



PLATAFORMA WEB INTELIGENTE PARA LA OPTIMIZACIÓN Y AUTOMATIZACIÓN DE LA GESTIÓN DE EVENTOS DEPORTIVOS DEPORTIVOS

Product Backlog v5.0

14 de enero de 2025



Kevin Tapia
Jhonyl Sucuy



Tabla de contenido

1	Historias de usuario	4
1.1	Autenticarse en el sistema	4
1.2	Crear evento.....	4
1.3	Programar congresillo.....	4
1.4	Habilitar inscripciones.....	4
1.5	Carga de estudiantes	5
1.6	Aprobar o rechazar inscripciones.....	5
1.7	Generación de horarios	6
1.8	Carga de resultados	6
1.9	Modificación de resultados	7
1.10	Selección de jugadores	7
2	Historias técnicas	8
2.1	Definición de herramientas y tecnologías	8
2.2	Configuración del entorno de desarrollo e instalación de dependencias	8
2.3	Diseño de wireframes para inicio de sesión, autenticación y gestión de acceso	8
2.4	Diseño del modelo físico de base de datos para autenticación e inicio de sesión	8
2.5	8
2.6	Creación y configuración del repositorio en GitHub	8
2.7	Wireframes gestión de congresillos, carga de reglamentos y carga de estudiantes...	9
2.8	Finalización del modelo de base de datos para la lógica de negocio de la plataforma de la federación	9
2.9	Reforzar y practicar habilidades en React	9
2.10	Estructuración inicial del proyecto y configuración de backend y frontend.....	9
2.11	Diseño de wireframes para la visualización pública de eventos y calendarios	9
2.12	Actualización de la base de datos según retroalimentación obtenida en las interfaces administrativas	10
2.13	Creación de script SQL para la definición de tablas con tipos de datos y restricciones en el DBMS.....	10
2.14	Finalizar el flujo de trabajo en wireframes	10
2.15	Configuración de Tailwind.....	10
2.16	Capacitación en Machine Learning.....	11
2.17	Creación data set de deportes grupales	11
2.18	Configuración del servicio en la nube	11
2.19	Creación del modelo lógico y script de base de datos para datos de inteligencia artificial	11
2.20	Selección del entorno de nube para el proyecto	12
2.21	Estudio y repaso de librerías Python para limpieza de datos.....	12
2.22	Estudio de inteligencia artificial en Python y tipos de aprendizajes	12

2.23	Diseñar el modelo y entrenamiento del modelo de inteligencia artificial	12
2.24	Estudiar el funcionamiento de modelos y mejorar	13
2.25	Afinamiento y mejora del código realizado del proyecto.....	13
2.26	Mejora en estilos CSS garantizando un diseño minimalista	13
2.27	Despliegue total de la plataforma.....	13
2.28	Definición y creación de guía de estilos	14
2.29	Creación de la página de inicio (Home Page).....	14
2.30	Realizar diagrama de actividades de los procesos actuales del proyecto	14
2.31	Visualización y búsqueda de usuarios registrados en el sistema	14

Historial de versiones

Fecha	Versión	Autor	Organización	Descripción
19/11/2024	1.0	Kevin Tapia y Jhonyl Sucuy	FDPEN	Entrega inicial
26/11/2024	2.0	Kevin Tapia y Jhonyl Sucuy	FDPEN	División de historias y correcciones
10/12/2024	3.0	Kevin Tapia y Jhonyl Sucuy	FDPEN	Aumento de historias de usuario
17/12/2024	4.0	Kevin Tapia y Jhonyl Sucuy	FDPEN	Aumento historias técnicas
14/12/2024	5.0	Kevin Tapia y Jhonyl Sucuy	FDPEN	Organización de sprints

Información del proyecto

Empresa / Organización	Federación Deportiva Provincial Estudiantil de Napo
Proyecto	Plataforma web inteligente para la federación estudiantil
Fecha de preparación	Martes 29 de octubre de 2024
Cliente	Federación Deportiva Provincial Estudiantil de Napo
Patrocinador principal	Kevin Tapia y Jhonyl Sucuy
Gerente / Líder de proyecto	Julio Roberto Santillan Castillo
Gerente / Líder de análisis de negocio y requerimientos	Kevin Tapia

1 Historias de usuario

1.1 Autenticarse en el sistema

Id	HU001	Prioridad 1
Descripción	Como administrador, representante de colegio, juez o unidad de rendimiento; quiero acceder al sistema con correo y contraseña y tener la sesión iniciada.	
Criterios de aceptación	<ul style="list-style-type: none"> Introducir credenciales incorrectas (correo o contraseña) y comprobar que el sistema muestra un mensaje de error. Una vez iniciada, la sesión debe mantenerse activa hasta que el usuario cierre sesión manualmente o la sesión expire después de un tiempo definido (7 días). Probar que, tras cerrar sesión, no es posible volver a acceder sin volver a autenticarse. 	
Estimación	9 horas	
Valor	4	

1.2 Crear evento

Id	HU002	Prioridad 3
Descripción	Cómo administrador de la federación deportiva quiero crear un evento, indicando detalles clave como nombre, fecha inicio y fin, deporte, categoría y fechas de inscripciones.	
Criterios de aceptación	<ul style="list-style-type: none"> Introducir datos incompletos (como omitir la fecha o el nombre del evento) y comprobar que el sistema no registre el evento. Introducir correctamente todos los detalles del evento y comprobar que se guarda exitosamente en la base de datos. Probar que el evento es visible en el listado únicamente después de haber sido publicado correctamente. Las fechas de fin no pueden ser mayor a las fechas de inicio. 	
Estimación	10 horas	
Valor	5	

1.3 Programar congresillo

Id	HU003	Prioridad 4
Descripción	Como administrador de la federación deportiva, quiero programar un congresillo.	
Criterios de aceptación	<ul style="list-style-type: none"> Ingresa correctamente los detalles del congresillo (fecha, hora, lugar) y comprobar que se guardan correctamente en la base de datos. Permitir la creación de un congresillo solo en el caso que no exista uno creado. Permitir fechas de hoy en adelante para su validación Validar que todos los campos estén completos 	
Estimación	8 horas	
Valor	5	

1.4 Habilitar inscripciones

Id	HU004	Prioridad 4
Descripción	Como administrador de la federación deportiva, quiero habilitar el proceso de inscripción para ciertas categorías y deportes; para que las unidades educativas puedan inscribir a sus estudiantes y se pueda iniciar la revisión de documentos.	

Criterios de aceptación	<ul style="list-style-type: none"> • Ingresar parámetros incompletos o incorrectos para los eventos (por ejemplo, categorías o fechas) y verificar que el sistema muestra un mensaje de error. • Ingresar correctamente los parámetros de los eventos (categorías, deportes, fechas de inscripción) y comprobar que se guardan correctamente en la base de datos. • Verificar que, al habilitar el proceso de inscripción, los representantes reciban un correo electrónico notificándoles sobre el inicio del proceso. • Comprobar que, en la plataforma, los representantes puedan ver un aviso destacado indicando que el proceso de inscripción está habilitado. • Validar que la plataforma muestre una cuenta regresiva visible para los representantes sobre el tiempo restante para inscribir a los estudiantes. • Asegurar que solo los representantes con acceso puedan inscribir a los estudiantes en las categorías habilitadas.
Estimación	4 horas
Valor	6

1.5 Carga de estudiantes

Id	HU005	Prioridad 4
Descripción	Como representante de colegio encargado de los estudiantes de mi unidad educativa, quiero registrar y cargar documentos de mis estudiantes para que puedan participar en los eventos deportivos y para que sus documentos sean validados electrónicamente sin necesidad de llevarlos físicamente a la federación deportiva.	
Criterios de aceptación	<ul style="list-style-type: none"> • Ingresar datos incompletos o incorrectos del estudiante y verificar que el sistema muestra un mensaje de error. • Cargar documentos incompletos o incorrectos (por ejemplo, archivo en formato no válido) y comprobar que el sistema muestre un mensaje de error. • Verificar que, cuando se ingresen correctamente los datos del estudiante y los documentos requeridos, se muestre un mensaje de ingreso exitoso. • Asegurar que el sistema muestre el estado de la revisión de los documentos cargados. • Confirmar que los documentos sean accesibles para la federación deportiva para su validación electrónica. • Verificar que los documentos cargados sean correctamente almacenados y asociados al estudiante en la plataforma. 	
Estimación	7 horas	
Valor	6	

1.6 Aprobar o rechazar inscripciones

Id	HU006	Prioridad 5
Descripción	Como administrador de la federación deportiva, quiero acceder a los datos de los estudiantes inscritos para validar los documentos cargados y, en caso de errores, enviar retroalimentación al representante para su corrección.	
Criterios de aceptación	<ul style="list-style-type: none"> • Acceder a los documentos cargados y verificar que todos los campos sean visibles y correctos. 	

	<ul style="list-style-type: none"> • Marcar correctamente el estado de la inscripción (aprobado o rechazado) y verificar que la información se guarda adecuadamente en el sistema. • Comprobar que, cuando la inscripción es rechazada, el representante recibe una notificación por correo electrónico con los comentarios y la razón del rechazo. • Verificar que, en el caso de una inscripción rechazada, el representante pueda ver los comentarios directamente en la plataforma y tener la opción de corregir los errores o actualizar los documentos. • Asegurar que, cuando la inscripción es aprobada, el representante reciba una notificación de aceptación y que la inscripción se marque como "aprobada" en el sistema.
Estimación	4 horas
Valor	6

1.7 Generación de horarios

Id	HU007	Prioridad 5
Descripción	Como administrador de la federación deportiva, quiero generar automáticamente un calendario de eventos deportivos para agilizar la planificación y evitar la generación manual de horarios.	
Criterios de aceptación	<ul style="list-style-type: none"> • Ingresar los parámetros necesarios para la generación de horarios y verificar que el sistema muestra los campos correctamente. • Comprobar que, al ingresar los parámetros, el sistema genera los horarios automáticamente sin intervención manual. • Verificar que los horarios generados se muestren de manera clara y organizada en el calendario de la plataforma. • Asegurar que, al generar los horarios, no haya conflictos de horario entre diferentes deportes o eventos. • Comprobar que los horarios generados estén disponibles para su visualización por los representantes y otros usuarios autorizados. • Confirmar que los horarios sean editables por el administrador en caso de requerir cambios después de la generación automática. 	
Estimación	5 horas	
Valor	6	

1.8 Carga de resultados

Id	HU008	Prioridad 6
Descripción	Como juez encargado del registro en los encuentros deportivos, quiero acceder a los eventos de los que estoy encargado para registrar los resultados una vez finalizado el evento.	
Criterios de aceptación	<ul style="list-style-type: none"> • Acceder correctamente al evento asignado desde la plataforma y verificar que los detalles del evento estén visibles. • Ingresar correctamente los resultados del evento (por ejemplo, puntuaciones, participantes, etc.) y verificar que el sistema los registre correctamente. • Comprobar que, al completar los resultados, el sistema genere automáticamente un resumen del evento con las descripciones correspondientes al deporte (por ejemplo, nombre del equipo, puntuación final, ganador). • Verificar que, después de registrar los resultados, estos se publiquen automáticamente en la página web pública de la federación. 	

	<ul style="list-style-type: none"> • Confirmar que los resultados sean accesibles para los representantes, participantes y otros interesados en la página pública del evento. • Asegurar que el sistema permita al juez editar o corregir los resultados si es necesario antes de la publicación final.
Estimación	5 horas
Valor	7

1.9 Modificación de resultados

Id	HU009	Prioridad 6
Descripción	Como <i>administrador</i> de la federación deportiva, quiero acceder a los resultados de un evento específico para realizar una modificación en los resultados en caso de ser necesario.	
Criterios de aceptación	<ul style="list-style-type: none"> • Acceder correctamente a los resultados de un evento específico desde la plataforma. • Realizar modificaciones correctas en los resultados del evento (por ejemplo, puntajes, participantes, etc.) y confirmar que las modificaciones se guardan en el sistema. • Especificar el motivo del cambio en los resultados y verificar que el sistema registre esta información correctamente. • Comprobar que, después de confirmar los cambios, el sistema envíe automáticamente una notificación por correo electrónico a los representantes de los colegios participantes en el evento informándoles sobre el cambio realizado. • Asegurar que los resultados modificados se reflejen correctamente en el sistema y en la página web pública del evento. • Verificar que el sistema registre y muestre el historial de modificaciones de resultados (quién realizó el cambio, cuándo y por qué). 	
Estimación	5 horas	
Valor	7	

1.10 Selección de jugadores

Id	HU010	Prioridad 9
Descripción	Como <i>unidad de rendimiento</i> encargada de la evaluación de las capacidades individuales de los estudiantes, quiero registrar los datos obtenidos durante cada evento asignado, para que la herramienta procese automáticamente los datos, analice las capacidades y facilite la selección de los estudiantes más destacados.	
Criterios de aceptación	<ul style="list-style-type: none"> • El sistema debe permitir cargar los datos individuales obtenidos durante el evento mediante un archivo o formulario específico. • Los datos cargados deben incluir información como nombre del estudiante, categoría, deporte, y métricas de desempeño relevantes. • El sistema debe validar que los datos cargados sean correctos y completos, notificando al usuario en caso de errores. • Los parámetros específicos para el análisis deben ser configurables por el usuario antes de iniciar el procesamiento. • Una vez completado el registro, el sistema debe guardar los datos y generar un análisis automático que resalte a los estudiantes destacados según las capacidades evaluadas. 	
Estimación	5	
Valor	10	

2 Historias técnicas

2.1 Definición de herramientas y tecnologías

Id	HT001	Prioridad 1
Descripción	Establecer las herramientas y tecnologías necesarias para el desarrollo del proyecto, incluyendo lenguajes de programación, frameworks, entornos de desarrollo y bases de datos.	
Criterios de aceptación	<ul style="list-style-type: none"> Cuadros comparativos de las herramientas. Justificación técnica para cada herramienta/tecnología elegida. 	
Estimación	2 horas	
Valor	1	

2.2 Configuración del entorno de desarrollo e instalación de dependencias

Id	HT002	Prioridad 1
Descripción	Instalar herramientas, intérpretes y bibliotecas para la construcción del proyecto.	
Criterios de aceptación	<ul style="list-style-type: none"> Cada entorno debe estar configurado y funcionando sin errores. Los scripts de prueba deben ejecutarse correctamente en cada entorno. Configuración de una herramienta de linting, para asegurar que el código siga las convenciones de estilo y las mejores prácticas. 	
Estimación	1,5 horas	
Valor	1	

2.3 Diseño de wireframes para inicio de sesión, autenticación y gestión de acceso

Id	HT003	Prioridad 1
Descripción	Crear wireframes que representen las interfaces del inicio de sesión, el flujo de autenticación con contraseñas temporales, y la gestión de usuarios, detallando los campos, botones, mensajes y flujos necesarios para cada funcionalidad.	
Criterios de aceptación	Incluir campos para necesarios y mostrar gráficamente un aspecto de baja fidelidad sobre la plataforma web.	
Estimación	3 horas	
Valor	1	

2.4 Diseño del modelo físico de base de datos para autenticación e inicio de sesión

Id	HT004	Prioridad 1
Descripción	Crear el modelo físico de la base de datos que soporte las funcionalidades de autenticación e inicio de sesión, incluyendo las tablas necesarias para almacenar información de usuarios.	
Criterios de aceptación	Garantizar que el modelo cumpla con las reglas de normalización necesarias para evitar redundancia de datos.	
Estimación	3 horas	
Valor	1	

2.5

2.6 Creación y configuración del repositorio en GitHub

Id	HT005	Prioridad 1
Descripción	El repositorio de código debe ser creado en GitHub para gestionar el código fuente y facilitar el trabajo colaborativo del equipo de desarrollo.	
Criterios de aceptación	Crear y configurar un repositorio en GitHub para gestionar el control de versiones del proyecto, estableciendo reglas de colaboración y configuración inicial.	
Estimación	5 minutos	
Valor	2	

2.7 Wireframes gestión de congresillos, carga de reglamentos y carga de estudiantes

Id	HT006	Prioridad 1
Descripción	Diseñar wireframes para las interfaces que permitirán gestionar congresillos, cargar reglamentos y registrar estudiantes.	
Criterios de aceptación	Incluir campos para necesarios y mostrar gráficamente un aspecto de baja fidelidad sobre los apartados de gestión de congresillos, reglamentos y estudiantes.	
Estimación	4 horas	
Valor	2	

2.8 Finalización del modelo de base de datos para la lógica de negocio de la plataforma de la federación

Id	HT007	Prioridad 1
Descripción	Completar el diseño e implementación de la base de datos relacional para soportar la lógica de negocio de la plataforma.	
Criterios de aceptación	Documentar la estructura final de la base de datos en un diagrama lógico actualizado.	
Estimación	4,5 horas	
Valor	2	

2.9 Reforzar y practicar habilidades en React

Id	HT008	Prioridad 1
Descripción	Realizar ejercicios prácticos y desarrollar pequeños proyectos en React para mejorar habilidades en el manejo de componentes, estados, props, hooks y comunicación entre componentes.	
Criterios de aceptación	<ul style="list-style-type: none"> • Documentar las lecciones aprendidas y problemas encontrados. • Implementar estilos básicos utilizando CSS o una librería como Tailwind. 	
Estimación	3,5 horas	
Valor	3	

2.10 Estructuración inicial del proyecto y configuración de backend y frontend

Id	HT009	Prioridad 1
Descripción	Diseñar e implementar la estructura de carpetas inicial siguiendo el enfoque Screaming Architecture, adicionalmente, instalar y configurar las dependencias esenciales para el levantamiento del backend y frontend	
Criterios de aceptación	<ul style="list-style-type: none"> • Se debe validar que todas las dependencias instaladas permitan ejecutar el backend, frontend y la base de datos sin errores en el entorno local. • Las configuraciones iniciales de backend, frontend y base de datos deben estar operativas y probadas con un entorno básico funcional. 	
Estimación	4 horas	
Valor	2	

2.11 Diseño de wireframes para la visualización pública de eventos y calendarios

Id	HT009	Prioridad 2
Descripción	Crear los wireframes del portal web informativo de la federación deportiva estudiantil. El diseño debe permitir a los usuarios no registrados visualizar eventos mediante búsquedas y filtros seleccionados.	

Criterios de aceptación	<ul style="list-style-type: none"> Retroalimentación y aceptación por parte de los encargados de la federación.
Estimación	30 minutos
Valor	3

2.12 Actualización de la base de datos según retroalimentación obtenida en las interfaces administrativas

Id	HTO10	Prioridad 1
Descripción	Implementar mejoras y modificaciones en la estructura de la base de datos basadas en la retroalimentación de los usuarios finales obtenida durante la demostración de las interfaces administrativas; esto incluye la creación de nuevas tablas y relaciones.	
Criterios de aceptación	<ul style="list-style-type: none"> Los cambios deben ser documentados y reflejados en el modelo lógico actualizado. 	
Estimación	1,5 horas	
Valor	3	

2.13 Creación de script SQL para la definición de tablas con tipos de datos y restricciones en el DBMS

Id	HTO11	Prioridad 1
Descripción	Desarrollar un script SQL para la creación de tablas en el sistema de gestión de bases de datos (DBMS). Este script debe definir tipos de datos apropiados para cada columna, garantizar la obligatoriedad de datos cuando corresponda.	
Criterios de aceptación	<ul style="list-style-type: none"> El script debe crear todas las tablas definidas en el modelo de datos aprobado. Cada columna debe tener el tipo de dato más adecuado considerando tamaño, precisión y uso. Deben incluirse restricciones como NOT NULL, UNIQUE, y CHECK. 	
Estimación	2 horas	
Valor	3	

2.14 Finalizar el flujo de trabajo en wireframes

Id	HTO12	Prioridad 1
Descripción	Completar el diseño del flujo de trabajo en los wireframes, asegurando que todas las interacciones y transiciones entre pantallas estén definidas para representar el recorrido completo del usuario en la plataforma, incluyendo puntos de entrada, navegación y finalización de tareas clave.	
Criterios de aceptación	<ul style="list-style-type: none"> Asegurar que cada pantalla tenga acciones claras (botones, enlaces, etc.) para avanzar o retroceder en el flujo. Validar que los wireframes incluyan mensajes de éxito, error o confirmación en los puntos clave de interacción. Documentar el flujo de trabajo completo en un esquema o mapa visual para facilitar la revisión por el equipo. 	
Estimación	4 horas	
Valor	3	

2.15 Configuración de Tailwind

Id	HTO13	Prioridad 2
----	-------	-------------

Descripción	Configurar Tailwind CSS en el proyecto, asegurando que se incluyan las configuraciones básicas y personalizaciones necesarias para garantizar la consistencia en los estilos de la página.
Criterios de aceptación	Verificar que la instalación y configuración de Tailwind en el proyecto no esté presentado errores.
Estimación	1 horas
Valor	4

2.16 Capacitación en Machine Learning

Id	HT014	Prioridad 2
Descripción	Adquirir conocimientos en Machine Learning para implementar funcionalidades inteligentes en el proyecto.	
Criterios de aceptación	Definir un plan de aprendizaje Completar al menos una aplicación de los cursos	
Estimación	7 horas	
Valor	4	

2.17 Creación data set de deportes grupales

Id	HT015	Prioridad 2
Descripción	Crear un dataset de estadísticas de fútbol y basket en archivos Excel que contenga información detallada sobre el rendimiento de los jugadores, con el objetivo de estructurar y analizar los datos para aplicaciones futuras.	
Criterios de aceptación	<ul style="list-style-type: none"> El archivo Excel debe incluir las columnas definidas según cada deporte. El dataset debe estar correctamente estructurado y formateado para facilitar su interpretación y uso. Validar que todos los valores ingresados sean consistentes y realistas. Verificar que el archivo sea legible y se pueda abrir en software de hojas de cálculo estándar como Microsoft Excel. 	
Estimación	6 horas	
Valor	5	

2.18 Configuración del servicio en la nube

Id	HT016	Prioridad 3
Descripción	Crear y configurar un microservicio en el entorno de nube seleccionado, asegurando que el servicio esté correctamente administrado para su uso en la plataforma de la federación deportiva.	
Criterios de aceptación	<ul style="list-style-type: none"> Seleccionar el tipo de recurso en la nube adecuado para el microservicio. Realizar pruebas de conectividad para asegurar que el servicio cumple con los requisitos del proyecto. 	
Estimación	3 horas	
Valor	4	

2.19 Creación del modelo lógico y script de base de datos para datos de inteligencia artificial

Id	HT017	Prioridad 7
Descripción	Diseñar y construir el modelo de datos y la base de datos para almacenar y gestionar los datos necesarios para el módulo de inteligencia artificial, asegurando su integración eficiente con el resto de los sistemas de la plataforma.	

Criterios de aceptación	<ul style="list-style-type: none"> Definir las entidades y relaciones necesarias para soportar el análisis de inteligencia artificial. Crear el esquema de la base de datos relacional.
Estimación	5 horas
Valor	8

2.20 Selección del entorno de nube para el proyecto

Id	HTO18	Prioridad 2
Descripción	Analizar, determinar y configurar el entorno de nube más adecuado para alojar la plataforma, esto incluye la evaluación de opciones, la configuración inicial.	
Criterios de aceptación	Realizar un análisis comparativo entre al menos tres proveedores de nube en términos de costo, servicios disponibles y facilidad de integración.	
Estimación	3 horas	
Valor	4	

2.21 Estudio y repaso de librerías Python para limpieza de datos

Id	HTO19	Prioridad 7
Descripción	Realizar un estudio detallado y practicar con las principales librerías de Python, como Pandas, NumPy y Scikit-learn, enfocándose en técnicas de limpieza y preprocesamiento de datos para su uso en modelos de inteligencia artificial.	
Criterios de aceptación	<ul style="list-style-type: none"> Identificar las funciones más utilizadas para limpieza de datos en Pandas. Aplicar ejemplos prácticos de transformación de datos utilizando NumPy y Scikit-learn. Documentar las técnicas de limpieza de datos más relevantes según los requerimientos del proyecto. 	
Estimación	4 horas	
Valor	9	

2.22 Estudio de inteligencia artificial en Python y tipos de aprendizajes

Id	HTO20	Prioridad 8
Descripción	Estudiar los conceptos fundamentales de inteligencia artificial en Python, enfocándose en los tipos de aprendizaje (supervisado, no supervisado y por refuerzo) y las principales librerías asociadas.	
Criterios de aceptación	<ul style="list-style-type: none"> Investigar y documentar las diferencias entre aprendizaje supervisado, no supervisado y por refuerzo. Practicar ejemplos básicos en Python para cada tipo de aprendizaje usando datasets de prueba. Estudiar el uso de TensorFlow y PyTorch para la implementación de modelos básicos. Desarrollar un resumen con aplicaciones prácticas de cada tipo de aprendizaje según las necesidades del proyecto. 	
Estimación	4 horas	
Valor	10	

2.23 Diseñar el modelo y entrenamiento del modelo de inteligencia artificial

Id	HTO21	Prioridad 8
Descripción	Diseñar un modelo de inteligencia artificial adecuado al problema del proyecto, implementarlo en Python, y entrenarlo utilizando el dataset previamente preparado, asegurando su rendimiento y eficacia.	

Criterios de aceptación	<ul style="list-style-type: none"> Diseñar la arquitectura del modelo. Entrenar el modelo con el dataset creado y ajustar los hiperparámetros para optimizar su rendimiento.
Estimación	10
Valor	10

2.24 Estudiar el funcionamiento de modelos y mejorar

Id	HTo22	Prioridad 9
Descripción	Analizar el funcionamiento del modelo de inteligencia artificial implementado, identificar áreas de mejora y aplicar ajustes para optimizar su desempeño.	
Criterios de aceptación	<ul style="list-style-type: none"> Revisar los resultados y métricas del modelo entrenado para identificar posibles problemas como sobreajuste o bajo rendimiento. Comparar los resultados del modelo mejorado con el modelo inicial para justificar las modificaciones. 	
Estimación	6	
Valor	11	

2.25 Afinamiento y mejora del código realizado del proyecto

Id	HTo23	Prioridad 9
Descripción	Refinar y optimizar el código implementado en el proyecto para mejorar su eficiencia, claridad y mantenibilidad, aplicando buenas prácticas de desarrollo y asegurando la consistencia en todo el proyecto.	
Criterios de aceptación	<ul style="list-style-type: none"> Revisar y mejorar la estructura del código en todos los módulos del proyecto. Eliminar código redundante o no utilizado. Implementar comentarios claros y consistentes donde sea necesario. 	
Estimación	6	
Valor	11	

2.26 Mejora en estilos CSS garantizando un diseño minimalista

Id	HTo24	Prioridad 10
Descripción	Mejorar los estilos CSS del proyecto para garantizar un diseño minimalista, atractivo y consistente que ofrezca una experiencia de usuario intuitiva y agradable.	
Criterios de aceptación	<ul style="list-style-type: none"> Implementar un sistema de diseño minimalista con paletas de colores suaves y tipografías consistentes. Optimizar el uso de CSS mediante técnicas como variables, clases reutilizables y componentes estilizados. 	
Estimación	3	
Valor	11	

2.27 Despliegue total de la plataforma

Id	HTo25	Prioridad 10
Descripción	Implementar el despliegue completo de la plataforma en el entorno de producción, configurando todos los servicios requeridos y garantizando la disponibilidad del sistema para los usuarios finales.	
Criterios de aceptación	<ul style="list-style-type: none"> Implementar el despliegue utilizando herramientas adecuadas. Validar que la plataforma es accesible y funcional desde el entorno público. 	
Estimación	5	

Valor	12
-------	----

2.28 Definición y creación de guía de estilos

Id	HT026	Prioridad 9
Descripción	Crear una guía de estilos para el proyecto que defina estándares visuales, colores, tipografías, tamaños de fuentes, componentes básicos reutilizables para garantizar una apariencia coherente en toda la plataforma.	
Criterios de aceptación	<ul style="list-style-type: none"> La guía de estilos debe incluir una paleta de colores definida. Definir las tipografías principales y secundarias, junto con los tamaños (títulos, párrafos, etc.). Especificar el diseño de componentes básicos como botones, header y footer. 	
Estimación	3	
Valor	4	

2.29 Creación de la página de inicio (Home Page)

Id	HT027	Prioridad 9
Descripción	Implementar la página principal de la plataforma (Home Page) asegurando que cumpla con la estructura de contenido definida, siguiendo la guía de estilos previamente elaborada	
Criterios de aceptación	<ul style="list-style-type: none"> La guía de estilos debe incluir una paleta de colores definida. Integrar enlaces para las secciones principales de la plataforma, dejando espacio para integración futura. 	
Estimación	4	
Valor	4	

2.30 Realizar diagrama de actividades de los procesos actuales del proyecto

Id	HT028	Prioridad 9
Descripción	Como desarrollador o analista de procesos, quiero crear un diagrama de actividades detallado que refleje los procesos actuales del proyecto, para identificar posibles áreas de mejora y mapear el flujo de trabajo existente.	
Criterios de aceptación	<ul style="list-style-type: none"> El diagrama debe reflejar todos los procesos actuales relacionados con el proyecto, incluyendo entradas, salidas y participantes clave. Debe cumplir con el estándar UML para diagramas de actividades. 	
Estimación	2	
Valor	4	

2.31 Visualización y búsqueda de usuarios registrados en el sistema

Id	HT029	Prioridad 10
Descripción	Como desarrollador del sistema, quiero implementar una funcionalidad que permita visualizar y buscar usuarios registrados en el sistema, para que los administradores puedan gestionar y consultar los datos de los usuarios de forma eficiente.	
Criterios de aceptación	<ul style="list-style-type: none"> Los usuarios deben visualizarse en una tabla que incluya los datos recuperados de los usuarios. Se debe poder buscar por nombre y mostrar los resultados según se escriba en el campo. 	
Estimación	3	
Valor	4	