

Aportes Realizados por

Gabriela Páez

Contextualización de la necesidad



Problemática actual

Actualmente, la gestión de las compras del hogar representa un gran desafío para familias con varios integrantes, ya sean familias muy grandes, extendidas o grupos de personas que comparten vivienda. La coordinación efectiva entre los miembros del hogar para planificar, organizar y ejecutar las compras cotidianas enfrenta obstáculos como la falta de comunicación en tiempo real, la ausencia de herramientas colaborativas accesibles y la dificultad para mantener un control presupuestario efectivo. Adicionalmente, la falta de registros históricos que permita a los hogares identificar patrones de consumo, optimizar sus compras y tomar decisiones financieras más informadas a largo plazo.

Limitaciones actuales

Estudios sobre el comportamiento del consumidor evidencian que el uso de listas de compras —tanto tradicionales en papel como digitales— influye directamente en la satisfacción del usuario, el control del gasto y reduce las compras impulsivas. Sin embargo, las listas tradicionales presentan limitaciones importantes:

- No permiten la edición simultánea por varios usuarios
- Carecen de capacidad para calcular presupuestos automáticamente
- No facilitan la categorización inteligente de productos
- No ofrecen funcionalidades de recordatorio o sincronización entre dispositivos.
- No permiten organizar los productos de manera inteligente según categorías, ubicación en el supermercado o nivel de prioridad

Objetivos

Objetivos

Generales

Desarrollar una aplicación colaborativa que facilite la gestión de listas de compras compartidas, optimizando tiempo, presupuesto y coordinación entre usuarios.



Específicos

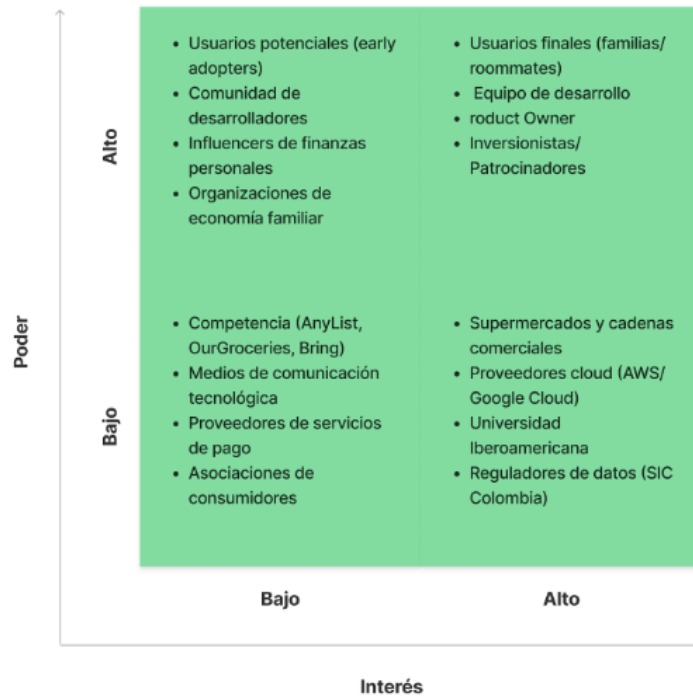
- Implementar sistema de colaboración en tiempo real
- Desarrollar funcionalidad para crear, editar, eliminar y compartir listas de compras con configuración de privacidad
- Crear sistema de categorización con filtros predefinidos y personalizables para organizar productos eficientemente
- Integrar checklist interactivo para marcar productos como comprados y actualizar progreso de compra

Mapa Stakeholder

Mapa Stakeholder

Enlace de FigJam

<https://www.figma.com/board/oys1zwP9XlaP9Bgt5fx9LT/Untitled?node-id=0-1&t=7pT3ii0lVe8-1>



Justificación Alcance

Justificación alcance

Corto Plazo (0-6 meses)

Entregables:

- App móvil Android e iOS
- Registro y login de usuarios
- Crear y editar listas
- Compartir listas en tiempo real
- Categorizar productos
- Calcular presupuesto
- Marcar productos comprados

Meta: 1,000 usuarios en Bogotá

Por qué: Validar que la app resuelve el problema antes de invertir más recursos.

Medio Plazo (6-12 meses)

Entregables:

- Integración con supermercados
- Adjuntar imágenes a productos
- Historial de compras
- Modo offline
- Mapas con ubicación de tiendas

Meta: 50,000 usuarios en Colombia

Metodología ágil seleccionada

Descripciones y creación de algunas tareas

Scrum - Sprints de 2 semanas

Enlace Tablero (Trello)

<https://trello.com/invite/b/68e30e35dbdbca69c3ff3a23/ATTI7d8373c2319eac4ed3313ea5f958d49bA0A4EC16/lista-de-compra>

Definir objetivo y alcance del MVP

- Objetivo: alinear problema, usuario principal y valor del MVP.
- Alcance: crear/editar listas, añadir/editar ítems, marcar comprado, compartir, sync básica.
- Criterios: 3 métricas de éxito definidas; fuera de alcance documentado.

Historias de usuario esenciales

- HU para: autenticación, listas, compartir, ítems, marcar comprado, sync.
- Formato: "Como ___ quiero ___ para ___" + criterios de aceptación.
- Criterios: HU con DoR/DoD y estimables.

Historias de usuario esenciales (MVP)

Diagrama de Flujo

