Proyecto Desarrollo de Software 1

Tema Nº2:

Fase de Inicio

Indicador de logro Nº2:Identifica la fase a través del Inicio del proceso Scrum para crear la visión del proyecto y elaborar las épicas en proyectos de software ágiles.

**TEMA 01 Teoría de los**

Imagen que contiene Icono

Descripción generada automáticamente

**TEMA Nº2:**

Fase de Inicio

Lo tradicional

Se inicia con la demanda del cliente, o una necesidad que debe ser atendida. Tras la identificación de las necesidades del cliente, el desarrollo se mueve a través de las distintas fases (del proceso de lanzamiento del producto), hasta llegar al proceso de prueba final, después del cual el producto pasa a producción y finalmente es entregado al cliente.

La siguiente lista muestra un esquema general de los pasos que se siguen durante el proyecto:

1. Voz del cliente
2. Diseño y Desarrollo
3. Verificación
4. Producción

## Aquí es donde Scrum marca la diferencia

* El desarrollo de productos usando el enfoque de Scrum siempre incluye actividades que se deben realizar periódicamente, tales como los daily scrum meetings y los sprint meetings.
* El equipo de desarrollo emite varios entregables del producto, mejorando incrementalmente el producto con el tiempo.
* En cada incremento, verificamos y luego entregamos el producto al cliente, a fin de obtener feedback del mismo.

## ¿Cómo se hacen los acuerdos con los clientes?

Con Scrum, inauguramos un proyecto identificando los entregables. Estos definen el alcance del proyecto, y representan lo exigido por el cliente. Durante esta fase, identificamos funciones específicas y expectativas de rendimiento respecto al producto esperado, que posteriormente constituirán nuestro product backlog.

El product backlog : Es un listado de todos los puntos que deben implementarse en el desarrollo.

**Roles y funciones del equipo Scrum**

Conformación del equipo Scrum

Scrum Master :

Tiene dos funciones principales dentro del marco de trabajo: gestionar el proceso Scrum y ayudar a eliminar impedimentos que puedan afectar a la entrega del producto. Además, se encarga de las labores de formación, coaching y de facilitar reuniones y eventos.

Product Owner

Es el encargado de optimizar y maximizar el valor del producto, siendo la persona encargada de gestionar el flujo de valor del producto a través del Product Backlog. Adicionalmente, es fundamental su labor como interlocutor con los stakeholders y sponsors del proyecto, así como su faceta de altavoz de las peticiones y requerimientos de los clientes.

**Con cada Sprint, el Product Owner debe hacer una inversión en desarrollo que tiene que producir valor.**

Scrum Team

El equipo de desarrollo suele estar formado por 3 a 9 profesionales que se encargan de desarrollar el producto, auto-organizándose y auto-gestionándose para conseguir entregar un incremento de software al final del ciclo de desarrollo.

El equipo de desarrollo se encargará de crear un incremento terminado a partir de los elementos del Product Backlog seleccionados (Sprint Backlog) durante el Sprint Planning.

Es importante que en la metodología Scrum todos los miembros del equipo de desarrollo conozcan su rol.

Desarrollo de épicas

Las épicas son un conjunto de historias de usuario, recogidas dentro de las iniciativas. Para ello vamos a ver el proceso:

### **PRIMERO:** se definen unos temas

### **SEGUNDO:** se definen las iniciativas u objetivos comunes relacionado con un tema

### **TERCERO:** aquí es cuando aparecen las épicas en scrum

### **CUARTO:** dividimos cada épica en historias de usuario

### **QUINTO**, dividimos a su vez esas historias en tareas o actividades para ejecutarlas

por ejemplo, en un tablero Kanban. Se seleccionan así las tareas del backlog para ese Sprint o iteración.

## CARACTERISTICA DE UNA ÉPICA EN SCRUM

* Las épicas suelen abarcar su cargo y rol en el equipo y suelen trabajar con varios proyectos al mismo tiempo
* Recogen normalmente muchas historias de usuario
* Los clientes determinan si eliminan o añaden historias dentro de cada épica
* Una épica sirve para estructurar los temas e iniciativas, para dar flexibilidad y agilidad al proyecto y no tiene por qué estar en una sola iteración o sprint
* Cada iteración está dividida en diferentes historias de usuario

Creación de lista priorizada de pendientes del producto de software

El backlog de un producto es una lista de trabajo ordenado por prioridades para el equipo de desarrollo que se obtiene de la hoja de ruta y sus requisitos. Los elementos más importantes se muestran al principio del backlog del producto para que el equipo sepa qué hay que entregar primero.

## El backlog del producto son las iniciativas de hoja de ruta se dividen en varios épicas, y cada épica tendrá varios requisitos e historias de usuario.

Ejemplo:

Desarrollo de la ficha 102

**Caso – Ventas.**

## Lean Canvas - Diagrama Persona (Identifica y conoce a tu cliente - Lienzo)

### Hechos

|  |  |
| --- | --- |
| Item | Descripción del Hecho |
| 1 | La bodega “WIVAGU” fue creada el 8 de junio del 2010, y está ubicada en el distrito San Miguel, hasta la actualidad es su única sede, dedicada a la micro comercialización de productos, que busca satisfacer y solucionar las necesidades de sus clientes de forma eficiente, ya que brinda un excelente servicio de venta de todo tipo de productos. Es una bodega en constante innovación ya que el sector de la tecnología así lo requiere. Su meta principal es anticiparse a las necesidades de sus clientes para poder ofrecerles los productos que ellos requieran, mediante una atención amable, rápida y eficaz buscando la fidelización del cliente con respecto a sus productos de alta calidad y precios accesibles, que impulse su confianza con cada compra que realicen. Actualmente “WIVAGU” no cuenta con un sistema que automatice algún proceso que utilizan para documentar los archivos que requieran. |

### Molestias

|  |  |
| --- | --- |
| Item | Descripción de la Molestia |
| 1 | La fuente de ingresos de “WIVAGU” es el proceso de ventas, sin embargo, la bodega no cuenta con ningún tipo de sistema de información que automatice dicho proceso, por lo tanto, todo se realiza de forma manual, incluso el vendedor al buscar un producto en específico en el almacén para saber si se cuenta con stock o no, genera demora en la atención a los clientes ocasionado malestar , y además se van insatisfechos por no entregar los comprobantes de venta y que trae como consecuencia a pérdidas y que dificulta la tarea del contador para llevar la contabilidad, y malestar para el administrador. |

### Comportamiento

|  |  |
| --- | --- |
| Item | Descripción del Comportamiento |
| 1 | Actualmente para el proceso de ventas de la bodega “WIVAGU”, cuenta con 3 empleados: 1 Administrador , 1 Vendedor y 1 Cajero, a la hora que el cliente se acerca a la tienda para poder realizar su compra, la interacción entre vendedor y cliente es directa, el vendedor debe atender al pedido del cliente y poder concretar una venta exitosa y elabora un comprobante de pago que lo realiza de forma manual . En ocasiones no se concretan las ventas por la falta de stock de un producto o que el precio de este no convenza al cliente. Asimismo, el proceso sufre demoras, sobre todo cuando el vendedor busca un producto en el almacén para saber si existe o cuenta con stock, o cuando tiene que rellenar la boleta de venta. El pago de las ventas se realiza solo en efectivo, ya que la bodega no cuenta con plataformas de pago. En muchas ocasiones cuando existe ,mucha concurrencia de clientes. no se encuentran organizados por áreas, debido a que solo realizan retrasos y demoras en la atención. |

### Objetivos

|  |  |
| --- | --- |
| Item | Descripción del Objetivo |
| 1 | Obtener un sistema que controle al 100 % la optimización de la atención al cliente y registrar todas las ventas realizadas durante el día. |

Elaboración Lean Canvas (Modelo de Negocio Canvas)

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 2.- Problema | 3.- solución | 4.- Propuestas de Valor | 8.- Relación con Clientes | 1.- Segmentos de Mercado |
| La fuente de ingresos de la Bodega “WIVAGU” se realiza de forma manual, incluso el vendedor al buscar un producto en específico en el almacén genera demora y en la atención a los clientes ocasionado malestar por no entregar los comprobantes de venta que dificulta la tarea del contador, y malestar para el administrador. | Sistema de Escritorio de Punto de Venta para la gestión de ventas y almacén, con la Aplicación de Python y Base de Datos SQL-Server. | Obtener un control de ingresos y un flujo más dinámico de ventas para los pedidos de los clientes para generar comprobantes de pago. | La bodega se encuentra ubicada en el distrito de San Miguel, cuentan con poca competencia, por lo tanto se requiere de un servicio de atención inmediata para los clientes. | La bodega  “WIVAGU” dedicada al rubro de servicio de VENTAS de productos para todo tipo de clientela a través de sus  empleados: Vendedor y Cajero.  Bodega |
| 7.- Recursos Clave | 3.- Canales |
| Disponibilidad de la solución del sistema de ventas para el usuario final en un 99,99% a partir del inicio de su ejecución. | Presentación de manera  directa al cliente por  parte de un equipo comercial  y técnico. |
| 9.- Estructura de Costes | | | 5.- Fuentes de Ingresos | |
| Costos de desarrollo del Sistema de escritorio:  - Integración y desarrollo.  - Sueldo para personal del equipo de proyectos desarrollador Backend, Frontend y tester.  - Pago al Proveedor de servicios de internet.  - Instalación y configuración del Sistema.  - Pruebas de software. | | | -Venta del Sistema de Escritorio con Python y SqlServer.  - Asesorías y capacitación para el uso de la solución del sistema y sus recursos, mantenimiento y actualizaciones.  - Soporte técnico post garantía. | |

## Propósito

|  |
| --- |
| Este documento tiene como propósito recoger, analizar y definir las necesidades de alto nivel y características del sistema de Ventas. Este documento será un dato importante para analizar la problemática y controlar las soluciones en el desarrollo del sistema y cumplir con el objetivo de la Bodega. |

## 

## Alcance

|  |
| --- |
| Este documento ayudará al administrador de la Bodega a tener un mejor control en las ventas y además podrá consultar y modificar los datos que sean necesarios de los productos, clientes y empleados. |

## Perfil del Proyecto

## Oportunidad de Negocio

|  |
| --- |
| Este sistema de ventas permitirá a la Bodega “WIVAGU”, automatizar las ventas externas para un acceso rápido y sencillo a los datos, gracias a interfaces gráficas sencillas y amigables. Además, los datos accedidos estarán siempre actualizados, lo cual es un factor muy importante para poder llevar un buen control de la Bodega |

## Enunciado del Problema

|  |  |
| --- | --- |
| El problema de | Realizar todo el proceso de ventas de forma manual y ausencia de reportes para validar las ventas realizadas |
| Afecta a | Los empleados de la bodega “WIVAGU”, y en específico al área de ventas, compras y almacén. |
| Impacto | El proceso de ventas sufre demoras, debido al tiempo que le toma al vendedor buscar un producto cuando los clientes consultan o compran y se van insatisfechos, demoran en realizar los comprobantes de venta y calcular los montos totales, generando errores de cálculo en las ganancias y pérdidas. Por otro lado, la falta de reporte de ventas dificulta la tarea del contador para llevar la contabilidad de la bodega. |
| Solución | Realizar un sistema de ventas de escritorio en el cual automatice los procesos de pedidos de los clientes, ventas y el control de los productos en almacén, contar con registros de todos sus productos actualizados por categorías para realizar sus ventas, mantenimiento de empleados, y reportes personalizados. |

# 

# Interesados (Participantes del Proyecto y usuarios)

# Resumen de Interesados

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Item | Interesado | Descripción | Responsabilidad |
| 1 | Wilman Vásquez | Gerencia de proyectos | Es el jefe del proyecto y se encarga de gestionar el proyecto de principio a fin. |
| 2 | Hilda Gutiérrez | Administradora | Es la propietaria de la bodega y se encarga de gestionar las estrategias de la empresa. |
| 3 | Miguel Chuman | Contabilidad | Persona encargada de registrar, organizar y brindar la información de cada una de las transacciones realizadas por la empresa. |
| 4 | Jeremy Vásquez Lozada | Ventas | Encargado de realizar el proceso de ventas, de interactuar con el cliente y brindar soporte sobre sus inquietudes o fallas respecto al producto que ha adquirido. |
| 5 | Lourdes Castañeda | Ventas | Encargada de registrar el proceso de pagos de las ventas realizados por los clientes. |

## 

## Resumen de usuarios

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Item | Rol | Descripción | Usuario |
| 1 | Hilda Gutiérrez | Persona que dirige la bodega “WIVAGU” | Administrador |
| 2 | Jeremy Vásquez Lozada | Persona encargada de realizar las ventas. | Vendedor |
| 3 | Lourdes Castañeda | Persona encargada de la contabilidad. | Cajera |

# 

# La solución

## Perspectivas de la solución

|  |
| --- |
| La solución debe permitir que la bodega “WIVAGU” pueda gestionar sus ventas realizar de forma directa en su tienda física. Por otro lado, el sistema de escritorio permitirá que la bodega pueda registrar sus ventas, generar ingresos e imprimir los comprobantes de pagos. |

## 

## Necesidades

| Ítem | Descripción- de la Necesidad | Procedencia |
| --- | --- | --- |
| 1 | La Bodega “WIVAGU” necesita un sistema de ventas para registrar a los clientes y entregar los comprobantes de pagos de los productos comprados, como también el control de los movimientos que pudiera haber en el almacén. | ALTA |
| 2 | Entrega de productos y/o estado al momento de atender a los clientes.  Tener una base de datos para mover una información segura y sistemática.  Poder controlar las ventas en tiempo real y exacta de toda la data que controla. | ALTA |

## Características Principales

|  |
| --- |
| El área de ventas y almacén dispondrán de un sistema de escritorio que automatizará sus respectivos procesos y traerá diversos beneficios para la bodega “WIVAGU”. |

## Otros Definición de Perfil de Usuario Requerimientos de la solución

## Estándares Tecnológicos

|  |
| --- |
| - Frontend (Escritorio) en Python, QT Designer.  - Backend (Escritorio ) con el Framework Visual Code(MVC).  - Base de datos en SQL Server2017.  - Herramienta de diseño de Base de datos DIA – Enterpise Architech  SCRUM: Proceso en el que se aplica de manera regular un conjunto de buenas prácticas para trabajar colaborativamente, en equipo y obtener el mejor resultado posible del proyecto. |

## Marco Legal

|  |
| --- |
| El presente proyecto se encuentra regulado bajo la ISO 9000 para el Desarrollo de Software. |

## 

## Restricciones

|  |  |
| --- | --- |
| Ítem | Descripción |
| 1 | El presupuesto asignado al proyecto no sobrepasará el costo acordado. |
| 2 | El proyecto debe terminarse en aproximadamente 13 semanas. |
| 3 | El proyecto debe cumplir con todos los requerimientos establecidos. |
| 4 | - La bodega brindará el lugar y dirección para el levantamiento del sistema y la inscripción en la SUNAT. |

**Actividad:**

* Ingresa a la plataforma virtual, descarga la **ficha 102** y resuelve mediante:

1. Cada equipo elaborara la **Ficha 102** del proyecto a Ejecutar, luego le presentara al docente para su revisión.