



**“ANIMATI APP”**

**Aplicación móvil de ventas, de productos personalizados.**

**Creadores:**

**Ferace, Luciana**

**Palacio, Lautaro**

**Arevalo, Luciano**

**Burrut, Yasmin**

**Palomeque, Dalila**

**De Nieto, Gabriel**

**Salinas, Juan**

**Sam Sam, Emir**

**Christiansen, Malvina**

**Rochetti, Uriel**

**Año 2024**

# ÍNDICE

[**Ficha del documento**](#_heading=h.k8e7iubkbjy1) **1**

[**Contenido**](#_heading=h.8otus6er2h1o) **1**

[Introducción](#_heading=h.b3jk81nflp95) 1

[Propósito](#_heading=h.kl4bdikzkj00) 1

[Alcance](#_heading=h.su9tbamj5lwf) 1

[Personal involucrado](#_heading=h.blq6ejvo12g5) 2

[Definiciones, acrónimos y abreviaturas](#_heading=h.15829rolcmgz) 4

[Referencias](#_heading=h.8ck493hg9tup) 4

[Resumen](#_heading=h.s5lt7zte993u) 4

[Descripción general](#_heading=h.l931jnv1yrsk) 4

[Perspectiva del producto](#_heading=h.kfno2w9j9oc3) 5

[Características de los usuarios](#_heading=h.1tejk5hcmlvm) 5

[Restricciones](#_heading=h.xik16bum05gd) 5

[Requisitos específicos](#_heading=h.zhfvsehf8znb) 6

[Product Backlog:](#_heading=h.3xii5mkoobft) 6

[US:](#_heading=h.dujknmh3ljr2) 6

[TK:](#_heading=h.m2xg83ekuaoc) 7

[Sprints](#_heading=h.wd96swq5agt1) 9

# 

# Ficha del documento

| **Fecha** | **Revisión** | **Autor** | **Verificado dep. Calidad.** |
| --- | --- | --- | --- |
| 2024 | 1.0.0 | Team AnimatiWA | Animati Testing Team |

# Contenido

## Introducción

Somos un grupo de estudiantes del ISPC, cohorte 2023, y estamos desarrollando el proyecto **Tienda de Compra Animati App**. Esta aplicación móvil tiene como objetivo ofrecer una experiencia de compra sencilla y accesible para nuestros usuarios, permitiéndoles adquirir productos personalizados de alta calidad.

## Propósito

El propósito de **Animati App** es brindar a los usuarios una plataforma digital eficiente para la compra de productos personalizados. Queremos mejorar la experiencia de compra online ofreciendo una variedad de artículos creativos y únicos, que satisfagan las necesidades y gustos específicos de nuestros clientes.

## Alcance

El alcance del proyecto incluye el desarrollo de una aplicación móvil que permita a los usuarios:

* Registrarse e iniciar sesión.
* Navegar y buscar productos personalizados.
* Añadir productos a un carrito de compras.
* Realizar el proceso de pago de manera segura.
* Acceder a su historial de compras.
* Gestionar su perfil de usuario.

La aplicación estará disponible para dispositivos Android y contará con una interfaz intuitiva, diseñada para ofrecer una experiencia de usuario óptima.

## Personal involucrado

| **Nombre** | Luciana Ferace |
| --- | --- |
| **Rol** | Develop |
| **Categoría Profesional** | Estudiante |
| **Responsabilidad** | Facilitadora Team Develop y Team Testing |
| **Información de contacto** | feraceluciana@gmail.com |

| **Nombre** | Yasmin Burrut |
| --- | --- |
| **Rol** | Develop |
| **Categoría Profesional** | Estudiante |
| **Responsabilidad** | Team Develop |
| **Información de contacto** | nawsper@gmail.com |

| **Nombre** | Emir Sam Sam |
| --- | --- |
| **Rol** | Develop |
| **Categoría Profesional** | Estudiante |
| **Responsabilidad** | Team Develop |
| **Información de contacto** | ea.samsam@gmail.com |

| **Nombre** | Luciano Javier Arevalo |
| --- | --- |
| **Rol** | Desarrollador |
| **Categoría Profesional** | Estudiante |
| **Responsabilidad** | Team Develop |
| **Información de contacto** | luciann2121@gmail.com |

| **Nombre** | Dalila Macarena Palomeque |
| --- | --- |
| **Rol** | Desarrollador |
| **Categoría Profesional** | Estudiante |
| **Responsabilidad** | Team Develop y Team Testing |
| **Información de contacto** | dalilapalomeque@mi.unc.edu.ar |

| **Nombre** | Lautaro Palacio |
| --- | --- |
| **Rol** | Desarrollador |
| **Categoría Profesional** | Estudiante |
| **Responsabilidad** | Team Develop |
| **Información de contacto** | Pala797@gmail.com |

| **Nombre** | Malvina Christiansen |
| --- | --- |
| **Rol** | Develop |
| **Categoría Profesional** | Estudiante |
| **Responsabilidad** | Team Develop |
| **Información de contacto** | malvi\_989@hotmail.com |

| **Nombre** | Gabriel De Nieto |
| --- | --- |
| **Rol** | Desarrollador |
| **Categoría Profesional** | Estudiante |
| **Responsabilidad** | Scrum Master Team Develop y Team Testing |
| **Información de contacto** | gabrielnietodejesus@gmail.com |

| **Nombre** | Uriel Rochetti |
| --- | --- |
| **Rol** | Desarrollador |
| **Categoría Profesional** | Estudiante |
| **Responsabilidad** | Team Develop |
| **Información de contacto** | urielrochetti@gmail.com |

| **Nombre** | Juan José Salinas |
| --- | --- |
| **Rol** | Desarrollador |
| **Categoría Profesional** | Estudiante |
| **Responsabilidad** | Team Develop |
| **Información de contacto** | juansalinaa@gmail.com |

## Definiciones, acrónimos y abreviaturas

| ***Nombre*** | ***Descripción*** |
| --- | --- |
| **Usuario** | Persona que usará el sistema para gestionar procesos |
| **SIS-I** | Sistema de Información Web para la Gestión de Procesos Administrativos y Académicos |
| **ERS** | Especificación de Requisitos Software |
| **RF** | Requerimiento Funcional |
| **RNF** | Requerimiento No Funcional |
| **FTP** | Protocolo de Transferencia de Archivos |
| **Moodle** | Aula Virtual |
| **US** | Historias de usuario |
| **TK** | Tareas a realizar |

## Referencias

| **Título del Documento** | **Referencia** |
| --- | --- |
| Standard IEEE 830 - 1998 | IEEE |

## Resumen

El proyecto Tienda de Compra Animati App tiene como objetivo crear una aplicación móvil que facilite la compra de productos personalizados, brindando una experiencia de usuario intuitiva y segura. Con un enfoque en la personalización y la facilidad de uso, Animati App busca satisfacer las demandas del mercado de e-commerce ofreciendo una amplia gama de productos únicos. El proyecto está alineado con las tendencias actuales del comercio electrónico y se desarrollará cumpliendo con los requisitos establecidos y dentro del cronograma fijado. El equipo de desarrollo se compromete a entregar una solución completa y funcional que cumpla con las expectativas de los usuarios y las necesidades del mercado.

## Descripción general

**Animati App** es una tienda de compras móvil que ofrece una amplia gama de productos personalizados, incluyendo separadores, sets de stickers, cubecrafts, cajas personalizadas, colgantes, blocks de notas, llaveros, y más. Los usuarios pueden explorar el catálogo, aplicar filtros de búsqueda, y realizar compras directamente desde la aplicación.

## Perspectiva del producto

**Animati App** se enmarca dentro de la tendencia creciente del comercio electrónico y la personalización de productos. Su diseño y funcionalidad están orientados a facilitar la compra de artículos únicos y personalizados, brindando a los usuarios una plataforma moderna y confiable para realizar sus adquisiciones.

### 

## Características de los usuarios

| **Tipo de usuario** | Administrador |
| --- | --- |
| **Formación** | Manejo de herramientas informáticas |
| **Actividades** | Control y manejo del sistema en general |

| **Tipo de usuario** | Visitante |
| --- | --- |
| **Formación** | Manejo de entornos App |
| **Actividades** | Observa e indaga información sobre productos y servicios disponibles y compras que puede realizar en la tienda virtual de papelería. |

*.*

## Restricciones

 La aplicación debe ser compatible con la versión estable actual de Android.

 La seguridad de los datos de los usuarios es prioritaria, por lo que se implementarán medidas de encriptación para proteger la información personal y las transacciones.

 El proyecto deberá completarse dentro del cronograma establecido por el ISPC.

## Requisitos específicos

 **Registro e inicio de sesión:** El usuario debe poder registrarse con un correo electrónico y contraseña, y poder iniciar sesión de manera segura.

 **Navegación de productos:** La aplicación debe permitir la visualización y búsqueda de productos con opciones de filtrado.

 **Carrito de compras:** El usuario debe poder añadir productos a su carrito, revisar los artículos seleccionados y proceder al pago.

 **Proceso de pago:** Se debe integrar una pasarela de pago segura para procesar las compras.

 **Historial de compras:** Los usuarios deben poder acceder a un historial de todas sus compras realizadas.

 **Gestión de perfil:** Los usuarios deben poder editar su perfil para mantener su información actualizada.

## Product Backlog:

### US:

**#US1:** Registro de Usuarios: Como usuario, quiero poder registrarme en la aplicación para poder acceder a las funciones de compra.

**#US2:** Inicio de Sesión: Como usuario registrado, quiero poder iniciar sesión en la aplicación para acceder a mi cuenta.

**#US3:** Recuperación de contraseña: Como usuario, quiero poder recuperar mi contraseña en caso de olvidarla para seguir usando mi cuenta.

**#US4:** Navegación por Productos: Como usuario, quiero poder navegar y buscar productos en la tienda para encontrar lo que deseo comprar.

**#US5:** Detalle de Producto: Como usuario, quiero poder ver los detalles de un producto para tomar una decisión de compra informada.

**#US6:** Añadir Producto al Carrito: Como usuario, quiero poder añadir productos a un carrito de compras para comprarlos más tarde.

**#US7:** Visualizar Carrito de Compras: Como usuario, quiero poder ver los productos en mi carrito de compras para revisarlos antes de hacer una compra.

**#US8:** Proceso de Pago: Como usuario, quiero poder realizar el pago de los productos en mi carrito para completar mi compra.

**#US9:** Historial de Compras: Como usuario, quiero poder ver mi historial de compras para revisar las transacciones anteriores.

**#US10:** Gestión de Perfil de Usuario: Como usuario, quiero poder editar mi perfil para mantener mi información actualizada.

### TK:

**#TK1:** Registro de Usuario

**-TK1.1:** Diseñar la interfaz de registro de usuario.

**-TK1.2:** Implementar la funcionalidad de registro con validación de datos.

**-TK1.3:** Conectar la pantalla de registro con la base de datos.

**-TK1.4:** Implementar notificaciones de error en caso de fallos de registro.

**#TK2:** Inicio de Sesión

**-TK2.1:** Diseñar la interfaz de inicio de sesión.

**-TK2.2**: Implementar la funcionalidad de inicio de sesión.

**-TK2.3:** Integrar el inicio de sesión con la base de datos.

**-TK2.4:** Implementar el manejo de sesiones y cookies.

**#TK3:** Recuperación de Contraseña

**-TK3.1:** Diseñar la interfaz de recuperación de contraseña.

**-TK3.2:** Implementar la funcionalidad de recuperación de contraseña.

**-TK3.3:** Configurar el envío de correos electrónicos de recuperación.

**-TK3.4:** Implementar la validación del token de recuperación.

**#TK4:** Navegación por Productos

**-TK4.1:** Diseñar la interfaz de listado de productos.

**-TK4.2:** Implementar la funcionalidad de búsqueda y filtrado.

**-TK4.3:** Integrar la pantalla de productos con la base de datos.

**-TK4.4:** Implementar la paginación para la lista de productos.

**#TK5:** Detalle de Producto

**-TK5.1:** Diseñar la interfaz de detalle de producto.

**-TK5.2:** Implementar la funcionalidad de visualización de detalles.

**-TK5.3:** Conectar la pantalla de detalles con la base de datos.

**-TK5.4:** Implementar la sección de opiniones de usuarios.

**#TK6:** Añadir Producto al Carrito

**-TK6.1:** Diseñar la interfaz de carrito de compras.

**-TK6.2:** Implementar la funcionalidad de añadir productos al carrito.

**-TK6.3:** Conectar el carrito con la base de datos para almacenar los productos añadidos.

**-TK6.4:** Implementar notificaciones de confirmación de adición al carrito.

**#TK7:** Visualizar Carrito de Compras

**-TK7.1:** Diseñar la interfaz de visualización del carrito.

**-TK7.2:** Implementar la funcionalidad de modificación y eliminación de productos en el carrito.

**-TK7.3:** Integrar la pantalla del carrito con la base de datos.

**-TK7.4:** Implementar el cálculo automático del total de la compra.

**#TK8:** Proceso de Pago

**-TK8.1:** Diseñar la interfaz del proceso de pago.

**-TK8.2:** Implementar la funcionalidad de selección de método de pago.

**-TK8.3:** Integrar el proceso de pago con la API de un proveedor de pagos.

**-TK8.4:** Implementar la confirmación y notificación de compra exitosa.

**#TK9:** Historial de Compras

**-TK9.1:** Diseñar la interfaz del historial de compras.

**-TK9.2:** Implementar la funcionalidad de visualización del historial.

**-TK9.3:** Conectar el historial con la base de datos para mostrar las compras anteriores.

**-TK9.4:** Implementar filtros de búsqueda en el historial.

**#TK10:** Gestión de Perfil de Usuario

**-TK10.1:** Diseñar la interfaz de edición de perfil.

**-TK10.2:** Implementar la funcionalidad de actualización de datos del perfil.

**-TK10.3:** Integrar la edición de perfil con la base de datos.

**-TK10.4:** Implementar la validación de datos y notificaciones de éxito o error.

**#TK11:** Identificar y documentar los roles de Scrum Master y del equipo de desarrollo en el Wiki del proyecto.

**#TK12:** Configurar el proyecto Kanban en GitHub.

**#TK13:** Crear y agregar Issues en GitHub para cada Historia de Usuario.

**#TK14:** Documentar el proyecto según el estándar IEEE 830, incluyendo requisitos adicionales.

**#TK15:** Revisar y alinear el contenido y la disposición de la tienda con el nuevo desarrollo de e-commerce.

**#TK16:** Establecer la estructura del Wiki en GitHub y registrar las ceremonias Scrum.

**#TK17:** Crear Milestones en GitHub para los Sprints con fechas de inicio y fin.

**#TK18:** Implementar y mantener el tablero Kanban con las columnas: To Do, In Progress, testing test, testing Passed, Done.

## Sprints

| **N° de sprint** | **00** |
| --- | --- |
| **Sprint Backlog** | 1-Identificar y documentar los roles de Scrum Master y del equipo de desarrollo en el Wiki del proyecto.  2-Configurar el proyecto Kanban en GitHub.  3-Crear y agregar Issues en GitHub para cada Historia de Usuario.  4-Documentar el proyecto según el estándar IEEE 830, incluyendo requisitos adicionales.  5-Revisar y alinear el contenido y la disposición de la tienda con el nuevo desarrollo de e-commerce.  6-Establecer la estructura del Wiki en GitHub y registrar las ceremonias Scrum.  7-Crear Milestones en GitHub para los Sprints con fechas de inicio y fin.  8-Implementar y mantener el tablero Kanban con las columnas:To Do, In Progress, testing test, testing Passed, Done. |
| **Responsabilidades** | **Descripción del Trabajo en Equipo:**  El equipo llevó a cabo las tareas del proyecto de manera colaborativa y eficiente. A continuación, se detalla el proceso seguido:   1. **Identificación de Roles y Documentación:**    * El equipo definió y documentó los roles del Scrum Master y los miembros del equipo en el Wiki del proyecto. Esta tarea se realizó en conjunto para asegurar que cada miembro entendiera sus responsabilidades y contribuyera a la documentación de manera precisa. 2. **Configuración del Proyecto Kanban:**    * Se configuró el proyecto Kanban en GitHub para gestionar el flujo de trabajo. Todos los miembros participaron en la configuración inicial, estableciendo las columnas y asegurando que el tablero reflejara las necesidades del proyecto. 3. **Creación y Gestión de Issues:**    * Los Issues se crearon y añadieron a GitHub para cada Historia de Usuario. El equipo colaboró en la redacción y categorización de los Issues para garantizar que se alinearan con los requisitos del proyecto. 4. **Documentación IEEE 830:**    * La documentación del proyecto se realizó siguiendo el estándar IEEE 830, con aportes de todos los miembros para asegurar que se cubrieran todos los aspectos necesarios y se incluyeran requisitos adicionales. 5. **Revisión del Contenido de la Tienda:**    * Se revisó el contenido y la disposición de la tienda para alinearlo con el nuevo desarrollo de e-commerce. El equipo trabajó en conjunto para evaluar y ajustar el diseño y las funcionalidades de la tienda. 6. **Estructuración del Wiki:**    * Se estableció la estructura del Wiki en GitHub, incluyendo el registro de ceremonias Scrum. Cada miembro del equipo contribuyó a la organización del contenido y al registro de las ceremonias, asegurando que toda la información relevante estuviera documentada. 7. **Creación de Milestones:**    * Se crearon Milestones en GitHub para los Sprints, con fechas de inicio y fin. El equipo colaboró en la planificación de los Milestones para asegurar que el cronograma del proyecto se mantuviera en línea con los objetivos establecidos. 8. **Implementación del Tablero Kanban:**    * El equipo implementó y mantuvo el tablero Kanban con las columnas necesarias: Product Backlog, Por hacer, En proceso, Finalizado. Todos los miembros participaron en la actualización del tablero para reflejar el estado actual del proyecto.   A través de una comunicación constante y una colaboración efectiva, el equipo logró completar estas tareas de manera organizada y alineada con los objetivos del proyecto. |
| **Calendario** | Start Date = 15/08/24 - End Date = 29/08/24 |
| **Inconvenientes:** | |