**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.

**Análisis de Requerimientos**

Del relevamiento con el cliente se identificaron los siguientes requerimientos funcionales y no funcionales:

1. **Requerimientos Funcionales**

* RF01 – El sistema debe permitir buscar figuritas por número.
* RF02 – El sistema debe permitir buscar figuritas por nombre del jugador o personaje.
* RF03 – El sistema debe permitir filtrar figuritas por álbum.
* RF04 – El sistema debe mostrar los detalles de una figurita (imagen, número, descripción, estado).
* RF05 – El sistema debe permitir a los usuarios registrarse como compradores o vendedores.
* RF06 – El sistema debe permitir iniciar sesión a usuarios registrados.
* RF07 – El sistema debe permitir cargar figuritas repetidas con foto y descripción.
* RF08 – El sistema debe permitir editar los datos de una figurita cargada.
* RF09 – El sistema debe permitir eliminar figuritas cargadas.
* RF10 – El sistema debe permitir ver un listado de figuritas cargadas por el usuario.
* RF11 – El sistema debe permitir editar el perfil del usuario.
* RF12 – El sistema debe mostrar el perfil público de un vendedor.
* RF13 – El sistema debe permitir enviar mensajes entre usuarios (consulta al vendedor).
* RF14 – El sistema debe permitir recibir notificaciones internas sobre actividad (mensajes, preguntas).
* RF15 – El sistema debe permitir marcar manualmente una figurita como vendida.

1. **Requerimientos No Funcionales**

* RNF01 – El sistema debe tener una interfaz intuitiva y adaptada a dispositivos móviles (responsive).
* RNF02 – El sistema debe responder a una búsqueda en menos de 2 segundos bajo condiciones normales de uso.
* RNF03 – El sistema debe estar disponible al menos el 95% del tiempo mensual.
* RNF04 – El sistema debe garantizar la seguridad de los datos de los usuarios registrados.
* RNF05 – El sistema debe permitir escalar la base de datos en caso de aumento en la cantidad de usuarios y figuritas.
* RNF06 – El sistema debe estar documentado para facilitar su mantenimiento posterior.
* RNF07 – La arquitectura debe permitir futuras integraciones con pasarelas de pago sin rediseñar el sistema.
* RNF08 – El sistema debe mostrar mensajes de error claros ante fallos de operación (por ejemplo, campos vacíos o búsqueda sin resultados).

1. **Historias de Usuarios**

**Navegación y búsqueda**

**HU01 – Buscar figurita por número**

Como comprador, quiero buscar figuritas por número para encontrar rápidamente la que necesito.

**HU02 – Buscar figurita por nombre**

Como comprador, quiero buscar figuritas por el nombre del jugador/personaje para ubicarla sin conocer el número.

**HU03 – Filtrar figuritas por álbum**

Como comprador, quiero aplicar filtros por álbum para ver solo las figuritas que me interesan.

**HU04 – Ver detalle de figurita**

Como comprador, quiero ver la información completa de una figurita (número, álbum, estado, foto) para decidir si me interesa.

**Gestión de usuarios**

**HU05 – Registrarme en la plataforma**

Como nuevo usuario, quiero poder crear una cuenta para empezar a usar la plataforma.

**HU06 – Iniciar sesión con mi cuenta**

Como usuario registrado, quiero poder iniciar sesión para acceder a mis datos y figuritas.

**HU07 – Editar mi perfil**

Como usuario, quiero modificar mis datos personales y foto de perfil para mantener mi información actualizada.

**HU08 – Ver perfil público de otro usuario**

Como comprador, quiero poder ver el perfil de un vendedor para conocer su reputación o ver qué otras figuritas ofrece.

**Gestión de figuritas**

**HU09 – Cargar figurita repetida**

Como vendedor, quiero cargar mis figuritas repetidas para ponerlas a la venta.

**HU10 – Editar figurita cargada**

Como vendedor, quiero poder corregir errores en los datos de una figurita ya cargada.

**HU11 – Eliminar figurita**

Como vendedor, quiero eliminar una figurita que ya no tengo o que fue entregada.

**HU12 – Ver mis figuritas publicadas**

Como vendedor, quiero ver el listado de todas mis figuritas activas para gestionarlas fácilmente.

**HU13 – Marcar figurita como vendida**

Como vendedor, quiero poder marcar una figurita como vendida para que ya no aparezca disponible.

**Mensajes y notificaciones**

**HU14 – Enviar mensaje al vendedor**

Como comprador, quiero contactar al vendedor para hacerle preguntas sobre una figurita antes de comprarla.

**HU15 – Recibir notificación de nuevos mensajes**

Como vendedor, quiero recibir una alerta cuando un comprador me escribe para no perder oportunidades.

**Usabilidad y experiencia**

**HU16 – Navegar en celular sin problemas**

Como usuario, quiero que la plataforma funcione bien desde el celular para poder usarla cómodamente en cualquier momento.

**HU17 – Ver mensajes de error claros**

Como usuario, quiero que el sistema me diga qué hice mal (por ejemplo, si dejé un campo vacío) para corregirlo fácilmente.

**Rendimiento y estabilidad**

**HU18 – Acceder rápidamente a los resultados**

Como usuario, quiero que las búsquedas se muestren rápido para no perder tiempo navegando.

**HU19 – Usar el sistema en cualquier momento**

Como usuario, quiero que la plataforma esté disponible siempre que la necesite.

**HU20 – Saber que mis datos están protegidos**

Como usuario registrado, quiero tener la tranquilidad de que mis datos personales están seguros.

**Link al tablero del proyecto (Trello)**

<https://trello.com/invite/b/6858405c10a32e029cbbf442/ATTI92bedcaad7879b3107ab20d1ded089f19B4DBB25/parcial-2-ap-acn5av-villafanalinan-villafanalinan>

Se crea en el tablero una tarjeta por cada historia de usuario.

Para identificar las historias de usuario se usó la etiqueta HU# donde “#” representa el número de historia.

El proyecto se divide en 3 milestones.

**Milestone 1**

Objetivo: registro de nuevos usuarios, inicio de sesión y configuración de perfil.

Comprende las siguientes historias de usuarios:

HU05 – Registrarme en la plataforma

HU06 – Iniciar sesión

HU07 – Editar mi perfil

HU08 – Ver perfil de otro usuario

**Milestone 2**

Objetivo: navegación y gestión de productos. Permitir a los usuarios que puedan buscar, cargar y gestionar figuritas.

Comprende las siguientes historias de usuarios:

HU01 – Buscar figurita por número

HU02 – Buscar figurita por nombre

HU03 – Filtrar figuritas por álbum

HU04 – Ver detalle de figurita

HU09 – Cargar figurita repetida

HU10 – Editar figurita cargada

HU11 – Eliminar figurita

HU12 – Ver mis figuritas

HU13 – Marcar figurita como vendida

**Milestone 3**

Objetivo: mejorar la interacción entre usuarios y la experiencia general de uso del sistema.

Comprende las siguientes historias de usuarios:

HU14 – Enviar mensaje al vendedor

HU15 – Recibir notificación de mensajes

HU16 – Navegar en celular

HU17 – Mensajes de error claros

HU18 – Búsqueda rápida

HU19 – Sistema disponible siempre

HU20 – Protección de datos personales

Para identificar en el tablero los milestones y qué historias de usuario lo componen, se creó la etiqueta M#, donde “#” es el número de milestone.

**Estimación de Historias de Usuario**

Para la estimación de las historias de usuario se utilizarán Story Points, teniendo en cuenta factores como:

* Complejidad técnica.
* Trabajo requerido para realizar la historia.
* Riesgo.

Los puntajes se dividen en:

* 2 puntos: complejidad, trabajo requerido y riesgo bajo.
* 3 puntos: complejidad, trabajo requerido y riesgo medio.
* 5 puntos: complejidad, trabajo requerido y riesgo alto.

**Registro de reuniones**

Con el fin de dejar registro de los avances y decisiones tomadas durante las reuniones, se crea el documento de “Registro de Reuniones con Cliente.

En él se puede consultar los temas tratados en cada reunión y se toman como aceptadas por el cliente.

**Gestión de Cambios de Requerimientos**

Durante el desarrollo de *TuFi Store*, se adoptará un enfoque adaptable para la gestión de cambios, alineado a las mejores prácticas de proyectos.

**Tipos de cambios contemplados:**

1. **Cambios menores**: ajustes visuales, de texto o comportamiento no crítico.
2. **Cambios funcionales**: incorporación o modificación de historias de usuario existentes.
3. **Cambios estructurales o legales**: alteraciones que afectan el alcance general del proyecto o su viabilidad.

**Proceso general de gestión:**

1. **Identificación**:  
   Cualquier miembro del equipo o el cliente puede detectar una necesidad de cambio.
2. **Clasificación del cambio**:  
   Se evalúa si es menor, funcional o estructural, considerando impacto, urgencia y esfuerzo.
3. **Documentación**:
   * Se crea una tarjeta en el tablero con la categoría correspondiente (Cambio menor, Cambio funcional, etc.).
   * Se describe claramente el motivo, el alcance y la historia de usuario afectada (si aplica).
4. **Evaluación**:  
   El equipo revisa el impacto del cambio sobre lo ya desarrollado y sobre la planificación.
5. **Aprobación**:
   * Cambios menores pueden ser implementados sin replanificación.
   * Cambios funcionales requieren validación en reunión.
   * Cambios estructurales deben ser elevados al cliente y, si afectan metodología, documentados como decisión formal.
6. **Implementación y seguimiento**:
   * Se ajusta el backlog y la planificación.
   * Se actualiza la documentación de versiones y minutas.
7. **Registro en documentación**:  
   Todo cambio aprobado será versionado y listado en el registro de cambios del proyecto.