**Retrospectiva del Proyecto**

**“Almacen Frebor”**

***[ABFB]***

***Fecha:[dd/mm/aaa]***

**Tabla de contenido**

**Contenido**

[Datos del documento 3](#_heading=h.1fob9te)

[Descripción del proyecto. 4](#_heading=h.tyjcwt)

[Descripción de las retrospectivas de los Sprint. 4](#_heading=h.3dy6vkm)

[Puntos de mejoras. 4](#_heading=h.1t3h5sf)

[Lecciones aprendidas. 4](#_heading=h.4d34og8)

# Datos del documento

Histórico de Revisiones

| Versión | Fecha | Descripción/cambio | autor |
| --- | --- | --- | --- |
| 1.0 | 16/10 | inicio documento | freddy bravo |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

Información del Proyecto

| Organización | Duoc UC. Escuela de Informática y Telecomunicaciones |
| --- | --- |
| Sección | 004D |
| Proyecto (Nombre) | Almacen Frebor |
| Fecha de Inicio | 10\10\2024 |
| Fecha de Término | 18\12\2024 |
| Patrocinador principal | Julio Tapia |
| Docente | Julio Tapia |

Integrantes

| Rut | Nombre | Correo |
| --- | --- | --- |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

# Descripción del proyecto.

Indique de que trata el proyecto y el contexto de aplicación

| El proyecto consiste en dos aplicaciones una web y una de escritorio que permitiran gestionar un almacen y bazar ya existente, la pagina contara con las funciones de iniciar sesion, registro, comprar productos, programar compras y funciones de envio o retiro en tienda  Por otro lado la aplicacion de escritorio tiene las funciones iniciar sesion, comprar productos, gestionar inventario, agregar productos, eliminar productos, modificar productos, aplicar promociones a ciertos productos, generar cupones y gestionar proveedores |
| --- |

# Descripción de las retrospectivas de los Sprint.

Indique los principales problemas detectados en los sprint y la solución adoptada

| Algunos errores de codigo y reinicios de aplicaciones mas que nada para buscar mejorar la aplicacion, para este sprin se creara el crud e inicio de sesion de la aplicacion de escritorio, y de la aplicacion web seria el registro, inicio de sesion, catalogo y programar compra o envio |
| --- |

# Puntos de mejoras.

Indique los puntos de mejora relacionados con el proceso de desarrollo del producto

| Se mejoro la optimizacion del tiempo buscando poder realizar el codigo en el menor tiempo posible sin afectar el funcionamiento de este, al igual que se busco optimizar el tiempo de los documentos a realizar siendo estos ultimos menos problematicos |
| --- |

# Lecciones aprendidas.

Indique las lecciones aprendidas y/o buenas/malas práctica que aporten como experiencia a otros proyectos.

| Buena: la buena es que aprendimos a distribuir de manera más eficiente el tiempo para tratar de llegar a las metas  Mala: necesitamos mejorar en el dominio del código para poder realizar el resto de funciones informadas previamente |
| --- |