Planificación GPS + ASEE:

Icono

Descripción generada automáticamente

**Miembros del grupo:**

**Sergio Horrillo Moreno**

**Ismael Bocadulce Serrano**

**Javier Rodríguez Mozo**

**Guillermo Dueñas Corraliza**

Índice

[**1.** **Proceso de desarrollo:** 3](#_Toc147420689)

[**2.** **Product backlog:** 3](#_Toc147420690)

[**Idea de negocio:** 4](#_Toc147420691)

[**Necesidades del negocio:** 4](#_Toc147420692)

[**Actores:** 4](#_Toc147420693)

[**Requisitos Épicos:** 4](#_Toc147420694)

[**Historias de usuario (Casos de uso):** 6](#_Toc147420695)

[**Historias prioritarias/ secundarias:** 7](#_Toc147420696)

[**3.** **Planificación:** 7](#_Toc147420697)

[**Duración del proyecto:** 7](#_Toc147420698)

[**Número de iteraciones:** 7](#_Toc147420699)

[**Duración de cada iteración:** 7](#_Toc147420700)

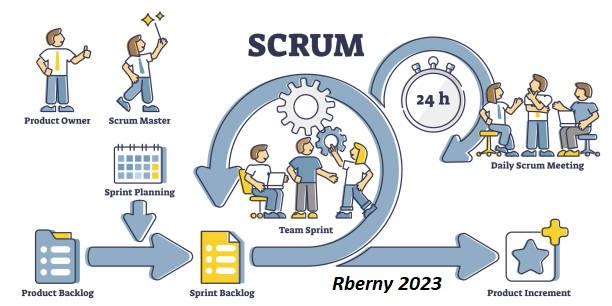
[**4.** **Capacidad:** 7](#_Toc147420701)

[**Tiempo disponible por participante del equipo:** 7](#_Toc147420702)

[**Tiempo por cada historia de usuario** 8](#_Toc147420703)

[**Historias de usuario por iteración.** 9](#_Toc147420704)

# **Proceso de desarrollo:**



Como proceso de desarrollo se llevará a cabo un proceso SCRUM. En concreto se va a llevar a cabo el modelo diario que consiste en realizar distintas reuniones diariamente para controlar y encaminar el desarrollo de cada sprint hasta su finalización.

Para llevar a cabo la elección del proceso de desarrollo para la idea de negocio elegida se ha barajado entre distintos procesos, entre los que destacan el proceso iterativo y SCRUM. Tras observar que la idea de negocio podía variar según se avance en el proceso, se ha determinado el uso de SRUM frente al proceso iterativo puesto que al avanzar en los distintos sprints es posible una mayor flexibilidad para con el desarrollo.

En este caso, se llevará a cabo un Scrum Diario. Este desarrollo supone reuniones de control y validación del proceso diariamente, realizándose durante todos los Sprints planificados en el proceso. Esto conllevará una reunión corta de menos de 15 minutos diariamente a una hora fija. Esta reunión tratará temas como los avances desde la última reunión, planificación hasta la siguiente y los problemas que hayan podido surgir. Con esto, se conseguirá que el equipo esté coordinado e informado del proceso en todo momento.

Tras definir el proceso de desarrollo, se procede a planificar los Sprint, que en este caso tendrán duración de 1 semana y se analizará y planificarán todas las tareas necesarias para cumplir con los objetivos marcados.

# **Product backlog:**

## **Idea de negocio:**

El grupo GC02 ha decidido construir una aplicación basada en compraventa de segunda mano de productos. La inspiración principal ha sido la aplicación de “Coches.net”.

En nuestra aplicación, el equipo quiere hacer especial hincapié en la calidad de los productos, así como en que estos estén agrupados por categorías para una mejor búsqueda y filtrado, también se tiene presente que la interfaz sea accesible e intuitiva para de esta forma poder llegar a un abanico más amplio de clientes.

Respecto a la forma en la que la plataforma resultaría rentable, se procederá al cobro de un 5% sobre el valor de puesta en venta decidido por el propietario inicial del producto.

En relación a la responsabilidad que asume la aplicación, en la política de compras se especifica que no se hace responsable de posibles desperfectos en los productos adquiridos.

A rasgos generales, la idea de negocio consiste en aprovechar la necesidad de las personas por adquirir productos a precios menores de los que podrían encontrar si los compraran nuevos, manteniendo siempre uno mínimos en cuanto a calidad.

## **Necesidades del negocio:**

Proporcionar una interfaz sencilla e intuitiva dónde se puedan visualizar los artículos, filtrar según las necesidades del usuario y llevar a cabo la adquisición de dicho producto con la comodidad que ofrece internet.

## **Actores:**

Por otra parte, se identifican los actores que intervienen en la aplicación que se va a desarrollar. Estos serían en líneas generales un usuario, que actúa tanto como vendedor como comprador de los artículos dentro de esta aplicación; y, por otro lado, el administrador, que es el encargado de regular la aplicación y a los usuarios que mantiene dentro de esta.

Actores:

**Usuarios Vendedores:** Son individuos o empresas que desean vender artículos de segunda mano a través de la plataforma. Pueden crear listados, agregar imágenes y descripciones de los productos que desean vender

**Usuarios Compradores:** Son personas interesadas en comprar artículos de segunda mano. Pueden buscar productos, ver descripciones y comprar artículos a través de la plataforma.

**Administradores del Sitio:** Son personas encargadas de gestionar y supervisar la plataforma. Se aseguran de que se cumplan las políticas del sitio, manejan disputas entre compradores y vendedores, y pueden tomar medidas contra usuarios que violen las reglas del sitio.

## **Requisitos Épicos:**

Los requisitos capturados son:

1. Búsqueda y Filtros Avanzados:

Implementa una función de búsqueda robusta que permita a los usuarios buscar elementos a la venta de una forma más rápida y directa a las especificaciones del usuario.

1. Gestión de Cuentas de Usuario:

Permite registrar un usuario en la aplicación; así como iniciar sesión en la misma. Además, se puede editar la información del perfil y eliminarlo.

1. Calificación y reseñas:

Permitir a los usuarios calificar y dejar comentarios sobre los artículos y vendedores.

1. Crear, modificar y borrar artículos:

Permitir a usuarios vendedores subir un producto, editar su información y eliminarlos.

1. Pagina inicial de artículos a la venta:

Listado de artículos con breve información descriptiva sobre los mismos como fotos, precio, título...

1. Perfil del usuario con sus artículos en venta:

Proporcionar al usuario vendedor un espacio donde visualizar los productos que tiene subidos actualmente a la aplicación con información detallada de cada uno de ellos.

1. Página de detalles de cada artículo:

Visualización de un artículo en concreto, dónde se puede ver toda la información que el vendedor haya indicado sobre el mismo; es decir, fotografías, título descriptivo, precio, descripción del artículo, forma de contacto...

Además, en la misma página aparecerá una opción para marcar dicho artículo como favorito, para así, proporcionar un acceso más directo del usuario al producto.

1. Sección de artículos destacados:

Listado de artículos que más se han añadido como favoritos.

1. Apartado de favoritos:

Se implementará una función que permita añadir como favoritos los artículos que desee el usuario. Además, habrá un listado con todos los artículos deseados del usuario.

1. Sección de ayuda e información sobre la aplicación:

Apartado donde se proporcionará un listado de preguntas frecuentes, además de un correo de contacto para poder resolver dudas o problemas más concretos. También habrá un apartado con la información de la aplicación, así como la información de la empresa propietaria de esta.

1. Internacionalización de la aplicación (idiomas inglés y español):

Permitir al usuario elegir el idioma deseado para poder relacionarse con la aplicación. Además, se requerirá permisos de geolocalización para que la aplicación elija el idioma automáticamente.

1. Compra de un artículo:

Este requisito consiste en implementar una función que permita al usuario comprar un artículo de un vendedor, el cual también es usuario de la aplicación.

## **Historias de usuario (Casos de uso):**

En cuanto a las historias de usuario, o casos de uso, pese a que se dispone de un mínimo de 16 historias de usuario, en este proyecto se han desarrollado a partir de los requisitos épicos una cantidad de 22 historias de usuario, que son los siguientes:

1. Añadir artículo a la venta.
   1. Como usuario, se necesita añadir un producto con la finalidad de ponerlo en venta.
2. Añadir articulo a favoritos.
   1. Como usuario, se necesita marcar un artículo como favorito con la finalidad de
3. Añadir una reseña o comentario a un artículo.
   1. Como usuario, se necesita comentar un artículo con la finalidad de proporcionar una reseña del mismo.
4. Valorar a un vendedor.
   1. Como usuario comprador, se necesita poder realizar una valoración del producto comprado con la finalidad de proporcionar feedback sobre el vendedor.
5. Crear un perfil.
   1. Como usuario, se necesita crear un perfil con la finalidad de identificarse con sus datos personales.
6. Iniciar sesión.
   1. Como usuario, necesito poder iniciar sesión para comprar y vender artículos.
7. Cerrar sesión.
   1. Como usuario, se necesita cerrar una sesión iniciada con el fin de mantener la seguridad del perfil.
8. Consultar artículo.
   1. Como usuario, necesito consultar un artículo en concreto con la finalidad de visualizar toda la información acerca del producto.
9. Modificar artículo.
   1. Como vendedor, necesito modificar el artículo en venta con la finalidad de editar sus características.
10. Borrar artículo.
    1. Como usuario vendedor, necesito poder eliminar el artículo en venta con el fin de quitarlo de la plataforma
11. Borrar artículo de favoritos.
    1. Como usuario, necesito poder borrar un artículo seleccionado como favorito con la finalidad de no tenerlo en la sección de favoritos.
12. Búsqueda avanzada con filtros.
    1. Como usuario, necesito realizar búsquedas aplicando filtros para poder encontrar un artículo de forma rápida.
13. Consultar perfil con información de artículos en venta.
14. Modificar el perfil.
15. Como usuario, necesito poder modificar mi perfil con el fin de editar mis datos
16. Borrar perfil.
    1. Como usuario, necesito poder borrar mi perfil con el fin de eliminarlo de la plataforma.
17. Realizar compra de un artículo.
    1. Como usuario comprador, necesito comprar un artículo de segunda mano porque estoy interesado en obtenerlo.

## **Historias prioritarias/ secundarias:**

|  |  |
| --- | --- |
| PRIORITARIOS | SECUNDARIOS |
| Iniciar sesión | Valorar un articulo |
| Añadir articulo a la venta | Añadir articulo a favoritos |
| Búsqueda avanzada con filtros | Cerrar sesión |
| Consultar artículo | Añadir una reseña o comentario a un articulo |
| Crear un perfil | Modificar artículo |
|  | Borrar artículo |
|  | Borrar artículo de favoritos |
|  | Realizar la compra de un articulo |
|  | Consultar perfil con información de artículos en venta |
|  | Modificar el perfil |
|  | Borrar el perfil |
|  | Realizar compra de un artículo |

# **Planificación:**

## **Duración del proyecto:**

El proyecto dura 7 semanas completas.

## **Número de iteraciones:**

El número total de iteraciones es 7.

## **Duración de cada iteración:**

En cuanto a la duración de cada una de estas iteraciones será de 7 días, una semana.

# **Capacidad:**

## **Tiempo disponible por participante del equipo:**

Tabla representada en Excel para su mejor visualización.

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Participante | Días disponibles | Horas disponibles por día | Horas disponibles dedicadas al proyecto | Horas dedicadas a otras actividades | Horas dedicadas por día | Horas por iteración (5 dias) |
| Sergio Horrillo Moreno | 5 | 10 | 3 | 7 | Product Owner (20%) : 40' | 3h20' |
| Guillermo Dueñas Corraliza | 5 | 8,5 | 2,5 | 6 | SCRUM Master (50%): 90' | 7h30' |
| Ismael Bocadulce Serrano | 5 | 9 | 3 | 6 | Desarrollador Senior (100%): 3h | 15h |
| Javier Rodríguez Mozo | 5 | 10 | 2,5 | 7,5 | Desarrollador Junior (100%): 3h | 15h |

## **Tiempo por cada historia de usuario**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Identificador | Historia de usuario | Tiempo de dedicado |
| HU-1 | Añadir articulo a la venta | 15 |
| HU-2 | Añadir articulo a favoritos | 13 |
| HU-3 | Añadir comentario a un articulo | 9 |
| HU-4 | Valorar a un vendedor | 15 |
| HU-5 | Crear un perfil | 11 |
| HU-6 | Iniciar sesión | 8 |
| HU-7 | Cerrar sesión | 8 |
| HU-8 | Consultar artículo | 9 |
| HU-9 | Modificar articulo | 8 |
| HU-10 | Borrar articulo | 8 |
| HU-11 | Borrar artículo de favoritos | 8 |
| HU-12 | Búsqueda avanzada con filtros | 24 |
| HU-13 | Consultar perfil con información | 9 |
| HU-14 | Modificar perfil | 8 |
| HU-15 | Borrar perfil | 8 |
| HU-16 | Realizar compra de un artículo | 11 |

## **Historias de usuario por iteración.**

A continuación, se puede visualizar una tabla que también se proporcionará en formato Excel para una mejor apreciación de su contenido. Esta tabla especifica que historias de usuario se van a llevar a cabo en que iteración, así como el tiempo dedicado por cada rol.

También se incluyen los datos sobre las horas disponibles por iteración, tiempo utilizado por cada requisito épico, tiempo dedicado a reuniones, así como el tiempo productivo, final y sobrante.