

## **EVALUACIÓN: Desarrollo de Aplicación Móvil - Caso SONIDO ESTÉREO**

### **Contexto del Caso**

La empresa **SONIDO-ESTÉREO**, dedicada a la organización de conciertos y eventos de entretenimiento, te ha contratado como **freelancer** para desarrollar una **aplicación móvil para iOS y Android**.

El objetivo principal es ofrecer a los usuarios una experiencia personalizada para descubrir y comprar entradas a eventos musicales según sus preferencias.

### **Objetivos del Proyecto**

1. Diseñar la propuesta técnica del desarrollo de la aplicación móvil.
2. Aplicar principios de arquitectura de software, planificación ágil y control de versiones.
3. Documentar de forma profesional la solución técnica y la gestión del desarrollo.

### **Requerimientos Funcionales**

La aplicación deberá permitir:

1. **Registro de usuarios** con selección de género musical preferido (Rock, Cumbia, etc.).
2. **Listado de eventos** filtrados por preferencias del usuario y con opción de ver otros géneros.
3. **Visualización de eventos pasados y futuros.**
4. **Compra de entradas** (máximo 6 por usuario).
5. **Pago dentro de la app** utilizando **servicios de pago por QR**.
6. **Visualización de entradas adquiridas** por el usuario.
7. **Módulo de notificaciones push** con mensajes publicitarios a todos los usuarios.

### **Entregables**

#### **1. Repositorio en GitHub**

- Crea un repositorio público llamado:  
**sonido-estereo-app-TUNOMBRE**
- Dentro del repositorio debe haber un archivo PDF con el documento técnico solicitado.

## 2. Documento Técnico (en PDF)

Debe incluir:

### ◆ A. Elección Tecnológica

- Explicación justificada sobre si se usará una app **nativa, híbrida o multiplataforma**.
- Ejemplo: Flutter, React Native, Kotlin, Swift, etc.

### ◆ B. Arquitectura de Código

- Descripción de la arquitectura seleccionada (**MVC, MVVM, MVP o Clean Architecture**).
- Explicación de cómo se estructurará la lógica de negocio, presentación y datos.

### ◆ C. Estimación Temporal del Proyecto

- Estimación total (en semanas o días).
- Cronograma o planificación general (por ejemplo: en 3 Sprints de 2 semanas).

### ◆ D. Historias de Usuario

- Entre 8 y 12 historias de usuario.
- Cada una con:
  - Descripción (Yo como usuario, quiero...)
  - Criterios de aceptación.
  - Complejidad estimada (S, M, L, XL).
  - Tiempo estimado (horas o días).

### ◆ E. Planificación de Sprints

- Planificación por **Sprints**, indicando:
  - Duración de cada Sprint.
  - Objetivo del Sprint.
  - Historias que se abordarán.

- Entregables esperados.

#### ◆ **F. Comandos Git utilizados**

Incluye todos los comandos Git usados para crear el repositorio y subir el archivo PDF