**BUSSINESSGAMES**

**PLAN DE PROYECTO**

**5/09/18**

1. **EQUIPO DE TRABAJO**

**Crisnayler Gallego Ocampo – Analista, back-end**

**Edison Andrés Montoya Londoño – Tester, front-end**

**Francisco Gallego León –Arquitecto, Front-end**

**Carlos Andrés López Giraldo – Analista Back-end**

**Juan José Jiménez Núñez –Tester, Back-end**

1. **OBJETIVO DEL PROYECTO**

Diseñar e implementar un aplicativo web para facilitar el comercio de videojuegos

1. **DESCRIPCIÓN DETALLADA DEL PRODUCTO**

El aplicativo web consiste en una plataforma que busca que todas las personas interesadas en los videojuegos puedan tener la oportunidad de buscar videojuegos de diferentes consolas y adquirirlos.

El aplicativo web tendrá funcionalidades las siguientes funcionalidades:

* Tendrá búsquedas personalizadas (Filtros).
* Realizar comentarios referentes a los videojuegos que son publicados por otros usuarios registrados.
* Medios de comunicación como, por ejemplo: número del teléfono del vendedor, que permiten realizar el trueque, venta o compra del videojuego.
* Registro en la plataforma que permite realizar comentarios, venta, compra, trueque o la calificación a otros usuarios.

1. **PILA DEL PRODUCTO**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **ID** | **DESCRIPCIÓN** | **PRIORIDAD** | **ESFUERZO (Horas)** | **No. SPRINT** | **MÓDULO** | **ESTADO** |
| **1** | Registro de usuario | Alta | 11 | Sprint 1 | no aplica | Pendiente |
| **2** | Realizar compra y venta | Alta | 13 | Sprint 1 | no aplica | Pendiente |
| **3** | Descripción detallada de los videojuegos | Media | 7 | Sprint 1 | no aplica | Pendiente |
| **4** | Realizar comentarios | Media | 7 | Sprint 2 | no aplica | Pendiente |
| **5** | Reputación del videojuego | Media | 5 | Sprint 2 | no aplica | Pendiente |
| **6** | Generar Descuentos | Baja | 5 | Sprint 2 | no aplica | Pendiente |
| **7** | Búsqueda Filtrada | Media | 12 | Sprint 2 | no aplica | Pendiente |
| **8** | Generación de Notificaciones | Alta | 8 | Sprint 3 | no aplica | Pendiente |
| **9** | Calificación de usuario | Media | 8 | Sprint 3 | no aplica | Pendiente |
| **10** | Realizar Trueque | Alta | 11 | Sprint 3 | no aplica | Pendiente |

1. **PROGRAMACIÓN DE SPRINTS**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **No. SPRINT** | **DURACIÓN (Semanas)** | **INCREMENTO** |
|
| 1 | 3 | Registro de usuario/Realizar compra y venta/Descripción detallada de los videojuegos |
| 2 | 4 | Realizar comentarios/Reputación del videojuego/Generar descuentos/Búsqueda filtrada |
| 3 | 4 | Generación de notificaciones/Calificación de usuario/Realizar trueque |

1. **ENTREGABLES POR ETAPAS DEL PROYECTO**

|  |  |
| --- | --- |
| **ETAPA** | **ENTREGABLE** |
|
| PLANIFICACIÓN | Plan del Proyecto |
| Plan del Sprint |
| SEGUIMIENTO | Actas de reunión de Scrum |
| Documento de Revisión del Sprint |
| Documento de Retrospectiva del Sprint |
| ANÁLISIS | Documento de Especificación de Requisitos |
| Documento de Especificación de Casos de Uso |
| Diagrama de Casos de Uso |
| Diagrama de objetos, relaciones y jerarquía de contenidos (Modelo de Contenido) |
| Diagrama de Clases (Modelo de Contenido) |
| Diagrama de Estados (Modelo de Interacción) |
| Diseño de Interfaces - Mockups (Modelo de Interacción) |
| Diagrama de Actividad para las operaciones internas (Modelo Funcional) |
| DISEÑO | Diagrama de Despliegue (Modelo de Configuración) |
| Diagrama de Clases de Diseño (Arquitectura MVC) |
| Diagrama de Rutas de Navegación (Diseño de Navegación) |
| Diagrama Objeto Relacional (BD) |
| Descripción de la Base de Datos |
| IMPLEMENTACIÓN | Código fuente |
| PRUEBAS | Plan de Pruebas |
| Documentación de Pruebas |
| IMPLANTACIÓN | Manual de Usuario |
| Incremento corriendo de forma local o remota |

1. **CRONOGRAMA**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **No. SPRINT** | **SEM** | **FECHA** | **ACTIVIDAD** | **SCRUM MASTER** |
|
|  | 1 (6) | 05-Sep | Seguimiento al curso |  |
|  | 07-Sep | Planificación del Sprint / SCRUM Semanal |
| 1 | 2 (7) | 12-Sep | SCRUM Semanal | Crisnayler Gallego |
| 1 | 14-Sep | Seguimiento al Curso |
| 1 | 3 (8) | 19-Sep | SCRUM Semanal | Francisco Gallego |
| 1 | 21-Sep | Seguimiento al Curso |
| 1 | 4 (9) | 26-Sep | SCRUM Semanal | Juan José Jiménez |
| 1 | 28-Sep | Revisión del Sprint/Retrospectiva del Sprint |
| 2 | 5 (10) | 03-Oct | Planificación del Sprint / SCRUM Semanal | Carlos Andrés López |
| 2 | 05-Oct | Seguimiento al curso |
| 2 | 6 (11) | 10-Oct | SCRUM Semanal | Edison Andrés Montoya |
| 2 | 12-Oct | Seguimiento al Curso |
| 2 | 7 (12) | 17-Oct | SCRUM Semanal | Crisnayler Gallego |
| 2 | 19-Oct | Seguimiento al Curso |
| 2 | 8 (13) | 24-Oct | SCRUM Semanal | Francisco Gallego |
| 2 | 26-Oct | Revisión del Sprint/Retrospectiva del Sprint |
| 3 | 9 (14) | 31-Oct | Planificación del Sprint / SCRUM Semanal | Juan José Jiménez |
| 3 | 02-Nov | Seguimiento al curso |
| 3 | 10 (15) | 07-Nov | SCRUM Semanal | Carlos Andrés López |
| 3 | 09-Nov | Seguimiento al Curso |
| 3 | 11 (16) | 14-Nov | SCRUM Semanal | Edison Andrés López |
| 3 | 16-Nov | Seguimiento al Curso |
| 3 | 12 (17) | 21-Nov | SCRUM Semanal | Crisnayler Gallego |
| 3 | 23-Nov | Revisión del Sprint / Retrospectiva del Sprint |
|  | 13 (18)  FINALES | 28-Nov | Presentación del Producto | Francisco Gallego |
|  | 30-Nov | Presentación del Producto |

**Listado de posibles actividades:**

|  |
| --- |
| **ACTIVIDADES** |
|
| Planificación del Sprint |
| SCRUM Semanal |
| Revisión del Sprint |
| Retrospectiva del Sprint |
| Presentación del Producto |
| Seguimiento al Curso |

1. **RECURSOS**

* Herramientas de software.
  + Django.
  + Python.
  + MySql.
* Herramientas de hardware.
  + Computadores
* Otros:
  + Tutoriales
  + Udemy
  + Documentación
  + Platzi