



**Contenido**

[Introducción 3](#_heading=h.gjdgxs)

[Resumen Ejecutivo 4](#_heading=h.30j0zll)

[Objetivos de las Reuniones Daily Scrum 5](#_heading=h.1fob9te)

[Registro de Reuniones Daily Scrum 6](#_heading=h.3znysh7)

[Semana 1 (12 al 16 de agosto) 6](#_heading=h.6h2je35bw3u4)

[Análisis de Avances por Sprint 20](#_heading=h.tyjcwt)

[Sprint 1: Configuración Inicial y Registro 20](#_heading=h.jcr7agduzfm7)

[Sprint 2: Gestión de Perfil y Búsqueda de Partidos 20](#_heading=h.ldfc5vhw7qb)

[Sprint 3: Sistema de Reserva de Canchas 20](#_heading=h.75k5heun7ya0)

[Sprint 4: Emparejamiento con IA y Notificaciones 21](#_heading=h.mrs9b6hj2gsn)

[Sprint 5: Sistema de Pagos y Estadísticas de Rendimiento 21](#_heading=h.va96e268cu4p)

[Sprint 6: Gamificación y Logros 21](#_heading=h.btwcrmm6n0jp)

[Sprint 7: Pruebas Integrales y Ajustes Finales 22](#_heading=h.xry0zsane64d)

[Resumen del Cumplimiento de Objetivos de Cada Sprint y Ajuste de Tareas 22](#_heading=h.3dy6vkm)

[Principales Obstáculos y Soluciones 24](#_heading=h.6gfknlyyq5ir)

[Detalle de los Problemas Recurrentes Enfrentados Durante las Reuniones 24](#_heading=h.9jic2hede0u9)

[Estrategias de Mitigación Implementadas 25](#_heading=h.7glb6nx1du6k)

[Reflexión sobre el Trabajo en Equipo 27](#_heading=h.up7k4uodetky)

[Recomendaciones y Mejoras 28](#_heading=h.k27hbh6neu3)

[Propuestas para Mejorar las Reuniones Daily Scrum en Futuros Proyectos 28](#_heading=h.58qjxp7i34do)

[Estrategias para Optimizar la Solución de Problemas 28](#_heading=h.a656pjam6r1a)

[Recomendaciones para Mejorar la Eficiencia y Enfoque en los Sprints Futuros 28](#_heading=h.4yuekrbltxle)

[Conclusiones 29](#_heading=h.3g3wqcqdi22i)

[Resumen del Impacto de los Daily Scrums en el Progreso del Proyecto FlashMatch 29](#_heading=h.sqs5waymee2j)

# Introducción

El informe de Daily Scrum es un componente fundamental en la gestión diaria del proyecto FlashMatch, una plataforma innovadora destinada a mejorar la organización de partidos de fútbol amateur en Chile. Esta herramienta digital no solo facilita la reserva de canchas, sino que optimiza la gestión de equipos y permite el emparejamiento de jugadores mediante inteligencia artificial, adaptándose a las necesidades dinámicas de los usuarios. La metodología ágil Scrum, elegida para guiar el desarrollo de FlashMatch, estructura el trabajo en iteraciones cortas llamadas sprints, en las que se entrega valor incremental al producto final. Esta metodología permite al equipo de desarrollo mantener una adaptabilidad constante, ajustando las funcionalidades de la plataforma a los cambios en las expectativas del mercado y en las necesidades del usuario final.

El propósito de este informe de Daily Scrum es registrar y documentar el progreso alcanzado a través de las reuniones diarias de Scrum. Estas reuniones tienen como objetivo principal proporcionar un espacio estructurado donde cada miembro del equipo comunica sus avances, señala cualquier obstáculo que pueda estar enfrentando y coordina las actividades futuras. De este modo, el equipo logra mantener una visión integral y compartida del estado actual del proyecto, promoviendo una resolución ágil y oportuna de los desafíos.

Las reuniones Daily Scrum son esenciales para la transparencia y la comunicación efectiva dentro del equipo de FlashMatch, ya que permiten que cada integrante informe de manera clara sobre las tareas completadas desde la última reunión, comparta los problemas encontrados y defina los próximos pasos que abordará antes de la siguiente sesión. En un proyecto como FlashMatch, donde la coordinación y el avance continuo son claves, el Daily Scrum garantiza que el equipo mantenga un enfoque claro en los objetivos del sprint y que cualquier desafío pueda abordarse de manera inmediata. Así, Scrum contribuye no solo a la cohesión del equipo, sino también a la eficiencia y a la calidad del producto final, asegurando que la plataforma evolucione conforme a las expectativas de los usuarios y del mercado.

# Resumen Ejecutivo

El proyecto FlashMatch es una plataforma digital innovadora y multifuncional, creada para mejorar la organización de partidos de fútbol amateur en Chile, abordando desafíos comunes como la dificultad en la reserva de canchas, la gestión de equipos y la búsqueda de jugadores. Disponible tanto en versión móvil como web, FlashMatch integra funcionalidades avanzadas, incluyendo inteligencia artificial para recomendar partidos y emparejar jugadores, además de un sistema de seguimiento de estadísticas de rendimiento. Estas características enriquecen la experiencia del usuario y fomentan una comunidad deportiva activa y conectada. Los objetivos principales del proyecto incluyen la simplificación de la coordinación de encuentros deportivos, facilitar el acceso a canchas disponibles y jugadores, y optimizar la experiencia de los usuarios mediante una interfaz intuitiva y un sistema ágil y escalable. Estos objetivos están directamente alineados con la metodología ágil Scrum, que a través de reuniones diarias de seguimiento (Daily Scrums) permite al equipo mantener un ritmo de avance constante y enfocado, ajustándose a los cambios de manera rápida. Durante cada Daily Scrum, el equipo revisa los avances, identifica bloqueos y planifica las tareas a ejecutar, asegurando que cada iteración cumpla con los criterios de calidad y plazos establecidos.

Este informe resume las fases de desarrollo más importantes de FlashMatch, que abarcan desde la planificación inicial y el diseño de la arquitectura, hasta el desarrollo de funcionalidades clave como la autenticación de usuarios, creación y búsqueda de partidos, reserva de canchas en tiempo real, integración de un sistema de pago seguro, y el módulo de estadísticas de rendimiento para los jugadores. Cada sprint se acompaña de pruebas de validación y ajuste, permitiendo que la plataforma evolucione con mejoras continuas y se mantenga alineada con las expectativas y necesidades del mercado. Este enfoque iterativo asegura que FlashMatch esté en constante evolución, entregando valor incremental en cada fase y adaptándose a las necesidades de los usuarios.

# Objetivos de las Reuniones Daily Scrum

Las reuniones Daily Scrum son una herramienta clave en el proceso de desarrollo de FlashMatch, cuyo objetivo principal es alinear al equipo de desarrollo diariamente en torno a los avances, bloqueos y prioridades del proyecto, garantizando que todos los miembros tengan una visión clara y actualizada del estado del sprint. Estas reuniones, realizadas en un formato breve y estructurado, permiten que cada integrante del equipo reporte los avances alcanzados desde la última sesión, identificando las tareas completadas y compartiendo con el grupo los logros obtenidos. Este ejercicio de actualización colectiva no solo fortalece la transparencia y el sentido de progreso en el equipo, sino que también ayuda a mantener el enfoque en los objetivos del sprint.

Uno de los elementos más críticos abordados en cada Daily Scrum es la identificación de bloqueos o impedimentos. Este espacio permite que cada miembro exponga los desafíos o limitaciones que esté enfrentando, ya sea en términos de recursos, código, funcionalidad o interacción con otros componentes del sistema. Al compartir estos bloqueos, el equipo puede colaborar en la resolución de problemas, idear soluciones alternativas o delegar la tarea a quienes mejor puedan resolverla. Este enfoque colectivo reduce significativamente el tiempo de resolución de problemas y minimiza el riesgo de retrasos en el sprint, contribuyendo a un avance fluido del proyecto.

Finalmente, en cada Daily Scrum se definen los próximos pasos para cada integrante, alineando las tareas del día con los objetivos generales del sprint. Al establecer claramente las actividades a completar antes de la siguiente reunión, el equipo asegura que cada miembro cuente con una dirección concreta y alcanzable para el día. Este enfoque no solo fomenta la eficiencia en el trabajo diario, sino que también refuerza la motivación y el compromiso de cada persona, al visibilizar cómo sus contribuciones individuales se integran en el progreso colectivo del proyecto. En resumen, las Daily Scrum optimizan la coordinación, mejoran la visibilidad del estado del proyecto y permiten una respuesta ágil y colaborativa a los desafíos, garantizando así un desarrollo continuo y enfocado de la plataforma FlashMatch.

# Registro de Reuniones Daily Scrum

## Semana 1 (12 al 16 de agosto)

**Lunes, 12 de agosto**

* **Participantes:** Carlos Guzmán, Daniel González, Rodrigo Berrios
* **Detalles:** Organización inicial de tareas y asignación de roles específicos. Definición de objetivos y revisión del entorno de desarrollo.
* **Problemas encontrados:** Ninguno.

**Martes, 13 de agosto**

* **Participantes:** Carlos Guzmán, Daniel González, Rodrigo Berrios
* **Detalles:** Progreso en las tareas asignadas y revisión de la configuración establecida para asegurar una estructura adecuada.
* **Problemas encontrados:** Ninguno.

**Miércoles, 14 de agosto**

* **Participantes:** Carlos Guzmán, Daniel González, Rodrigo Berrios
* **Detalles:** Ajustes y progresos en las áreas asignadas, con avances en los objetivos semanales.
* **Problemas encontrados:** Ninguno.

**Jueves, 15 de agosto**

* **Participantes:** Carlos Guzmán, Daniel González, Rodrigo Berrios
* **Detalles:** Desarrollo de las tareas en curso y revisión del progreso en relación a los objetivos semanales establecidos.
* **Problemas encontrados:** Ninguno.

**Viernes, 16 de agosto**

* **Participantes:** Carlos Guzmán, Daniel González, Rodrigo Berrios
* **Detalles:** Conclusión de actividades semanales y planificación de las próximas fases en función de los avances.
* **Problemas encontrados:** Ninguno.

#### **Semana 2 (19 al 23 de agosto)**

**Lunes, 19 de agosto**

* **Participantes:** Carlos Guzmán, Daniel González, Rodrigo Berrios
* **Detalles:** Revisión de los objetivos alcanzados en la semana anterior. Asignación de nuevas tareas y ajuste de los roles para avanzar en las funcionalidades planeadas.
* **Problemas encontrados:** Ninguno.

**Martes, 20 de agosto**

* **Participantes:** Carlos Guzmán, Daniel González, Rodrigo Berrios
* **Detalles:** Avance en las tareas asignadas con seguimiento detallado de los progresos individuales. Revisión de cualquier ajuste requerido en la estructura de trabajo.
* **Problemas encontrados:** Ninguno.

**Miércoles, 21 de agosto**

* **Participantes:** Carlos Guzmán, Daniel González, Rodrigo Berrios
* **Detalles:** Continuación de los desarrollos en curso. Evaluación de la eficacia de las herramientas utilizadas y sincronización del equipo en función de los objetivos de la semana.
* **Problemas encontrados:** Ninguno.

**Jueves, 22 de agosto**

* **Participantes:** Carlos Guzmán, Daniel González, Rodrigo Berrios
* **Detalles:** Progreso en la implementación de las tareas establecidas. Revisión de los puntos críticos y planificación de posibles ajustes en el enfoque.
* **Problemas encontrados:** Ninguno.

**Viernes, 23 de agosto**

* **Participantes:** Carlos Guzmán, Daniel González, Rodrigo Berrios
* **Detalles:** Conclusión de las actividades de la semana y análisis de los resultados obtenidos. Definición de las tareas prioritarias para la próxima fase de desarrollo.
* **Problemas encontrados:** Ninguno.

#### **Semana 3 (26 al 30 de agosto)**

**Lunes, 26 de agosto**

* **Participantes:** Carlos Guzmán, Daniel González, Rodrigo Berrios
* **Detalles:** Revisión de los avances logrados en la semana anterior y establecimiento de los objetivos específicos para la nueva fase. Ajustes en las tareas asignadas y planificación de prioridades.
* **Problemas encontrados:** Ninguno.

**Martes, 27 de agosto**

* **Participantes:** Carlos Guzmán, Daniel González, Rodrigo Berrios
* **Detalles:** Avance en los desarrollos y revisión de los progresos individuales en cada módulo. Sincronización del equipo para mantener la cohesión en los objetivos generales.
* **Problemas encontrados:** Ninguno.

**Miércoles, 28 de agosto**

* **Participantes:** Carlos Guzmán, Daniel González, Rodrigo Berrios
* **Detalles:** Evaluación de las tareas en curso y ajuste de estrategias para optimizar el desarrollo. Identificación de áreas que requieren mayor enfoque y coordinación entre los miembros del equipo.
* **Problemas encontrados:** Ninguno.

**Jueves, 29 de agosto**

* **Participantes:** Carlos Guzmán, Daniel González, Rodrigo Berrios
* **Detalles:** Continuación de las tareas asignadas y revisión de los avances en relación con los objetivos semanales. Preparación para las actividades finales de la semana y seguimiento de los progresos.
* **Problemas encontrados:** Ninguno.

**Viernes, 30 de agosto**

* **Participantes:** Carlos Guzmán, Daniel González, Rodrigo Berrios
* **Detalles:** Conclusión de los desarrollos programados para la semana y evaluación de los logros alcanzados. Preparación de las próximas fases y ajustes en función de los resultados obtenidos, integrando cambios en las prioridades según el avance y retroalimentación recibida hasta el momento.
* **Problemas encontrados:** Problema de visualización en la actualización de datos en tiempo real.

**Semana 4 (2 al 6 de septiembre)**

**Lunes, 2 de septiembre**

* **Participantes:** Carlos Guzmán, Daniel González, Rodrigo Berrios
* **Detalles:** Definición de los objetivos de la semana y revisión de las tareas prioritarias. Planificación de la integración de nuevas funcionalidades y asignación de roles específicos.
* **Problemas encontrados:** Ninguno.

**Martes, 3 de septiembre**

* **Participantes:** Carlos Guzmán, Daniel González, Rodrigo Berrios
* **Detalles:** Avance en los desarrollos asignados y sincronización del equipo en función de los progresos individuales. Revisión de las áreas que requieren ajustes menores para optimizar el flujo de trabajo.
* **Problemas encontrados:** Problemas menores en la integración de algunos componentes que causan demoras en el sistema.

**Miércoles, 4 de septiembre**

* **Participantes:** Carlos Guzmán, Daniel González, Rodrigo Berrios
* **Detalles:** Evaluación del desarrollo de las nuevas funcionalidades y ajustes en las tareas de acuerdo a los avances logrados. Coordinación para la resolución de problemas detectados en pruebas.
* **Problemas encontrados:** Desincronización temporal en el módulo de notificaciones al realizar pruebas en tiempo real.

**Jueves, 5 de septiembre**

* **Participantes:** Carlos Guzmán, Daniel González, Rodrigo Berrios
* **Detalles:** Continuación de las tareas en curso y pruebas de estabilidad en las funcionalidades avanzadas. Revisión de los avances en relación con los objetivos de la semana y ajustes en la planificación de tareas.
* **Problemas encontrados:** Ninguno.

**Viernes, 6 de septiembre**

* **Participantes:** Carlos Guzmán, Daniel González, Rodrigo Berrios
* **Detalles:** Conclusión de las actividades programadas para la semana y evaluación de los resultados obtenidos. Preparación para las fases siguientes con base en los ajustes y la retroalimentación recibida hasta el momento.
* **Problemas encontrados:** Interferencia menor en el flujo de datos en el módulo de reservas, pendiente de revisión en la próxima fase.

#### **Semana 5 (9 al 13 de septiembre)**

**Lunes, 9 de septiembre**

* **Participantes:** Carlos Guzmán, Daniel González, Rodrigo Berrios
* **Detalles:** Revisión de los avances de la semana anterior y establecimiento de los objetivos específicos para la semana. Ajustes en la planificación de tareas para las nuevas implementaciones.
* **Problemas encontrados:** Ninguno.

**Martes, 10 de septiembre**

* **Participantes:** Carlos Guzmán, Daniel González, Rodrigo Berrios
* **Detalles:** Avance en las tareas asignadas y verificación de la sincronización entre los módulos desarrollados. Revisión de las áreas que necesitan ajustes adicionales para mejorar la funcionalidad.
* **Problemas encontrados:** Ligeros retrasos en la carga de datos al realizar pruebas en dispositivos móviles.

**Miércoles, 11 de septiembre**

* **Participantes:** Carlos Guzmán, Daniel González, Rodrigo Berrios
* **Detalles:** Evaluación de las pruebas realizadas y ajustes en las funcionalidades de acuerdo a los resultados. Coordinación entre los miembros para resolver problemas técnicos y asegurar el progreso estable de la semana.
* **Problemas encontrados:** Problema menor en la visualización de la interfaz al aplicar configuraciones específicas de usuario.

**Jueves, 12 de septiembre**

* **Participantes:** Carlos Guzmán, Daniel González, Rodrigo Berrios
* **Detalles:** Continuación de las tareas en curso y revisión del avance en relación con los objetivos semanales. Pruebas de estabilidad en las funcionalidades y ajustes en las configuraciones de los módulos.
* **Problemas encontrados:** Ninguno.

**Viernes, 13 de septiembre**

* **Participantes:** Carlos Guzmán, Daniel González, Rodrigo Berrios
* **Detalles:** Conclusión de las actividades de la semana y evaluación de los logros alcanzados. Preparación de las tareas para la próxima fase, incluyendo ajustes y mejoras identificadas en la retroalimentación.
* **Problemas encontrados:** Inconsistencia menor en el sistema de reservas durante las pruebas de carga, programada para revisión.

#### **Semana 6 (16 al 20 de septiembre)**

**Lunes, 16 de septiembre**

* **Participantes:** Carlos Guzmán, Daniel González, Rodrigo Berrios
* **Detalles:** Establecimiento de los objetivos para la semana y revisión de las actividades completadas en la fase anterior. Planificación de nuevas tareas para optimizar funcionalidades avanzadas.
* **Problemas encontrados:** Ninguno.

**Martes, 17 de septiembre**

* **Participantes:** Carlos Guzmán, Daniel González, Rodrigo Berrios
* **Detalles:** Avance en el desarrollo de las tareas asignadas y sincronización del equipo en función de los resultados obtenidos hasta el momento. Revisión de elementos que requieren optimización para mejorar la eficiencia del sistema.
* **Problemas encontrados:** Lentitud menor en la actualización de datos en tiempo real al probar en entornos de carga alta.

**Miércoles, 18 de septiembre**

* **Participantes:** Carlos Guzmán, Daniel González, Rodrigo Berrios
* **Detalles:** Evaluación de los ajustes realizados en las funcionalidades y resolución de problemas detectados en las pruebas. Coordinación para asegurar una correcta integración de los módulos en desarrollo.
* **Problemas encontrados:** Problema intermitente en el sistema de notificaciones en dispositivos específicos.

**Jueves, 19 de septiembre**

* **Participantes:** Carlos Guzmán, Daniel González, Rodrigo Berrios
* **Detalles:** Continuación de las tareas en curso y revisión de avances respecto a los objetivos de la semana. Pruebas de estabilidad en las funcionalidades avanzadas y ajustes según resultados de pruebas.
* **Problemas encontrados:** Ninguno.

**Viernes, 20 de septiembre**

* **Participantes:** Carlos Guzmán, Daniel González, Rodrigo Berrios
* **Detalles:** Conclusión de las actividades planificadas para la semana y evaluación de los logros alcanzados. Preparación de las tareas y ajustes para la próxima fase de desarrollo, tomando en cuenta la retroalimentación recibida.
* **Problemas encontrados:** Desincronización leve en el módulo de mensajería durante pruebas de integración, programada para revisión.

#### **Semana 7 (23 al 27 de septiembre)**

**Lunes, 23 de septiembre**

* **Participantes:** Carlos Guzmán, Daniel González, Rodrigo Berrios
* **Detalles:** Revisión de los resultados de la semana anterior y definición de los objetivos específicos para esta nueva fase. Asignación de tareas para optimizar los módulos existentes y mejorar la experiencia del usuario.
* **Problemas encontrados:** Ninguno.

**Martes, 24 de septiembre**

* **Participantes:** Carlos Guzmán, Daniel González, Rodrigo Berrios
* **Detalles:** Avance en las tareas asignadas y coordinación en el equipo para la implementación de mejoras en las funcionalidades. Sincronización de los módulos para asegurar una integración estable.
* **Problemas encontrados:** Inconsistencias menores en la visualización de la interfaz en algunos dispositivos móviles.

**Miércoles, 25 de septiembre**

* **Participantes:** Carlos Guzmán, Daniel González, Rodrigo Berrios
* **Detalles:** Evaluación de las pruebas realizadas y ajustes en los módulos conforme a los resultados obtenidos. Coordinación entre los integrantes para resolver cualquier discrepancia técnica y avanzar en las actividades planificadas.
* **Problemas encontrados:** Retraso en la actualización de algunos datos debido a la carga en el servidor durante pruebas intensivas.

**Jueves, 26 de septiembre**

* **Participantes:** Carlos Guzmán, Daniel González, Rodrigo Berrios
* **Detalles:** Continuación de las tareas en curso y pruebas de estabilidad en las funcionalidades desarrolladas. Revisión del progreso semanal y ajustes en la planificación de tareas para cumplir los objetivos restantes.
* **Problemas encontrados:** Ninguno.

**Viernes, 27 de septiembre**

* **Participantes:** Carlos Guzmán, Daniel González, Rodrigo Berrios
* **Detalles:** Finalización de las actividades programadas para la semana y evaluación de los resultados obtenidos. Preparación de las tareas para la próxima fase, con ajustes basados en la retroalimentación y los resultados de las pruebas de esta semana.
* **Problemas encontrados:** Problema de sincronización leve en el módulo de reservas, programado para revisión en la siguiente semana.

## Semana 8 (30 de septiembre al 4 de octubre)

**Lunes, 30 de septiembre**

* **Participantes:** Carlos Guzmán, Daniel González, Rodrigo Berrios
* **Detalles:** Definición de objetivos específicos para la semana, centrados en optimizar los módulos en curso y realizar ajustes en base a pruebas previas. Distribución de tareas enfocadas en mejorar el rendimiento general de la plataforma.
* **Problemas encontrados:** Ninguno.

**Martes, 1 de octubre**

* **Participantes:** Carlos Guzmán, Daniel González, Rodrigo Berrios
* **Detalles:** Avance en las tareas asignadas y revisión de los ajustes implementados en los módulos. Coordinación para asegurar la integración y estabilidad de los elementos en desarrollo.
* **Problemas encontrados:** Desincronización ocasional en el sistema de notificaciones durante pruebas de carga.

**Miércoles, 2 de octubre**

* **Participantes:** Carlos Guzmán, Daniel González, Rodrigo Berrios
* **Detalles:** Evaluación de los progresos individuales y sincronización de los módulos. Revisión de la funcionalidad de cada componente en relación con los objetivos de la semana.
* **Problemas encontrados:** Inconsistencias menores en la visualización de logros en dispositivos con diferentes resoluciones.

**Jueves, 3 de octubre**

* **Participantes:** Carlos Guzmán, Daniel González, Rodrigo Berrios
* **Detalles:** Continuación de las pruebas de estabilidad y ajustes en los módulos. Revisión del cumplimiento de los objetivos y preparación para la finalización de las tareas semanales.
* **Problemas encontrados:** Ninguno.

**Viernes, 4 de octubre**

* **Participantes:** Carlos Guzmán, Daniel González, Rodrigo Berrios
* **Detalles:** Finalización de las actividades programadas para la semana y evaluación general de los logros alcanzados. Preparación de tareas y ajustes para la próxima fase en base a la retroalimentación y resultados obtenidos.
* **Problemas encontrados:** Problema menor de rendimiento en el sistema de búsqueda durante pruebas intensivas.

#### **Semana 9 (7 al 11 de octubre)**

**Lunes, 7 de octubre**

* **Participantes:** Carlos Guzmán, Daniel González, Rodrigo Berrios
* **Detalles:** Revisión de los resultados de la semana anterior y establecimiento de los objetivos para la semana, con un enfoque en la optimización y pruebas adicionales. Ajuste de las tareas asignadas para mejorar la eficiencia de los módulos en curso.
* **Problemas encontrados:** Ninguno.

**Martes, 8 de octubre**

* **Participantes:** Carlos Guzmán, Daniel González, Rodrigo Berrios
* **Detalles:** Avance en las actividades planificadas y revisión de los ajustes de rendimiento en el sistema de notificaciones y búsqueda. Sincronización de los módulos para asegurar su correcta integración.
* **Problemas encontrados:** Lentitud en la carga de resultados de búsqueda cuando se aplican varios filtros simultáneamente.

**Miércoles, 9 de octubre**

* **Participantes:** Carlos Guzmán, Daniel González, Rodrigo Berrios
* **Detalles:** Evaluación de los progresos realizados en cada módulo y revisión de los ajustes implementados en respuesta a problemas de rendimiento. Coordinación para avanzar en los desarrollos prioritarios de la semana.
* **Problemas encontrados:** Problema de visualización en la interfaz de estadísticas al probar en dispositivos móviles.

**Jueves, 10 de octubre**

* **Participantes:** Carlos Guzmán, Daniel González, Rodrigo Berrios
* **Detalles:** Continuación de las tareas en curso y pruebas de estabilidad en las funcionalidades. Preparación para el cierre de las actividades semanales, con énfasis en asegurar la calidad de cada módulo.
* **Problemas encontrados:** Ninguno.

**Viernes, 11 de octubre**

* **Participantes:** Carlos Guzmán, Daniel González, Rodrigo Berrios
* **Detalles:** Conclusión de las actividades programadas para la semana y evaluación de los objetivos alcanzados. Definición de las tareas y ajustes necesarios para la próxima fase, basados en la retroalimentación y pruebas realizadas esta semana.
* **Problemas encontrados:** Interferencia menor en el flujo de notificaciones, programada para revisión en la siguiente semana.

#### **Semana 10 (14 al 18 de octubre)**

**Lunes, 14 de octubre**

* **Participantes:** Carlos Guzmán, Daniel González, Rodrigo Berrios
* **Detalles:** Establecimiento de los objetivos para la semana con un enfoque en pruebas de carga y optimización del rendimiento general del sistema. Planificación de tareas asignadas para mejorar la estabilidad de los módulos clave.
* **Problemas encontrados:** Ninguno.

**Martes, 15 de octubre**

* **Participantes:** Carlos Guzmán, Daniel González, Rodrigo Berrios
* **Detalles:** Avance en las pruebas de carga y evaluación de la eficiencia de cada módulo bajo condiciones de alta demanda. Coordinación del equipo para identificar áreas de mejora en el rendimiento.
* **Problemas encontrados:** Ninguno.

**Miércoles, 16 de octubre**

* **Participantes:** Carlos Guzmán, Daniel González, Rodrigo Berrios
* **Detalles:** Evaluación de los resultados de las pruebas de carga y ajustes en la configuración para mejorar la velocidad de respuesta. Avance en la optimización de consultas y sincronización de datos.
* **Problemas encontrados:** Ninguno.

**Jueves, 17 de octubre**

* **Participantes:** Carlos Guzmán, Daniel González, Rodrigo Berrios
* **Detalles:** Continuación de la optimización y pruebas de estabilidad en módulos críticos. Revisión del progreso en relación con los objetivos semanales y ajustes para cumplir con los estándares de rendimiento.
* **Problemas encontrados:** Ninguno.

**Viernes, 18 de octubre**

* **Participantes:** Carlos Guzmán, Daniel González, Rodrigo Berrios
* **Detalles:** Conclusión de las actividades de la semana y evaluación de los logros alcanzados. Preparación de tareas y ajustes necesarios para la próxima fase en función de los resultados de las pruebas de carga y rendimiento de esta semana.
* **Problemas encontrados:** Ninguno.

#### **Semana 11 (21 al 25 de octubre)**

**Lunes, 21 de octubre**

* **Participantes:** Carlos Guzmán, Daniel González, Rodrigo Berrios
* **Detalles:** Revisión de los resultados de la semana anterior y establecimiento de objetivos para la semana, con un enfoque en pruebas finales de calidad y estabilidad de los módulos. Asignación de tareas para afinar detalles previos al lanzamiento.
* **Problemas encontrados:** Ninguno.

**Martes, 22 de octubre**

* **Participantes:** Carlos Guzmán, Daniel González, Rodrigo Berrios
* **Detalles:** Avance en las pruebas de calidad y sincronización del equipo para asegurar la integración estable de todos los módulos. Revisión y ajustes en la interfaz de usuario para mejorar la experiencia final.
* **Problemas encontrados:** Desajuste menor en la visualización de algunos elementos en la interfaz en dispositivos con pantallas pequeñas.

**Miércoles, 23 de octubre**

* **Participantes:** Carlos Guzmán, Daniel González, Rodrigo Berrios
* **Detalles:** Continuación de las pruebas de calidad y revisión de los módulos en función de los resultados de las pruebas realizadas. Coordinación para resolver problemas técnicos menores y asegurar el rendimiento de cada funcionalidad.
* **Problemas encontrados:** Problema de carga intermitente en el sistema de estadísticas al realizar pruebas en condiciones de alto tráfico.

**Jueves, 24 de octubre**

* **Participantes:** Carlos Guzmán, Daniel González, Rodrigo Berrios
* **Detalles:** Optimización de los módulos y revisión de los resultados de las pruebas de estabilidad. Preparación para la finalización de los ajustes de esta semana y revisión final de los elementos clave.
* **Problemas encontrados:** Ninguno.

**Viernes, 25 de octubre**

* **Participantes:** Carlos Guzmán, Daniel González, Rodrigo Berrios
* **Detalles:** Conclusión de las actividades programadas para la semana y evaluación general de los resultados obtenidos. Preparación para la próxima fase de pruebas y ajustes, tomando en cuenta la retroalimentación recibida y los datos obtenidos de las pruebas de calidad.
* **Problemas encontrados:** Inconsistencia menor en la sincronización de las notificaciones, programada para revisión en la siguiente semana.

#### **Semana 12 (28 de octubre al 1 de noviembre)**

**Lunes, 28 de octubre**

* **Participantes:** Carlos Guzmán, Daniel González, Rodrigo Berrios
* **Detalles:** Revisión de los resultados de la semana anterior y establecimiento de los objetivos para esta semana, con un enfoque en la verificación de criterios de aceptación y pruebas finales de cada módulo. Planificación de las actividades necesarias para cerrar los detalles previos al lanzamiento.
* **Problemas encontrados:** Ninguno.

**Martes, 29 de octubre**

* **Participantes:** Carlos Guzmán, Daniel González, Rodrigo Berrios
* **Detalles:** Avance en las pruebas de verificación y ajustes en los módulos según los criterios de aceptación. Revisión de la interfaz para asegurar consistencia visual y usabilidad en diferentes dispositivos.
* **Problemas encontrados:** Problema menor en el despliegue de estadísticas de usuario en dispositivos con diferentes resoluciones.

**Miércoles, 30 de octubre**

* **Participantes:** Carlos Guzmán, Daniel González, Rodrigo Berrios
* **Detalles:** Evaluación de las pruebas de verificación y realización de ajustes en los módulos. Coordinación para asegurar la correcta funcionalidad de cada componente y finalización de los detalles restantes en la interfaz de usuario.
* **Problemas encontrados:** Desfase ocasional en la actualización de los datos de reservas durante pruebas en tiempo real.

**Jueves, 31 de octubre**

* **Participantes:** Carlos Guzmán, Daniel González, Rodrigo Berrios
* **Detalles:** Optimización de la interfaz y revisión de los resultados de las pruebas de verificación. Preparación para la finalización de las tareas de la semana y ajuste de los últimos detalles para asegurar un funcionamiento óptimo.
* **Problemas encontrados:** Ninguno.

**Viernes, 1 de noviembre**

* **Participantes:** Carlos Guzmán, Daniel González, Rodrigo Berrios
* **Detalles:** Conclusión de las actividades programadas para la semana y evaluación general de los logros alcanzados. Planificación para la fase final de pruebas y ajustes antes del lanzamiento, tomando en cuenta la retroalimentación y los resultados obtenidos en esta semana.
* **Problemas encontrados:** Problema leve de rendimiento en la interfaz de usuario bajo pruebas de carga máxima, programado para revisión la próxima semana.

#### **Semana 13 (4 al 8 de noviembre)**

**Lunes, 4 de noviembre**

* **Participantes:** Carlos Guzmán, Daniel González, Rodrigo Berrios
* **Detalles:** Establecimiento de objetivos para la semana centrados en la revisión final de los módulos y la preparación para el lanzamiento. Planificación de actividades y verificación de la estabilidad general del sistema.
* **Problemas encontrados:** Ninguno.

**Martes, 5 de noviembre**

* **Participantes:** Carlos Guzmán, Daniel González, Rodrigo Berrios
* **Detalles:** Revisión de las últimas pruebas de verificación y ajustes menores en la interfaz de usuario. Coordinación para asegurar que todos los elementos cumplan con los estándares de calidad y funcionen sin inconvenientes.
* **Problemas encontrados:** Problema leve en la sincronización de datos en la sección de logros durante pruebas en tiempo real.

**Miércoles, 6 de noviembre**

* **Participantes:** Carlos Guzmán, Daniel González, Rodrigo Berrios
* **Detalles:** Evaluación final de los módulos, incluyendo pruebas en dispositivos con diferentes especificaciones. Revisión de las funcionalidades en conjunto para garantizar su estabilidad y preparación para la presentación final.
* **Problemas encontrados:** Retraso menor en la carga de notificaciones en algunos dispositivos, pendiente de ajuste.

**Jueves, 7 de noviembre**

* **Participantes:** Carlos Guzmán, Daniel González, Rodrigo Berrios
* **Detalles:** Optimización de la interfaz y preparación de los módulos para la revisión final. Últimos ajustes en la estructura de presentación y preparación de materiales de soporte.
* **Problemas encontrados:** Ninguno.

**Viernes, 8 de noviembre**

* **Participantes:** Carlos Guzmán, Daniel González, Rodrigo Berrios
* **Detalles:** Conclusión de las actividades planificadas para la semana y evaluación general de los logros obtenidos. Preparación de la presentación final y organización de los materiales requeridos para la entrega oficial del proyecto.
* **Problemas encontrados:** Ligeras inconsistencias en la interfaz de usuario bajo pruebas intensivas, programadas para revisión la próxima semana.

#### **Semana 14 (11 al 15 de noviembre)**

**Lunes, 11 de noviembre**

* **Participantes:** Carlos Guzmán, Daniel González, Rodrigo Berrios
* **Detalles:** Revisión final de los objetivos alcanzados y planificación de los detalles para la presentación del proyecto. Ajustes menores y organización de los módulos para garantizar un rendimiento óptimo.
* **Problemas encontrados:** Ninguno.

**Martes, 12 de noviembre**

* **Participantes:** Carlos Guzmán, Daniel González, Rodrigo Berrios
* **Detalles:** Últimos ensayos de la presentación y ajustes en la interfaz de usuario. Verificación de cada módulo para asegurar consistencia y usabilidad en dispositivos variados.
* **Problemas encontrados:** Problema menor en la visualización de algunos elementos en la interfaz bajo configuraciones específicas de pantalla.

**Miércoles, 13 de noviembre**

* **Participantes:** Carlos Guzmán, Daniel González, Rodrigo Berrios
* **Detalles:** Ensayo general de la presentación final y revisión de cada módulo en detalle. Coordinación para asegurar una transición fluida entre las diferentes partes del proyecto durante la demostración.
* **Problemas encontrados:** Ninguno.

**Jueves, 14 de noviembre**

* **Participantes:** Carlos Guzmán, Daniel González, Rodrigo Berrios
* **Detalles:** Revisión final de todos los módulos y preparación de documentación para el lanzamiento oficial. Ajustes en la estructura de presentación y resolución de detalles mínimos.
* **Problemas encontrados:** Ninguno

**Viernes, 15 de noviembre**

* **Participantes:** Carlos Guzmán, Daniel González, Rodrigo Berrios
* **Detalles:** Presentación oficial del proyecto FlashMatch y entrega de la documentación completa. Cierre formal del proyecto y organización de archivos finales para el almacenamiento y futuros mantenimientos.
* **Problemas encontrados:** Ninguno.

# Análisis de Avances por Sprint

## Sprint 1: Configuración Inicial y Registro

* **Duración:** 2 semanas
* **Fechas:** 12 de agosto al 25 de agosto de 2024
* **Objetivos Completados:** Se completaron la configuración del entorno de desarrollo y la implementación del módulo de registro e inicio de sesión. Los usuarios pueden crear y acceder a sus cuentas de manera segura, con validaciones de entrada y autenticación básica.
* **Tareas Pendientes:** La autenticación de roles avanzados quedó para el siguiente sprint, junto con ajustes menores en la interfaz para mejorar el flujo de inicio de sesión.
* **Lecciones Aprendidas:** La configuración inicial es fundamental y requiere planificación adicional en proyectos colaborativos. Definir con precisión los requisitos de autenticación desde el inicio puede evitar ajustes en fases posteriores.

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

* **Duración:** 2 semanas
* **Fechas:** 26 de agosto al 8 de septiembre de 2024
* **Objetivos Completados:** Se desarrollaron las funcionalidades de perfil de usuario y búsqueda de partidos, incluyendo filtros básicos de ubicación y disponibilidad, y un sistema inicial para consultar la disponibilidad de canchas en tiempo real.
* **Tareas Pendientes:** La optimización de las consultas de búsqueda y la sincronización de la disponibilidad de canchas en la base de datos quedaron para el siguiente sprint.
* **Lecciones Aprendidas:** Manejar datos en tiempo real requiere una base de datos sólida y optimización constante. Los filtros de búsqueda deben ser probados exhaustivamente para asegurar un rendimiento fluido.

## Sprint 3: Sistema de Reserva de Canchas

* **Duración:** 2 semanas
* **Fechas:** 9 de septiembre al 22 de septiembre de 2024
* **Objetivos Completados:** Se completó el sistema de reservas de canchas y las funcionalidades de notificaciones y mensajería en tiempo real, permitiendo alertas sobre cambios en reservas y la comunicación interna entre usuarios.
* **Tareas Pendientes:** La optimización en tiempo real de las notificaciones y ajustes en la interfaz del módulo de notificaciones.
* **Lecciones Aprendidas:** Las funcionalidades en tiempo real requieren una sincronización cuidadosa para evitar retrasos. Las interfaces de mensajería deben adaptarse a distintos dispositivos para asegurar una experiencia consistente.

## Sprint 4: Emparejamiento con IA y Notificaciones

* **Duración:** 2 semanas
* **Fechas:** 23 de septiembre al 6 de octubre de 2024
* **Objetivos Completados:** Se optimizaron las consultas de búsqueda y la sincronización en tiempo real de la disponibilidad de canchas. También se realizaron mejoras en la interfaz de usuario de búsqueda para facilitar la navegación y el acceso rápido a los filtros.
* **Tareas Pendientes:** Optimización de las notificaciones para situaciones de alta actividad y algunos ajustes en la visualización de los filtros de búsqueda.
* **Lecciones Aprendidas:** Una interfaz de búsqueda rápida y optimizada es crucial en aplicaciones con funcionalidades en tiempo real. La eficiencia en la respuesta de la base de datos es esencial para una experiencia fluida.

## Sprint 5: Sistema de Pagos y Estadísticas de Rendimiento

* **Duración:** 2 semanas
* **Fechas:** 7 de octubre al 20 de octubre de 2024
* **Objetivos Completados:** Se implementó el sistema de pagos para confirmar inscripciones en partidos y se desarrollaron funcionalidades iniciales de estadísticas de rendimiento para los usuarios.
* **Tareas Pendientes:** Integración completa de las estadísticas avanzadas de rendimiento y algunas mejoras en la interfaz de usuario para el sistema de pagos.
* **Lecciones Aprendidas:** El sistema de pagos requiere validación exhaustiva para asegurar seguridad y eficiencia. Las estadísticas avanzadas necesitan ser fácilmente personalizables para adaptarse a las preferencias de cada usuario.

## Sprint 6: Gamificación y Logros

* **Duración:** 2 semanas
* **Fechas:** 21 de octubre al 3 de noviembre de 2024
* **Objetivos Completados:** Se introdujo la gamificación con logros y recompensas para motivar a los usuarios, incluyendo funcionalidades que registran avances y logros visibles en el perfil de usuario.
* **Tareas Pendientes:** Optimización de la visualización de logros en la interfaz y algunas mejoras en la sincronización de logros con las estadísticas de rendimiento.
* **Lecciones Aprendidas:** La gamificación puede mejorar el engagement, pero requiere un diseño accesible y visible en todas las plataformas. La sincronización de logros con las estadísticas debe ser precisa para mantener la confianza del usuario.

## Sprint 7: Pruebas Integrales y Ajustes Finales

* **Duración:** 2 semanas
* **Fechas:** 4 de noviembre al 17 de noviembre de 2024
* **Objetivos Completados:** Se completaron las pruebas integrales y se realizaron ajustes finales en la interfaz y funcionalidades, incluyendo mejoras en la velocidad de respuesta y optimización de la usabilidad.
* **Tareas Pendientes:** Ninguna, al concluirse el desarrollo se preparó el sistema para su lanzamiento.
* **Lecciones Aprendidas:** Las pruebas de integración permiten identificar y resolver problemas menores antes del lanzamiento. La optimización final en cada componente es clave para asegurar una experiencia de usuario estable y satisfactoria.

## Resumen del Cumplimiento de Objetivos de Cada Sprint y Ajuste de Tareas

A lo largo de los siete sprints planificados para el desarrollo de FlashMatch, se lograron avances significativos en cada una de las etapas clave del proyecto. Los objetivos iniciales se cumplieron en su mayoría dentro de los plazos previstos, lo que permitió avanzar de manera estructurada en cada módulo y funcionalidad. Sin embargo, en algunos sprints, ciertos elementos quedaron pendientes y se ajustaron o trasladaron a sprints posteriores, especialmente en lo que respecta a la optimización de funcionalidades en tiempo real y mejoras de la interfaz de usuario.

1. **Sprint 1 a Sprint 3:**
   * Durante estos sprints, se establecieron las bases del proyecto mediante la configuración del entorno de desarrollo, el registro e inicio de sesión, el perfil de usuario, y la funcionalidad de búsqueda de partidos. Cada sprint logró cumplir con sus objetivos principales, aunque algunos ajustes en la interfaz de usuario y aspectosavanzados de autenticación de roles se trasladaron a los siguientes sprints.
2. **Sprint 4 y Sprint 5:**
   * En estos sprints, se enfocaron esfuerzos en la optimización y en la incorporación de funcionalidades complejas, como la búsqueda avanzada y las notificaciones en tiempo real, así como el sistema de pagos y estadísticas de rendimiento. La funcionalidad de pagos y la sincronización en tiempo real presentaron desafíos técnicos que requirieron ajustes adicionales, los cuales se priorizaron en el siguiente sprint para garantizar un funcionamiento óptimo.
3. **Sprint 6:**
   * Este sprint introdujo la gamificación, con logros y recompensas para mejorar la experiencia y el engagement de los usuarios. Si bien se lograron avances significativos en la personalización del perfil y la visualización de logros, algunos detalles de sincronización con las estadísticas de rendimiento se programaron para finalizar en el sprint siguiente.
4. **Sprint 7:**
   * El último sprint estuvo enfocado en pruebas integrales, ajustes finales y la optimización de todos los módulos. Se realizaron pruebas de rendimiento y usabilidad para asegurar que cada componente funcionará de forma fluida y que las interfaces respondieron de manera eficaz. Esto permitió resolver problemas menores identificados en la fase de integración y asegurar la estabilidad del sistema antes del lanzamiento.

**Ajuste de Tareas:** A lo largo de los sprints, los ajustes de tareas fueron una constante para garantizar que cada fase cumpliera con los estándares de calidad y objetivos del proyecto. Las tareas que implican mejoras en tiempo real, como notificaciones y actualizaciones de disponibilidad, se ajustaron en varios sprints para perfeccionar su funcionamiento y asegurar la mejor experiencia de usuario posible. Asimismo, las revisiones de la interfaz y el flujo de usuario se adaptaron de acuerdo con la retroalimentación recibida durante las pruebas, priorizando siempre la usabilidad y la satisfacción del usuario final.

# Principales Obstáculos y Soluciones

## Detalle de los Problemas Recurrentes Enfrentados Durante las Reuniones

Durante el desarrollo de FlashMatch, el equipo enfrentó problemas recurrentes en áreas clave, especialmente en la sincronización en tiempo real, la optimización del rendimiento y la compatibilidad de la interfaz en una variedad de dispositivos. Estos desafíos fueron abordados en varios sprints y se implementaron soluciones progresivas para mejorar la estabilidad y la experiencia de usuario. Los problemas principales fueron:

* **Sincronización en Tiempo Real**: Uno de los desafíos más frecuentes fue asegurar que las notificaciones, actualizaciones de disponibilidad de canchas y el sistema de mensajería funcionaran sin demoras perceptibles, particularmente en situaciones de alta concurrencia. La sincronización se complicaba cuando múltiples usuarios interactúan simultáneamente, lo cual afectaba la fluidez del sistema y requería un enfoque constante en la optimización del backend para gestionar datos en tiempo real.
* **Optimización de Consultas en la Base de Datos**: Al aplicar filtros de búsqueda avanzados para partidos y disponibilidad de canchas, se identificó una lentitud significativa, lo que aumentaba los tiempos de carga y afectaba la experiencia de usuario. Este problema resaltó la necesidad de ajustar las consultas en la base de datos y de implementar mecanismos de cacheo y optimización para reducir los tiempos de respuesta, especialmente en escenarios de búsqueda compleja.
* **Compatibilidad de la Interfaz de Usuario**: La variabilidad en las resoluciones y tamaños de pantalla de distintos dispositivos causó problemas en la visualización de ciertos módulos, como logros, estadísticas y mensajes. Estos inconvenientes complicaba la usabilidad y obligaron al equipo a realizar pruebas adicionales y ajustes de diseño adaptativo para asegurar una experiencia consistente y funcional en todas las plataformas.

Estos problemas recurrentes resaltaron la importancia de realizar pruebas de carga y usabilidad en entornos variados y de contar con una arquitectura flexible que pueda adaptarse a las demandas de rendimiento en tiempo real y a la diversidad de dispositivos utilizados por los usuarios. Las soluciones implementadas en cada área permitieron mejorar la estabilidad general y optimizar la experiencia del usuario a medida que avanzaba el desarrollo de FlashMatch.

## Estrategias de Mitigación Implementadas

Para abordar los problemas recurrentes enfrentados durante el desarrollo de FlashMatch, el equipo implementó diversas estrategias de mitigación que ayudaron a optimizar la sincronización en tiempo real, mejorar la eficiencia de las consultas en la base de datos y asegurar una experiencia de usuario consistente en distintos dispositivos. Estas estrategias incluyen:

* **Optimización de la Sincronización en Tiempo Real**:
  + **Ajuste del Backend y Escalabilidad**: Se optimizó la infraestructura del backend para gestionar eficientemente datos en tiempo real, priorizando la escalabilidad en momentos de alta demanda. Esto incluyó la implementación de servicios de mensajería en tiempo real optimizados, permitiendo que las notificaciones y actualizaciones se procesen de manera más fluida.
  + **Mecanismos de Actualización Diferida**: Se adoptaron técnicas de actualización diferida en ciertas áreas, como la disponibilidad de canchas, para reducir el procesamiento en tiempo real cuando no es crítico, disminuyendo así la carga en el sistema y mejorando la experiencia de usuario.
* **Mejoras en la Eficiencia de Consultas en la Base de Datos**:
  + **Optimización de Consultas y Cacheo**: Se optimizaron las consultas de búsqueda para reducir la latencia, implementando técnicas de cacheo y consultas asíncronas para mejorar la velocidad de respuesta, especialmente al aplicar múltiples filtros.
  + **Indexación de Datos**: Se aplicaron técnicas avanzadas de indexación en la base de datos para optimizar los resultados de búsqueda y reducir los tiempos de carga, asegurando que la experiencia del usuario sea rápida y sin demoras, incluso en escenarios complejos de búsqueda.
* **Adaptación de la Interfaz para Compatibilidad de Dispositivos**:
  + **Diseño Adaptativo**: Se implementaron elementos de diseño adaptativo para asegurar que los módulos de logros, estadísticas y mensajes se visualicen correctamente en una variedad de dispositivos y resoluciones. Esto incluyó el uso de diseño responsivo y la prueba de componentes en múltiples dispositivos para asegurar la adaptabilidad.
  + **Pruebas de Usabilidad en Dispositivos Variados**: Se realizaron pruebas exhaustivas en dispositivos con distintas resoluciones y tamaños de pantalla para identificar problemas específicos de compatibilidad y realizar ajustes en el diseño según los resultados, asegurando así una experiencia de usuario consistente y optimizada.

#### **Cambios en la Planificación a partir de los Impedimentos**

A lo largo del desarrollo de FlashMatch, los impedimentos identificados impulsaron ajustes clave en la planificación del proyecto, permitiendo optimizar la ejecución y asegurar el cumplimiento de los objetivos en función de los desafíos encontrados. Los cambios realizados incluyeron:

* **Reprogramación de Funcionalidades en Tiempo Real**: Debido a los problemas de sincronización en tiempo real, especialmente con notificaciones y actualizaciones de disponibilidad, las funcionalidades dependientes de sincronización continua se distribuyeron en sprints sucesivos. Esto permitió al equipo enfocar los recursos en estabilizar la infraestructura de backend y asegurar que la mensajería y las notificaciones operaran sin interrupciones, evitando retrasos en otros módulos.
* **Ajustes en la Carga y Filtrado de Datos**: Dado el impacto de las consultas en la base de datos, se decidió priorizar la optimización y el cacheo en los sprints intermedios. Este cambio evitó problemas de latencia en los resultados de búsqueda y mejoró la experiencia del usuario. Para evitar que otros módulos se vieran afectados, se trasladaron ciertos ajustes de visualización al final de los sprints, cuando la eficiencia de la base de datos ya estaba garantizada.
* **Pruebas Adicionales para Compatibilidad Multidispositivo**: La visualización inconsistente en diferentes dispositivos impulsó la inclusión de pruebas de usabilidad específicas para cada módulo. Este cambio se implementó en la planificación de los últimos sprints, agregando ciclos de prueba y ajustes para garantizar una interfaz responsive y adaptable. De esta manera, se aseguraba que cada pantalla se adaptará correctamente a distintas resoluciones sin comprometer el diseño ni la funcionalidad.
* **Incremento en los Ciclos de Revisión y Pruebas de Calidad**: Con el fin de abordar los problemas de rendimiento y estabilidad, se añadieron ciclos adicionales de revisión y pruebas de calidad al final de cada sprint. Estos ciclos permiten realizar ajustes en tiempo real y resolver errores específicos antes de pasar al siguiente sprint, lo cual ayudó a reducir el acumulado de tareas pendientes y garantizar que cada módulo cumpliera con los estándares de calidad.

## Reflexión sobre el Trabajo en Equipo

El desarrollo de FlashMatch fue un esfuerzo colaborativo en el que cada miembro del equipo aportó habilidades clave para alcanzar los objetivos del proyecto. Esta experiencia de trabajo en equipo resaltó fortalezas, áreas de mejora y aprendizajes importantes sobre la colaboración en proyectos tecnológicos de gran escala.

* **Dinámica de Grupo y Efectividad de la Colaboración**: A lo largo del proyecto, la dinámica de grupo fue fundamental para coordinar las tareas, resolver desafíos técnicos y mantener un flujo de comunicación claro y constante. Las reuniones diarias de Scrum promovieron la alineación de objetivos y ayudaron a mantener la motivación del equipo, fomentando un ambiente en el que cada integrante se sentía responsable y comprometido con el éxito del proyecto.
* **Fortalezas del Equipo en la Resolución de Problemas**: La diversidad de habilidades y conocimientos permitió al equipo abordar problemas complejos de manera eficiente, especialmente en áreas críticas como la sincronización en tiempo real y la optimización de la base de datos. Cada miembro contribuyó desde su área de especialidad, y la capacidad del equipo para trabajar de manera conjunta y coordinada resultó esencial para encontrar soluciones innovadoras y efectivas. Este enfoque colaborativo mejoró la calidad del producto y redujo el impacto de los impedimentos en el cronograma.
* **Áreas de Mejora en la Comunicación y Coordinación**: Aunque el equipo logró superar numerosos desafíos, se identificaron oportunidades de mejora en la comunicación entre departamentos, especialmente cuando los problemas requerían la intervención de varias áreas. Una comunicación más temprana y detallada entre los desarrolladores, diseñadores y testers podría haber acelerado la resolución de ciertos problemas, especialmente en fases de prueba y ajuste. Para futuros proyectos, se recomienda reforzar la documentación de cada fase y realizar reuniones interdepartamentales más frecuentes para mantener una visión integral del avance y los posibles desafíos.

# Recomendaciones y Mejoras

## Propuestas para Mejorar las Reuniones Daily Scrum en Futuros Proyectos

Para mejorar la efectividad de las reuniones Daily Scrum en futuros proyectos, sería beneficioso estructurar las reuniones con un enfoque más breve y directo, asegurando que cada miembro reporte de forma concisa los avances, bloqueos y próximos pasos. Una propuesta concreta es **designar un facilitador rotativo** para cada reunión, quien se encargue de guiar la discusión y mantener el enfoque, garantizando que no se desvíe hacia detalles técnicos que puedan ser tratados fuera de la reunión. Además, podría implementarse una **herramienta de registro de avances y bloqueos** en tiempo real, accesible para todos los integrantes, permitiendo que el equipo tenga una referencia rápida de lo discutido en reuniones previas y facilite la continuidad entre una reunión y la siguiente.

## Estrategias para Optimizar la Solución de Problemas

Para agilizar la solución de problemas, es fundamental establecer un proceso de **escalado de bloqueos** que permita identificar y abordar rápidamente los desafíos técnicos y operativos más críticos. Una estrategia efectiva sería implementar sesiones de **“mini-retrospectivas” al final de cada semana** en las que el equipo revise los bloqueos más frecuentes y los resultados de las soluciones aplicadas. De esta forma, se pueden ajustar o reforzar las estrategias según lo que esté funcionando. Además, contar con una lista de recursos internos y externos, incluyendo referencias técnicas y personal de soporte con experiencia en tecnologías específicas, podría ser de gran ayuda para obtener soluciones rápidamente cuando los bloqueos requieren conocimientos especializados.

## Recomendaciones para Mejorar la Eficiencia y Enfoque en los Sprints Futuros

Para mejorar la eficiencia y enfoque en los sprints, se recomienda dividir los objetivos en **entregas intermedias más pequeñas y alcanzables**, lo cual facilita la revisión de avances y ayudaría al equipo a mantener un ritmo constante sin perder de vista los objetivos generales del proyecto. También sería útil implementar **criterios de aceptación claros y definidos desde el inicio de cada sprint**, lo que evitaría posibles ajustes en fases tardías. Por último, realizar revisiones previas a los sprints, donde se ajusten y prioricen las tareas según los avances y bloqueos del sprint anterior, aseguraría que el equipo mantenga el enfoque en tareas de alto impacto y evite retrasos por sobrecarga de trabajo en objetivos secundarios.

# Conclusiones

## Resumen del Impacto de los Daily Scrums en el Progreso del Proyecto FlashMatch

Las reuniones Daily Scrum tuvieron un impacto significativo en el progreso del proyecto **FlashMatch**, permitiendo al equipo mantener una comunicación constante y detectar bloqueos de manera oportuna. Estas reuniones diarias ofrecieron una estructura ágil que facilitó la organización y priorización de tareas, además de mejorar la visibilidad sobre el avance individual y colectivo. Gracias a los Daily Scrums, se logró una rápida respuesta a problemas críticos y se mantuvo una alineación constante entre los miembros del equipo. Esta frecuencia y estructura en las reuniones permitió que el proyecto avanzara de forma sostenida, cumpliendo los objetivos de cada sprint de acuerdo con los plazos planificados.

#### **Apreciación General de la Metodología Scrum y su Aplicación en el Proyecto**

La metodología Scrum se demostró altamente efectiva para el desarrollo de **FlashMatch**, particularmente por su capacidad de adaptarse a los cambios y su enfoque en la entrega incremental de valor. Scrum facilitó un proceso de trabajo iterativo en el que el equipo pudo implementar, probar y mejorar funcionalidades clave en cada sprint, manteniendo así un flujo constante de desarrollo. La estructura de sprints, acompañada de las revisiones y retrospectivas, permitió que el equipo optimiza los procesos en tiempo real y ajusta las prioridades en función de los desafíos emergentes y la retroalimentación recibida. En conjunto, la metodología Scrum no solo contribuyó al cumplimiento de los objetivos técnicos y funcionales de **FlashMatch**, sino que también fomenta una colaboración eficiente y una comunicación clara, factores fundamentales para el éxito del proyecto.