diarias y gestionar la entrega de valor en cada sprint. |
| TEAM SCRUM | Rodrigo Berríos  Carlos Guzmán  Daniel González | Responsable de cumplir con los requerimientos del proyecto en el tiempo acordado, colaborar en el desarrollo de las funcionalidades definidas. |

# Épicas para el proyecto “FlashMatch”

|  |  |
| --- | --- |
| ID Épica | Descripción Épica |
| E1 | Gestión de usuarios y autenticación |
| E2 | Organización de partidos |
| E3 | Reservas y gestión de canchas |
| E4 | Estadísticas de jugadores y equipos |
| E5 | Gestión de pago y notificaciones |

# 

# Priorización de Épicas

|  |
| --- |
| Para la priorización de épicas, utilizamos el método de los 100 puntos, donde cada miembro del equipo, asignó puntos a las distintas épicas. Se entregó la mayor cantidad de puntos a aquellas que cada miembro consideraba de mayor prioridad. Una vez finalizado el proceso de votación, se determinó la priorización calculando el total de puntos asignados a cada épica del proyecto. |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ID | Épica | Prior. (Puntos) |
| E01 | Se requiere que los jugadores puedan registrarse y gestionar su perfil en la plataforma. | 90 |
| E02 | Se necesita que los administradores de cancha puedan gestionar las reservas de canchas. | 100 |
| E03 | Se requiere que los jugadores puedan buscar partidos disponibles en la plataforma. | 80 |
| E04 | Se requiere que el administrador pueda revisar las estadísticas de uso y rendimiento de jugadores. | 60 |
| E05 | Se necesita que los usuarios reciban notificaciones en tiempo real sobre partidos y cambios en reservas. | 70 |

# 

# Definición de Historias de Usuario

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Historia** | **Rol** | **Descripción de la Funcionalidad** | **Razón / Resultado** | **# de Escenario** | **Título del Escenario** | **Contexto** | **Evento** | **Resultado / Comportamiento esperado** |
| **E01-HU1** | Jugador | Registro de usuarios | Para que pueda crear una cuenta y acceder a la plataforma | 1 | Campos válidos | El usuario está en la página de registro | El usuario ingresa datos válidos | El sistema registra al usuario y muestra un mensaje de confirmación. |
|  |  |  |  | 2 | Campos inválidos | El usuario está en la página de registro | El usuario ingresa datos inválidos | El sistema muestra un mensaje de error indicando qué campos son incorrectos. |
|  |  |  |  | 3 | Confirmación de correo | El usuario completa el registro | El sistema envía un correo de verificación | El usuario recibe un correo electrónico para confirmar su cuenta. |
| **E02-HU2** | Administrador | Gestión de reservas de canchas | Para gestionar y confirmar reservas de canchas | 1 | Reserva creada y confirmada | El administrador está en la interfaz de reservas | El administrador crea una nueva reserva | El sistema guarda la reserva y envía notificaciones a los usuarios y al administrador. |
|  |  |  |  | 2 | Cancelación de reserva | El administrador visualiza las reservas | El administrador cancela una reserva | El sistema actualiza el estado de la reserva y notifica a los usuarios afectados. |
|  |  |  |  | 3 | Visualización de reservas disponibles | El administrador accede a la lista de reservas | El administrador busca canchas disponibles | El sistema muestra una lista de canchas disponibles para reservar. |
| **E03-HU3** | Jugador | Búsqueda de partidos disponibles | Para encontrar partidos en mi área en los que pueda participar | 1 | Visualización de partidos disponibles | El jugador selecciona buscar partidos | El jugador ingresa su ubicación | El sistema muestra partidos disponibles según la ubicación del jugador. |
|  |  |  |  | 2 | Filtros de búsqueda | El jugador está en la página de búsqueda | El jugador aplica filtros | El sistema muestra partidos filtrados según los criterios seleccionados. |
|  |  |  |  | 3 | Unirse a un partido | El jugador visualiza un partido | El jugador hace clic en "Unirse" | El sistema agrega al jugador al partido y envía notificación a los participantes. |
| **E04-HU4** | Administrador | Visualización de estadísticas | Para ver estadísticas de uso y rendimiento de las canchas | 1 | Estadísticas de reservas | El administrador está en la sección de estadísticas | El administrador solicita ver estadísticas | El sistema muestra un informe detallado con estadísticas de uso de canchas. |
|  |  |  |  | 2 | Comparación de canchas | El administrador quiere comparar canchas | El administrador selecciona dos canchas | El sistema presenta un gráfico comparativo del uso de las canchas seleccionadas. |
| **E05-HU5** | Usuario | Notificaciones sobre partidos próximos | Para recibir alertas de partidos próximos | 1 | Notificación recibida a tiempo | Un partido está próximo | El sistema envía una notificación al usuario | El usuario recibe una notificación con los detalles del partido (fecha, hora, lugar). |
|  |  |  |  | 2 | Notificación de cambio de horario | Un partido programado cambia de hora | El sistema actualiza la notificación | El usuario recibe una actualización sobre el cambio de horario del partido. |
| **E06-HU6** | Jugador | Actualización de perfil | Para gestionar mi información personal | 1 | Actualización exitosa | El jugador está en la página de perfil | El jugador modifica su información y presiona "Actualizar". | El sistema actualiza la información y muestra un mensaje de éxito. |
|  |  |  |  | 2 | Datos inválidos | El jugador ingresa datos incorrectos | Presiona "Actualizar". | El sistema muestra un mensaje de error indicando qué campos son incorrectos. |
| **E07-HU7** | Administrador | Reportes de reservas y estadísticas | Para revisar la ocupación y utilización de las canchas | 1 | Informe de reservas | El administrador está en la sección de reportes | El administrador solicita ver un informe de reservas. | El sistema muestra el informe solicitado. |
| **E08-HU8** | Jugador | Agregar direcciones | Para coordinar la ubicación de los partidos y reservas | 1 | Dirección añadida | El jugador está en la página de perfil | El jugador ingresa una nueva dirección y presiona "Agregar". | El sistema guarda la dirección y muestra un mensaje de confirmación. |
| **E09-HU9** | Jugador | Revisar estado de inscripción | Para asegurar que mi participación está confirmada | 1 | Estado de inscripción | El jugador está en su perfil | El jugador revisa el estado de inscripción | El sistema muestra el estado actual de la inscripción. |
| **E10-HU10** | Administrador | Visualización de informes de rendimiento | Para realizar ajustes en la organización de partidos | 1 | Informe detallado | El administrador solicita informes | El administrador selecciona el periodo de tiempo. | El sistema muestra el informe detallado de uso y rendimiento. |
| **E12-HU11** | Administrador | Permisos de modificación en la plataforma | Para realizar ajustes en detalles de partidos y canchas | 1 | Permisos concedidos | El administrador accede a la configuración | El administrador solicita permisos adicionales. | El sistema otorga los permisos necesarios. |
| **E14-HU12** | Usuario | Rellenar un formulario | Para inscribirse en un partido y gestionar mi participación | 1 | Formulario enviado | El usuario está en la página del formulario | El usuario completa el formulario y presiona "Enviar". | El sistema recibe el formulario y muestra un mensaje de confirmación |

# 

# Product Backlog del Proyecto “FlashMatch”

## Estimación de puntos de historia.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ID | Historia de Usuario | Estimación |
| E01-HU1 | Como jugador, necesito registrarme en la plataforma para poder participar en partidos de fútbol. | 80 |
| E02-HU2 | Como administrador, necesito gestionar las reservas de canchas para organizar los partidos y controlar la disponibilidad. | 100 |
| E03-HU3 | Como jugador, necesito buscar partidos cercanos para poder unirme a los eventos fácilmente. | 80 |
| E04-HU4 | Como administrador, necesito revisar las estadísticas de los partidos para obtener información sobre el rendimiento de los jugadores. | 60 |
| E05-HU5 | Como usuario, necesito recibir notificaciones en tiempo real sobre cambios en partidos y reservas para estar informado. | 70 |
| E01-HU6 | Como jugador, necesito actualizar mi perfil en la plataforma para gestionar mi información personal. | 70 |
| E02-HU7 | Como administrador, necesito obtener reportes de reservas y estadísticas para revisar la ocupación y utilización de las canchas. | 40 |
| E03-HU8 | Como jugador, necesito agregar direcciones para coordinar la ubicación de los partidos y reservas. | 50 |
| E05-HU9 | Como jugador, necesito revisar el estado de mi inscripción en los partidos para asegurarse de que mi participación está confirmada. | 50 |
| E04-HU10 | Como administrador, necesito visualizar informes detallados de uso y rendimiento de las canchas para realizar ajustes en la organización de partidos. | 30 |
| E02-HU11 | Como administrador, necesito permisos de modificación en la plataforma para realizar ajustes en los detalles de los partidos y canchas. | 80 |
| E03-HU12 | Como usuario, necesito rellenar un formulario para inscribirme en un partido y gestionar mi participación. | 80 |

# **Patrón de comparación**

|  |
| --- |
| Para calcular la dificultad que requería cada historia de usuario y sus tareas, decidimos utilizar el **patrón de los 5 puntos**. Este método consiste en que, como equipo, realizamos un análisis detallado de cada historia. Posteriormente, discutimos y entregamos una propuesta de estimación inicial.  La votación se lleva a cabo utilizando los dedos de la mano en una escala del 1 al 5, donde:   * **1** significa que estoy en total desacuerdo con la estimación. * **5** indica que estoy en total acuerdo.   Acordamos usar un patrón de comparación basado en el desarrollo inicial de una plataforma web similar a **FlashMatch**, que se realizó en el sector de ventas de calzado. Este proyecto se completó en **20 días**, y tenía requerimientos similares a los solicitados por **FlashMatch**. |

# Comprometer historias de Usuario

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ID | Historia de Usuario | Sprint |
| E01-HU1 | Como jugador, necesito registrarme en la plataforma para poder participar en partidos de fútbol. | 1 |
| E02-HU2 | Como administrador, necesito gestionar las reservas de canchas para organizar los partidos y controlar la disponibilidad. | 1 |
| E03-HU3 | Como jugador, necesito buscar partidos cercanos para poder unirme a los eventos fácilmente. | 1 |
| E04-HU4 | Como administrador, necesito revisar las estadísticas de los partidos para obtener información sobre el rendimiento de los jugadores. | 1 |
| E05-HU5 | Como usuario, necesito recibir notificaciones en tiempo real sobre cambios en partidos y reservas para estar informado. | 1 |
| E01-HU6 | Como jugador, necesito actualizar mi perfil en la plataforma para gestionar mi información personal. | 1 |
| E02-HU7 | Como administrador, necesito obtener reportes de reservas y estadísticas para revisar la ocupación y utilización de las canchas. | 1 |
| E03-HU8 | Como jugador, necesito agregar direcciones para coordinar la ubicación de los partidos y reservas. | 2 |
| E05-HU9 | Como jugador, necesito revisar el estado de mi inscripción en los partidos para asegurarse de que mi participación está confirmada. | 2 |
| E04-HU10 | Como administrador, necesito visualizar informes detallados de uso y rendimiento de las canchas para realizar ajustes en la organización de partidos. | 2 |
| E02-HU11 | Como administrador, necesito permisos de modificación en la plataforma para realizar ajustes en los detalles de los partidos y canchas. | 3 |
| E03-HU12 | Como usuario, necesito rellenar un formulario para inscribirse en un partido y gestionar mi participación. | 3 |

# 

# 

# **Sprint 1: Configuración Inicial y Registro**

#### **Duración: 2 semanas**

#### **Fechas: 12 de agosto al 25 de agosto de 2024**

## Pila del Producto Actualizada en el Sprint 1

La siguiente tabla muestra la pila del producto al final del Sprint 1, reflejando las historias de usuario completadas y priorizadas, junto con sus tareas asociadas y su estado actual:

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **ID** | **Historia de Usuario** | **Prioridad** | **Estado** | **Tareas Realizadas** |
| **FM-001** | Como usuario, quiero poder registrarse y acceder de manera segura | Alta | Completada | Registro de usuario, inicio de sesión con Google, validación de datos |
| **FM-002** | Como usuario, quiero crear y programar un partido para invitar amigos | Alta | Completada | Crear partido, buscar jugadores, invitar amigos |
| **FM-003** | Como usuario, quiero ver la disponibilidad de canchas en tiempo real | Alta | Completada | Visualización de canchas, filtros de búsqueda, horarios |
| **FM-004** | Como usuario, quiero recibir recordatorios para los partidos programados | Media | Completada | Lista de jugadores confirmados, notificaciones de recordatorio |
| **FM-005** | Como usuario, quiero confirmar y pagar mi reserva de cancha | Alta | En Proceso | Integración de pago, confirmación de reserva, comprobante de pago |

## Resumen de Avances del Sprint 1:

* **Historias Completadas:** 4 de 5
* **Historias en Progreso:** 1 (FM-005, Integración de pago)
* **Próximas Prioridades:** Realizar ajustes en funcionalidades completadas y finalizar la integración de pagos en el siguiente sprint.

## Retrospectiva del Sprint 1

**¿Qué salió bien en la iteración?**

* Los objetivos principales se completaron satisfactoriamente, incluyendo las funcionalidades de registro, creación de partidos, y visualización de disponibilidad de canchas. Las tareas fueron concretadas dentro del tiempo estimado, y el equipo mostró buena coordinación para resolver problemas rápidamente.

**¿Qué no salió bien en la iteración?**

* Se presentaron algunos errores de código en las validaciones de inicio de sesión y ciertos detalles de la interfaz, lo que ocasionó un ligero retraso en otras tareas. Estos errores fueron resueltos en tiempo, pero resaltaron la necesidad de mejorar la revisión de código.

**¿Qué mejoras implementaremos en la próxima iteración?**

* Se optimizará la asignación de tiempos para tareas, con un enfoque en evitar bloqueos por errores técnicos a través de revisiones de código más frecuentes y asignación clara de actividades entre los miembros del equipo.

#### 

#### 

# **Definición y Estimación de Tareas para el Sprint 2**

Para el Sprint 2, el equipo definió y prioriza tareas necesarias para avanzar en las historias de usuario. Estas tareas están organizadas por ID de Historia, identificador de la tarea y estimación en horas:

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **ID Historia** | **ID Tarea** | **Tarea o Actividad** | **Estimación (Horas)** |
| **E03-H8** | T1 | Agregar dirección | 12 |
|  | T2 | Agregar referencia | 13 |
| **E05-H9** | T1 | Recepción de solicitud | 8 |
|  | T2 | Verificar email | 9 |
|  | T3 | Confirmar despacho/retiro | 7 |
| **E04-H10** | T1 | Ver ventas diarias | 3 |
|  | T2 | Ver ventas mensuales | 3 |
|  | T3 | Ver ventas por vendedor | 4 |
| **E03-H11** | T1 | Hacer seguimiento | 4 |
|  | T2 | Ver estado seguimiento | 4 |
|  | T3 | Ver entrega | 2 |

## Sprint 2: Gestión de Perfil y Búsqueda de Partidos

* **Duración:** 2 semanas
* **Fechas:** 26 de agosto al 8 de septiembre de 2024

## Pila del Producto Actualizada en el Sprint 2

La siguiente tabla muestra el estado de la pila del producto al finalizar el Sprint 2, reflejando las historias de usuario completadas y las tareas asociadas en esta iteración.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **ID** | **Historia de Usuario** | **Prioridad** | **Estado** | **Tareas Realizadas** |
| **FM-006** | Como usuario, quiero completar mi perfil y configurar mi cuenta | Alta | Completada | Perfil de usuario, configuración de preferencias, actualización de datos |
| **FM-007** | Como usuario, quiero buscar partidos disponibles según ubicación | Alta | Completada | Implementación de filtros por ubicación y nivel de habilidad, búsqueda |
| **FM-008** | Como usuario, quiero ver la disponibilidad de canchas en tiempo real | Alta | Completada | Consultas de disponibilidad, visualización de horarios en tiempo real |
| **FM-005** | Como usuario, quiero confirmar y pagar mi reserva de cancha | Alta | En Proceso | Integración del sistema de pagos, confirmación de reserva |

## Resumen de Avances del Sprint 2:

* **Historias Completadas:** 3 de 4
* **Historias en Progreso:** 1 (FM-005, integración de pagos en reserva de cancha)
* **Próximas Prioridades:** Finalizar el sistema de pago en el siguiente sprint, además de optimizar la velocidad de respuesta en la búsqueda de partidos y disponibilidad de canchas.

## Retrospectiva del Sprint 2

**¿Qué salió bien en la iteración?**

* Se implementaron exitosamente las funcionalidades de búsqueda y filtros de partidos, así como la visualización en tiempo real de la disponibilidad de canchas. El equipo logró una integración estable en la configuración de perfiles de usuario.

**¿Qué no salió bien en la iteración?**

* La integración del sistema de pagos tuvo algunos retrasos debido a la necesidad de ajustes en la sincronización con la base de datos. Esto impidió que la funcionalidad completa de pagos y reservas estuviera lista al final del sprint.

**¿Qué mejoras implementaremos en la próxima iteración?**

* Se mejorarán las consultas a la base de datos para optimizar la velocidad de respuesta en las búsquedas, y se priorizará la finalización de la integración del sistema de pagos en el Sprint 3. Además, se establecerán pruebas de carga para asegurar la estabilidad en la sincronización de datos en tiempo real.

## **Definición y Estimación de Tareas para el Sprint 3**

Para el Sprint 3, el equipo planificó tareas enfocadas en completar las funcionalidades de pago y optimizar el sistema en áreas de búsqueda y reservas. Estas tareas están organizadas con sus respectivas estimaciones en horas:

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **ID Historia** | **ID Tarea** | **Tarea o Actividad** | **Estimación (Horas)** |
| **FM-005** | T1 | Completar integración de pago | 10 |
|  | T2 | Validación de pago y recibo | 8 |
| **FM-009** | T1 | Optimizar filtros de búsqueda | 6 |
|  | T2 | Ajustes de sincronización en tiempo real | 5 |
| **FM-010** | T1 | Configurar notificaciones de reservas | 4 |
|  | T2 | Pruebas de carga para sincronización | 5 |

### 

## Sprint 3: Sistema de Reserva de Canchas y Notificaciones en Tiempo Real

* **Duración:** 2 semanas
* **Fechas:** 9 de septiembre al 22 de septiembre de 2024

## Pila del Producto Actualizada en el Sprint 3

La siguiente tabla muestra el estado de la pila del producto al finalizar el Sprint 3, reflejando las historias de usuario completadas y las tareas asociadas en esta iteración.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **ID** | **Historia de Usuario** | **Prioridad** | **Estado** | **Tareas Realizadas** |
| **FM-005** | Como usuario, quiero confirmar y pagar mi reserva de cancha | Alta | Completada | Integración completa de pagos, confirmación de reserva, comprobante |
| **FM-007** | Como usuario, quiero recibir notificaciones de reservas y actualizaciones en tiempo real | Alta | Completada | Sistema de notificaciones, configuración de alertas en tiempo real |
| **FM-009** | Como usuario, quiero mejorar la velocidad de búsqueda con filtros | Media | En Proceso | Optimización de filtros y consultas de búsqueda |

## Resumen de Avances del Sprint 3:

* **Historias Completadas:** 2 de 3
* **Historias en Progreso:** 1 (FM-009, optimización de filtros de búsqueda)
* **Próximas Prioridades:** Finalizar la optimización de búsqueda en el siguiente sprint y realizar ajustes en el sistema de notificaciones para mejorar la precisión en tiempo real.

## Retrospectiva del Sprint 3

**¿Qué salió bien en la iteración?**

* La integración del sistema de pagos se completó exitosamente, permitiendo a los usuarios realizar y confirmar sus reservas de canchas. Además, el sistema de notificaciones en tiempo real fue implementado, facilitando la comunicación inmediata de cambios en reservas y actualizaciones importantes para los usuarios.

**¿Qué no salió bien en la iteración?**

* La optimización de filtros de búsqueda presentó dificultades debido a la carga de datos en consultas complejas. Esto retrasó la mejora en la velocidad de respuesta y requerirá una reestructuración de la base de datos en el próximo sprint.

**¿Qué mejoras implementaremos en la próxima iteración?**

* Se priorizará la optimización de consultas de búsqueda y la reestructuración de datos para mejorar la eficiencia. También se implementarán pruebas adicionales en el sistema de notificaciones para asegurar la precisión en tiempo real y reducir el margen de error.

#### 

# **Definición y Estimación de Tareas para el Sprint 4**

Para el Sprint 4, el equipo planificó tareas enfocadas en la optimización de la base de datos y la mejora en la precisión del sistema de notificaciones. Las tareas incluyen las siguientes actividades con sus estimaciones en horas:

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **ID Historia** | **ID Tarea** | **Tarea o Actividad** | **Estimación (Horas)** |
| **FM-009** | T1 | Reestructuración de consultas | 10 |
|  | T2 | Cacheo de resultados de búsqueda | 7 |
| **FM-007** | T1 | Ajustes de precisión en notificaciones | 5 |
|  | T2 | Pruebas de carga en notificaciones | 6 |
| **FM-011** | T1 | Mejorar rendimiento general del sistema | 8 |

### 

## Sprint 4: Optimización de Búsqueda y Precisión en Notificaciones

* **Duración:** 2 semanas
* **Fechas:** 23 de septiembre al 6 de octubre de 2024

## Pila del Producto Actualizada en el Sprint 4

La siguiente tabla muestra el estado de la pila del producto al finalizar el Sprint 4, reflejando las historias de usuario completadas y las tareas asociadas en esta iteración.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **ID** | **Historia de Usuario** | **Prioridad** | **Estado** | **Tareas Realizadas** |
| **FM-009** | Como usuario, quiero mejorar la velocidad de búsqueda con filtros | Alta | Completada | Reestructuración de consultas, cacheo de resultados, optimización general |
| **FM-007** | Como usuario, quiero recibir notificaciones precisas en tiempo real | Alta | Completada | Ajustes de precisión en notificaciones, pruebas de carga y estabilidad |
| **FM-011** | Como usuario, quiero un rendimiento estable y rápido en toda la aplicación | Media | En Proceso | Mejoras de rendimiento en módulos de búsqueda y reservas |

## Resumen de Avances del Sprint 4:

* **Historias Completadas:** 2 de 3
* **Historias en Progreso:** 1 (FM-011, optimización de rendimiento general)
* **Próximas Prioridades:** Finalizar la mejora de rendimiento en el siguiente sprint, con ajustes adicionales en los módulos de búsqueda y reservas para asegurar una experiencia fluida.

#### 

## Retrospectiva del Sprint 4

**¿Qué salió bien en la iteración?**

* La optimización de la búsqueda mejoró notablemente la velocidad de respuesta, lo que ha reducido los tiempos de carga en un 30%. También se completaron los ajustes en el sistema de notificaciones, logrando una mayor precisión en la entrega de alertas en tiempo real, especialmente en escenarios de alta demanda.

**¿Qué no salió bien en la iteración?**

* Las mejoras en el rendimiento general del sistema no fueron completamente alcanzadas, ya que la reestructuración de la base de datos para el módulo de reservas necesitó más tiempo del esperado. Esto retrasó algunas pruebas de estabilidad y requerirá atención prioritaria en el próximo sprint.

**¿Qué mejoras implementaremos en la próxima iteración?**

* Se asignan más recursos a la optimización de rendimiento en módulos críticos, asegurando que el sistema pueda manejar un número elevado de usuarios sin problemas. Además, se realizaron pruebas de carga adicionales en el módulo de reservas para garantizar la estabilidad bajo distintas condiciones de uso.

# **Definición y Estimación de Tareas para el Sprint 5**

Para el Sprint 5, el equipo planificó tareas enfocadas en la finalización de la optimización del rendimiento y la mejora en la estabilidad del sistema en módulos clave. Las tareas incluyen las siguientes actividades con sus estimaciones en horas:

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **ID Historia** | **ID Tarea** | **Tarea o Actividad** | **Estimación (Horas)** |
| **FM-011** | T1 | Optimización de rendimiento en reservas | 9 |
|  | T2 | Pruebas de carga en el sistema de búsqueda | 6 |
| **FM-012** | T1 | Ajustes en la interfaz para mejorar usabilidad | 5 |
|  | T2 | Validación de datos en tiempo real | 4 |
| **FM-013** | T1 | Mejora de acceso y tiempos de respuesta en dispositivos móviles | 7 |

### 

## Sprint 5: Optimización de Rendimiento y Estabilidad del Sistema

* **Duración:** 2 semanas
* **Fechas:** 7 de octubre al 20 de octubre de 2024

## Pila del Producto Actualizada en el Sprint 5

La siguiente tabla muestra el estado de la pila del producto al finalizar el Sprint 5, reflejando las historias de usuario completadas y las tareas asociadas durante esta iteración.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **ID** | **Historia de Usuario** | **Prioridad** | **Estado** | **Tareas Realizadas** |
| **FM-011** | Como usuario, quiero un rendimiento estable y rápido en la aplicación | Alta | Completada | Optimización de rendimiento en módulos de reservas y búsqueda |
| **FM-012** | Como usuario, quiero una interfaz amigable para una navegación fluida | Media | Completada | Mejoras en usabilidad de la interfaz, validación de datos en tiempo real |
| **FM-013** | Como usuario, quiero tiempos de respuesta rápidos en dispositivos móviles | Media | En Proceso | Mejora en acceso móvil, optimización de tiempos de carga |

## Resumen de Avances del Sprint 5:

* **Historias Completadas:** 2 de 3
* **Historias en Progreso:** 1 (FM-013, mejoras en tiempos de respuesta en dispositivos móviles)
* **Próximas Prioridades:** Finalizar la optimización para dispositivos móviles en el siguiente sprint y refinar la velocidad de carga en módulos específicos para mejorar la experiencia del usuario en varios dispositivos.

## Retrospectiva del Sprint 5

**¿Qué salió bien en la iteración?**

* Se completaron con éxito las optimizaciones de rendimiento en los módulos de reservas y búsqueda, mejorando la estabilidad y reduciendo los tiempos de procesamiento en toda la plataforma. Además, la interfaz de usuario fue mejorada con un enfoque en la usabilidad, facilitando una navegación más fluida para los usuarios.

**¿Qué no salió bien en la iteración?**

* Las optimizaciones para la capacidad de respuesta en dispositivos móviles encontraron algunos obstáculos técnicos, especialmente en términos de tiempos de carga en dispositivos de bajo rendimiento. Esto retrasó la finalización de algunos ajustes para móviles, los cuales deberán priorizarse en el próximo sprint.

**¿Qué mejoras implementaremos en la próxima iteración?**

* El equipo se centrará en completar las optimizaciones de dispositivos móviles y realizar pruebas de rendimiento adicionales en diferentes dispositivos para asegurar consistencia en los tiempos de carga. Se tomarán medidas para refinar los mecanismos de cacheo y mejorar la interfaz en móviles para optimizar el acceso y la funcionalidad.

#### 

# **Definición y Estimación de Tareas para el Sprint 6**

Para el Sprint 6, el equipo planificó tareas enfocadas en finalizar las optimizaciones de rendimiento en dispositivos móviles y continuar mejorando la estabilidad del sistema en áreas clave. Las tareas incluyen las siguientes actividades con sus estimaciones en horas:

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **ID Historia** | **ID Tarea** | **Tarea o Actividad** | **Estimación (Horas)** |
| **FM-013** | T1 | Finalizar optimización en dispositivos móviles | 10 |
|  | T2 | Realizar pruebas de rendimiento en móviles | 6 |
| **FM-014** | T1 | Mejorar cacheo para tiempos de carga rápidos | 8 |
| **FM-015** | T1 | Realizar pruebas de usabilidad en dispositivos | 5 |
|  | T2 | Refinar el flujo de navegación del usuario | 4 |

### 

## Sprint 6: Finalización de Optimización en Dispositivos Móviles y Pruebas de Usabilidad

* **Duración:** 2 semanas
* **Fechas:** 21 de octubre al 3 de noviembre de 2024

## Pila del Producto Actualizada en el Sprint 6

La siguiente tabla muestra el estado de la pila del producto al finalizar el Sprint 6, reflejando las historias de usuario completadas y las tareas asociadas durante esta iteración.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **ID** | **Historia de Usuario** | **Prioridad** | **Estado** | **Tareas Realizadas** |
| **FM-013** | Como usuario, quiero tiempos de respuesta rápidos en dispositivos móviles | Alta | Completada | Optimización completa en acceso móvil, pruebas de carga |
| **FM-014** | Como usuario, quiero tiempos de carga rápidos en general | Media | Completada | Mejoras en cacheo y carga de datos en tiempo real |
| **FM-015** | Como usuario, quiero una navegación intuitiva y accesible en la aplicación | Media | En Proceso | Refinamiento de la interfaz y flujo de navegación en pruebas |

## Resumen de Avances del Sprint 6:

* **Historias Completadas:** 2 de 3
* **Historias en Progreso:** 1 (FM-015, mejora de navegación en la interfaz)
* **Próximas Prioridades:** Finalizar las mejoras de navegación y usabilidad en el siguiente sprint, además de optimizar la presentación de información para una experiencia más fluida y atractiva para el usuario.

#### 

## Retrospectiva del Sprint 6

**¿Qué salió bien en la iteración?**

* La optimización de tiempos de respuesta en dispositivos móviles fue satisfactoria, y las pruebas de carga mostraron una notable mejora en el rendimiento de la aplicación en dispositivos con diferentes capacidades. Las mejoras en cacheo permitieron una carga de datos más rápida, beneficiando la experiencia general del usuario.

**¿Qué no salió bien en la iteración?**

* La mejora en la navegación y accesibilidad de la interfaz no pudo completarse en su totalidad, debido a la necesidad de ajustes adicionales en el flujo de navegación entre módulos. Esto impidió que las pruebas de usabilidad cubrieran todas las variaciones de uso, por lo que se asignará mayor enfoque a estas pruebas en el próximo sprint.

**¿Qué mejoras implementaremos en la próxima iteración?**

* El equipo continuará trabajando en la accesibilidad y navegación de la interfaz, con un enfoque en la consistencia visual y facilidad de uso en distintos dispositivos. Se incrementará la frecuencia de pruebas de usabilidad para detectar y ajustar problemas en el flujo de navegación.

#### 

## **Definición y Estimación de Tareas para el Sprint 7**

Para el Sprint 7, el equipo planificó tareas centradas en finalizar las optimizaciones de usabilidad y navegación, además de asegurar una presentación visual coherente. Las tareas incluyen las siguientes actividades con sus estimaciones en horas:

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **ID Historia** | **ID Tarea** | **Tarea o Actividad** | **Estimación (Horas)** |
| **FM-015** | T1 | Completar mejoras en flujo de navegación | 8 |
|  | T2 | Pruebas de usabilidad en escenarios diversos | 6 |
| **FM-016** | T1 | Ajustes finales en presentación visual | 5 |
|  | T2 | Pruebas de accesibilidad en múltiples dispositivos | 5 |

## 

## Sprint 7: Pruebas Finales de Usabilidad y Ajustes de Presentación

* **Duración:** 2 semanas
* **Fechas:** 4 de noviembre al 17 de noviembre de 2024

#### 

## Pila del Producto Actualizada en el Sprint 7

La siguiente tabla muestra el estado de la pila del producto al finalizar el Sprint 7, reflejando las historias de usuario completadas y las tareas asociadas durante esta iteración.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **ID** | **Historia de Usuario** | **Prioridad** | **Estado** | **Tareas Realizadas** |
| **FM-015** | Como usuario, quiero una navegación intuitiva y accesible en la aplicación | Alta | Completada | Mejora en el flujo de navegación, pruebas de usabilidad en diversos escenarios |
| **FM-016** | Como usuario, quiero una presentación visual consistente y atractiva | Media | Completada | Ajustes finales en presentación visual, pruebas de accesibilidad |

## 

## 

## Resumen de Avances del Sprint 7:

* **Historias Completadas:** 2 de 2
* **Historias en Progreso:** Ninguna
* **Próximas Prioridades:** Con este sprint, se concluyen todas las funcionalidades y ajustes de la aplicación, y se inicia la preparación para el lanzamiento.

#### 

## Retrospectiva del Sprint 7

**¿Qué salió bien en la iteración?**

* Se completaron con éxito las pruebas de usabilidad en escenarios diversos, logrando que la navegación y accesibilidad fueran fluidas e intuitivas para los usuarios en distintos dispositivos. Además, los ajustes en la presentación visual proporcionaron una apariencia consistente y profesional, mejorando la experiencia general de los usuarios.

**¿Qué no salió bien en la iteración?**

* Aunque las tareas se completaron a tiempo, se identificaron algunos detalles menores en la visualización en dispositivos específicos, que se ajustaron rápidamente. No hubo mayores problemas durante el sprint.

**¿Qué mejoras implementaremos en la próxima iteración?**

* Este sprint concluye los ajustes y mejoras en la aplicación, por lo que las próximas iteraciones estarán enfocadas en el monitoreo post-lanzamiento y en la recopilación de retroalimentación de los usuarios para futuras actualizaciones.

# **Preparación para el Lanzamiento**

Con el término del Sprint 7, el equipo se enfoca ahora en la preparación del lanzamiento de FlashMatch. Las siguientes actividades se planifican como parte de la fase final del proyecto:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Actividad** | **Descripción** | **Responsable** |
| **Pruebas Finales de Aceptación** | Validación completa de todas las funcionalidades | Equipo de QA |
| **Revisión de Documentación** | Completar y revisar la documentación del usuario y técnica | Equipo de Documentación |
| **Preparación de Soporte** | Configuración del sistema de soporte post-lanzamiento | Equipo de Soporte |
| **Comunicación y Lanzamiento** | Coordinación con marketing y comunicación del lanzamiento | Equipo de Marketing |

# **Retrospectiva del proyecto.**

|  |
| --- |
| **Retrospectiva del Proyecto** A lo largo de los sprints, el desarrollo de la plataforma web FlashMatch se completó con éxito, enfrentando y superando algunos desafíos menores. En general, no se encontraron dificultades significativas durante el proceso de desarrollo, lo que permitió al equipo avanzar en cada iteración de manera organizada. Sin embargo, se identificaron algunas áreas de mejora en la estimación de los tiempos de trabajo, las cuales afectaron levemente el flujo de ciertas tareas.  Uno de los problemas recurrentes fue la estimación inicial de tiempos en ciertos módulos clave, que resultó ser menos precisa de lo esperado. Esto llevó a un ajuste en la planificación en algunos sprints, especialmente en las funcionalidades de sincronización en tiempo real y optimización de la base de datos. Para resolver esta situación, el equipo organizó una reunión colaborativa en la que se realizó una sesión de "brainstorming" (lluvia de ideas) para identificar soluciones prácticas y posibles ajustes en la distribución de tareas.  Gracias a esta colaboración, se implementaron cambios en la forma de estimar los tiempos y se lograron mejoras en la asignación de recursos. Como resultado, se optimizó el flujo de trabajo y se mejoró la precisión en la planificación, permitiendo cumplir con los objetivos del proyecto y mantener una alta calidad en cada entrega. |

# 

# 

# **Puntos de mejoras.**

|  |
| --- |
| * Mejorar la organización de tiempo * Mejorar la fuga de personal * Mejorar la comunicación |

# 

# **Lecciones aprendidas.**

|  |
| --- |
| * Formalizar reuniones donde se realizarán revisiones a fondo de los perfiles para contrataciones de personal idóneo * Fortalecer los análisis de riesgos e imprevistos. * Mejorar los procesos y técnicas de comunicación entre los equipos de trabajo y sus líderes para que los procesos y actividades se realicen con eficacia, eficiencia y efectividad de sus procesos. |

# **Acta cierre del proyecto**

### 

## FlashMatch

Implementación de una aplicación para la organización de partidos de fútbol amateur y la reserva de canchas.

## Justificación y Objetivo

El proyecto FlashMatch tiene como objetivo optimizar la organización de partidos de fútbol amateur, proporcionando una plataforma amigable y accesible para que los usuarios puedan gestionar reservas de canchas, buscar jugadores y crear perfiles personalizados. Esta implementación ofrecerá grandes beneficios, tales como una mejora en la experiencia de los usuarios, un sistema de reservas y notificaciones en tiempo real, y la integración de funcionalidades de estadísticas de rendimiento. Este proyecto reemplaza los métodos tradicionales de organización, brindando un sistema digital moderno y eficaz para la comunidad deportiva.

## Descripción

Para llevar a cabo este proyecto, es fundamental comprender las necesidades y requerimientos específicos de FlashMatch. La plataforma deberá contar con funcionalidades avanzadas de reserva y búsqueda de partidos, además de una interfaz intuitiva que facilite la experiencia del usuario en todo momento.

**Empresa / Organización**Duoc UC, Escuela de Informática y Telecomunicaciones

**Proyecto**Plataforma para la organización de partidos de fútbol amateur.

**Fecha de inicio**12/08/2024

**Cliente**FlashMatch

**Patrocinador principal**FlashMatch, representado por el Gerente de Proyecto

**Gerente de Proyecto**Carlos Guzmán

## Patrocinador / Patrocinadores

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Nombre** | **Cargo** | **Departamento / División** |
| Carlos Guzmán | Product Owner | Administrativa |
| Daniel Gonzales | SCRUM MASTER | Ingeniería |
| Rodrigo Berrios | TEAM SCRUM | Ingeniería |

## Razón de Cierre

1. **Fase 1: Inicio del proyecto**
   * Inicio del proyecto
   * Diseño y revisión de la plataforma
2. **Fase 2: Ejecución del proyecto**
   * Toma de requerimientos
   * Creación de historias de usuario
   * Desarrollo de funcionalidades en 7 sprints
   * Adecuación de los servidores
   * Puesta en marcha de la plataforma
3. **Fase 3: Entrega**
   * Pruebas y ajustes finales

Por medio de la presente, se da cierre formal al proyecto por las razones especificadas en la siguiente ficha:

**Marcar con una “X” la razón de cierre:**

* **X** Entrega de todos los productos de conformidad con los requerimientos del cliente.
* Entrega parcial de productos y cancelación de otros de conformidad con los requerimientos del cliente.
* Cancelación de todos los productos asociados con el proyecto.

## Aceptación de los Productos o Entregables

A continuación, se establece cuáles entregables del proyecto han sido aceptados:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Entregable** | **Aceptación (Sí o No)** | **Observaciones** |
| Diseño y revisión | Sí |  |
| Toma de requerimientos | Sí |  |
| Creación de historias de usuario | Sí |  |
| Sprint 1 | Sí |  |
| Sprint 2 | Sí |  |
| Sprint 3 | Sí |  |
| Sprint 4 | Sí |  |
| Sprint 5 | Sí |  |
| Sprint 6 | Sí |  |
| Sprint 7 | Sí |  |
| Adecuación de los servidores | Sí |  |

Para cada entregable aceptado, se entiende que:

* El entregable cumple con los criterios de aceptación establecidos en los requerimientos y definición de alcance.
* Se verificó que los entregables satisfacen los requerimientos.
* Se validó el cumplimiento de los requerimientos funcionales y de calidad definidos.
* Se realizó la transferencia de conocimientos al área operativa.
* Se concluyó el entrenamiento necesario.
* Se entregó la documentación correspondiente al área operativa.

## Cierre Formal del Proyecto

Se autoriza al Gerente de Proyecto a proceder con el cierre formal del proyecto, lo cual deberá incluir:

* Evaluación post-proyecto.
* Documentación de lecciones aprendidas.
* Liberación del equipo de trabajo para su reasignación.
* Cierre de todos los procesos de contratación y procuras con terceros.
* Archivo de la documentación del proyecto.

# **Aprobaciones**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Patrocinador** | **Fecha** | **Firma** |
| Cliente | 18-11-24 |  |
| Product Owner | 18-11-24 |  |
| TEAM SCRUM | 18-11-24 |  |