

**Departamento de Ciencias de la
Computación (DCCO)**

Carrera de Ingeniería de Software

Curso de Análisis y Diseño de Software

Catálogo Virtual (A Mi Madera)

Presentado por: Llulluna Wendy, Simbaña Jimmy y
Vinuesa Dayana (Grupo 1)

Director: Ruiz Robalino, Jenny Alexandra

Ciudad: Sangolquí

Fecha: 14 de noviembre de 2022

Historial de Revisiones

Fecha	Versión	Descripción	Autor
20/11/2022	V001	Revisión documento <i>Perfil de Usuario (1-7)</i>	Wendy Llulluna Jimmy Simbaña Dayana Vinueza
04/12/2022	V002	Revisión documento <i>Perfil de Usuario (1-7)</i> Aprobados por el cliente	Wendy Llulluna Jimmy Simbaña Dayana Vinueza
29/12/2022	V003	Completar Perfil de Usuario (Excepto conclusiones y recomendaciones)	Wendy Llulluna Jimmy Simbaña Dayana Vinueza

ÍNDICE

1. Introducción	4
2. Planteamiento del trabajo	4
2.1 Formulación del problema.....	4
2.2 Justificación	4
3. Sistema de Objetivos.....	4
3.1. Objetivo General	4
3.2. Objetivos Específicos	5
4. Alcance.....	5
4.1. Etapa de análisis.....	5
4.2. Etapa de diseño	5
4.3. Etapa de desarrollo	5
a. Gestión perfil de usuario: Cliente	5
4.4. Etapa de pruebas.....	6
5. Marco Teórico.....	6
5.1. Metodología (Marco de trabajo 5W+2H).....	7
6. Ideas a Defender	9
7. Resultados Esperados.....	9
8. Viabilidad.....	9
8.1. Humana	9
8.1.1. Tutor empresarial	9
8.1.2. Tutor académico	9
8.1.3. Estudiantes	10
8.2. Tecnología	10
8.2.1. Hardware	10
8.2.2. Software	11
9. Bibliografía	12

1.Introducción

Los catálogos se consideran como una evolución del correo directo, surge la necesidad por parte de la persona tener una visualización de dichos productos, servicios u ofertas que se encuentren disponibles de una manera más dinámica, lo importante del uso del catálogo es lograr ventas entre consumidores seleccionados. (Alba, 2014). Actualmente la empresa A Mi Madera brinda ventas en línea por medios de redes sociales (Instagram, Facebook) de inmuebles y remodelado de habitaciones. La empresa busca incrementar sus ventas y su número de clientes mediante la creación de un aplicativo web que permita visualizar un catálogo de los productos y servicios que ofrece.

2.Planteamiento del trabajo

2.1 Formulación del problema

El presente proyecto propone desarrollar mediante la toma de requisitos que se dará a través de técnicas como lluvia de ideas y entrevista, logrando la elaboración y modelamiento de requisitos funcionales y no funcionales de un catálogo de ventas de muebles de madera efectuando un crecimiento en las ventas debido a la época de pandemia que se vivió. Dándose a conocer en el mercado dentro de un aplicativo web.

2.2 Justificación

Al hablar de análisis y diseño de software, se debe tomar en consideración ciertos aspectos importantes, con el fin de encaminar a compañeros y futuros colegas dentro de la carrera sobre cómo se debe abordar un adecuado análisis y diseño, haciendo uso de herramientas case que contribuyan a registrar y comunicar el razonamiento detrás del proceso generado.

3.Sistema de Objetivos

3.1. Objetivo General

Realizar el análisis y diseño de software para implementar un catálogo virtual de la empresa “A Mi Madera” mediante la creación de una aplicación web.

3.2. Objetivos Específicos

1. Elaborar la matriz HU (Historias de Usuarios).
2. Implementar el patrón de diseño acorde a los requisitos funcionales.
3. Realizar casos de prueba para cada uno de los requisitos funcionales.

4. Alcance

A continuación, se muestran las etapas del proceso de Análisis y Desarrollo de Software en donde en cada una de ellas se especifica lo que se llevara a cabo en el proyecto:

4.1. Etapa de análisis

Tener una completa y plena comprensión de los requisitos del software que se pretende implementar en el desarrollo de la aplicación web.

4.2. Etapa de diseño

En esta etapa se debe desarrollar un modelo con las especificaciones del sistema a desarrollar, este modelo será desarrollado en base a la información obtenida en la etapa de análisis.

4.3. Etapa de desarrollo

A continuación se detalla la gestión de perfiles de usuarios que tendrá el sistema y las funcionalidades de cada perfil de usuario establecido:

a. Gestión perfil de usuario: Cliente

En esta funcionalidad el cliente podrá visualizar el catálogo con o sin previo registro, sin embargo para realizar el pedido de un producto el cliente debe estar registrado.

A continuación se especifican los requisitos de la gestión de perfil de usuario del cliente:

- Registro de clientes
- Iniciar sesión como cliente en el sistema
- Registro de pedidos
- Agregar productos al carrito
- Eliminar producto del carrito
- Acceder a promociones y ofertas
- Buscar producto/servicio
- Solicitar personalización de producto o servicio
- Forma de Pago virtual

4.4. Etapa de pruebas

Verificar que las funcionales del sistema cumplen con los requerimientos establecidos en el SRS (Especificación de Requerimientos).

5. Marco Teórico

El programa se va a desarrollar mediante Frontend que es el área de un sitio web que se dedica a interactuar con los clientes. Mientras que el Backend será quien tenga la tarea de conectarse con la base de datos y el servidor que use una web, es por eso que se dice que este siempre estará del lado del servidor. Son dos conceptos que pueden dar una explicación en general de cómo trabaja una página web y son claves para cualquier persona que trabaje en lo digital, sea programador, marketer, diseñador o emprendedor.

En cuanto a los datos se almacenarán en una base de datos. Una base de datos es un conjunto de información que están estructuradas y almacenadas de manera sistemática para su posterior recuperación y uso.

Herramientas que se utilizarán para llevar a cabo la implementación de la aplicación web:

Diseño de base de datos: PowerDesigner

Editor de código fuente: Visual Studio Code

Control de versiones: GitHub

Lenguajes de programación a utilizar:

Front-End

- HTML
- CSS
- JavaScript
- React (Librería)

Back-End

- PHP

La metodología que va a hacer implementada es la 5W + 2H que es una herramienta vital, pues nos permite elaborar un plan de acción de forma estructurada teniendo en cuenta los elementos esenciales que debe tener toda planificación.

5.1. Metodología (Marco de trabajo 5W+2H)

De acuerdo con (Serna, D., s.f.) el marco de trabajo 5W + 2H es una herramienta y procedimiento de mejoramiento continuo, que se utiliza para definir con claridad un proyecto, determinar las razones por las cuales se va a trabajar ese proyecto y no otro, definir la meta e identificar la mejora que se necesita.

5W+2H es una herramienta en las organizaciones para la resolución de problemas detectados, es una herramienta importante ya que completa el conjunto de hechos de una situación y luego examina las razones de las mismas. También es muy utilizada en el área de planificación porque está cubre aspectos para una planificación adecuada.

El nombre de la herramienta viene de las iniciales de las palabras en inglés: Who? (¿Quién?), What? (¿Qué?), Where? (¿Dónde?), When? (¿Cuándo?), Why? (¿Porqué?), How? (¿Cómo?), y How much? (¿Cuánto?), son preguntas lógicas que ayudan a profundizar en las causas de un problema suscitado y a establecer posibles soluciones que facilitarán la resolución del mismo.

Figura 1

Como usar las preguntas establecidas en el marco de trabajo 5W+2H

5W – 2H: Para Definición de Problemas

Pregunta	Descripción	Idea
What - Qué	¿Qué sucedió o sucede? ¿De qué se trata el problema?	Tema
Why – Por qué	¿Por qué es un problema? ¿Por qué debe solucionarse ahora?	Razón
Where – Dónde	¿Dónde está viendo los problemas?	Ubicación
When - Cuándo	¿En qué momento del día o del proceso fue reportado por primera vez y por última vez?	Secuencia
Who - Quién	¿Quién reportó el problema? ¿Quién es afectado?	Personas
How - Cómo	¿Cómo se diferencia del estado normal? ¿Cómo se mide? ¿Cómo surgió?	Método
How many – Cuántos How much – Cuánto	¿Cuán a menudo ocurre? En un día, en una semana, en un mes. ¿Cuánto dinero está involucrado?	Cantidad

Nota. Tomado de Perez, R. (s.f.). Las preguntas mágicas. 5W2H.

<https://actiongroup.com.ar/las-preguntas-magicas-5w2h/>

QUE: Realizar el análisis y diseño para implementar un nuevo modelo con el fin de analizar y diseñar una aplicación web, sobre un catálogo virtual para venta de productos de la empresa “A mi Madera”

PORQUE: En primer lugar, la empresa solo trabaja por plataformas web como (Instagram y Facebook) y segundo lugar poder expandir y hacerse conocer más sobre sus productos que ofrecen. El propósito es realizar un catálogo usable, confortable para el usuario o cliente que esté interesado de los productos que ofrece la empresa que van a estar desplegados, con una descripción, precio, ofertas de cada uno de los productos.

DONDE: El plan de trabajo se realizará mediante reuniones online, en un rango de tiempo establecido con la gerente de la empresa. Para ello grabaremos evidencias de las mismas de cómo se va estableciendo parámetros para la creación del catálogo.

CUANDO: Desde el 7 de noviembre de 2022 hasta 1 de marzo de 2023

COMO: Diseñando y desarrollando un catálogo virtual para la venta de productos de la empresa “A mi Madera”

CUANTO: Para la creación de dicho catálogo será implementado por estudiantes de sexto semestre de la Ingeniería de Software, no necesitaríamos de recursos monetarios

6. Ideas a Defender

Para el desarrollo del presente proyecto en la etapa de análisis se empleará la metodología 5W + 2H ya que esta nos permite llevar a cabo el proyecto de una manera sistemática y más organizada.

Para el desarrollo de la aplicación web se crearán los servicios para el backend y se diseñarán las diferentes vistas a implementar del front-end.

7. Resultados Esperados

Con el presente proyecto se espera realizar un catálogo virtual para la empresa “A mi madera” partiendo desde el análisis de requisitos haciendo uso del conocimiento adquirido en el curso de ingeniería de requisitos teniendo en cuenta que el proceso de recopilación, análisis y verificación de las necesidades del cliente para el desarrollo de un sistema es sumamente importante. Por otro lado, para el desarrollo de la aplicación web de igual manera se espera poner en práctica los conocimientos adquiridos sobre el desarrollo de aplicaciones web en cursos pasados y de esta manera obtener un aplicativo web que cumpla con las funcionalidades especificadas en los requisitos.

8. Viabilidad

8.1. Humana

8.1.1. Tutor empresarial

El tutor empresarial que brindara seguimiento junto al equipo de trabajo es la propietaria de la empresa “A Mi Madera” Samatha Naranjo.

8.1.2. Tutor académico

El tutor a cargo de la elaboración del siguiente proyecto es la docente a cargo de la materia de Análisis y Diseño de Software Ing. Jenny Ruiz

8.1.3. Estudiantes

Tabla 1

Integrantes que conforman el equipo de trabajo

Integrantes	
Nombre	Cargo
Dayanna Vinuesa	Líder
Wendy Llulluna	Colaborador
Jimmy Simbaña	Colaborador

8.2. Tecnología

8.2.1. Hardware

Tabla 2

Especificación de los recursos de Hardware que se utilizaran para el desarrollo del proyecto

Estudiantes	Cantidad	Especificaciones		Valor Unitario (USD)	Valor Total (USD)
Wendy Llulluna	1	Marca	Dell		
		Modelo	Dell G15 5510		
		Sistema Operativo	Windows 11		
		Procesador	Intel(R) Core (TM) i5-10200H CPU @ 2.40GHz 2.40 GHz		
		Memoria RAM	8,00 GB	1010	1010
Jimmy Simbaña	1	Almacenamiento	216 GB		
		Tarjeta gráfica	NVIDIA GeForce GTX 1650 4GB		
		Pantalla	15.6" Full HD (1920×1080) 120Hz		
		Marca	Dell		
		Modelo	Dell G15 5510		
		Sistema Operativo	Windows 11		
		Procesador	Intel(R) Core (TM) i5-10200H CPU @ 2.40GHz 2.40 GHz		
		Memoria RAM	8,00 GB	630	630
		Almacenamiento	216 GB		

Dayana Vinuesa	1	Tarjeta gráfica	NVIDIA GeForce GTX 1650 4GB		
		Pantalla	15.6" Full HD (1920×1080) 120Hz		
		Marca	Dell Inc.		
		Modelo	Inspiron 5559		
		Sistema Operativo	Windows 10 Pro		
		Procesador	Intel(R) Core(TM) i7-6500U CPU @ 2.50GHz, 2601 Mhz, 2 procesadores principales, 4 procesadores lógicos		
		Memoria RAM	8,00 GB	699	699
		Almacenamiento	389 GB		
		Tarjeta gráfica	AMD Radeon (TM) R5 M335 (1.048.576) bytes		
		Pantalla	15.6" Full HD (13660×768)		

Total**2339**

8.2.2. Software

Tabla 3

Especificación de los recursos de software que se utilizaran para el desarrollo del proyecto

Cantidad	Descripción	Valor Unitario (USD)	Valor Total (USD)
1	Visual Studio Code	0.00	0.00
1	Power Designer	4.68	4.68
1	GitHub	0.00	0.00
1	OBS Studio	0.00	0.00
1	SQL Server (Developer)	0.00	0.00
3	Microsoft 365	35.95	107.85
Total:			112.53

9. Bibliografía

Perez, R. (s.f.). Las preguntas mágicas. 5W2H. <https://actiongroup.com.ar/las-preguntas-magicas-5w2h/>

Serna, D. (s.f.). Matriz 5W2H. https://www.academia.edu/42075348/Matriz_5W2H

Johha, V (s.f). Definición de catálogo. <https://economia.org/catalogo.php>

Anexos.

Anexo I. Cronograma

Figura 1

Cronograma donde especifica la etapa de modelado del negocio, etapa de requisitos y etapa de análisis y diseño con duración, fecha de inicio, finalización, porcentaje, estado, personas involucradas y comentarios emitidos.

	A	B	C	D	E	F	G	H	I
	Nombre de la tarea	Duración	Fecha de inicio	Fecha de finalización	Predecesoras	% Completo	Estado	Asignado a	Comentarios
1	Proyecto de Gestión de catálogo para muebles "A Mi Madera"	87d	07/11/22	01/03/23		20,00%			
2	ETAPA DE MODELADO DEL NEGOCIO	87d	07/11/22	30/11/22		20,00%			
3	Presentación de Proyectos disponibles	4d	09/11/22	13/11/22		100%	Completo	Dayana Vinuesa	Se realizo en equipo con la coordinación de la líder
4	Confirmación del proyecto	1d	14/11/22	14/11/22		100%	Completo	Jenny Ruiz	
5	Análisis de primera reunión	3d	09/11/22	12/11/22		100%	Completo	Dayana Vinuesa	
6	Comunicación con el director asignado	1d	09/11/22	09/11/22		100%	Completo	Jenny Ruiz	
7	Elaboración de los borradores del documento Miproyecto de Investigación	4d	16/11/22	20/11/22		100%	Completo	Dayana Vinuesa, Wendy Llulluna y Jimmy Simbaña	
8	Revisión del perfil del proyecto por el Dir asignado	1d	30/11/22	30/11/22		100%	Completo	Jenny Ruiz	
9	Planificación del proyecto de fin de curso de POO, P.Web e IR	13d	07/11/22	20/11/22		100%	Completo	Dayana Vinuesa, Wendy Llulluna y Jimmy Simbaña	
10	ETAPA DE REQUISITOS	5d	30/11/22	04/12/22		100%	Completo	Dayana Vinuesa, Wendy Llulluna y Jimmy Simbaña	
11	Revisión del perfil de proyecto	1d	30/11/22	30/11/22		100%	Completo	Dayana Vinuesa, Wendy Llulluna y Jimmy Simbaña	
12	Reunión con los expertos del tema asignado	1d	03/12/22	03/12/22		100%	Completo	Wendy Llulluna, Jimmy Simbaña y Samantha Naranjo	
13	Elaboración de presentación para defensa del perfil de proyecto	1d	03/12/22	03/12/22		100%	Completo	Dayana Vinuesa, Wendy Llulluna y Jimmy Simbaña	
14	Defensa del perfil de proyecto	1d	04/12/22	04/12/22		100%	Completo	Dayana Vinuesa, Wendy Llulluna y Jimmy Simbaña	
15	ETAPA DE ANALISIS Y DISEÑO								
16	Sprint 0	8d	21/12/22	29/12/22					
17	Definir requisitos funcionales	1d	29/12/22	29/12/22		100%	Completo	Dayana Vinuesa, Wendy Llulluna y Jimmy Simbaña	
18	Matriz HU	1d	29/12/22	29/12/22		100%	Completo	Dayana Vinuesa, Wendy Llulluna y Jimmy Simbaña	
19	Generación del proyecto	1d	29/12/22	29/12/22		100%	Completo	Dayana Vinuesa, Wendy Llulluna y Jimmy Simbaña	
20	Revisión del primer ciclo corto	1d	29/12/22	29/12/22		100%	Completo	Dayana Vinuesa, Wendy Llulluna y Jimmy Simbaña	
21	Sprint 1	5d	30/12/22	04/01/23					
22	Elaboración de la especificación de requisitos	1d	30/12/22	30/12/22		10%	En proceso	Dayana Vinuesa, Wendy Llulluna y Jimmy Simbaña	
23	Elaboración de las historias de usuario	1d	30/12/22	30/12/22		10%	En proceso	Dayana Vinuesa, Wendy Llulluna y Jimmy Simbaña	
24	Elaboración de casos de uso extendido	1d	30/12/22	30/12/22		10%	En proceso	Dayana Vinuesa, Wendy Llulluna y Jimmy Simbaña	
25	Implementación: Requisito 1 (Visualizar Catálogo)	2d	30/12/22	31/12/22		0%	No iniciado	Wendy Llulluna	
26	Implementación: Requisito 2 (Registrar Cliente)	2d	31/12/22	01/01/23		0%	No iniciado	Dayana Vinuesa	
27	Revisión del segundo ciclo	1d	04/01/23	04/01/23		0%	No iniciado	Jenny Ruiz	

Anexo II. Matriz de identificación de requisitos Técnica 5W y 2H

Figura 2



Matriz de Marco de Trabajo de HU elaborado por el Grupo1.

Matriz de Marco de Trabajo de HU

ITEM	PROBLEMA	QUE (NECESIDAD)	PARA QUE (SOLUCIÓN)	PARA QUIEN (USUARIO)	COMO (DESCRIPCIÓN DE TAREAS)	HECHO POR (PROG. RESP.)	CUANTO TIEMPO (ESTIMADO EN HRS)	FECHA DE ENTREGA	PRIORIDAD	STATUS	PRUEBA (COMO SE VERIFICA)	COMENTARIOS	NOMBRE DE HISTORIA
REQ001	El sistema debe permitir la visualización del catálogo con los productos/servicios que ofrece la empresa	Visualizar catálogo	Visualizar el catálogo de productos/servicios en el aplicativo web	Cliente	1. El cliente ingresa en el sistema 2. Clic en "catálogo"	Wendy Llulluna	6	31/12/2022	Alta	En proceso	Verificar que la interfaz de la vista del catálogo se muestre como lo especificado.	Ninguno	Visualizar catálogo
REQ002	El sistema deberá permitir que el usuario ingrese sus datos personales como: Nombre, Apellido y Numero de Celular	Registrar cliente	Realizar compras a través del aplicativo web	Cliente	1. El cliente ingresa al sistema 2. Dar clic en Registrar 3. Ingresar los datos personales en el formulario (Nombre, Apellido, Correo Electrónico y Contraseña) 3. Se valida los datos ingresados 4. Se registra al cliente 5. Se muestra mensaje de registro exitoso	Dayana Vinueza	8	01/01/2023	Alta	En proceso	Mediante el uso de pruebas unitarias verificar que los datos ingresados en el formulario se hayan registrado correctamente en la base de datos.	Si el cliente ya se encuentra registrado mostrar un mensaje de "Cliente ya registrado"	Registro de cliente
REQ003	El sistema debe permitir el inicio de sesión como cliente	Iniciará sesión como cliente	Acceder al sistema como cliente	Cliente	1. Dar clic en iniciar sesión 2. El cliente accede al formulario de inicio de sesión e ingresa los datos del formulario Correo Electrónico y Contraseña 3. Se valida los datos ingresados 4. Ingresar al sistema como cliente	Wendy Llulluna	6	26/12/2022	Alta	No iniciado	Se realizan pruebas unitarias para verificar que los datos ingresados en el formulario este correctos, si los datos están incorrectos no inicia sesión en el sistema y da un mensaje de error.	Ninguno	Iniciar sesión como cliente
REQ004	El sistema debe permitir que el usuario realice pedidos	Registrar pedido	Automatizar el proceso de registro de pedidos	Cliente	1. Dar clic en la opción "Pedido"	Dayana Vinueza	8	09/01/2023	Alta	No iniciado	Mediante el uso de pruebas unitarias verificar que el pedido se haya registrado correctamente en la base de datos.	Ninguno	Registrar el pedido

REQ005	El sistema debe permitir que el usuario recopile los productos elegidos.	Agregar productos al carrito	Recopilar los productos elegidos	Cliente	1. Dar clic en el carrito	Dayana Vinueza	8	18/01/2023	Alta	No iniciado	Mediante el uso de pruebas unitarias verificar que los productos se hayan añadido correctamente en el carrito.	Dentro del carrito mostrar las cantidades solicitadas por producto, el precio de cada uno y el total de las cantidades registradas.	Agregar productos al carrito
REQ006	El sistema debe permitir que el usuario pueda eliminar productos no requeridos	Eliminar productos de carrito	Eliminar los productos que no sean requeridos.	Cliente	1. Dar clic en el carrito. 2. Dar clic en "editar carrito" 3. Eliminar producto no requerido	Dayana Vinueza	8	01/02/2023	Alta	No iniciado	Mediante el uso de pruebas unitarias verificar los productos añadidos en el carrito y eliminar los productos no requeridos.	Dentro del carrito mostrar las cantidades solicitadas por producto y una opción para eliminar el producto y las cantidades, por ende se mostrará el total registrado nuevamente	Eliminar productos del carrito
REQ007	El sistema debe permitir que el cliente pueda visualizar las promociones y ofertas.	Acceder a promociones y ofertas	El cliente deberá ser un comprador fijo para acceder a las promociones y ofertas	Cliente	1. El cliente ingresa al sistema 2. Se desplegará a cliente fijo una opción de promociones y ofertas	Jimmy Simbaña	8	08/02/2023	Alta	No iniciado	Mediante el uso de pruebas unitarias verificar que el cliente sea fijo o que realice compras frecuentemente, promocionar y dar ofertas a dichos clientes.	Ninguno	Acceder a promociones y ofertas
REQ008	El sistema debe permitir que el cliente pueda personalizar productos seleccionados	Solicitar personalización de producto o servicio	Dar características específicas de cómo quiere la personalización del producto	Cliente	1. El cliente ingresa al sistema 2. Selecciona el producto 3. Especifica las características que desea tener dicho producto seleccionado	Jimmy Simbaña	8	20/02/2023	Alta	No iniciado	Mediante el uso de pruebas unitarias verificar que los productos seleccionados sean descritos de cómo quieren que sea personalizado por parte del cliente.	Ninguno	Solicitar personalización de producto o servicio
REQ009	El aplicativo deberá permitir visualizar el pago total	Registrar el total de pago de los productos/servicios	Pagar por los productos/servicios que ofrece la empresa	Cliente	1. Dar clic en ver carrito 2. Clic en pagar (información con los detalles del pago)	Jimmy Simbaña	8	23/02/2022	Alta	No iniciado	Mediante el uso de pruebas unitarias verificaremos que el calculo del suma total del pago sea la correcta de acuerdo a los productos/servicios seleccionados	Ninguno	Generar metodo de pago

Anexo III. Historia de Usuario (CU)

HISTORIA DE USUARIO (HU)			
ITEM	USUARIO	STATUS	
REQ001	Cliente	No iniciado	
TIEMPO	PRIORIDAD	PROG. RESP	
6	Alta	Wendy Llulluna	
¿QUÉ?	Visualizar catálogo		 
¿PARA QUÉ?	Visualizar el catálogo de productos/servicios en el aplicativo web		
¿CÓMO?	1. El cliente ingresa en el sistema 2. Clic en "Catálogo"		
NOMBRE HISTORIA	Visualizar catálogo		
PRUEBA	Verificar que la interfaz de la vista del catálogo se muestre como lo especificado.		COMENTARIOS
			Ninguno

HISTORIA DE USUARIO (HU)

ITEM	USUARIO	STATUS		
REQ002	Cliente	En proceso		
TIEMPO	PRIORIDAD	PROG. RESP		
8	Alta	Dayana Vinuesa		
¿QUÉ?	Registrar cliente		¿PARA QUÉ?	Realizar compras a través del aplicativo web
			¿CÓMO?	Ingresar los datos personales en el formulario (Nombre, Apellido , Correo Electrónico y Contraseña) 3. Se valida los datos ingresados
NOMBRE HISTORIA	Registro de cliente			
PRUEBA	Mediante el uso de pruebas unitarias verificar que los datos ingresado en el formulario se hayan registrado correctamente en la base de datos.			COMENTARIOS
				se encuentra registrado mostrar un mensaje de "Cliente





HISTORIA DE USUARIO (HU)			
ITEM	USUARIO	STATUS	
REQ003	Cliente	No iniciado	
TIEMPO	PRIORIDAD	PROG. RESP	
6	Alta	Wendy Llulluna	
¿QUÉ?	Iniciará sesión como cliente		
¿PARA QUÉ?	Acceder al sistema como cliente		
¿CÓMO?	1. Dar clic en iniciar sesión 2. El cliente accede al formulario de inicio de sesión e ingresa los datos del formulario Correo Electrónico y Contraseña 3. Se valida los datos ingresados 4. Ingresar al sistema como cliente		
NOMBRE HISTORIA	Iniciar sesión como cliente		
PRUEBA	Se realizan pruebas unitarias para verificar que los datos ingresado en el formulario este correctos, si los datos están incorrectos no inicia sesión en el sistema y da un mensaje de error.		
COMENTARIOS	Ninguno		



HISTORIA DE USUARIO (HU)

ITEM	USUARIO	STATUS		
REQ004	Cliente	No iniciado		
TIEMPO	PRIORIDAD	PROG. RESP		
8	Alta	Dayana Vinueza		


¿QUÉ?	Registrar pedido	¿PARA QUÉ?	Automatizar el proceso de registro de pedidos	¿CÓMO?	1. Dar clic en la opción "Pedido"
--------------	------------------	-------------------	---	---------------	-----------------------------------


NOMBRE HISTORIA	Registrar el pedido
------------------------	---------------------

PRUEBA	Mediante el uso de pruebas unitarias verificar que el pedido se haya registrado correctamente en la base de datos.
COMENTARIOS	Ninguno

HISTORIA DE USUARIO (HU)

ITEM	USUARIO	STATUS		
REQ005	Cliente	No iniciado		
TIEMPO	PRIORIDAD	PROG. RESP		
8	Alta	Dayana Vinuesa		





¿QUÉ?	¿PARA QUÉ?	¿CÓMO?
Agregar productos al carrito	Recopilar los productos elegidos	1. Dar clic en el carrito



NOMBRE HISTORIA	Agregar productos al carrito
------------------------	------------------------------

PRUEBA	COMENTARIOS
Mediante el uso de pruebas unitarias verificar que los productos se hayan añadido correctamente en el carrito.	dades solicitadas por producto, el precio de cada uno y el

HISTORIA DE USUARIO (HU)

ITEM	USUARIO	STATUS		
REQ006	Cliente	No iniciado		
TIEMPO	PRIORIDAD	PROG. RESP		
8	Alta	Dayana Vinuesa		
¿QUÉ?	Eliminar productos de carrito		¿PARA QUÉ?	Eliminar los productos que no sean requeridos.
¿CÓMO?	<div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div style="width: 45%;"> 1. Dar clic en el carrito. Dar clic en "Editar carrito" Eliminar producto no requerido </div> <div style="width: 45%;"> 2. 3. </div> </div>			
NOMBRE HISTORIA	Eliminar productos del carrito			
PRUEBA	Mediante el uso de pruebas unitarias verificar los productos añadidos en el carrito y eliminar los productos no requeridos.		COMENTARIOS	Producto y una opción para eliminar el producto y las cantidades.



HISTORIA DE USUARIO (HU)				
<div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin-bottom: 5px;">ITEM</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin-bottom: 5px;">REQ007</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin-bottom: 5px;">TIEMPO</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">8</div>	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin-bottom: 5px;">USUARIO</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin-bottom: 5px;">Cliente</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin-bottom: 5px;">PRIORIDAD</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">Alta</div>	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin-bottom: 5px;">STATUS</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin-bottom: 5px; background-color: #d4edda;">No iniciado</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin-bottom: 5px;">PROG. RESP</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">Jimmy Simbaña</div>	 	
<div style="background-color: #17a2b8; color: white; padding: 5px; text-align: center;">¿QUÉ?</div>	Acceder a promociones y ofertas	<div style="background-color: #17a2b8; color: white; padding: 5px; text-align: center;">¿PARA QUÉ?</div>	El cliente deberá ser un comprador fijo para acceder a las promociones y ofertas	
<div style="background-color: #17a2b8; color: white; padding: 5px; text-align: center;">¿CÓMO?</div>	1. El cliente ingresa al sistema 2. Se desplegará a cliente fijo una opción de promociones y ofertas			
NOMBRE HISTORIA	Acceder a promociones y ofertas			
<div style="background-color: #607d8b; color: white; padding: 5px; text-align: center;">PRUEBA</div>	Mediante el uso de pruebas unitarias verificar que el cliente sea fijo o que realice compras frecuentemente, promocionar y dar ofertas a dichos clientes.		<div style="background-color: #607d8b; color: white; padding: 5px; text-align: center;">COMENTARIOS</div>	Ninguno

HISTORIA DE USUARIO (HU)

ITEM	USUARIO	STATUS		
REQ008	Cliente	No iniciado		
TIEMPO	PRIORIDAD	PROG. RESP		
8	Alta	Jimmy Simbaña		
¿QUÉ?	Solicitar personalización de producto o servicio		¿PARA QUÉ?	Dar características específicas de cómo quiere la personalización del producto
¿CÓMO?	<div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div>1. El cliente ingresa al sistema</div> <div>2. Selecciona el producto</div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div>3. Especifica las características que desea tener dicho producto seleccionado</div> </div>			
NOMBRE HISTORIA	Solicitar personalización de producto o servicio			
PRUEBA	Mediante el uso de pruebas unitarias verificar que los productos seleccionados sean descritos de cómo quieren que sea personalizado por parte del cliente.			COMENTARIOS
				Ninguno



HISTORIA DE USUARIO (HU)

ITEM	USUARIO	STATUS		
REQ009	Cliente	No iniciado		
TIEMPO	PRIORIDAD	PROG. RESP		
8	Alta	Jimmy Simbaña		
¿QUÉ?	Registrar el total de pago de los productos/servicios		¿PARA QUÉ?	Pagar por los productos/servicios que ofrece la empresa
¿CÓMO?	1. Dar clic en ver carrito 2. Clic en pagar(información con los detalles del pago)			
NOMBRE HISTORIA	Generar metodo de pago			
PRUEBA	Mediante el uso de pruebas unitarias verificaremos que el calculo del suma total del pago sea la correcta de acuerdo a los productos/servicios seleccionados			COMENTARIOS
				Ninguno

