**Documentación del Proyecto**

**Autores**

Villafana Liñan, David

Villafana Liñan, Vanesa

**Objetivo general**

Desarrollar una tienda online llamada “TuFi Store” que permita a usuarios de Argentina comprar y vender figuritas repetidas de manera simple, rápida y segura, lanzando una versión funcional mínima (MVP) con gestión de productos antes del 15 de septiembre de 2025.

**S:** Crear una tienda online para figuritas repetidas.

**M:** Funcionalidad mínima implementada con gestión de productos.

**A:** Se enfocará solo en figuritas repetidas y MVP en primera fase.

**R:** Responde a una necesidad real entre coleccionistas, especialmente niños y familias.

**T:** Se entrega un MVP antes del 15/09/2025.

**Análisis de Interesados**

Se detallan a continuación los principales interesados del proyecto:

1. **Stakeholder 1: Usuario comprador (coleccionista)**

**Rol:** Cliente final.

**Interés:** Conseguir figuritas que le faltan de forma rápida y segura.

**Influencia:** Alta, de él depende el éxito del store.

**Necesidades clave:**

* Navegación simple.
* Búsqueda eficiente de figuritas.
* Confianza en el sistema de pagos y reputación del vendedor.

1. **Stakeholder 2: Usuario vendedor (persona con figuritas repetidas)**

**Rol:** Proveedor de productos.

**Interés:** Vender sus figuritas repetidas sin complicaciones.

**Influencia:** Media-Alta, es quien genera el stock de figuritas.

**Necesidades clave:**

* Proceso fácil de carga de productos.
* Transparencia en comisiones.
* Notificaciones cuando alguien compra.

1. **Stakeholder 3: Equipo de implementación y desarrollo.**

**Rol:** Desarrollo e implementación del store.

**Interés:** El éxito del proyecto y que se complete en tiempo y forma.

**Influencia:** Alta, ya que tiene el control técnico y estratégico del proyecto.

**Necesidades clave:**

* Claridad en los requerimientos.
* Metodología ágil para manejar el alcance.
* Buen feedback de usuarios para iterar.

**Metodología ágil**

Para el desarrollo de TuFi Store, se eligió adoptar una combinación de **Scrum** y **Kanban**.

Razones para esta decisión:

* Scrum permite organizar el trabajo en sprints cortos, con entregas incrementales. Creemos que se adapta a la necesidad de cumplir con el MVP en etapas.
* Kanban facilita la visibilidad del flujo de trabajo y da flexibilidad para tareas inesperadas como la corrección de bugs o pedidos de cambio menores.

Ambos frameworks son colaborativos, visuales y permiten adaptación constante, lo cual es clave para este tipo de proyecto.