



TIENDA VIRTUAL

“MY CLOSET”

GRUPO: 2

Integrantes:

Paul Jaramillo

Del Salto Gabriel

Kevin Lechón

OBJETIVO GENERAL

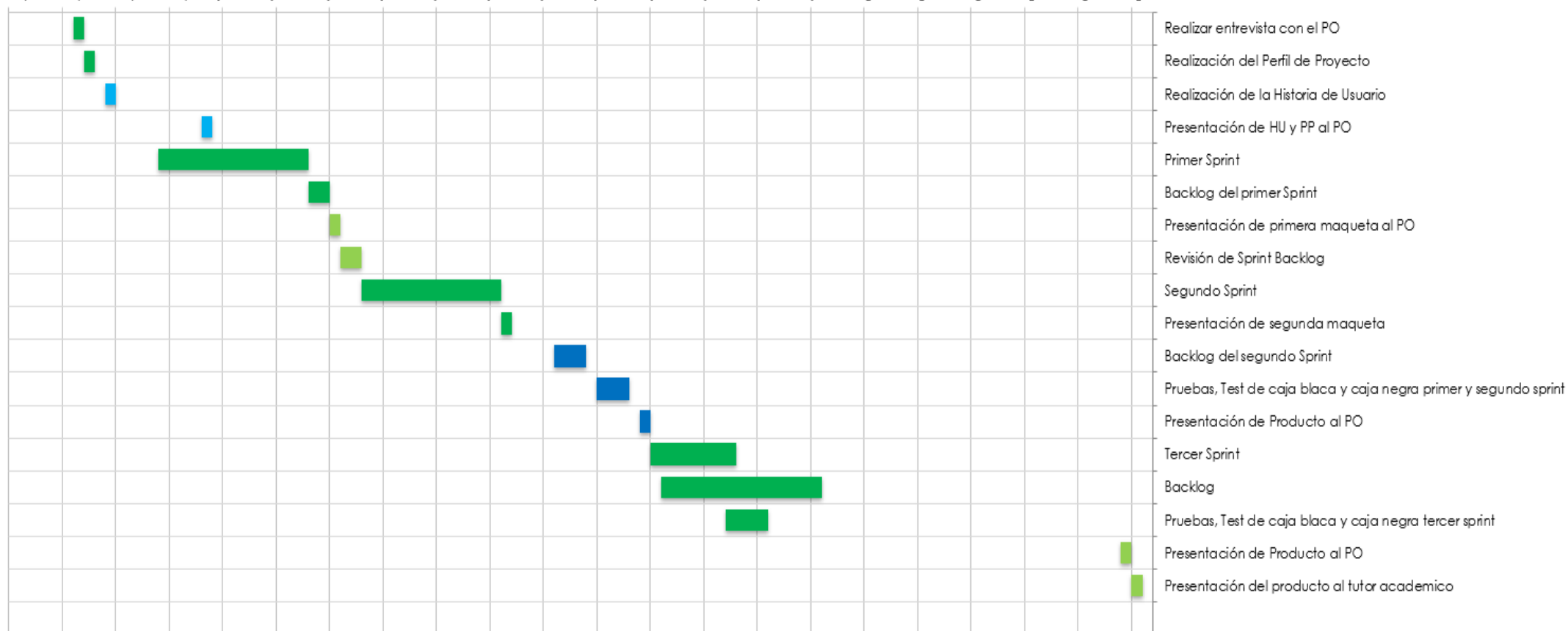
Desarrollar una tienda virtual de ropa en una página web utilizando la metodología Scrum, con el objetivo de proporcionar a los clientes una experiencia de compra en línea intuitiva y satisfactoria, aumentar las ventas y expandir la presencia en el mercado del negocio de moda.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Diseñar una interfaz de usuario intuitiva y amigable para la tienda virtual de ropa, que facilite la navegación, la búsqueda de productos y la realización de compras, con el objetivo de mejorar la experiencia del usuario y aumentar la tasa de conversión.
- Realizar informes o reporte de errores a base de pruebas de caja negra y caja blanca.
- Realizar una matriz de historias de usuario para identificar requisitos funcionales.

CRONOGRAMA

15-may. 20-may. 25-may. 30-may. 4-jun. 9-jun. 14-jun. 19-jun. 24-jun. 29-jun. 4-jul. 9-jul. 14-jul. 19-jul. 24-jul. 29-jul. 3-ago. 8-ago. 13-ago. 18-ago. 23-ago. 28-ago.



HISTORIA DE USUARIO

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 programa debe tener un Inicio de sesión como modo administrador.	Iniciar sesión como administrador.	Permitir ingresar al administrador para que pueda agregar, editar y quitar productos.	Administrador	1. Dar clic en iniciar sesión 2. EL administrador 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	pdjaramillo1@espe.edu.ec	4h	2023-06-10	Alta	Terminado	Validando el ingreso de sesión del perfil de administrador ingresando claves incorrecta que nos den un inicio de sesión fallido.	Solo el personal autorizado podrá ingresar como administrador con su usuario y clave.	Inicio de sesión como administrador
REQ002	El programa debe registrar al cliente para que inicie sesión	Registrar al cliente para que posteriormente inicie sesión.	Registrar la información del usuario para que posteriormente inicie sesión en la página.	Cliente	1. Dar clic en iniciar sesión 2. EL administrador 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	gsdel@espe.edu.ec	4H	2023-06-11	Alta	Terminado	Se prueba registrando varios usuarios y que inicie sesión correctamente validando los datos ingresador	Si el usuario no se registra podrá visualizar el catálogo pero no podrá realizar compras.	Registro de usuarios e inicio de sesión
REQ003	El programa debe tener una sección de productos con precios.	Mostrar un catálogo con todos los productos de la tienda virtual.	Permitir al cliente añadir productos al carrito y explorar el catálogo	Cliente	1. El cliente ingresa en el sistema 2. Clic en "Catálogo".	kslechon@espe.edu.ec	6h	2023-06-23	Alta	Terminado	Se prueba ingresando al catálogo y agregando productos, debe permitir modificar y eliminar.	La interfaz debe ser amigable con el usuario, con colores llamativos e imágenes de calidad.	Catálogo
REQ004	Se debe contar con un carrito de compras.	Un carrito de compras que permita agregar varios productos.	Para que el usuario pueda visualizar todos los productos que seleccionó anteriormente y el valor total de la compra.	Cliente	1. Dar clic en el carrito	gsdel@espe.edu.ec	4h	2023-07-17	Media	Terminado	Se prueba seleccionando productos y que se reflejen en esa sección, realizamos este proceso con todos los productos y diferentes cantidades de cada producto y no debe haber errores con Se prueba enviando un comentario por parte de los integrantes, identificar si es entregado correctamente al propietario	Esta sección debe ser amigable y entendible, agregando imágenes y los precios de una forma clara.	Carrito de compras
REQ005	Se debe tener un botón de contacto	Un botón de contactos que permita la comunicación y la interacción entre el visitante y el propietario.	Para que los usuarios al explorar la página web puedan contactarse directamente con el propietario para quitar	cliente	1. Dar clic en contacto 2. Llenar todos los campos 3. Click en Enviar	kslechon@espe.edu.ec	3h	2023-07-24	Media	Terminado	Se prueba enviando un comentario por parte de los integrantes, identificar si es entregado correctamente al propietario	En caso de tener problemas legales con el método de pago, se usará otro método.	Botón de contacto
REQ006	Se debe implementar un método de pagos.	Un método de pago que permita realizar una compra.	Para que luego de tener los productos en el carrito de compras permita al usuario realizar el pago de sus productos.	Cliente	1. Dar clic en ver carrito 2. Clic en pagar (información con los detalles del pago)	pdjaramillo1@espe.edu.ec	12h	2023-07-20	Media	Terminado	Se hacen varias compras de prueba por parte del equipo para verificar que no existen fallos.	En caso de tener problemas legales con el método de pago, se usará otro método.	Método de pago

FUNCIONALIDAD

Link pagina web:

<https://208827.myshopify.com/>

Contraseña: 9899