**1. Épicas**

* **¿Qué son?**: Son grandes bloques de funcionalidad o temas importantes que definen los aspectos generales del producto. Son "historias grandes" que abarcan muchas funcionalidades y que se dividen en varias partes más pequeñas.
* **Ejemplo en tu proyecto (FilApp)**: "Gestión de turnos para los clientes" podría ser una épica, ya que abarca todo lo relacionado con cómo los clientes toman, cancelan y completan turnos.
* **Implementación**: Normalmente, las épicas se dividen en **features** (funcionalidades) y **user stories** (historias de usuario) más específicas que las detallan.

**2. Features (Funcionalidades)**

* **¿Qué son?**: Son divisiones de las épicas que describen funcionalidades específicas del sistema. Las features suelen ser módulos de la aplicación que tienen un valor claro y definido para el usuario.
* **Ejemplo en tu proyecto**: Dentro de la épica "Gestión de turnos para los clientes", podrías tener las siguientes features:
  + "Formulario para registrar el turno del cliente"
  + "Visualización de la cantidad de personas delante en la fila"
  + "Cancelación del turno"
* **Implementación**: Las features se pueden implementar como partes independientes del sistema y a menudo requieren varias **user stories** para completarse.

**3. User Stories (Historias de Usuario)**

* **¿Qué son?**: Son las descripciones más detalladas y específicas de las funcionalidades desde la perspectiva del usuario. Una user story captura una necesidad o requerimiento que un usuario tiene, escrita en un formato muy claro y breve: "Como [tipo de usuario], quiero [funcionalidad] para [beneficio]."
* **Ejemplo en tu proyecto**: Dentro de la feature "Formulario para registrar el turno del cliente", una user story sería:
  + "Como cliente, quiero llenar mis datos personales y la razón de mi visita para tomar un turno rápidamente."
  + "Como cliente, quiero ver cuántas personas están delante de mí en la fila para saber cuánto esperar."
* **Implementación**: Las user stories son lo que realmente el equipo de desarrollo implementa en pequeños incrementos, ya que son tareas manejables y con un valor claro para el usuario.

**Resumen de la jerarquía**

1. **Épica**: Gran objetivo o bloque de funcionalidad (Ej: Gestión de Turnos).
2. **Feature**: Funcionalidad específica que forma parte de la épica (Ej: Formulario de turnos).
3. **User Story**: Historia detallada de lo que el usuario quiere hacer dentro de una feature (Ej: El cliente quiere registrar sus datos para tomar un turno).

**Implementación**

1. Se empieza creando **épicas** que definen las grandes áreas de la aplicación.
2. Luego, cada épica se divide en **features**, describiendo las funcionalidades más específicas.
3. Finalmente, cada feature se descompone en varias **user stories**, que son las que realmente guiarán el desarrollo en el día a día.

Este enfoque permite ir de lo más abstracto (épicas) a lo más concreto (user stories), manteniendo el foco en entregar valor al usuario en cada iteración del desarrollo.

## **Épica 1: Gestión de Turnos del Cliente**

### ****Feature 1.1: Registro de Turnos****

* **Descripción**: Los clientes podrán registrarse para tomar un turno mediante el llenado de un formulario con sus datos y la razón de su visita.
* **User Story 1.1.1**:
  + **Descripción**: "Como cliente, quiero ingresar mis datos personales en un formulario para tomar un turno y ser atendido en el local."
  + **Criterios de Aceptación**:
    - El formulario debe validar que el teléfono solo tenga números y que el correo esté en un formato correcto.
    - Al completar el formulario correctamente, el cliente será dirigido a la pantalla "Turno Tomado".
    - Si el formulario está incompleto o contiene errores, se deben mostrar mensajes claros indicando qué corregir.
* **User Story 1.1.2**:
  + **Descripción**: "Como cliente, quiero seleccionar la razón de mi visita desde un desplegable o escribir una razón personalizada si selecciono 'Otra'."
  + **Criterios de Aceptación**:
    - El desplegable debe contener las razones predefinidas y una opción "Otra razón" que habilite un campo de texto para personalizar.
    - El campo de texto solo debe habilitarse cuando se seleccione "Otra razón".

### ****Feature 1.2: Visualización del Turno****

* **Descripción**: Una vez registrado, el cliente podrá ver los detalles de su turno, incluida la cantidad de personas delante de él en la fila.
* **User Story 1.2.1**:
  + **Descripción**: "Como cliente, quiero ver mi número de turno, la razón de mi visita y cuántas personas están delante de mí en la fila para saber cuánto esperar."
  + **Criterios de Aceptación**:
    - La pantalla "Turno Tomado" debe mostrar el número de turno, razón del turno y la cantidad de personas en espera delante del cliente.
* **User Story 1.2.2**:
  + **Descripción**: "Como cliente, quiero tener la opción de cancelar mi turno si decido no continuar con la fila."
  + **Criterios de Aceptación**:
    - La pantalla "Turno Tomado" debe incluir un botón "Cancelar Turno".
    - Al cancelar el turno, el cliente debe ser redirigido a la pantalla inicial y el turno debe eliminarse del sistema.

### ****Feature 1.3: Encuesta de Satisfacción****

* **Descripción**: Al finalizar la atención o si el cliente cancela su turno, se le presentará una encuesta de satisfacción con preguntas básicas.
* **User Story 1.3.1**:
  + **Descripción**: "Como cliente, quiero responder una encuesta de satisfacción sobre mi experiencia para que el local pueda mejorar su servicio."
  + **Criterios de Aceptación**:
    - La encuesta debe tener una escala de 1 a 5 para cada pregunta básica.
    - Si el cliente no completa la encuesta, el sistema debe registrar que fue atendido pero no respondió la encuesta.

## **Épica 2: Gestión del Vendedor**

### ****Feature 2.1: Inicio de Sesión****

* **Descripción**: Los vendedores deben autenticarse para acceder a su panel de control.
* **User Story 2.1.1**:
  + **Descripción**: "Como vendedor, quiero iniciar sesión con mi usuario y contraseña para poder acceder a mi lista de turnos."
  + **Criterios de Aceptación**:
    - El vendedor debe ingresar usuario y contraseña válidos.
    - Al fallar el inicio de sesión, se debe mostrar un mensaje de error claro.
    - Si el vendedor olvida la contraseña, puede solicitar al supervisor un cambio.

### ****Feature 2.2: Gestión de Turnos****

* **Descripción**: El vendedor podrá visualizar, tomar y cancelar turnos.
* **User Story 2.2.1**:
  + **Descripción**: "Como vendedor, quiero ver la lista de turnos en espera para poder tomar el siguiente turno."
  + **Criterios de Aceptación**:
    - La lista de turnos debe mostrar el número de turno, la razón de la visita y el estado del turno (en espera o en atención).
    - El vendedor debe poder tomar el siguiente turno disponible con un solo clic.
* **User Story 2.2.2**:
  + **Descripción**: "Como vendedor, quiero cancelar un turno si el cliente no se presenta."
  + **Criterios de Aceptación**:
    - El vendedor debe poder cancelar un turno y registrar esta acción en el sistema.

## **Épica 3: Gestión del Supervisor**

### ****Feature 3.1: ABM de Vendedores****

* **Descripción**: El supervisor puede administrar los perfiles de los vendedores (crear, editar, desactivar).
* **User Story 3.1.1**:
  + **Descripción**: "Como supervisor, quiero poder crear, editar o desactivar perfiles de vendedores para gestionar el equipo."
  + **Criterios de Aceptación**:
    - El supervisor puede crear un vendedor ingresando nombre, apellido, número de empleado, DNI, contraseña y fecha de ingreso.
    - El supervisor puede desactivar a un vendedor sin borrarlo del sistema.
    - El sistema debe permitir editar la información del vendedor.

### ****Feature 3.2: Configuración de Encuestas****

* **Descripción**: El supervisor puede configurar las preguntas de la encuesta de satisfacción, permitiendo agregar o eliminar preguntas.
* **User Story 3.2.1**:
  + **Descripción**: "Como supervisor, quiero agregar nuevas preguntas a la encuesta de satisfacción para mejorar la calidad de los datos recogidos."
  + **Criterios de Aceptación**:
    - La encuesta debe contener preguntas predeterminadas (¿Cómo calificaría la atención?, ¿Qué tan probable es que vuelva?).
    - El supervisor puede agregar preguntas adicionales que sigan una escala de 1-5.
    - El supervisor puede eliminar preguntas que él haya agregado, pero no las predeterminadas.

## **Épica 4: Métricas y Reportes**

### ****Feature 4.1: Visualización de Métricas****

* **Descripción**: El supervisor podrá ver métricas básicas como la satisfacción general, el tiempo de demora y el tiempo de atención.
* **User Story 4.1.1**:
  + **Descripción**: "Como supervisor, quiero ver un resumen de métricas sobre la atención para entender el rendimiento del equipo."
  + **Criterios de Aceptación**:
    - Las métricas deben incluir satisfacción promedio de los clientes, tiempo promedio de espera y tiempo promedio de atención.
    - Las métricas deben mostrarse por período de tiempo configurable (diario, semanal, mensual).