

 

Contenido

[**Resumen Ejecutivo** 2](#_heading=h.gjdgxs)

[**Introducción** 3](#_heading=h.1fob9te)

[**Estructura del Product Backlog** 4](#_heading=h.3znysh7)

[**Épicas y Desglose de Historias de Usuario** 5](#_heading=h.2et92p0)

[**Definición de Historias de Usuario** 8](#_heading=h.tyjcwt)

[**Épica 1: Gestión de Usuarios** 8](#_heading=h.3dy6vkm)

[**Épica 2: Organización de Partidos** 9](#_heading=h.1t3h5sf)

[**Épica 3: Reserva de Canchas** 9](#_heading=h.4d34og8)

[**Épica 4: Notificaciones y Comunicaciones** 10](#_heading=h.2s8eyo1)

[**Épica 5: Sistema de Pago** 10](#_heading=h.17dp8vu)

[**Épica 6: Estadísticas y Rendimiento del Jugador** 10](#_heading=h.3rdcrjn)

[**Prioridades en el Product Backlog** 11](#_heading=h.26in1rg)

[**Sistema de Priorización** 11](#_heading=h.lnxbz9)

[**Razonamiento detrás de la Asignación de Prioridad** 12](#_heading=h.35nkun2)

[**Estimación de Puntos de Historia** 13](#_heading=h.1ksv4uv)

[**Método de Estimación de Puntos** 13](#_heading=h.44sinio)

[**Rango de Puntos y su Interpretación** 13](#_heading=h.2jxsxqh)

[**Beneficios de la Estimación de Puntos de Historia** 14](#_heading=h.z337ya)

[**Criterios de Aceptación para Historias de Usuario** 15](#_heading=h.3j2qqm3)

[**Definición de Criterios de Aceptación para Cada Historia** 15](#_heading=h.1y810tw)

[**Garantía de Calidad y Validación de Funcionalidades** 17](#_heading=h.4i7ojhp)

[**Distribución de Historias de Usuario en Sprints** 18](#_heading=h.2xcytpi)

[**Gestión del Product Backlog y Actualización Continua** 20](#_heading=h.1ci93xb)

[**Técnicas de Levantamiento de Requerimientos Específicos** 22](#_heading=h.3whwml4)

[**Planificación de Sprints y Cronograma** 23](#_heading=h.2bn6wsx)

[**Indicadores de Éxito y Métricas de Evaluación** 26](#_heading=h.qsh70q)

[**Riesgos y Plan de Mitigación en el Product Backlog** 28](#_heading=h.3as4poj)

# **Resumen Ejecutivo**

El Product Backlog de FlashMatch representa una herramienta fundamental en el desarrollo y gestión de este proyecto. Este backlog es una lista priorizada y detallada de todos los requerimientos, funcionalidades y mejoras identificadas para la plataforma. Su propósito principal es guiar al equipo de desarrollo en la creación de una plataforma optimizada que cumpla con las necesidades y expectativas de los usuarios finales, facilitando la organización de partidos de fútbol amateur y la reserva de canchas de manera efectiva.

A través del Product Backlog, el equipo puede planificar cada sprint de forma ágil, asegurando que las funcionalidades de mayor valor se implementen primero. La priorización de las historias de usuario y la clara definición de los criterios de aceptación permiten al equipo mantener un enfoque en la calidad, el cumplimiento de los plazos y la entrega de valor constante. Además, este backlog garantiza que el proyecto permanezca flexible, adaptándose a cambios y mejoras continúas basadas en el feedback de los usuarios y las necesidades del mercado.

# **Introducción**

El Product Backlog es un componente esencial en la metodología Scrum, que permite organizar, priorizar y gestionar todas las funcionalidades, mejoras y tareas necesarias para el desarrollo de FlashMatch. Su propósito principal es proporcionar una visión completa y estructurada de los requerimientos del proyecto, guiando al equipo de desarrollo en cada sprint hacia la entrega de valor continuo y asegurando que las necesidades de los usuarios y los objetivos del proyecto están claramente definidos y accesibles.

En Scrum, el Product Backlog funciona como una lista dinámica y priorizada que se adapta a los cambios y permite al equipo responder ágilmente a las nuevas necesidades que surjan. La priorización de requerimientos dentro del Product Backlog es vital para el éxito del proyecto, ya que permite enfocarse en las funcionalidades de mayor impacto y valor para los usuarios, logrando así una plataforma que evoluciona de manera incremental y se adapta a los cambios del mercado.

Al mantener una estructura organizada y priorizada, el Product Backlog garantiza que FlashMatch avance de manera alineada con las expectativas de los usuarios y los objetivos estratégicos del proyecto. Esta capacidad de priorizar y gestionar las funcionalidades no solo mejora la eficiencia del desarrollo, sino que también asegura que el proyecto sea flexible, adaptable y centrado en el valor para el usuario final, factores clave para el éxito de FlashMatch en el competitivo entorno de las plataformas deportivas.

# **Estructura del Product Backlog**

El Product Backlog de FlashMatch se organiza como una lista priorizada de historias de usuario y requerimientos, agrupados en categorías o épicas que reflejan las funcionalidades centrales de la plataforma. Esta estructura permite al equipo de desarrollo mantener un enfoque claro en las áreas clave del proyecto, asegurando que cada historia de usuario esté alineada con los objetivos estratégicos de FlashMatch.

Cada historia de usuario en el Product Backlog está asignada a una épica, que representa un conjunto de funcionalidades relacionadas que contribuyen a un mismo objetivo. Las épicas principales incluyen:

* **Gestión de Usuarios:** Incluye funcionalidades relacionadas con el registro, autenticación, y actualización de perfil, que son esenciales para permitir que los usuarios accedan a la plataforma y mantengan su información al día.
* **Organización de Partidos:** Abarca las funcionalidades necesarias para que los jugadores puedan crear, buscar y unirse a partidos, facilitando la organización de encuentros deportivos.
* **Reserva de Canchas:** Contiene historias relacionadas con la visualización de disponibilidad y la reserva de canchas, que permiten a los usuarios asegurar espacios para jugar de forma rápida y eficiente.
* **Notificaciones y Comunicaciones:** Incluye el sistema de notificaciones y mensajes, asegurando que los usuarios estén informados sobre cambios, actualizaciones y coordinaciones de los partidos y reservas.
* **Sistema de Pago:** Se centra en la integración de métodos de pago para que los usuarios puedan realizar transacciones seguras al reservar canchas.
* **Estadísticas y Rendimiento del Jugador:** Proporciona funcionalidades que permiten a los jugadores visualizar su rendimiento y compararlo con otros, promoviendo la gamificación y mejorando la experiencia de usuario.

Esta organización en épicas facilita la priorización y planificación de sprints, permitiendo al equipo de desarrollo abordar cada área de manera secuencial o simultánea, según las necesidades del proyecto. La estructura del Product Backlog asegura que cada funcionalidad esté claramente definida, priorizada y alineada con el valor que aporta a los usuarios, permitiendo que FlashMatch evolucione de forma coherente y enfocada en la experiencia del usuario final.

# **Épicas y Desglose de Historias de Usuario**

El **Product Backlog** de **FlashMatch** está estructurado en varias épicas, cada una de las cuales representa un grupo de funcionalidades relacionadas que trabajan en conjunto para lograr los objetivos principales del proyecto. Cada épica se desglosa en historias de usuario específicas que detallan las necesidades y expectativas de los usuarios finales, asegurando que el desarrollo esté alineado con los valores y la visión de **FlashMatch**.

**Épica 1: Gestión de Usuarios**

**Descripción**: Esta épica incluye todas las funcionalidades relacionadas con la creación y administración de cuentas de usuario. Su objetivo es facilitar el acceso seguro y personalizado a la plataforma.

**Historias de Usuario**:

*E01-HU1*: Como usuario, quiero registrarme para acceder a la plataforma.

*E01-HU2*: Como usuario, quiero iniciar sesión para gestionar mi cuenta.

*E01-HU3*: Como usuario, quiero actualizar mi perfil para mantener mi información al día.

**Conexión con los Objetivos**: La gestión de usuarios es fundamental para construir una base de usuarios activa y mantener la integridad y seguridad de sus datos en la plataforma.

**Épica 2: Organización de Partidos**

**Descripción**: Esta épica permite a los jugadores crear, buscar y unirse a partidos, fomentando la conexión entre usuarios y facilitando la organización de eventos deportivos.

**Historias de Usuario**:

*E02-HU1*: Como jugador, quiero crear un partido para organizar un evento.

*E02-HU2*: Como jugador, quiero buscar partidos para encontrar eventos cercanos.

*E02-HU3*: Como jugador, quiero unirme a un partido para participar en él.

**Conexión con los Objetivos**: La organización de partidos es una funcionalidad central de **FlashMatch**, ya que permite a los usuarios coordinar encuentros y mejorar su experiencia en la plataforma.

**Épica 3: Reserva de Canchas**

**Descripción**: Esta épica se centra en el proceso de reserva de canchas, desde la visualización de disponibilidad hasta la confirmación de la reserva, garantizando que los usuarios puedan asegurar espacios para jugar.

**Historias de Usuario**:

*E03-HU1*: Como usuario, quiero ver la disponibilidad de canchas para conocer opciones de reserva.

*E03-HU2*: Como usuario, quiero reservar una cancha para asegurar un espacio para jugar.

**Conexión con los Objetivos**: La reserva de canchas es clave para el valor de la plataforma, ya que permite a los usuarios acceder a espacios de juego de manera conveniente y organizada.

**Épica 4: Notificaciones y Comunicaciones**

**Descripción**: En esta épica se agrupan todas las funcionalidades de notificaciones y mensajes entre usuarios, asegurando una comunicación efectiva dentro de la plataforma.

**Historias de Usuario**:

*E04-HU1*: Como usuario, quiero recibir notificaciones sobre partidos y reservas.

*E04-HU2*: Como usuario, quiero enviar mensajes directos a otros jugadores para coordinar detalles.

**Conexión con los Objetivos**: Las notificaciones y comunicaciones son esenciales para mantener a los usuarios informados y mejorar la experiencia de interacción en **FlashMatch**.

**Épica 5: Sistema de Pago**

**Descripción**: Esta épica abarca las funcionalidades de integración de métodos de pago, permitiendo que los usuarios puedan realizar transacciones seguras para reservas y servicios adicionales.

**Historias de Usuario**:

*E05-HU1*: Como usuario, quiero seleccionar un método de pago para completar mis reservas.

*E05-HU2*: Como usuario, quiero ver mi historial de pagos para llevar un control de mis transacciones.

**Conexión con los Objetivos**: El sistema de pago garantiza una experiencia de usuario fluida y permite la monetización de la plataforma.

**Épica 6: Estadísticas y Rendimiento del Jugador**

**Descripción**: Esta épica incluye funcionalidades para que los jugadores puedan ver sus estadísticas y compararlas, incentivando el uso continuo de la plataforma.

**Historias de Usuario**:

*E06-HU1*: Como jugador, quiero ver mis estadísticas personales para evaluar mi rendimiento.

*E06-HU2*: Como jugador, quiero comparar mi rendimiento con otros jugadores.

**Conexión con los Objetivos**: Las estadísticas y el rendimiento motivan a los usuarios a mejorar y aumentar su participación, contribuyendo a la retención de usuarios en **FlashMatch**.

# **Definición de Historias de Usuario**

Las historias de usuario en FlashMatch están organizadas por épicas, reflejando las necesidades específicas de los usuarios finales y alineándose con los objetivos de la plataforma. Cada historia de usuario tiene un identificador único (ID) y una descripción que detalla el propósito y la funcionalidad que ofrece al usuario.

## **Épica 1: Gestión de Usuarios**

Esta épica cubre las necesidades relacionadas con el acceso y administración de cuentas, permitiendo a los usuarios registrarse, iniciar sesión y gestionar su perfil.

| **ID** | **Descripción** | **Propósito para el Usuario Final** |
| --- | --- | --- |
| **E01-HU1** | Como usuario, quiero registrarme en la plataforma para acceder a sus funcionalidades. | Permitir el acceso a la plataforma de manera segura y personalizada. |
| **E01-HU2** | Como usuario, quiero iniciar sesión en mi cuenta para gestionar mis actividades dentro de la plataforma. | Facilitar el acceso y gestión de actividades personales en la plataforma. |
| **E01-HU3** | Como usuario, quiero actualizar mi perfil para mantener mi información actualizada. | Asegurar que los datos personales estén al día y reflejen mi estado actual. |

## **Épica 2: Organización de Partidos**

Esta épica permite a los usuarios organizar, buscar y unirse a partidos, fomentando la interacción y la conexión entre jugadores.

| **ID** | **Descripción** | **Propósito para el Usuario Final** |
| --- | --- | --- |
| **E02-HU1** | Como jugador, quiero crear un partido para organizar un evento deportivo. | Facilitar la creación de partidos para la organización de encuentros deportivos. |
| **E02-HU2** | Como jugador, quiero buscar partidos cercanos para encontrar eventos en los que pueda participar. | Permitir la búsqueda de partidos accesibles según ubicación y preferencias. |
| **E02-HU3** | Como jugador, quiero unirme a un partido para participar en un evento deportivo. | Ofrecer la posibilidad de unirse a partidos organizados por otros jugadores. |

## **Épica 3: Reserva de Canchas**

Esta épica se centra en la funcionalidad de reserva de canchas, desde la consulta de disponibilidad hasta la confirmación de la reserva.

| **ID** | **Descripción** | **Propósito para el Usuario Final** |
| --- | --- | --- |
| **E03-HU1** | Como usuario, quiero ver la disponibilidad de canchas para elegir el mejor momento para jugar. | Ofrecer una visión clara de la disponibilidad para planificar adecuadamente. |
| **E03-HU2** | Como usuario, quiero reservar una cancha para asegurar un espacio en una fecha y hora específicas. | Garantizar la disponibilidad de una cancha para jugar en el horario deseado. |

## **Épica 4: Notificaciones y Comunicaciones**

Esta épica incluye las funcionalidades de notificación y mensajería, asegurando que los usuarios estén informados y puedan comunicarse entre sí.

| **ID** | **Descripción** | **Propósito para el Usuario Final** |
| --- | --- | --- |
| **E04-HU1** | Como usuario, quiero recibir notificaciones sobre partidos y reservas para estar al tanto de los cambios. | Mantener informado al usuario sobre actualizaciones y recordatorios importantes. |
| **E04-HU2** | Como usuario, quiero enviar mensajes a otros jugadores para coordinar detalles sobre los partidos. | Facilitar la comunicación y coordinación de detalles entre participantes. |

## **Épica 5: Sistema de Pago**

En esta épica se agrupan las funcionalidades relacionadas con los pagos y el historial de transacciones.

| **ID** | **Descripción** | **Propósito para el Usuario Final** |
| --- | --- | --- |
| **E05-HU1** | Como usuario, quiero seleccionar un método de pago para completar mis reservas de cancha. | Permitir transacciones seguras y efectivas para confirmar reservas de canchas. |
| **E05-HU2** | Como usuario, quiero ver mi historial de pagos para revisar mis transacciones pasadas. | Proveer un registro de transacciones para mayor control y referencia personal. |

## **Épica 6: Estadísticas y Rendimiento del Jugador**

Esta épica permite a los jugadores acceder a sus estadísticas personales y compararlas con otros jugadores.

| **ID** | **Descripción** | **Propósito para el Usuario Final** |
| --- | --- | --- |
| **E06-HU1** | Como jugador, quiero ver mis estadísticas personales para evaluar mi rendimiento en partidos anteriores. | Ofrecer una visión de desempeño que permita al usuario evaluar y mejorar su rendimiento. |
| **E06-HU2** | Como jugador, quiero comparar mi rendimiento con otros jugadores para saber cómo me posiciono. | Permitir una comparación que incentive la mejora y competitividad entre jugadores. |

# **Prioridades en el Product Backlog**

El Product Backlog de FlashMatch utiliza un sistema de priorización que clasifica cada historia de usuario en tres niveles de prioridad: Alta, Media y Baja. Esta clasificación permite al equipo de desarrollo enfocarse primero en las funcionalidades de mayor impacto para los usuarios y asegurar que el proyecto avance de manera coherente y alineada con los objetivos estratégicos.

## **Sistema de Priorización**

**Alta Prioridad:** Las historias de usuario que se clasifican con alta prioridad representan funcionalidades esenciales y críticas para el funcionamiento básico de la plataforma. Estas historias son el núcleo de la aplicación y se deben desarrollar primero para asegurar que FlashMatch proporcione valor desde las primeras etapas.

**Media Prioridad:** Las historias con prioridad media son aquellas que, aunque no son críticas para la funcionalidad básica, aportan mejoras significativas a la experiencia de usuario. Estas funcionalidades agregan valor adicional y ayudan a que la plataforma se diferencie, pero pueden desarrollarse después de que las historias de alta prioridad estén completas.

**Baja Prioridad**: Las historias de baja prioridad son funcionalidades complementarias o de valor agregado. Aunque mejoran la experiencia del usuario, no son esenciales para el funcionamiento de la plataforma y se pueden implementar en fases posteriores o cuando los recursos y el tiempo lo permitan.

## **Razonamiento detrás de la Asignación de Prioridad**

La asignación de prioridad se basa en el impacto de cada historia en la experiencia del usuario, la alineación con los objetivos estratégicos del proyecto y el valor que aporta a los diferentes perfiles de usuario (jugadores, administradores, usuarios generales). A continuación, se detalla el razonamiento detrás de las prioridades asignadas:

**Alta Prioridad:** Las funcionalidades de alta prioridad incluyen la gestión de usuarios (registro, inicio de sesión), la organización de partidos (creación y búsqueda de partidos), y la reserva de canchas. Estas son funciones fundamentales para el propósito de FlashMatch y permiten a los usuarios acceder y utilizar la plataforma de manera efectiva desde el principio.

**Media Prioridad:** Las funcionalidades de media prioridad abarcan características como notificaciones en tiempo real y comunicaciones entre usuarios. Aunque son importantes para mejorar la experiencia de usuario, no son esenciales para la operatividad básica de la plataforma y pueden implementarse una vez que las funciones centrales estén en marcha.

**Baja Prioridad:** Las funcionalidades de baja prioridad incluyen las estadísticas y comparativas de rendimiento. Estas funciones son beneficiosas y añaden un valor único, pero no son necesarias para la funcionalidad principal de la plataforma. La implementación de estas características se puede planificar una vez que las historias de alta y media prioridad estén completas.

Este enfoque de priorización asegura que FlashMatch pueda lanzar una versión funcional rápidamente, cumpliendo con las expectativas principales de los usuarios y permitiendo al equipo de desarrollo ajustar y expandir la plataforma en función de las necesidades y feedback recibidos a lo largo del proceso de desarrollo.

# **Estimación de Puntos de Historia**

La Estimación de Puntos de Historia en el Product Backlog de FlashMatch se realiza para evaluar el esfuerzo y la complejidad de cada historia de usuario. Esta estimación permite al equipo de desarrollo planificar de manera efectiva cada sprint, asignando historias de usuario en función de su dificultad y del tiempo necesario para completarlas.

## **Método de Estimación de Puntos**

Para estimar los puntos de historia en FlashMatch, el equipo emplea el método de Planning Poker, una técnica ampliamente utilizada en Scrum. En este método:

Cada miembro del equipo analiza la historia de usuario y considera el esfuerzo, tiempo y complejidad que implica su implementación.

El equipo asigna un valor de puntos a la historia usando una escala de puntos predefinida basada en la secuencia de Fibonacci (1, 2, 3, 5, 8, 13, etc.), lo que facilita asignar valores de manera uniforme.

Tras una ronda de discusión, se llega a un consenso sobre los puntos de historia asignados a cada historia, asegurando que el equipo tenga una comprensión común de la dificultad de la tarea.

## **Rango de Puntos y su Interpretación**

El rango de puntos asignados a las historias de usuario se interpreta en términos de complejidad y esfuerzo:

1 a 3 puntos: Historias de baja complejidad y esfuerzo mínimo, generalmente simples y rápidas de implementar. Estas historias suelen incluir ajustes menores o funcionalidades básicas, como el inicio de sesión de usuario.

5 puntos: Historias de complejidad media, que requieren un esfuerzo moderado y pueden implicar cierta interacción entre distintos componentes. Ejemplos de este tipo de historias incluyen la creación de un perfil o la búsqueda de partidos.

8 a 13 puntos: Historias de alta complejidad que requieren un esfuerzo significativo y pueden implicar la integración de múltiples funcionalidades o una lógica avanzada. Estas historias suelen incluir funcionalidades críticas como el sistema de reserva de canchas o el desarrollo del sistema de pago seguro.

20 puntos o más: Historias de muy alta complejidad y esfuerzo extremo. Estas historias suelen dividirse en varias subtareas o historias más pequeñas para ser manejables dentro de los sprints. Por ejemplo, la implementación completa de un sistema de estadísticas avanzadas o de inteligencia artificial para emparejamiento podría requerir esta puntuación.

## **Beneficios de la Estimación de Puntos de Historia**

La estimación en puntos de historia permite que el equipo de desarrollo de FlashMatch tenga una visión clara de la carga de trabajo y facilite la planificación de sprints, asegurando que las historias se asignen de acuerdo con la capacidad del equipo y el valor que aportan a los usuarios. Este método también contribuye a la adaptabilidad, permitiendo ajustes en la planificación y facilitando la entrega continua de valor en cada sprint.

# **Criterios de Aceptación para Historias de Usuario**

Los Criterios de Aceptación son condiciones específicas que cada historia de usuario debe cumplir para ser considerada completa y funcional. Estos criterios aseguran que cada funcionalidad de FlashMatch no solo esté técnicamente implementada, sino que también cumpla con los requisitos de calidad y expectativas del usuario final. Establecer criterios de aceptación claros permite validar que cada historia de usuario cumple con su propósito y se ajusta a los estándares de la plataforma.

## **Definición de Criterios de Aceptación para Cada Historia**

A continuación, se presentan ejemplos de criterios de aceptación para historias de usuario en las principales épicas de FlashMatch:

**Épica: Gestión de Usuarios**

| **Historia** | **Criterios de Aceptación** |
| --- | --- |
| **Registro de Usuario** | - El usuario puede registrarse ingresando datos válidos (nombre, correo, contraseña). |
| - El sistema envía un correo de confirmación de registro al usuario. |
| - Muestra error si algún campo está incorrecto. |
| **Actualización de Perfil** | - El usuario puede editar y guardar cambios en su perfil. |
| - Los datos actualizados se reflejan de inmediato en el perfil. |
| - Mensaje de confirmación al guardar cambios. |

**Épica: Organización de Partidos**

| **Historia** | **Criterios de Aceptación** |
| --- | --- |
| **Crear Partido** | - El usuario ingresa detalles del partido (fecha, hora, ubicación) y confirma la creación. |
| - Partido visible para otros jugadores en la plataforma. |
| - Notificación de creación al usuario. |
| **Unirse a un Partido** | - El usuario selecciona un partido y confirma su participación. |
| - El número de participantes se actualiza automáticamente. |
| - El usuario recibe una notificación de inscripción. |

**Épica: Reserva de Canchas**

| **Historia** | **Criterios de Aceptación** |
| --- | --- |
| **Ver Disponibilidad de Canchas** | - El sistema muestra un calendario con la disponibilidad actualizada de las canchas. |
| - El usuario puede filtrar por ubicación y horario. |
| - Los resultados reflejan disponibilidad en tiempo real. |
| **Reservar Cancha** | - El usuario selecciona una fecha y hora disponibles y confirma la reserva. |
| - El sistema envía una notificación de confirmación de reserva. |
| - La reserva se registra en el historial del usuario. |

**Épica: Notificaciones y Comunicaciones**

| **Historia** | **Criterios de Aceptación** |
| --- | --- |
| **Recibir Notificaciones de Partidos** | - El usuario recibe notificaciones en tiempo real sobre cambios en partidos o reservas. |
| - Las notificaciones incluyen detalles clave (fecha, hora, ubicación). |
| - Configuración de preferencias de notificación. |
| **Mensajes entre Jugadores** | - El usuario puede enviar mensajes a otros usuarios y recibir respuestas. |
| - Notificación automática al recibir un nuevo mensaje. |
| - Historial de conversación accesible. |

**Épica: Sistema de Pago**

| **Historia** | **Criterios de Aceptación** |
| --- | --- |
| **Seleccionar Método de Pago** | - El sistema muestra opciones de pago (tarjeta de crédito, débito). |
| - El usuario puede seleccionar su método preferido y realizar el pago. |
| - Confirmación de pago exitoso y comprobante. |
| **Ver Historial de Pagos** | - El usuario puede acceder a su historial de pagos realizados. |
| - Cada transacción muestra detalles (fecha, monto, concepto). |
| - Posibilidad de descargar comprobantes de pago. |

# **Garantía de Calidad y Validación de Funcionalidades**

Los criterios de aceptación son esenciales para mantener la calidad de las funcionalidades de **FlashMatch** y asegurar su validación antes de cada entrega. Estos criterios:

* **Clarifican las Expectativas**: Definen los requisitos específicos de cada historia de usuario, evitando ambigüedades en la implementación.
* **Guían las Pruebas**: Sirven como base para las pruebas de aceptación, asegurando que cada funcionalidad se revise en función de los resultados esperados.
* **Facilitan la Validación**: Permiten que el Product Owner y el equipo verifiquen rápidamente si la historia cumple con los requisitos, agilizando la aprobación.
* **Mantienen la Cohesión**: Aseguran que cada historia esté alineada con los estándares de calidad y que contribuya al valor general de la plataforma.

# **Distribución de Historias de Usuario en Sprints**

La **Distribución de Historias de Usuario en Sprints** en **FlashMatch** permite organizar y priorizar las funcionalidades a desarrollar en cada iteración del proyecto. Esta planificación asegura que el equipo entregue incrementos de valor al final de cada sprint, avanzando de manera ágil y manteniendo el enfoque en las funcionalidades de mayor impacto para el usuario. A continuación, se presenta la planificación de historias de usuario para cada sprint, así como los objetivos y entregables específicos.

**Sprint 1: Configuración Básica y Gestión de Usuarios**

**Objetivo**: Establecer los fundamentos de la plataforma y desarrollar las funcionalidades básicas de acceso y gestión de usuarios. **Historias de Usuario**:

* E01-HU1: Registro de usuario.
* E01-HU2: Inicio de sesión.
* E01-HU3: Actualización de perfil.

**Entregables**:

* Sistema de registro y autenticación funcional.
* Pantalla de perfil con opción de edición y actualización.
* Validación de datos y mensajes de error para entradas inválidas.

**Sprint 2: Organización de Partidos**

**Objetivo**: Implementar las funcionalidades principales de organización y participación en partidos, permitiendo a los usuarios crear y unirse a eventos deportivos. **Historias de Usuario**:

* E02-HU1: Crear partido.
* E02-HU2: Unirse a un partido.

**Entregables**:

* Funcionalidad de creación y búsqueda de partidos en la plataforma.
* Actualización de la lista de participantes en tiempo real.
* Notificación de confirmación de inscripción.

**Sprint 3: Reserva de Canchas**

**Objetivo**: Establecer el sistema de reserva de canchas, permitiendo a los usuarios consultar disponibilidad y asegurar espacios para jugar. **Historias de Usuario**:

* E03-HU1: Ver disponibilidad de canchas.
* E03-HU2: Reservar cancha.

**Entregables**:

* Calendario interactivo con disponibilidad actualizada de canchas.
* Filtros de búsqueda por ubicación y horario.
* Notificación de confirmación de reserva para el usuario.

**Sprint 4: Notificaciones y Comunicaciones**

**Objetivo**: Facilitar la comunicación y notificación entre usuarios, manteniéndolos informados sobre cambios y actualizaciones. **Historias de Usuario**:

* E04-HU1: Recibir notificaciones de partidos.
* E04-HU2: Mensajes entre jugadores.

**Entregables**:

* Sistema de notificaciones en tiempo real para eventos y cambios de partidos.
* Funcionalidad de mensajería entre usuarios.
* Historial de mensajes y configuración de preferencias de notificación.

**Sprint 5: Sistema de Pago**

**Objetivo**: Integrar un sistema de pagos seguro que permita a los usuarios realizar transacciones para reservas y servicios adicionales. **Historias de Usuario**:

* E05-HU1: Seleccionar método de pago.
* E05-HU2: Ver historial de pagos.

**Entregables**:

* Opciones de pago integradas en la plataforma (tarjeta de crédito, débito).
* Historial de pagos accesible con detalles de cada transacción.
* Confirmación de pago y comprobante de transacción.

**Sprint 6: Estadísticas y Rendimiento del Jugador**

**Objetivo**: Proporcionar a los jugadores una visión de su rendimiento a través de estadísticas, incentivando el uso continuo de la plataforma. **Historias de Usuario**:

* E06-HU1: Ver estadísticas personales.
* E06-HU2: Comparar rendimiento con otros jugadores.

**Entregables**:

* Pantalla de estadísticas personales de rendimiento.
* Comparativa de rendimiento entre jugadores.
* Incentivos para la mejora y continuidad en la participación.

**Resumen y Objetivo de la Distribución en Sprints**

Cada sprint está diseñado para entregar un incremento funcional de la plataforma FlashMatch que aporte valor al usuario final. Esta planificación permite al equipo concentrarse en las funcionalidades clave de forma secuencial y permite realizar ajustes según el feedback recibido en cada etapa. La distribución de historias en sprints permite una implementación organizada, minimiza riesgos y asegura que FlashMatch evolucione de acuerdo a los objetivos de negocio y a las expectativas de los usuarios.

# **Gestión del Product Backlog y Actualización Continua**

La Gestión del Product Backlog en FlashMatch es una actividad clave para mantener el proyecto alineado con las expectativas de los usuarios y los objetivos estratégicos de la plataforma. El Product Owner es responsable de actualizar y priorizar el Product Backlog, asegurando que todas las funcionalidades y mejoras se ajusten a las necesidades cambiantes del mercado y al feedback recibido. Este proceso de actualización continua permite al equipo de desarrollo trabajar de manera efectiva y enfocada, ofreciendo incrementos de valor de forma consistente.

**Responsabilidades del Product Owner en la Actualización del Product Backlog**

El **Product Owner** tiene varias responsabilidades en la gestión y actualización del Product Backlog:

1. **Definición y Priorización de Historias de Usuario**: Identificar y priorizar las historias de usuario en función de su impacto en el valor de la plataforma, alineándose con los objetivos de negocio y las necesidades de los usuarios.
2. **Refinamiento y Actualización Continua**: Revisar periódicamente el Product Backlog para asegurar que esté actualizado y refleje las prioridades actuales del proyecto. Esto incluye ajustar las estimaciones y los puntos de historia en función de los cambios en los requerimientos.
3. **Incorporación de Feedback**: Integrar feedback recibido de usuarios, stakeholders y el equipo de desarrollo para ajustar el enfoque del proyecto y mejorar la relevancia de las funcionalidades.
4. **Alineación con el Roadmap del Proyecto**: Asegurar que el Product Backlog esté alineado con el roadmap y los hitos de entrega, manteniendo una visión clara de las prioridades a corto y largo plazo.
5. **Comunicación Clara con el Equipo**: Transmitir cambios en las prioridades y decisiones de negocio al equipo de desarrollo de manera efectiva, asegurando que todos estén alineados con la dirección y objetivos del proyecto.

**Procedimiento para Integrar Feedback y Ajustar Prioridades en el Product Backlog**

La integración de feedback y el ajuste de prioridades en el Product Backlog se realiza mediante un proceso estructurado que permite al equipo de desarrollo adaptarse rápidamente a cambios y optimizar las funcionalidades. El procedimiento se compone de las siguientes etapas:

1. **Recopilación de Feedback**:
   * Obtener retroalimentación de los usuarios mediante encuestas, pruebas de usuario y análisis de comportamiento en la plataforma.
   * Recoger insights de stakeholders y del equipo sobre las funcionalidades y mejoras deseadas.
2. **Análisis y Refinamiento del Feedback**:
   * Evaluar el feedback recibido en función de su relevancia, viabilidad y el valor que aporta a la plataforma.
   * Identificar patrones comunes y áreas de mejora prioritarias que alineen con los objetivos del proyecto.
3. **Revisión y Priorización en el Product Backlog**:
   * Ajustar el orden de las historias de usuario y épicas en el Product Backlog para reflejar las nuevas prioridades.
   * Asignar puntos de historia o reestimar los existentes según la nueva perspectiva, asegurando que las historias sean manejables dentro de los próximos sprints.
4. **Revisión del Product Backlog con el Equipo**:
   * Reunirse con el equipo para comunicar los cambios realizados en el Product Backlog, explicando el razonamiento detrás de cada ajuste.
   * Realizar una sesión de refinamiento para asegurar que todos los miembros del equipo comprendan las prioridades y los objetivos actualizados.
5. **Evaluación Continua y Ajuste**:
   * Implementar revisiones periódicas del Product Backlog para asegurar que se mantenga actualizado y relevante a lo largo del proyecto.
   * Realizar ajustes en las prioridades y agregar nuevas historias de usuario o mejorar las existentes según la evolución de las necesidades y objetivos.

# **Técnicas de Levantamiento de Requerimientos Específicos**

Para asegurar que **FlashMatch** cumpla con las expectativas de los usuarios y se adapte a las necesidades reales del mercado, se emplean diversas técnicas de levantamiento de requerimientos. Estas técnicas permiten al equipo de desarrollo obtener una comprensión clara y detallada de las funcionalidades y características que se deben implementar. A continuación, se describen las técnicas empleadas y los resultados esperados de cada una.

**1. Entrevistas**

**Descripción**: Las entrevistas se llevan a cabo con usuarios potenciales y stakeholders clave. Estas sesiones permiten obtener información directa sobre las expectativas, deseos y desafíos que enfrentan los usuarios en la organización y participación en partidos de fútbol amateur.

**Resultados Esperados**:

* Identificación de necesidades específicas de los usuarios, como el proceso de reserva de canchas o notificaciones en tiempo real.
* Recolección de opiniones y sugerencias sobre funcionalidades deseadas, como un sistema de estadísticas de rendimiento y un sistema de pago confiable.
* Obtención de un panorama general de la experiencia del usuario en plataformas deportivas, que servirá para mejorar la usabilidad y funcionalidad de FlashMatch.

**Encuestas**

**Descripción**: Las encuestas permiten obtener un panorama más amplio de las preferencias y necesidades de los usuarios. Son distribuidas a un público amplio para recoger datos cuantitativos que respaldan decisiones de diseño y desarrollo.

**Resultados Esperados**:

* Validación de las funcionalidades más importantes según los usuarios.
* Información detallada sobre la frecuencia de uso y preferencias de funcionalidades, como notificaciones y opciones de personalización en el perfil.
* Datos cuantitativos que ayuden a priorizar funcionalidades en el Product Backlog según el interés y demanda de los usuarios.

# **Planificación de Sprints y Cronograma**

La **Planificación de Sprints** en **FlashMatch** establece un cronograma estructurado para el desarrollo de funcionalidades clave en la plataforma. Cada sprint tiene objetivos específicos y metas de incremento de valor, de modo que el equipo pueda avanzar de manera ágil y ofrecer un producto de valor al usuario al finalizar cada iteración.

A continuación, se presenta el cronograma detallado de sprints, junto con sus objetivos y metas de valor.

**Sprint 1: Configuración Inicial y Gestión de Usuarios**

* **Duración**: 2 semanas
* **Objetivos**:
  + Configuración del entorno de desarrollo y herramientas colaborativas.
  + Implementación de la funcionalidad de registro e inicio de sesión para nuevos usuarios.
* **Metas de Incremento de Valor**:
  + Los usuarios pueden registrarse e iniciar sesión en la plataforma, estableciendo una base para el uso personalizado.
  + Validación de datos y mensajes de error para datos de registro inválidos, mejorando la experiencia de acceso.

**Sprint 2: Organización de Partidos**

* **Duración**: 2 semanas
* **Objetivos**:
  + Permitir que los usuarios creen y busquen partidos.
  + Configurar la visualización de partidos disponibles para unirse.
* **Metas de Incremento de Valor**:
  + Facilitar la creación y búsqueda de partidos, mejorando la conectividad entre jugadores.
  + Visualización de partidos cercanos en tiempo real, optimizando la organización de eventos deportivos.

**Sprint 3: Reserva de Canchas**

* **Duración**: 2 semanas
* **Objetivos**:
  + Habilitar la funcionalidad de reserva de canchas, incluyendo la consulta de disponibilidad.
  + Implementar filtros de búsqueda de canchas según ubicación y horario.
* **Metas de Incremento de Valor**:
  + Los usuarios pueden reservar canchas y verificar disponibilidad en tiempo real.
  + Mejora en la experiencia de planificación de partidos, asegurando espacios disponibles.

**Sprint 4: Notificaciones y Comunicaciones**

* **Duración**: 2 semanas
* **Objetivos**:
  + Implementar notificaciones en tiempo real sobre cambios en partidos.
  + Habilitar el sistema de mensajería interna entre usuarios.
* **Metas de Incremento de Valor**:
  + Informar a los usuarios sobre actualizaciones y cambios, mejorando la organización.
  + Facilitar la comunicación directa entre jugadores, apoyando la coordinación en tiempo real.

**Sprint 5: Sistema de Pago**

* **Duración**: 2 semanas
* **Objetivos**:
  + Integrar métodos de pago seguros para las reservas de canchas.
  + Desarrollar un historial de transacciones para que los usuarios gestionen sus pagos.
* **Metas de Incremento de Valor**:
  + Los usuarios pueden realizar pagos de manera segura y gestionar sus transacciones.
  + Registro de transacciones para una experiencia de pago transparente y confiable.

**Sprint 6: Estadísticas y Rendimiento del Jugador**

* **Duración**: 2 semanas
* **Objetivos**:
  + Implementar una funcionalidad de estadísticas de rendimiento para cada jugador.
  + Permitir la comparativa de rendimiento entre jugadores para incentivar la mejora continua.
* **Metas de Incremento de Valor**:
  + Proveer a los usuarios con métricas de rendimiento que los motiven a mejorar.
  + Fomentar la competitividad mediante comparativas entre jugadores, promoviendo la participación.

**Sprint 7: Pruebas Finales e Integración Completa**

* **Duración**: 2 semanas
* **Objetivos**:
  + Realizar pruebas de integración para asegurar la cohesión entre todas las funcionalidades.
  + Optimización de la plataforma y corrección de errores detectados.
* **Metas de Incremento de Valor**:
  + Entregar una plataforma completa y lista para lanzamiento, validada en términos de calidad y seguridad.
  + Asegurar que todas las funcionalidades trabajen en conjunto para una experiencia fluida del usuario.

Cada sprint contribuye a la construcción de **FlashMatch** como una plataforma completa, al tiempo que asegura la entrega constante de valor a los usuarios. La planificación detallada permite un desarrollo organizado y adaptable, permitiendo implementar mejoras en función del feedback y asegurar que el proyecto cumpla con sus objetivos estratégicos y operativos.

# **Indicadores de Éxito y Métricas de Evaluación**

Los Indicadores de Éxito y Métricas de Evaluación en el proyecto FlashMatch permiten medir el progreso y asegurar que el desarrollo se mantenga alineado con los objetivos del proyecto y las expectativas de los usuarios. Estas métricas son herramientas clave para el equipo, ya que ofrecen una visión objetiva del rendimiento y facilitan la identificación de áreas de mejora. A continuación, se detallan los principales indicadores de éxito y su propósito en la evaluación continua del proyecto.

**Satisfacción del Usuario**

* **Descripción**: Este indicador mide el nivel de satisfacción de los usuarios con la plataforma y sus funcionalidades, evaluando aspectos como la usabilidad, el diseño, y la efectividad de las funcionalidades implementadas.
* **Métrica**: Encuestas de satisfacción realizadas al final de cada sprint, con una puntuación esperada de 4/5 o superior.
* **Uso en Evaluación**: La satisfacción del usuario se utiliza para validar la aceptación de las funcionalidades y ajustar el desarrollo de acuerdo con el feedback de los usuarios. Puntuaciones bajas en las encuestas indican la necesidad de ajustes o mejoras.

**Cumplimiento de Plazos**

* **Descripción:** Este indicador mide el porcentaje de tareas completadas dentro de los tiempos programados en el cronograma de sprints.
* **Métrica:** Porcentaje de tareas completadas dentro de cada sprint; la meta es mantener un cumplimiento del 90% o más en cada iteración.
* **Uso en Evaluación**: El cumplimiento de plazos permite evaluar la eficiencia del equipo y la adecuación del tiempo estimado para cada tarea. Retrasos constantes podrían indicar la necesidad de ajustar las estimaciones o identificar obstáculos en el proceso de desarrollo.

**Tasa de Incidencias**

* **Descripción**: Este indicador controla el número de errores o problemas críticos encontrados en cada sprint, enfocándose en problemas técnicos o de funcionalidad.
* **Métrica**: Número de incidencias críticas por sprint, con una meta de reducción continua a medida que el proyecto avanza.
* **Uso en Evaluación**: La tasa de incidencias ayuda a identificar problemas en la calidad del código o en las funcionalidades implementadas. Una tasa alta sugiere la necesidad de mejorar el proceso de pruebas o de optimizar el desarrollo para evitar errores recurrentes.

**Tiempo de Resolución de Incidencias**

* **Descripción**: Este indicador mide el tiempo que se toma el equipo para resolver incidencias críticas y otros problemas técnicos.
* **Métrica**: Tiempo promedio de resolución de incidencias críticas; la meta es resolver problemas críticos en menos de 24 horas.
* **Uso en Evaluación**: Un tiempo de resolución rápido es fundamental para minimizar el impacto de los errores en el desarrollo y en la experiencia del usuario. Si el tiempo de resolución aumenta, puede ser necesario asignar más recursos o revisar el proceso de gestión de incidencias.

**Uso de los Indicadores para Evaluar el Progreso del Proyecto**

Cada uno de estos indicadores de éxito y métricas de evaluación se emplea para realizar una revisión continua del proyecto y asegurar que **FlashMatch** se desarrolle conforme a los estándares de calidad y los plazos establecidos. La evaluación constante de estos indicadores permite:

* **Identificar Oportunidades de Mejora**: La revisión de métricas como la satisfacción del usuario y el tiempo de resolución de incidencias ayuda a detectar áreas donde se pueden realizar mejoras para optimizar la experiencia del usuario y la eficiencia del equipo.
* **Ajustar la Planificación**: Si se observan retrasos o dificultades, el equipo puede modificar la planificación de los sprints o ajustar los recursos para cumplir con los objetivos sin comprometer la calidad.
* **Validar la Eficiencia del Desarrollo**: A través del seguimiento de los plazos y la tasa de incidencias, el equipo puede evaluar si el enfoque de desarrollo actual es efectivo o si requiere ajustes.
* **Mantener la Calidad del Producto**: La cobertura de pruebas y la resolución de incidencias aseguran que las funcionalidades implementadas en cada sprint mantengan altos estándares de calidad y fiabilidad.

# **Riesgos y Plan de Mitigación en el Product Backlog**

El desarrollo del Product Backlog en FlashMatch presenta posibles riesgos y limitaciones que podrían impactar el desarrollo, la entrega de valor y la calidad del producto final. Identificar estos riesgos permite establecer un plan de mitigación para reducir su impacto y asegurar que el proyecto avance de acuerdo a los objetivos definidos.

**Riesgo: Cambios en los Requerimientos del Cliente**

**Descripción**: Durante el desarrollo, los requerimientos del cliente o los usuarios pueden evolucionar, lo que podría afectar la priorización o inclusión de nuevas historias de usuario en el Product Backlog.

**Estrategia de Mitigación**:

* **Revisión Continua del Product Backlog**: Mantener una revisión periódica del backlog para integrar feedback o nuevos requerimientos en los sprints futuros sin comprometer el avance actual.
* **Sesiones de Feedback Regular**: Organizar reuniones de revisión con el cliente después de cada sprint para validar el trabajo realizado y ajustar el backlog según las nuevas necesidades.

**Riesgo: Sobrecarga de Funcionalidades de Alta Complejidad**

**Descripción**: La implementación de funcionalidades complejas, como el sistema de inteligencia artificial para emparejamiento o las estadísticas de rendimiento, puede consumir más tiempo y recursos de lo esperado, afectando el cronograma de entregas.

**Estrategia de Mitigación**:

* **Dividir Funcionalidades en Subtareas**: Descomponer funcionalidades complejas en tareas más pequeñas y manejables para reducir la carga en cada sprint.
* **Priorizar Funcionalidades Esenciales**: Implementar primero las funcionalidades más críticas para asegurar la base del sistema, dejando las mejoras complejas para sprints posteriores.

**Riesgo: Problemas Técnicos en la Integración de Sistemas de Pago**

**Descripción**: La integración de sistemas de pago seguros puede presentar desafíos técnicos, como problemas de compatibilidad o cumplimiento de normativas de seguridad.

**Estrategia de Mitigación**:

* **Pruebas de Integración Temprana**: Realizar pruebas de integración con los sistemas de pago desde las primeras etapas de desarrollo para detectar problemas antes de la implementación completa.
* **Evaluación de Proveedores de Pago**: Seleccionar proveedores de pago con historial comprobado en integración y soporte técnico para minimizar riesgos de incompatibilidad.

**Riesgo: Limitación de Recursos para Pruebas y Validación**

**Descripción**: Una carga insuficiente de pruebas puede provocar que se lancen funcionalidades sin la validación adecuada, lo que impacta la experiencia del usuario y la estabilidad del sistema.

**Estrategia de Mitigación**:

* **Aumentar la Cobertura de Pruebas**: Establecer un objetivo de cobertura de pruebas del 80% o más, incluyendo pruebas unitarias, de integración y de aceptación.
* **Asignación de Recursos Adicionales a Pruebas**: Dedicar recursos específicos a la validación y pruebas continuas en cada sprint, permitiendo identificar y corregir problemas antes de avanzar.

**Riesgo: Retrasos en el Desarrollo por Falta de Priorización Eficiente**

**Descripción**: La falta de una priorización clara y efectiva en el Product Backlog puede llevar a que se trabajen funcionalidades secundarias en lugar de las críticas, generando retrasos.

**Estrategia de Mitigación**:

* **Priorización Rigurosa con el Product Owner**: Colaborar estrechamente con el Product Owner para asegurar que el backlog esté siempre alineado con las prioridades del proyecto.
* **Método de Revisión de Prioridades en Cada Sprint**: Revisar y reordenar las prioridades al inicio de cada sprint, adaptando el enfoque según el progreso y las necesidades actuales.

La identificación de riesgos y la implementación de un plan de mitigación proactivo en el desarrollo del **Product Backlog** son esenciales para asegurar el éxito del proyecto **FlashMatch**. Estas estrategias permiten al equipo de desarrollo anticiparse a problemas potenciales, adaptarse a cambios y entregar un producto de alta calidad que cumpla con las expectativas de los usuarios y stakeholders

# **Conclusión**

El **Product Backlog** es una herramienta fundamental para el desarrollo y éxito de **FlashMatch**, proporcionando una estructura organizada y priorizada de todas las funcionalidades y tareas necesarias para alcanzar los objetivos del proyecto. A través del Product Backlog, el equipo de desarrollo puede enfocarse en las funcionalidades de mayor valor para los usuarios, asegurando una entrega continua y adaptativa de valor en cada sprint.

La gestión y actualización continua del backlog permiten responder rápidamente a los cambios en los requerimientos y el feedback de los usuarios, garantizando que el proyecto evolucione de acuerdo a las necesidades reales del mercado. Los criterios de aceptación, la priorización y la identificación de riesgos con sus respectivas estrategias de mitigación fortalecen la calidad y la fiabilidad del proceso de desarrollo, consolidando a **FlashMatch** como una plataforma adaptable, funcional y orientada al usuario.

# **Próximos Pasos en la Implementación y Actualización del Product Backlog**

1. **Revisión y Refinamiento Continuo**: Realizar sesiones de refinamiento en cada sprint para ajustar y detallar las historias de usuario, asegurando que el backlog refleje siempre las prioridades actuales.
2. **Integración de Feedback**: Recoger y analizar el feedback de los usuarios y stakeholders al final de cada sprint para incorporar mejoras y adaptaciones necesarias en el backlog.
3. **Priorización de Nuevas Funcionalidades**: A medida que el proyecto avanza, evaluar la incorporación de nuevas funcionalidades que respondan a tendencias del mercado y solicitudes de los usuarios, alineándolas con la visión de **FlashMatch**.
4. **Monitoreo de Riesgos y Ajuste de Estrategias de Mitigación**: Continuar monitoreando los riesgos identificados y ajustar las estrategias de mitigación según el progreso del proyecto y las condiciones cambiantes.

Con esta estructura de gestión y mejora continua, el Product Backlog seguirá siendo una base sólida que guiará el desarrollo ágil de **FlashMatch**, permitiendo al equipo mantener un enfoque claro en la entrega de valor y asegurar una experiencia de usuario satisfactoria y de alta calidad.