### **Integrantes del Squad y Roles**

#### **1. Juan Aros**

* **Responsabilidades:**
  + Implementar el módulo de geolocalización para validar la ubicación del usuario al registrar su entrada/salida.
  + Configurar la base de datos en Firebase, incluyendo la estructura de datos y las reglas de seguridad.
  + Realizar la integración del sistema de autenticación por PIN.
  + Supervisar el progreso técnico del proyecto y garantizar la calidad del código mediante revisiones constantes.
  + Proveer soporte técnico y resolver problemas relacionados con Capacitor y dependencias del proyecto.
  + Comunicación directa con los stakeholders para asegurar que los requisitos sean cumplidos.

#### **2. Francisco Santander**

* **Responsabilidades:**
  + Diseñar la interfaz de usuario (UI) para garantizar una experiencia de usuario (UX) intuitiva y amigable.
  + Implementar los estilos de la aplicación utilizando Tailwind CSS para lograr una apariencia consistente y atractiva.
  + Adaptar el diseño HTML inicial al proyecto Ionic sin perder funcionalidades ni estilos.
  + Realizar pruebas de usabilidad y proponer mejoras para optimizar el flujo de la aplicación.
  + Gestionar la responsividad de la aplicación para asegurar que funcione correctamente en diferentes dispositivos.
  + Diseñar y desarrollar la arquitectura de la aplicación utilizando Ionic, Capacitor y Firebase, PHP

### **Colaboración y Metodología**

* Reuniones Semanales: Los integrantes del squad realizan reuniones semanales para revisar el progreso, identificar bloqueos y planificar las tareas de la semana.
* Gestión del Proyecto: Se utilizan herramientas como Trello para organizar tareas y asegurar el cumplimiento de hitos clave.
* Desarrollo Iterativo: Se siguen principios de desarrollo ágil, con entregables incrementales que permiten validar funciones importantes con los usuarios finales.

### **Objetivos del Squad**

1. Entregar una aplicación funcional y completamente integrada con características de validación por PIN y geolocalización.
2. Garantizar una experiencia de usuario satisfactoria, con un diseño visual atractivo y un flujo intuitivo.
3. Cumplir con el cronograma y entregar un producto final que cumpla con las expectativas de los stakeholders.

**Roles**

|  |  |
| --- | --- |
| **Integrante** | **Rol** |
| **Juan Aros** | **Scrum Master** |
| **Francisco Santander** | **Scrum Team** |