**ACTA DE REUNION KICK OFF**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Fecha:** | **21/08/2024** | | **Inicio** | **19:30** |
| **Lugar:** | **Sala virtual (discord)** | | **Termino** | **22:45** |
| **Tipo Reunión** | **Presencial Individual** |  | **Virtual** |  |
| **N° 001** | **Grupal Presencial / NP** | **X** | **Virtual** | **X** |
|  |  |  |  |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Participantes** | **Funciones** |
| **Carlos Guzmán Oyarzun** | Desarrollador Backend y Frontend |
| **Daniel González Chávez** | Desarrollador Backend y Frontend |
| **Rodrigo Berrios Castillo** | Desarrollador Backend y Frontend |
|  |  |
|  |  |

1. **Agenda:**

|  |  |
| --- | --- |
| Nº | Tema |
| 1 | Presentación del Proyecto FlashMatch |
| 2 | Definición de Roles y Responsabilidades |
| 3 | Revisión de Requerimientos Iniciales |
| 4 | Planificación del Proyecto: Cronograma de 7 Sprints |
| 5 | Técnicas de Levantamiento de Requerimientos |

1. **Desarrollo de la Reunión**

Notas Captura de la Información de Requerimientos Iniciales:

|  |
| --- |
| **1. Presentación del Proyecto FlashMatch**  Carlos Guzmán expuso los objetivos generales del proyecto FlashMatch , que busca digitalizar la organización de partidos de fútbol amateur, con un sistema de reserva de canchas, emparejamiento de jugadores mediante inteligencia artificial, y la inclusión de gamificación para motivar la participación de los usuarios. El proyecto está diseñado para expandirse a otros deportes en el futuro.  **2. Definición de Roles y Responsabilidades**  **Carlos Guzmán Oyarzun** (Coordinador del Proyecto y Desarrollador Backend y frontend):   * **Función General**: Coordinar todas las actividades del proyecto y participar en el desarrollo del backend. * **Responsabilidades:** * Coordinar las reuniones del equipo, definir las prioridades y asegurar el cumplimiento de los plazos. * Desarrollar la lógica del servidor utilizando NestJS . * Crear y gestionar las API que conectarán el frontend con la base de datos. * Colaborar con el equipo de backend para implementar las funcionalidades necesarias y asegurar la correcta integración del sistema.   **Rodrigo Berríos Castillo (Desarrollador Backend y Arquitectura):**   * **Función General:** Diseñar la arquitectura del sistema y participar en el desarrollo del backend. * **Responsabilidades:** * Definir la arquitectura de software y asegurar su escalabilidad y rendimiento. * Participar en el desarrollo del backend, trabajando en la implementación y optimización de la base de datos PostgreSQL. * Asegurar la seguridad y la integridad de los datos. * Colaborar en la integración del backend con el frontend. * **Daniel González Chávez (Desarrollador Frontend y backend):** * **Función General:** Desarrollar la interfaz de usuario para la plataforma móvil y web. * **Responsabilidades:** * Desarrollar la aplicación móvil utilizando Ionic, asegurando su compatibilidad con dispositivos iOS y Android. * Desarrollar la página web de presentación utilizando Angular. * Asegurar que la interfaz de usuario (UI) sea intuitiva, responsiva y funcional en diferentes plataformas. * Colaborar en la integración del frontend con las API del backend.  1. **Revisión de Requerimientos Iniciales**   Se revisaron los principales requerimientos del sistema, que incluyen:   * Autenticación de usuarios: Registro y verificación de identidad utilizando inteligencia artificial. * Reserva de canchas: Búsqueda y reserva de canchas en tiempo real. * Organización de partidos: Emparejamiento de jugadores y gestión de equipos con IA. * Gamificación: Logros y recompensas para incentivar la participación de los usuarios.  1. **Planificación del Proyecto: Cronograma de 7 Sprints**   El proyecto se dividirá en 7 sprints, cada uno con una duración de 2 semanas, de la siguiente manera:  **Sprint 1: Desarrollo del Back-End (2 semanas)**   * Implementación de la lógica del servidor con NestJS y creación de API. * Integración de la base de datos con PostgreSQL. * Revisión del Sprint 1: Pruebas iniciales del backend y API.   **Sprint 2: Desarrollo del Front-End (2 semanas)**   * Desarrollo de la interfaz móvil en Ionic. * Desarrollo de la página web en Angular. * Revisión del Sprint 2: Pruebas de usabilidad de la interfaz.   **Sprint 3: Integración de Componentes (2 semanas)**   * Integración del frontend con el backend, asegurando la correcta comunicación. * Revisión del Sprint 3: Pruebas de integración entre los módulos.   **Sprint 4: Pruebas y Validación de Funcionalidades (1 semana)**   * Realización de pruebas unitarias y de integración. * Revisión del Sprint 4: Validación del funcionamiento general del sistema.   **Sprint 5: Implementación de Inteligencia Artificial (2 semanas)**   * Desarrollo del módulo de IA para recomendaciones y emparejamiento de jugadores. * Revisión del Sprint 5: Pruebas de los modelos de IA.   **Sprint 6: Ajustes y Mejora Continua (1 semana)**   * Implementación de mejoras basadas en la retroalimentación recibida. * Revisión del Sprint 6: Validación de las mejoras aplicadas.   **Sprint 7: Pruebas Finales y Validación Completa (1 semana)**   * Pruebas exhaustivas finales de todas las funcionalidades. * Revisión del Sprint 7: Asegurar la calidad del sistema antes del lanzamiento.   **Fin de Fase: Seguimiento y control (4,6 días) para realizar ajustes finales**.   1. **Técnicas de Levantamiento de Requerimientos**  * Se acordó realizar entrevistas con usuarios potenciales (jugadores y administradores de canchas), además de talleres para garantizar que el sistema cubra todas las necesidades del cliente. |

1. **Actores de Proyecto**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| N.º | Actores del Proyecto y Negocio | Nombre | Rol en el negocio / Cargo |
| 1 | Coordinador del Proyecto y Backend | Carlos Guzmán Oyarzun | Coordinador del Proyecto y Desarrollador Backend y Frontend |
| 2 | Desarrollador Backend y Arquitectura | Rodrigo Berrios Castillo | Desarrollador Backend, Frontend y Arquitectura |
| 3 | Desarrollador Frontend | Daniel González Chávez | Desarrollador Backend, Frontend y Arquitectura |

1. **Requerimientos generales asociados al Proyecto**

|  |
| --- |
| **Requerimientos Generales Asociados al Proyecto**  Los requerimientos del proyecto FlashMatch se enfocan en el desarrollo de una plataforma que facilite la organización de partidos de fútbol amateur, integrando funcionalidades de inteligencia artificial, gamificación y gestión de reservas. A continuación, se detallan los requerimientos clave:   1. **Autenticación y Registro de Usuarios**  * **Verificación de Identidad con IA**: La plataforma debe ofrecer un sistema de autenticación seguro que permita a los usuarios registrarse utilizando un correo electrónico o redes sociales. Además, se implementará un módulo de inteligencia artificial para verificar la identidad de los usuarios, lo que permitirá asegurar que las cuentas creadas sean genuinas y evitar posibles fraudes. * **Características clave:** * Registro mediante email o redes sociales. * Verificación de identidad con reconocimiento facial o análisis de documentos (opcional). * Recuperación de contraseña mediante correo electrónico o SMS.  1. **Gestión de Usuarios**  * **Perfiles de Usuario y Estadísticas:** Cada usuario podrá crear y gestionar su perfil personal, donde se almacenarán sus datos, estadísticas, logros y participación en partidos. El perfil permitirá a los usuarios visualizar su rendimiento a lo largo del tiempo, así como obtener recomendaciones personalizadas basadas en su actividad y preferencias. * **Características clave:** * Visualización de estadísticas de rendimiento (partidos jugados, goles, asistencias, etc.). * Recomendaciones personalizadas basadas en el historial de actividades y preferencias. * Sistema de niveles o logros que incentivará la participación continua.  1. **Reserva de Canchas**   Búsqueda y Reserva en Tiempo Real: La plataforma debe ofrecer a los usuarios la posibilidad de buscar canchas de fútbol disponibles en su área y realizar reservas en tiempo real. Se proporcionará información detallada sobre la disponibilidad, tarifas y ubicación de las canchas, permitiendo a los usuarios seleccionar la opción más conveniente según sus necesidades.   * **Características clave:** * Búsqueda geolocalizada de canchas por ubicación, fecha y hora. * Información de disponibilidad y precios en tiempo real. * Gestión de reservas con confirmación instantánea y notificaciones de recordatorio. * Posibilidad de cancelar o modificar reservas según las políticas de las canchas.  1. **Organización de Partidos**  * **Emparejamiento de Jugadores y Equipos con IA:** Una de las funcionalidades principales del proyecto será el emparejamiento de jugadores para partidos de fútbol utilizando algoritmos de inteligencia artificial. Basándose en las habilidades, nivel de experiencia y preferencias de los usuarios, el sistema recomendará emparejamientos equilibrados para maximizar la competitividad y la diversión. * **Características clave:** * Sugerencia de partidos disponibles según la habilidad y la disponibilidad del usuario. * Emparejamiento de jugadores en función de su nivel y rendimiento. * Creación automática de equipos equilibrados con base en estadísticas y preferencias. * Opción de crear y personalizar partidos (partidos casuales, torneos, ligas).  1. **Gestión de Equipos**  * **Administración de Equipos y Jugadores:** La plataforma permitirá la creación y gestión de equipos, facilitando la comunicación entre los jugadores y organizadores. Los usuarios podrán invitar a otros jugadores a unirse a equipos, gestionar las alineaciones y comunicar cambios de último minuto mediante un sistema de mensajería interna. * **Características clave:** * Creación y gestión de equipos con estadísticas acumuladas por temporada. * Sistema de invitaciones para añadir jugadores a partidos o equipos. * Mensajería interna para la coordinación de los partidos.  1. **Gamificación**  * **Logros y Recompensas:** Para fomentar la participación continua de los usuarios, la plataforma incluirá elementos de gamificación, como logros y recompensas. Los usuarios podrán desbloquear logros al completar ciertos hitos (por ejemplo, jugar 10 partidos, anotar un gol decisivo, etc.), lo que generará una experiencia más atractiva y motivadora. * Características clave: * Sistema de logros y recompensas por participación en partidos y desempeño. * Desbloqueo de recompensas o mejoras en el perfil de usuario. * Visualización de progresos y ranking en la plataforma.  1. **Administración de Canchas (Usuario Administrador)**  * **Gestión de Canchas y Reservas:** Los administradores de canchas tendrán acceso a una interfaz específica donde podrán gestionar las reservas, confirmar disponibilidad y actualizar la información de las instalaciones. Además, podrán recibir notificaciones de nuevas reservas o cancelaciones, así como gestionar las opiniones y valoraciones de los usuarios. * Características clave: * Gestión de la disponibilidad de la cancha en tiempo real. * Confirmación de reservas, ajustes de tarifas y administración de horarios. * Historial de reservas, incluyendo partidos jugados y comentarios de usuarios. * Comunicación directa con los usuarios para gestionar solicitudes especiales.  1. **Comunicación y Notificaciones**  * **Mensajería y Notificaciones en Tiempo Real:** La plataforma debe ofrecer un sistema de notificaciones que mantenga a los usuarios informados sobre las actualizaciones importantes, como invitaciones a partidos, cambios en las reservas, y recordatorios de eventos. El sistema de mensajería permitirá una comunicación directa entre jugadores y administradores de canchas para facilitar la organización de los partidos. * **Características clave:** * Notificaciones push para actualizaciones de partidos y reservas. * Sistema de mensajería interna entre usuarios y administradores. * Recordatorios automáticos de eventos próximos.  1. Módulo de Inteligencia Artificial  * **Recomendaciones Personalizadas y Emparejamientos:** La IA jugará un papel clave en el sistema de recomendaciones y emparejamiento de jugadores. Se utilizarán algoritmos avanzados para analizar los datos de los usuarios y proporcionar sugerencias de partidos, equipos y canchas que maximicen la competitividad y la satisfacción del usuario. * **Características clave:** * Recomendaciones de canchas y partidos cercanos según preferencias y rendimiento. * Emparejamiento optimizado basado en estadísticas y análisis de habilidades. * Ajustes dinámicos de sugerencias en función del comportamiento del usuario. |

1. **Observaciones sobre las posibles Limitaciones que tendrá el Sistema**

|  |
| --- |
| * **Implementación de IA:** Desarrollar algoritmos de emparejamiento puede requerir más tiempo dependiendo de la calidad de los datos de los usuarios. * **Cobertura de canchas disponibles:** En áreas con poca oferta de canchas, la funcionalidad de reserva podría verse limitada. |

1. **Técnicas de levantamiento de Requerimientos Específicos.**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Nº** | **Actores del Proyecto** | **Técnica de Toma de Requerimiento** |
| 1 | Carlos Guzmán Oyarzun | Entrevistas individuales |
| 2 | Daniel González Chávez | Talleres de Levantamiento |
| 3 | Rodrigo Berrios Castillo | Revisión de documentación |
| 4 | Usuario Jugador | Entrevistas |
| 5 | Administrador de Cancha | Encuestas |