

SPRINT PLANNING #4

EVENTSOFT

MIGRACIÓN DE PLATAFORMA

El coordinador del proyecto ha decidido realizar un cambio de framework de desarrollo.

En busca de mejorar la arquitectura y aprovechar las ventajas y utilidades que ofrece un framework robusto como Django, el coordinador del proyecto les ha informado que el proyecto debe ser migrado de Flask a Django. Para ello, el equipo de desarrollo ha recibido una capacitación sobre este framework observando que posee muchas similitudes al framework anterior y que gran parte de los artefactos previamente elaborados se pueden usar sin cambios en este nuevo framework.

Todos los sprints hasta ahora desarrollados en flask, se deben migrar a django con funcionalidad 100%

Sprint Backlog 1

#	Código	Como	Quiero	Para
1	HU01	VISITANTE WEB	Ver los diferentes eventos próximos a realizarse	Saber si existe algún evento de mi interés
2	HU02	VISITANTE WEB	Realizar búsquedas de eventos de mi interés usando diferentes filtros	Encontrar los eventos que más me interesan
3	HU03	VISITANTE WEB	Acceder a información detallada sobre los eventos de mi interés	Tener mayor claridad sobre mi posibilidad e interés de asistir
4	HU50	ADMINISTRADOR EVENTO	Crear un nuevo evento, proporcionando la información correspondiente	Promocionar el evento y gestionar todas las funcionalidades asociadas al evento
5	HU51	ADMINISTRADOR EVENTO	Configurar las características del evento (cupos, si requiere evaluación, si tiene costo de inscripción, etc)	Determinar los procedimientos requeridos en la gestión del evento
6	HU52	ADMINISTRADOR EVENTO	Editar la información de un evento creado, así como la configuración de sus características	Realizar ajustes que se puedan presentar
7	HU89	SUPER ADMIN	Recibir notificación sobre la creación de un nuevo evento	Saber cuando un Administrado de Evento ha creado un nuevo evento
8	HU90	SUPER ADMIN	Ver listado de los eventos activos y su respectivo administrador de eventos	Tener control de los eventos que se están gestionando
9	HU91	SUPER ADMIN	Acceder a la información de un evento en particular	Conocer la información general de un evento activo y poderlo subir al sitio Web

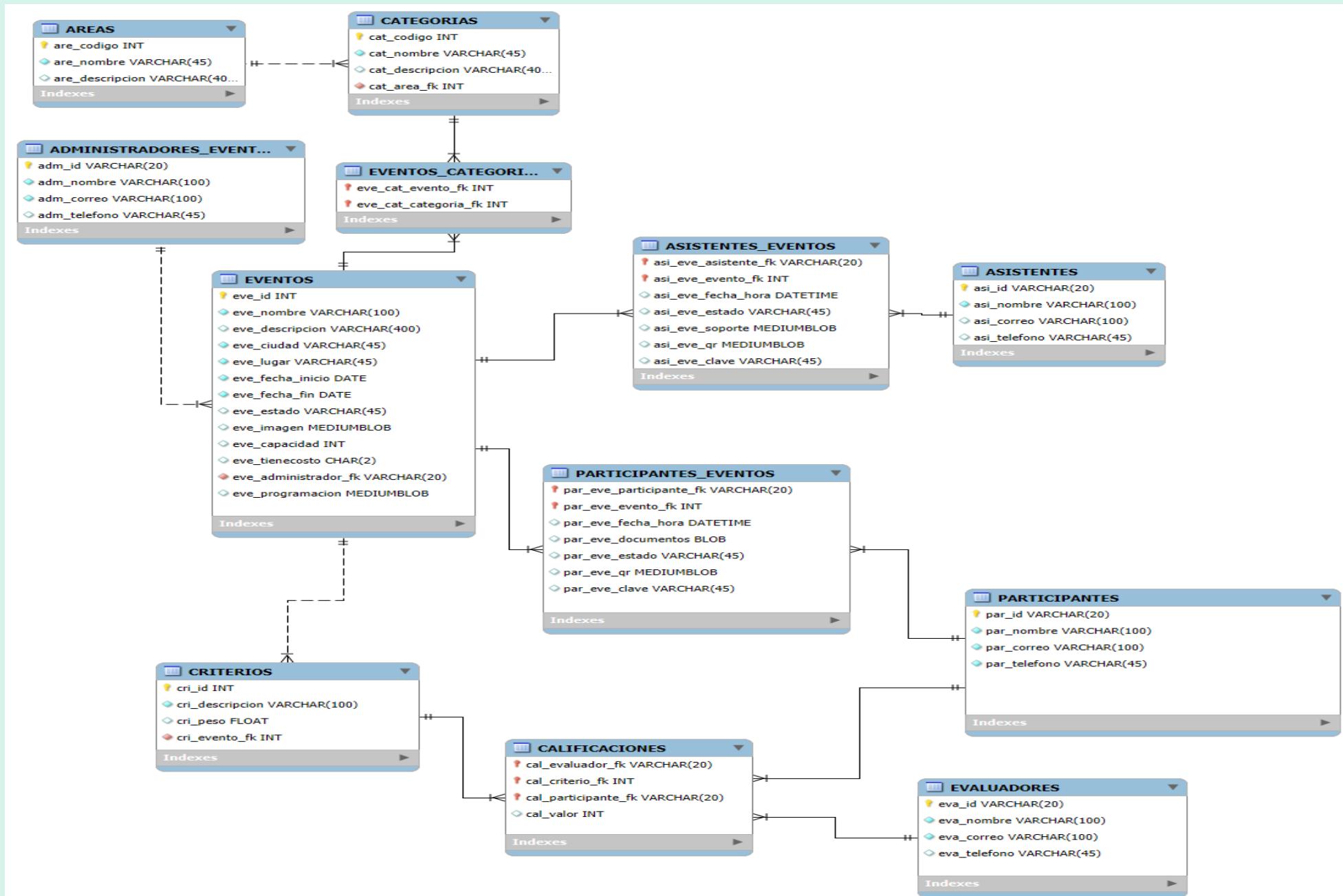
Sprint Backlog 2

Código	Como	Quiero
HU05	VISITANTE WEB	Registrarme a un evento
HU06	VISITANTE WEB	Anexar soporte(s) del pago requerido para la asistencia a eventos con cobro de ingreso
HU07	ASISTENTE	Descargar el comprobante de inscripción a un evento (código QR)
HU10	ASISTENTE	Cancelar mi inscripción a un evento
HU11	ASISTENTE	Visualizar y Descargar la información detallada de la programación del evento en el que estoy inscrito
HU14	PARTICIPANTE	Preinscribirme como participante de un evento proporcionando la información y documentación indicada
HU15	PARTICIPANTE	Modificar la información y documentación proporcionada durante la preinscripción como participante de un evento
HU16	PARTICIPANTE	Cancelar mi preinscripción como participante de un evento
HU17	PARTICIPANTE	Recibir notificación sobre mi admisión o no admisión como participante de un evento
HU18	PARTICIPANTE	Recibir clave de acceso como participante de un evento
HU19	PARTICIPANTE	Recibir QR de inscripción como participante de un evento
HU20	PARTICIPANTE	Visualizar y Descargar la información detallada de la programación del evento en el que participo
HU22	PARTICIPANTE	Acceder a la información de mi perfil para visualizar mis datos y los documentos aportados
HU53	ADMINISTRADOR EVENTO	Cancelar un evento previamente creado
HU54	ADMINISTRADOR EVENTO	Habilitar y deshabilitar las inscripciones de asistentes a un evento
HU57	ADMINISTRADOR EVENTO	Validar los comprobantes de pago cargados por los asistentes
HU58	ADMINISTRADOR EVENTO	Generar códigos QR como comprobantes de inscripción (y pago para eventos con cobro)
HU59	ADMINISTRADOR EVENTO	Verificar la información de los asistentes inscritos a un evento
HU60	ADMINISTRADOR EVENTO	Obtener información estadística de las inscripciones de asistentes a un evento
HU61	ADMINISTRADOR EVENTO	Verificar la información de los participantes preinscritos a un evento y su documentación aportada
HU65	ADMINISTRADOR EVENTO	Rechazar la inscripción de participantes de un evento (incluye notificación)
HU66	ADMINISTRADOR EVENTO	Aprobar la inscripción de participantes de un evento (incluye notificación, clave de acceso y QR para ingreso al evento)
HU69	ADMINISTRADOR EVENTO	Cargar la información detallada de la programación de un evento

Sprint Backlog 3

#	Código	Como	Quiero	Para
1	HU24	PARTICIPANTE	Acceder a la información del Instrumento de evaluación que se empleará (rúbrica, lista de chequeo, plantilla)	Saber cómo voy a ser evaluado
2	HU26	PARTICIPANTE	Ver la calificación, puntaje obtenido, observaciones en el evento en el que participé	Conocer cómo me fue y si obtuve algún reconocimiento
3	HU42	EVALUADOR	Gestionar (agregar, modificar, eliminar) ítems del instrumento de evaluación (rúbrica, lista de chequeo, plantilla) asociado a un evento	Establecer los parámetros de calificación que se tendrán en cuenta durante el evento
4	HU44	EVALUADOR	Cargar el Instrumento de evaluación que se empleará (rúbrica, lista de chequeo, plantilla) en el evento en el que soy evaluador	Ofrecer información a los participantes sobre cómo serán evaluados
5	HU45	EVALUADOR	Calificar el desempeño de un participante utilizando el instrumento de evaluación definido para el evento en el que soy evaluador	Brindar un puntaje a cada participante que ayude a determinar los ganadores
6	HU46	EVALUADOR	Visualizar la tabla de posiciones con los puntajes obtenidos por todos los participantes del evento en el que soy evaluador	Identificar a los ganadores y el desempeño general de los participantes
7	HU47	EVALUADOR	Acceder a la información detallada de las calificaciones emitidas por mi a un determinado participante	Identificar los puntajes otorgados en cada criterio de evaluación por los diferentes evaluadores
8	HU74	ADMINISTRADOR EVENTO	Gestionar (agregar, modificar, eliminar) ítems de un instrumento de evaluación (rúbrica, lista de chequeo, plantilla) asociado a un evento	Establecer los parámetros de calificación que se tendrán en cuenta durante el evento
9	HU76	ADMINISTRADOR EVENTO	Cargar el Instrumento de evaluación que se empleará (rúbrica, lista de chequeo, plantilla) en el evento	Ofrecer información a los participantes sobre cómo serán evaluados
10	HU77	ADMINISTRADOR EVENTO	Visualizar y DESCARGAR la tabla de posiciones con los puntajes obtenidos por todos los participantes del evento	Identificar a los ganadores y el desempeño general de los participantes
11	HU78	ADMINISTRADOR EVENTO	Acceder a la información detallada de las calificaciones emitidas a un determinado participante	Identificar los puntajes otorgados en cada criterio de evaluación por los diferentes evaluadores

Diseño de Base de Datos



Tener en cuenta

1. La funcionalidad de los 3 sprints debe estar lista al 100% (Se harán pruebas de integración)
2. Cada equipo definirá las apps necesarias
3. Todo el acceso a la base de datos se debe realizar a través del ORM
4. Trabajar en diseño responsive y en buenas prácticas de diseño incluyendo CSS
5. Usar plantillas base e hijas
6. Trabajar los roles de manera básica
7. Realizar las respectivas validaciones

Calendario Ejecución Sprint

Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Sábado	Domingo
28	29	30	1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	31	1

Fecha de Inicio:
20/05/2025

Fecha de Entrega:
29/05/2025