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

**Carrera de ITIN**

**Curso de Metodologías de desarrollo de SW**

Trabajo de Fin de Curso

Presentado por: Del Salto Gabriel, Jaramillo Paúl, Lechón Kevin, Grupo 2

Director: Apellidos, Nombre

Ciudad: Quito

Fecha: (elaboración)

**Índice Pág.**

***PERFIL DE PROYECTO***

1. Introducción….

2. Planteamiento del trabajo….

2.1 Formulación del problema….

2.2 Justificación….

3. Sistema de Objetivos….

3.1. Objetivo General……..

3.2. Objetivos Específicos (03)

4. Alcance….

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

6. Ideas a Defender ….

7. Resultados Esperados

8. Viabilidad(Ej.) …..

8.1 Humana….

8.1.1 Tutor Empresarial ….

8.1.2 Tutor Académico….

8.1.3 Estudiantes….

8.2 Tecnológica….

8.2.1 Hardware….

8.2.2 Software….

9. Cronograma: ….

10. Bibliografía….

1. **Introducción**

En la actual era digital, el comercio electrónico ha experimentado un crecimiento exponencial, convirtiéndose en una opción preferida para muchas personas a la hora de realizar compras. En este contexto, se presenta nuestro proyecto: una página web tienda virtual de ropa. Utilizando la metodología ágil Scrum para el desarrollo de software, nuestro objetivo es crear una plataforma online que brinde una experiencia de compra fluida, intuitiva y personalizada a nuestros clientes.

La tienda virtual de ropa se posiciona como un proyecto ambicioso que busca satisfacer las necesidades de un mercado cada vez más exigente y diverso. A través de una amplia gama de prendas de vestir de alta calidad, buscamos brindar a nuestros clientes la oportunidad de expresar su estilo personal y encontrar las últimas tendencias en moda. Además, nos esforzamos por ofrecer una experiencia de compra completa.

La metodología Scrum se ha elegido como el marco de trabajo para el desarrollo de software de este proyecto, ya que permite una gestión ágil y eficiente de los recursos y prioridades. A través de la colaboración multidisciplinaria y la comunicación constante entre los miembros del equipo, podremos adaptarnos rápidamente a los cambios del mercado y entregar valor de manera incremental y continua.

1. **Planteamiento del trabajo**

**2.1 Formulación del problema**

En el contexto del desarrollo de una página web tienda virtual de ropa utilizando la metodología Scrum, se identifican diversos desafíos y problemáticas que deben ser abordados para lograr el éxito en este proyecto. Algunas de las principales cuestiones a considerar son las siguientes:

* Experiencia de usuario insatisfactoria: La falta de una interfaz intuitiva y amigable puede llevar a una experiencia de compra frustrante para los usuarios. Esto incluye dificultades en la navegación, problemas de carga de página, problemas de búsqueda y filtrado de productos, entre otros.
* Falta de personalización: Los usuarios buscan cada vez más una experiencia personalizada al realizar compras en línea. Es necesario desarrollar funcionalidades que permitan adaptar la oferta de productos, recomendaciones y promociones de acuerdo a los intereses y preferencias de cada cliente.
* Gestión ineficiente de inventario: El control de stock y la gestión de inventario son aspectos cruciales para una tienda virtual de ropa. La falta de un sistema adecuado puede llevar a errores en la disponibilidad de productos, pedidos incompletos o retrasos en la entrega.
* Proceso de compra complejo: Un proceso de compra largo y complicado puede desalentar a los usuarios, provocando una alta tasa de abandono de carritos de compra. Es necesario simplificar y agilizar el proceso, minimizando los pasos requeridos para finalizar una compra.
* Adaptabilidad a cambios y nuevas tendencias: La industria de la moda es dinámica y está en constante evolución. La tienda virtual debe ser capaz de adaptarse rápidamente a los cambios en las tendencias, incorporando nuevos productos y actualizando la oferta de manera ágil.
* Seguridad y protección de datos: La seguridad de los datos personales y financieros de los clientes es una preocupación constante en el comercio electrónico. Es fundamental implementar medidas de seguridad robustas para garantizar la confidencialidad y protección de la información.

**2.2 Justificación**

El desarrollo de una página web tienda virtual de ropa utilizando la metodología Scrum se justifica por diversas razones fundamentales que demuestran la necesidad y el potencial beneficio de este proyecto. A continuación, se presentan las principales justificaciones para llevar a cabo esta iniciativa:

* **Tendencia creciente del comercio electrónico:** El comercio electrónico ha experimentado un crecimiento exponencial en los últimos años y se ha convertido en una opción preferida para muchas personas al realizar compras. Este proyecto aprovecha esta tendencia y ofrece una plataforma en línea que se ajusta a las necesidades y preferencias actuales de los consumidores.
* **Amplio mercado de la moda:** La industria de la moda es uno de los sectores más importantes y lucrativos a nivel mundial. El desarrollo de una tienda virtual de ropa presenta una oportunidad de negocio significativa para aprovechar este mercado y llegar a un público amplio y diverso.
* **Flexibilidad y adaptabilidad de la metodología Scrum:** La metodología Scrum proporciona un enfoque ágil y flexible para el desarrollo de software. Esto permite al equipo adaptarse rápidamente a los cambios en las necesidades del mercado, incorporar retroalimentación de los usuarios y entregar valor de manera incremental. La naturaleza iterativa de Scrum es especialmente beneficiosa en un entorno tan dinámico como el del comercio electrónico de moda.
* **Experiencia de compra mejorada:** Una página web tienda virtual de ropa bien desarrollada y diseñada con enfoque en la experiencia del usuario puede ofrecer beneficios significativos. Los clientes podrán disfrutar de una navegación intuitiva, búsqueda y filtrado de productos eficientes, así como un proceso de compra simplificado. Además, la personalización de la oferta y las recomendaciones adaptadas a los intereses individuales de cada cliente pueden mejorar aún más la experiencia de compra.
* **Reducción de costos y ampliación del alcance:** Una tienda virtual de ropa elimina la necesidad de una ubicación física, reduciendo los costos asociados con el alquiler y mantenimiento de un local comercial. Además, permite llegar a un público más amplio, incluso a nivel internacional, superando las limitaciones geográficas de una tienda física.
* **Análisis y seguimiento de datos:** Una tienda virtual de ropa ofrece la posibilidad de recopilar y analizar datos sobre el comportamiento de los usuarios, sus preferencias de compra y el rendimiento de los productos. Esto brinda una valiosa información para la toma de decisiones estratégicas, como la selección de productos, la segmentación de clientes y la personalización de la oferta.

1. **Sistema de Objetivos**

**3.1. Objetivo General**

Proporcionar a los clientes una plataforma accesible y fácil de usar donde puedan encontrar una amplia selección de prendas de vestir de calidad a precios accesibles. Permitiendo a los clientes explorar, seleccionar y adquirir productos, satisfaciendo sus necesidades de moda y estilo, y generando confianza en la marca, lo que ayudará en un crecimiento sostenible del negocio.

**3.2. Objetivos Específicos (03)**

* Crear una página web de comercio electrónico que permita a los usuarios comprar productos y servicios de manera segura y conveniente, ofreciendo una experiencia de compra fluida y una amplia variedad de opciones de pago
* Mejorar constantemente la experiencia del cliente a través de herramientas y funciones avanzadas, como filtros de búsqueda, recomendaciones personalizadas, y la posibilidad de ver los productos desde diferentes ángulos o en un entorno de prueba virtual.
* Evaluar la funcionalidad o no funcionalidad de la base de datos para corregir errores
* Realizar una matriz de historias de usuario para identificar requisitos funcionales

1. **Alcance**

El Alcance se espera llegar a Quito generalmente: Sur y Norte

1. **Marco Teórico**

Debe explicar los IDES de desarrollo o herramientas de uso en el proyecto.

En el desarrollo de una página web tienda virtual de ropa, se pueden emplear diversas herramientas de desarrollo web, como HTML5, Wix y Shopify. A continuación, se presenta un marco teórico que describe brevemente cada una de estas herramientas y su relevancia en el proyecto:

* **HTML5 (HyperText Markup Language):** HTML5 es el lenguaje de marcado estándar utilizado para estructurar y presentar el contenido en la web. Proporciona las bases fundamentales para la construcción de páginas web, permitiendo definir la estructura, el diseño y los elementos interactivos. HTML5 ofrece una amplia gama de etiquetas y atributos que permiten crear una experiencia de usuario atractiva y funcional. Es esencial para el desarrollo de cualquier página web y, en el caso de una tienda virtual de ropa, permite mostrar los productos, descripciones, imágenes y otras características relevantes para los usuarios.
* **Wix:** Wix es una plataforma de desarrollo web que proporciona una interfaz intuitiva y fácil de usar, permitiendo a los usuarios crear y personalizar sitios web de manera sencilla. Ofrece una amplia variedad de plantillas y elementos prediseñados, así como funciones de arrastrar y soltar, lo que simplifica el proceso de diseño y desarrollo de una página web. Wix también cuenta con características específicas para la creación de tiendas en línea, como opciones de pago, gestión de inventario y seguimiento de pedidos. Es una opción popular para emprendedores y pequeñas empresas que desean crear su tienda virtual de forma rápida y sin tener conocimientos avanzados de programación.
* **Shopify:** Shopify es una plataforma de comercio electrónico que se enfoca exclusivamente en la creación y gestión de tiendas virtuales. Proporciona una amplia gama de herramientas y funcionalidades específicas para el comercio electrónico, como opciones de pago seguras, gestión de inventario, seguimiento de pedidos, integraciones con servicios de envío y marketing, entre otros. Shopify ofrece una interfaz intuitiva y personalizable, lo que facilita la configuración y administración de una tienda virtual de ropa. Además, cuenta con una amplia selección de temas y complementos que permiten adaptar la apariencia y funcionalidades de la tienda a las necesidades específicas del negocio.

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

¿Qué?: El proyecto consiste en desarrollar una página web tienda virtual de ropa, donde los clientes podrán explorar y comprar una amplia variedad de prendas de vestir de alta calidad.

¿Quién?: El proyecto será desarrollado por el Scrum Team conformado por: Gabriel Del Salto, Kevin Lenchon y Paúl Jaramillo, además con la ayuda del producto owner y retroalimentación

¿Cuándo?: El proyecto se iniciará a partir de las primeras semanas de junio hasta máximo el 26 de agosto que se entregara el proyecto finalizado

¿Dónde?: La página web tienda virtual de ropa estará disponible en el dominio o la URL seleccionada por el negocio.

¿Por qué?: El proyecto se lleva a cabo para aprovechar el crecimiento del comercio electrónico y satisfacer las necesidades de los clientes que prefieren realizar compras de moda en línea. La tienda virtual de ropa proporcionará una experiencia de compra fluida, intuitiva y personalizada, ofreciendo productos de moda de alta calidad y adaptándose a las últimas tendencias del mercado.

¿Cómo?: El proyecto se desarrollará utilizando herramientas de desarrollo web como HTML5, Wix o Shopify. Estas herramientas permitirán crear y personalizar la página web, gestionar el inventario, configurar opciones de pago seguras y establecer funcionalidades específicas para una tienda virtual. Se seguirá la metodología Scrum para el desarrollo de software, lo que implica la colaboración multidisciplinaria, iteraciones y adaptabilidad constante.

¿Cuánto?: El alcance y el costo del proyecto pueden variar según las necesidades específicas del negocio. En este caso no se espera un gasto mayor a 100 USD en cuanto hosting y dominios, puesto que la pagina no espera tener un ancho de banda saturado.

1. **Ideas a Defender**

* **Acceso global:** Una tienda virtual de ropa brinda la oportunidad de llegar a clientes de todo el mundo, sin limitaciones geográficas. Esto permite expandir el alcance del negocio y alcanzar a una audiencia mucho más amplia que una tienda física.
* **Experiencia de compra conveniente:** Una tienda virtual de ropa ofrece a los clientes la comodidad de realizar compras desde cualquier lugar y en cualquier momento. Pueden explorar una amplia selección de productos, comparar precios, leer reseñas y realizar transacciones sin tener que desplazarse físicamente a una tienda.
* **Personalización y recomendaciones:** Mediante el uso de tecnologías avanzadas, como algoritmos de recomendación, una tienda virtual de ropa puede ofrecer una experiencia de compra altamente personalizada. Los clientes pueden recibir recomendaciones de productos basadas en sus preferencias y comportamiento de compra, lo que aumenta las posibilidades de venta y la satisfacción del cliente.
* **Menores costos operativos:** Una tienda virtual de ropa requiere inversiones iniciales menores en comparación con una tienda física. Los costos de alquiler, mobiliario y personal pueden reducirse significativamente. Además, los gastos operativos, como los servicios públicos y el mantenimiento, son mínimos en comparación con una tienda física.
* **Análisis de datos:** Una tienda virtual de ropa proporciona una gran cantidad de datos que pueden ser analizados para comprender mejor el comportamiento de los clientes, las tendencias de compra y las áreas de mejora. Estos datos pueden ser utilizados para tomar decisiones estratégicas, mejorar la oferta de productos, personalizar la experiencia del cliente y optimizar las estrategias de marketing.
* **Adaptabilidad a las tendencias de moda:** La industria de la moda es altamente dinámica y las tendencias cambian rápidamente. Una tienda virtual de ropa permite una rápida adaptación a estas tendencias, ya que se pueden actualizar y agregar nuevos productos con facilidad. Esto permite estar al tanto de las últimas tendencias y ofrecer productos frescos y atractivos a los clientes.
* **Mayor interacción y participación de los clientes:** A través de una tienda virtual de ropa, los clientes tienen la oportunidad de interactuar con la marca y participar en actividades como la publicación de reseñas y comentarios, compartir en redes sociales y participar en programas de lealtad. Esto fomenta la participación del cliente y fortalece la relación con la marca.

1. **Resultados Esperados**

Debe explicar cuáles son resultados que Ud. espera del proyecto de conocimientos de POO, ED, BDD

1. **Viabilidad(Ej.)**

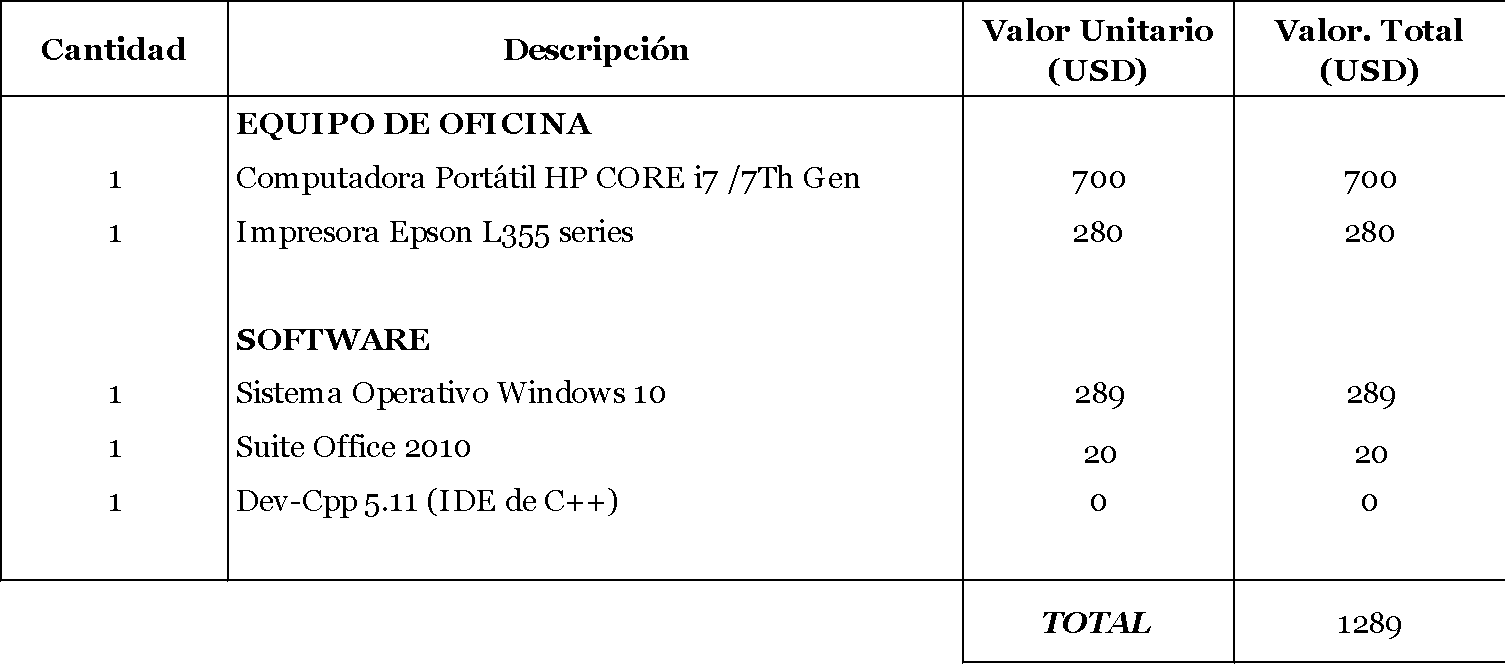


Tabla 1 Presupuesto del proyecto

Debe explicar los recursos necesarios para su proyecto y adicionalmente la viabilidad del punto 8.1. y 8.2

**8.1 Humana**

**8.1.1 Tutor Empresarial**

**Ing. …**

**8.1.2 Tutor Académico**

**Ing. Jenny Ruiz**

**8.1.3 Estudiantes**

**8.2 Tecnológica**

**8.2.1 Hardware**

**8.2.2 Software**

1. **Conclusiones y recomendaciones**

## **9.1 Conclusiones**

## **9.2 Recomendaciones**

Este es uno de los capítulos fundamentales del documento. En él se trata en primer lugar de hacer una recapitulación del trabajo y un juicio crítico del mismo, tome en cuenta el cumplimiento de los objetivos mencionados anteriormente.

1. **Planificación para el Cronograma:**

Debe insertar una imagen clara y legible de la planificación del proyecto a desarrollar.

1. **Bibliografía**

Aquí debe indicar el listado de las referencias bibliográficas utilizadas en el documento. Para cada una de las citas que aparezcan en el documento, aquí debe aparecer el elemento correspondiente, con toda la información correspondiente al tipo de documento. No se referencia del mismo modo un artículo en revista, que un libro, o una página web. Lo más importante es que las referencias bibliográficas que utilice sean de calidad. Está prohibido utilizar Wikipedia o foros online, y es preferible que recurra a estudios publicados, libros o artículos en revistas especializadas. Utiliza el buscador de Google Scholar, especializado en publicaciones científicas, la biblioteca virtual de ESPE. Para manejar la bibliografía puede utilizar el gestor interno de Word, una herramienta externa como Zotero , y también revisar la normativa en páginas de referencia . Observe cómo se ha utilizado aquí notas a pie de página para indicar las páginas webs de estos productos y servicios. En este caso no se consideran referencias bibliográficas, porque no se ha utilizado la información contenida en las páginas para construir el trabajo, sino que simplemente indica la web de empresas o servicios. La URL siempre debe ir acompañada de algún texto descriptivo, como puede ver aquí.

Buscador Google Scholar: https://scholar.google.com

Página principal de la herramienta de gestión bibliográfica Zotero: https://www.zotero.org/

Una página interesante que recoge la normativa APA y presenta ejemplos para los diferentes tipos de documento es esta: http://normasapa.com/

• AcademiaAndroid. (2015, enero 8). academiaAndroid. From https://academiaandroid.com/android-studio-v1-caracteristicas-comparativa-eclipse/

**Anexos.**

**Anexo I. Crono excel PP**

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