



# Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas

---

Ingeniería de Software - Ciclo V

---

Desarrollo de Aplicaciones Open Source

---

SV52

---

Profesor:

---

Mori Paiva, Hugo Allan

Informe de Trabajo Final

---

SparkLabs

---

FurniGo

---

Integrantes:

---

- Cancho Coila, Diego Fabian U20201F479

- Isla Quispe, Luis Fernando U202124146
- Velarde Luyo, Piero Alberto U20211A620
- Loli Ruiz, Renzo Javier U202161C993
- Rondon Añaños, Christopher U20201A291

## Registro de versiones del informe

Fecha	Version	Autor	Descripción
03/09/2023	0.1	SparkLabs	Creación del documento
10/09/2023	0.2	SparkLabs	Se agregaron los capítulos para la entrega de TB1
30/09/2023	0.3	SparkLabs	Se agregó el capítulo 5.2.2 correspondiente al Sprint 2

## Project Report Collaboration Insights

### Contenido

#### Capítulo I: Introducción

##### 1.1. Startup Profile

###### 1.1.1. Descripción de la Startup

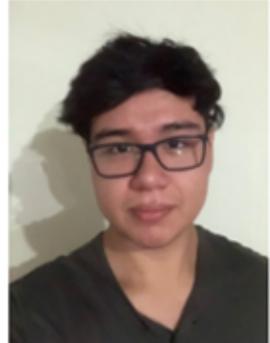
FurniGo nació como una solución innovadora para abordar las limitaciones y desafíos que enfrenta el proceso de adquisición de muebles. La carencia de precisión y comunicación en este proceso a menudo derivaba de la falta de herramientas digitales en la industria, lo que daba lugar a malentendidos en el diseño, ambigüedades y descontento con los productos finales. Además, el proceso tradicional requería una inversión considerable de tiempo por parte de los compradores, quienes tenían que visitar talleres de carpintería en persona, detallar sus requerimientos y esperar a que fueran comprendidos adecuadamente. Lo mismo aplicaba para los carpinteros, que debían interpretar descripciones detalladas, en su mayoría comunicadas verbalmente.

Para abordar estos desafíos, surgió la concepción de FurniGo como una plataforma integral que beneficiaría tanto a quienes buscan muebles como a los artesanos carpinteros. Reconocimos la importancia de empoderar a ambos actores clave en este proceso: los clientes que diseñan los muebles y los talleres que los construyen. Nuestra solución proporciona un espacio donde los

clientes pueden plasmar sus ideas de manera intuitiva, y almacenar y gestionar sus diseños. Al mismo tiempo, los carpinteros pueden acceder a información precisa proveniente de estos diseños, incluyendo la cantidad de piezas requeridas, dimensiones, materiales y colores.

En esencia, nuestro propósito fundamental en FurniGo es mejorar la experiencia general en el proceso de adquisición de muebles, reduciendo el tiempo invertido y asegurando resultados satisfactorios. A través de una comunicación clara y una toma de decisiones informada, estamos comprometidos en transformar la manera en que las personas encuentran y obtienen muebles de alta calidad.

#### 1.1.2. Perfiles de Integrantes del equipo

Renzo Javier Loli Ruiz	Ingeniería de Software 5to ciclo 2023-2 Universidad Peruana de Ciencias Aplicada		<ul style="list-style-type: none"> <li>Conocimientos en <u>c++</u>, <u>python</u> y <u>javascript</u></li> <li>Experiencia en solución de problemas funcionales</li> <li>Compromiso en mejora de <u>features</u></li> </ul>
Cristopher Rondon Añaños	Ingeniería de Software Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas		<ul style="list-style-type: none"> <li><u>Conocimientos</u> en C++, C#, Python, JavaScript, Java, <u>Kotlin</u>, .NET, Base de Datos.</li> <li>Experiencia en desarrollo de proyectos con metodologías ágiles.</li> <li>Compromiso grupal.</li> </ul>
Luis Fernando Isla Quispe	Ingeniería de Software Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas		<ul style="list-style-type: none"> <li>Conocimiento en C++, C#, Python y JavaScript.</li> <li>Compromiso grupal</li> </ul>
Piero Alberto Velarde Luyo	Ingeniería de Software Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas		<ul style="list-style-type: none"> <li>Conocimiento en C++, Python, JavaScript y Base de Datos.</li> <li>Compromiso grupal</li> </ul>
Diego Fabian	Ingeniería de Software Universidad Peruana		<ul style="list-style-type: none"> <li>Conocimientos en C++. Python. C# v</li> </ul>

Cancho Coila	de Ciencias Aplicadas		<p><u>React.</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Compromiso con el trabajo</li> <li>• Adaptación al cambio.</li> </ul>
-----------------	-----------------------	---	---

## 1.2. Solution Profile

### 1.2.1. Antecedentes y problemática

Estamos en proceso de crear un producto que permitirá conectar directamente a aquellos clientes que buscan un diseño específico para sus muebles con talleres de carpintería capaces de fabricar sus pedidos de manera rápida, sencilla y segura.

Como resultado de los desafíos que surgieron a raíz de la pandemia de COVID-19, nos vimos obligados a transformar nuestras rutinas y métodos de trabajo para adaptarnos a este nuevo panorama social. Con el objetivo de asegurarnos de que nadie quedara rezagado y brindar a los talleres de carpintería una oportunidad renovada para llegar a un público más amplio, decidimos abrazar la modalidad virtual.

Como miembros del equipo de la startup FurniGo, nos hemos embarcado en la tarea de diseñar, desarrollar y administrar una plataforma web que aborde esta necesidad. En el transcurso de 2023, nuestro startup FurniGo lanzará una plataforma integral que atenderá todas las demandas de nuestros clientes.

Para lograrlo, estamos realizando un estudio exhaustivo de nuestro público objetivo, teniendo en cuenta sus opiniones y sugerencias, procesando información y creando perfiles que nos servirán para definir las funcionalidades y la usabilidad de nuestra plataforma, con el objetivo de hacerla amigable y útil para los usuarios finales.

#### 1.2.2.1. Lean UX Problem Statements

#### 1.2.2. Lean UX Process

Algunas personas tienen requisitos muy específicos cuando buscan diseñar un mueble a medida. Esto conlleva la necesidad de un servicio altamente personalizado, lo que los lleva a recurrir a talleres de carpintería. Sin embargo, en ocasiones, surgen desafíos en la comunicación que dificultan que el carpintero comprenda completamente el modelo o diseño que el cliente tiene en mente.

¿Cómo se puede mejorar la comunicación entre los clientes y los talleres para asegurar una comprensión precisa de los diseños que los clientes desean?

Observamos que hay personas interesadas en adquirir muebles, y esto nos brinda la oportunidad de conectar a estos compradores con talleres donde puedan comprar lo que necesitan. Sin embargo, hemos notado que algunas personas que están en busca de muebles sienten cierta desconfianza hacia los talleres cuando se trata de hacer una compra.

¿Cuál sería la mejor manera de fortalecer la confianza de los clientes en relación a los talleres?

#### 1.2.2.2. Lean UX Assumptions

##### SUPOSICIONES DE NEGOCIO:

1. Creo que existe una demanda en el mercado de muebles personalizados, donde los clientes buscan una experiencia de compra rápida y segura.
2. Para abordar esta necesidad, planeo ofrecer una plataforma con características clave, como una función de búsqueda avanzada para encontrar talleres de muebles adecuados, un sistema de pago integrado en la aplicación y la capacidad de navegar por trabajos previos para inspiración.
3. Mis clientes iniciales incluirán tanto consumidores que deseen adquirir muebles personalizados como propietarios de talleres que deseen vender sus productos a través de la plataforma.
4. La principal propuesta de valor para los clientes será la seguridad y la facilidad de encontrar talleres de confianza, así como la rapidez en el proceso de compra de muebles personalizados.
5. También permitiré a los clientes evaluar y calificar los talleres con los que han trabajado, lo que proporcionará retroalimentación valiosa para otros compradores.
6. Planeo atraer a la mayoría de mis clientes a través de estrategias de marketing en redes sociales y campañas publicitarias dirigidas.
7. Generaré ingresos mediante un cargo adicional al momento de realizar la compra de muebles personalizados a través de la plataforma.
8. En el mercado, competiré principalmente con otros proveedores de muebles personalizados, aunque también tendré en cuenta competidores en el ámbito de muebles prefabricados.
9. Creo que nuestra ventaja competitiva radica en ofrecer a los clientes la posibilidad de diseñar sus propios muebles personalizados, lo que nos diferencia de la competencia.
10. Reconozco que uno de los mayores riesgos del producto es la posible falta de adopción inicial por parte de los usuarios y la complejidad percibida de la interfaz de la aplicación.

11. Planeo mitigar estos riesgos a través de una comunicación efectiva con nuestros usuarios, recopilando sus comentarios y realizando mejoras continuas en la interfaz y la experiencia del usuario.

## 12. Suposiciones Adicionales:

- Anticipo una acogida inicial limitada, pero confío en que podremos retener a los usuarios a largo plazo mediante un servicio de alta calidad.
- Creo que estamos ingresando a un mercado poco explotado, lo que nos brinda oportunidades de crecimiento significativas.

## SUPOSICIONES DE USUARIO:

### 1. ¿Quién es el usuario?

Personas que quieren comprar muebles y los dueños de talleres de carpintería

### 2. ¿Dónde encaja nuestro producto en su trabajo o vida?

Tanto en actividades de su vida como trabajo

### 3. ¿Qué problemas tiene nuestro producto y cómo se puede resolver?

Actualmente no se pueden encontrar talleres, esto se puede solucionar contactando y afiliando talleres.

### 4. ¿Cuándo y cómo es usado nuestro producto?

Es usado cuando se quiere comprar un mueble y se usará a través de su dispositivo móvil mediante una aplicación.

### 5. ¿Qué características son importantes?

Que sea fácil de instalar y utilizar, principalmente al momento de diseñar sus muebles.

### 6. ¿Cómo debe verse nuestro producto y cómo debe comportarse?

Deberá mostrar muebles, además ser rápido y eficiente

#### 1.2.2.3. Lean UX Hypothesis Statements

Creemos que al permitir a los talleres registrar sus datos en la aplicación, les facilitará publicar sus servicios.

Sabremos que hemos tenido éxito

Cuando al menos un 30% de los talleres en Lima se registren.

Creemos que al permitir a los talleres registrar sus contactos, mejorará la comunicación con los usuarios.

Sabremos que hemos tenido éxito

Cuando la satisfacción de clientes y talleres aumente en un 10%.

Creemos que al implementar un sistema de valoraciones y reseñas sobre los servicios, ayudaremos a los usuarios a encontrar talleres ideales.

Sabremos que hemos tenido éxito

Cuando la satisfacción del cliente aumente en un 10%.

Creemos que al permitir a los talleres mostrar productos ya fabricados, aumentaremos sus ingresos.

Sabremos que hemos tenido éxito

Cuando la satisfacción de los talleres aumente en un 15%.

Creemos que al agregar la función de realizar pagos dentro de la aplicación, aumentará la confianza de los usuarios en nuestra plataforma.

Sabremos que hemos tenido éxito

Cuando el número de desinstalaciones de nuestra aplicación se reduzca en un 10%.

#### 1.2.2.4. Lean UX Canvas

<b>Business Problem</b>	<b>Solution Ideas</b>	<b>Business Outcomes</b>	
<p>Hemos observado que las personas que quieren adquirir muebles a medida tardan mucho tiempo encontrando talleres adecuados a sus necesidades y mucho más explicando el producto que quieren.</p> <p>Además, los talleres de carpintería tienen dificultades para expandir su clientela.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Una aplicación que ayude a los usuarios a encontrar el taller más adecuado para su diseño.</li> <li>- Una aplicación que permita al usuario diseñar sus propios muebles</li> <li>- Una aplicación donde el usuario pueda calificar el servicio de carpintería.</li> <li>- Una aplicación que le permita al taller de carpintería aumentar y controlar su afluencia de clientes y pedidos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Nuestros usuarios consiguen los muebles que quieren</li> <li>- Los talleres consiguen más clientes y por consecuencia más ingresos</li> <li>- Que al menos un 25% de usuarios conserven la aplicación</li> </ul>	
<p><b>Users &amp; Customers</b></p> <p>Clientes: Personas de 18 a 60 años que quieren comprar muebles para decorar sus hogares o para algún uso particular.</p> <p>Talleres: Talleres de carpintería que quieren publicitarse para aumentar sus clientes y sus ventas</p>			<p><b>User Benefits</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Reducir el tiempo que toma comprar un mueble.</li> <li>- Diseñar muebles de forma fácil e intuitiva, con una interfaz fácil de entender</li> <li>- La posibilidad de reseñar el servicio brindado y ver las recomendaciones de otros usuarios</li> </ul>

		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Publicitar sus servicios para aumentar su alcance</li> </ul>
<p><b>Hypotheses</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Creemos que al registrar los datos del taller les permitirá publicar su taller en la aplicación</li> <li>- Sabremos que hemos tenido éxito</li> <li>- Cuando al menos un 30% de los talleres en Lima se registren</li> </ul>	<p><b>What's the most important thing we need to learn first?</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Conocer los distintos talleres de carpintería en Lima y el proceso de construcción de un mueble</li> <li>- Conocer los patrones de conducta de las personas que compran muebles o están interesadas en comprar muebles.</li> </ul>	<p><b>What's the least amount of work we need to do to learn the next most important thing?</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Entrevistas a las personas que compran muebles de forma regular</li> <li>- Contactar dueños de talleres de carpintería</li> </ul>

### 1.3. Segmentos Objetivos

Nuestra aplicación tiene dos segmentos objetivos, listados a continuación:

- Clientes:

Estos son personas naturales que desean adquirir muebles hechos a pedido. Tienen en mente el diseño de dicho mobiliario y lo tienen plasmado en un esquema o plano o, preferentemente, pueden utilizar un programa de modelado como SketchUp para generar un modelo 3D de dicho mueble.

- Carpinteros/Ebanistas:

Son personas (o talleres) con experiencia y los medios y recursos necesarios para poder fabricar muebles a pedido a partir de un plano esquemático y/o modelos 3D. Buscan nuevas formas de ofrecer sus servicios, tales como el uso de plataformas web que les permita ofrecer presupuestos a potenciales clientes que tienen un diseño de mueble en mente.

## Capítulo II: Requirements Elicitation & Analysis

### 2.1. Competidores

#### 2.1.1. Análisis Competitivo

Competitive Analysis Landscape			
¿Por qué llevar a cabo este análisis?		<p>¿Cuáles son las fortalezas y debilidades de nuestros competidores? Fortalezas y debilidades en comparación con nuestros competidores para diferenciarnos de nuestros competidores y cómo podemos hacerlo.</p> <p>Nos diferenciaremos de la competencia ofreciendo al cliente los muebles mucho más personalizados, puesto que ellos pueden ser realizados por carpinteros, ebanistas y tapiceros para que evalúen la propuesta fechada.</p>	
Competidores	FurniGo	Promart	Sodimac
Perfil	Overview	<p>Plataforma de comercio especializada en la manufactura de muebles a pedido con diseños personalizados, llevados a cabo por carpinteros y talleres especializados.</p>	<p>Tienda de mejoramiento del hogar. Vende, entre otros, mobiliario de diferentes materiales y diseños. Cuenta con servicio de envío a domicilio y opciones de financiamiento a través de Financiera Oh!.</p>
	Ventaja competitiva ¿Qué valor ofrece al cliente?	<p>Brinda al usuario comprador la posibilidad de hallar múltiples ofertas y cotizaciones para los muebles que tiene en mente con solo presentar su diseño en plano o modelo 3D.</p>	<p>Cuentan con muchos locales alrededor y un amplio catálogo de opciones accesibles delivery a todo Lima y, ocasionalmente, en provincia.</p>

Competitive Analysis Landscape				
Perfil de marketing	Mercado objetivo	<p>Personas de 18 a 60 años que desean adquirir mobiliario con diseño personalizado de manera conveniente.</p> <p>Carpinteros/Talleres: Profesionales que desean utilizar medios digitales para ampliar su alcance y aumentar sus ganancias.</p>	<p>El mercado objetivo de las tres tiendas es de personas de 18 a 60 años que desean adquirir diferentes tipos de muebles para mejora/decoración del hogar.</p>	
	Estrategias de marketing	<p>Dar a los talleres carpinteros la oportunidad de fabricar piezas únicas para potenciales clientes que desean tener un mueble único.</p>	<p>Brindamos soluciones integrales con productos especializados para cada sector</p>	<p>El objetivo de Sodimac en marketing es convertirse en una marca en el mercado socio para los especialistas de construcción, acompañándolos en el camino del progreso y crecimiento y ayudándolos a llevar a cabo sus obras del mejor modo.</p>

Competitive Analysis Landscape				
Perfil del producto	Productos y servicios	Plataforma web especializada orientada a conectar clientes compradores y talleres de carpintería.	Tiendas físicas y virtual para la adquisición de productos para el mejoramiento del hogar o construcción.	Tiendas físicas y virtual para la adquisición de productos para mejoramiento del hogar o construcción.
	Precios y costos	Cobro de comisión a los talleres por orden de trabajo.	Dependen del artículo comprado.	
	Canales de distribución	Web	Tiendas físicas y web	Tiendas físicas y web
	Tecnologías usadas	Java, HTML, CSS, Angular.js, Typescript flavoured, HTTPS	Kotlin/Swift	Kotlin/Swift
Análisis SWOT	Fortalezas			
	Debilidades			
	Oportunidades			
	Amenazas	Competidores con mucha más experiencia		

### 2.1.2. Estrategias y tácticas frente a competidores

#### Estrategias:

**Desarrollo de una plataforma de prototipos virtuales:** Crearemos una plataforma en línea donde los diseñadores puedan visualizar sus prototipos de manera virtual. Esto les permitirá mostrar sus diseños de manera realista y atractiva, sin necesidad de fabricar los productos físicamente.

**Enfocaremos nuestros esfuerzos en la personalización y la exclusividad:** Destacaremos la posibilidad de obtener productos únicos y personalizados a través de nuestra plataforma. Aprovecharemos la tendencia actual hacia lo exclusivo y lo personalizado, atrayendo a los consumidores que buscan artículos distintivos para sus hogares.

#### Tácticas:

**Implementación de una estrategia de marketing de contenidos:** Adicionalmente a prestar el servicio de conectar a los clientes y fabricantes, incluiremos la posibilidad de poder compartir resultados de los muebles fabricados a través de nuestro servicio, lo cual ayuda a respaldar la experiencia y calidad del trabajo de los carpinteros y talleres.

**Ofreceremos una experiencia de usuario excepcional:** Garantizaremos que nuestra plataforma sea fácil de usar y brinde una experiencia de usuario excepcional. Destacaremos la navegación intuitiva, la visualización en 3D y las opciones de personalización para atraer y retener a los usuarios.

**Identificaremos nichos específicos en el mercado:** Reconoceremos segmentos no atendidos por las grandes marcas en el mercado de decoración para el hogar. Nos enfocaremos en estilos particulares, como el minimalismo, el vintage o lo étnico, buscando incluir talleres dispuestos a incursionar en estos estilos.

**Recopilaremos retroalimentación constante:** Estableceremos un sistema para captar comentarios y sugerencias de talleres y clientes. Utilizaremos esta información para mejorar continuamente nuestra plataforma y los servicios que brindamos.

## 2.2. Entrevistas

### 2.2.1. Diseño de entrevistas

#### Estructura de la entrevista:

- Saludo inicial
- Preguntas del segmento correspondiente
- Explicación de la aplicación de forma relevante a su segmento.
- Preguntas sobre el proyecto
- Preguntas y autovaloración sobre habilidades digitales

#### Lista de preguntas:

*Preguntas introductorias:*

Segmento cliente persona:

- ¿Cuál es su nombre?
- ¿Edad?
- ¿Cuál es su ocupación? ¿Estudia o trabaja?
- ¿Se consideraría creativo o sensible?
- ¿Con qué regularidad hace compras por internet?
- ¿Cuál es el tipo de artículos que suele comprar?
- Por lo general, ¿cómo adquiere un mueble? ¿Tiene alguna tienda preferida?
- ¿Alguna vez ha comprado mobiliario a través de internet? De ser así, ¿puede comentarme alguna experiencia?
- ¿Alguna vez se ha frustrado por no encontrar los muebles con el diseño o estilo que deseaba?
- ¿Le agradaría la posibilidad de poder crear sus propios diseños? Si es así, ¿cree que sería capaz de plasmar los diseños en planos que detallen medidas, material, colores? ¿Sería práctico para usted?
- ¿Conoce alguna aplicación de diseño que pueda servir para este propósito? Preguntas sobre el proyecto:
  - ¿Qué opina sobre nuestra aplicación? ¿Considera que podría ser útil?
  - ¿Cree que sería práctico el uso de esta o es muy complejo para su propósito?
  - ¿Le agradaría la idea de realizar los pagos a través de la aplicación?
  - ¿Qué funcionalidades propondría para la aplicación?
  - ¿Pagaría usted por el uso de la aplicación? ¿Cuánto?

Segmento carpintero/taller de carpintería:

- ¿Cuál es su nombre?
- ¿Edad?
- Respecto a su trabajo de carpintero, ¿tuvo algún tipo de formación profesional, fue aprendiz o es autodidacta?
- Respecto a su taller, ¿solo usted trabaja en él o tiene otros colaboradores?
- ¿Cuántos pedidos suele tener por mes? ¿Me podría detallar un poco de ellos? Tal vez son juegos completos de sala, reparaciones de muebles, etc.
- ¿Simultáneamente cuantos pedidos avanza? ¿Se dedica completamente a uno, los reparte con sus colaboradores o de qué forma se organiza?

- ¿Alguna vez un cliente le llevó un plano o modelo 3D sobre el mueble que deseaba? ¿Cómo fue la experiencia? ¿Fue fácil de comprender?
- ¿Cree usted poder comprender como fabricar un mueble a partir de un modelo 3D? o De ser posible, presentar un modelo 3D al carpintero e interactuar para determinar si lo entendió o no. Apuntar qué detalles requiere para la fabricación.
- ¿Publicita su trabajo en redes sociales o prefiere las recomendaciones por sus mismos clientes?
- ¿Usted, o alguien en el taller, también hace diseños para los muebles? ¿Con qué frecuencia?
- Al momento de realizar el diseño, ¿utiliza algún tipo de software para hacerlo o depende completamente de planos o maquetas?
- ¿Le es atractiva la idea de contar con una herramienta digital para este fin?
- ¿Le interesaría una aplicación que le ayude en la búsqueda de clientes?

*Preguntas sobre el proyecto:*

- ¿Qué opina de nuestra aplicación? ¿Considera que le sería útil?
- ¿Considera que es práctica para su fin?
- ¿Conoce alguna herramienta similar a esta? ¿La usa o conoce algún otro taller que la use?
- ¿Considera que nuestra aplicación puede aumentar sus ventas e ingresos?
- ¿Qué funcionalidades considera usted importantes para la aplicación? Preguntas sobre competencia de herramientas digitales: En una escala del 1 al 10:
  - ¿Cómo se califica con el uso de los smartphones y/o tablets?
  - ¿Cómo se califica con el uso de laptops y computadoras?
  - ¿Cómo se califica con el uso de navegadores de internet?
  - ¿Cómo se califica con el uso de aplicaciones móviles? ¿Y de escritorio?
  - ¿Qué herramientas de diseño conoce? ¿Cómo se califica con su uso?
  - Para el uso de la aplicación y diseño de los muebles, ¿podría usted aprender a utilizar la aplicación o se vuelve una tarea muy compleja?

## 2.3. Needfinding

### 2.3.1. User Personas

NOMBRE: Juan Palomino, 33, PE

TAMAÑO DEL MERCADO: 79 %

TYPE: Intuitivo



*"Vale más medir y remedir, que cortar y arrepentir."*

### Información

- Masculino 33 años
- Lima, Perú
- Soltero
- Carpintero

### Habilidad

Productividad y organización	0	25	50	75	100
Liderazgo	0	25	50	75	100
Trabajo en equipo	0	25	50	75	100
Gestión de tiempo	0	25	50	75	100

### Metas

- Obtener clientes con mayor facilidad
- Lograr entender con simplicidad lo que sus clientes le indican al momento de elaborar un mueble

### Biografía

Juan es un joven que se instruyó en el mundo de la carpintería en el Servicio Nacional de Adiestramiento en Trabajo Industrial (SENATI). Él tiene más de 8 años de experiencia trabajando como carpintero en talleres de Promart. Actualmente, cuenta con un taller propio que cuenta con 5 trabajadores que se han visto perjudicado por la baja demanda de adquisición de muebles desde el inicio de la pandemia. Esto le ha generado problemas para mantener abierto su negocio, pues no tiene ingresos para pagar las remuneraciones de sus empleados.

### Necesidades

- Saber publicitar su negocio en medios digitales
- Lograr entender con facilidad lo que solicitan sus clientes

### Frustraciones/Puntos de dolor

- Terror a cerrar su negocio por falta de ingresos
- Preocupación por ver la necesidad de despedir a alguno de sus empleados
- Frustración al no cumplir las expectativas de sus clientes

### Marcas e Influencias



### Dispositivos utilizados



### Situación actual

Preocupación	0	25	50	75	100
Satisfacción personal	0	25	50	75	100

NOMBRE: Micaela López, 25, PE

TAMAÑO DEL MERCADO: 60 %

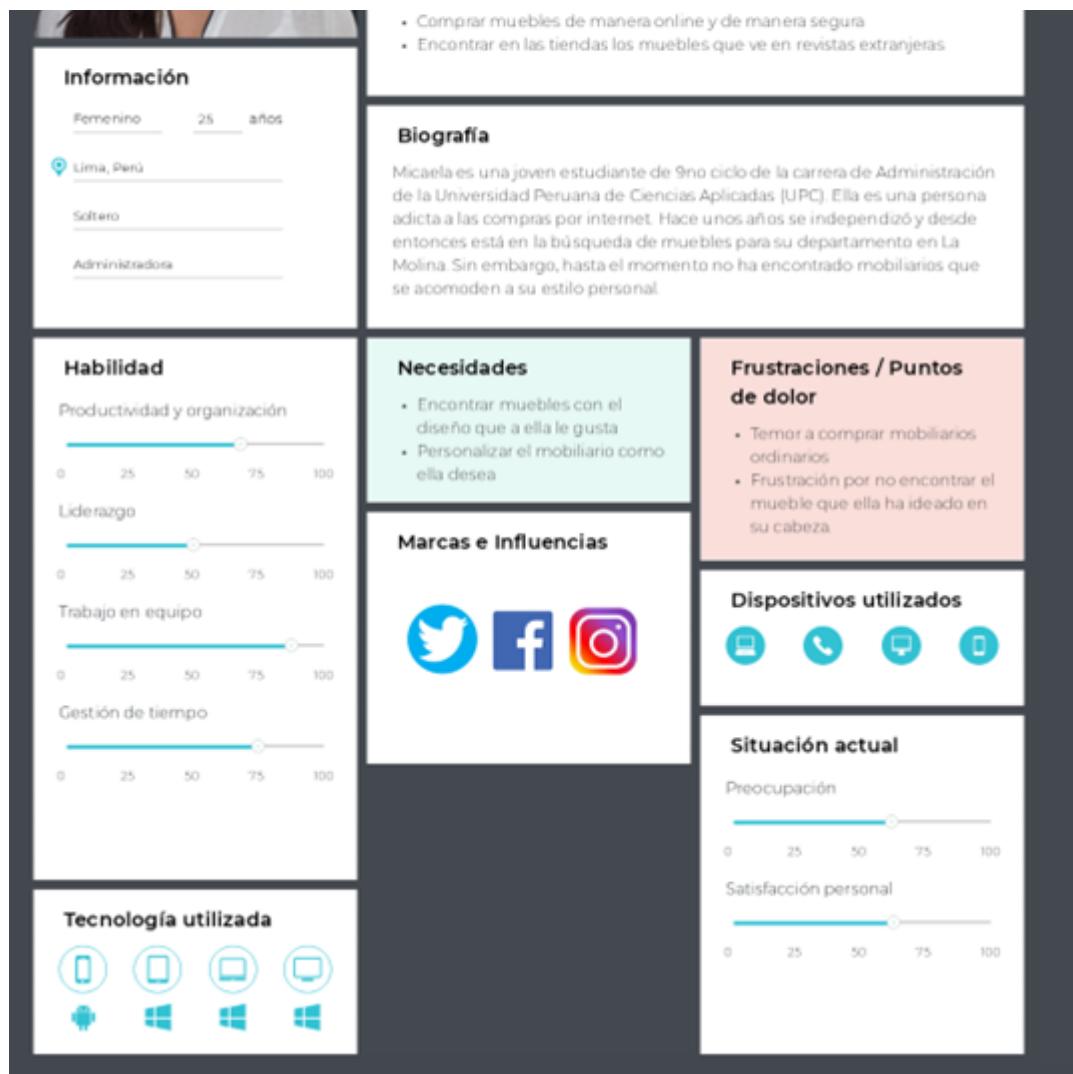
TYPE: Idealista



*"Uno de los secretos del éxito empresario consiste no en hacer uno mismo el trabajo, sino en reconocer al hombre apropiado para hacerlo"*

### Metas

- Encontrar muebles que se acoronen a sus gustos personales



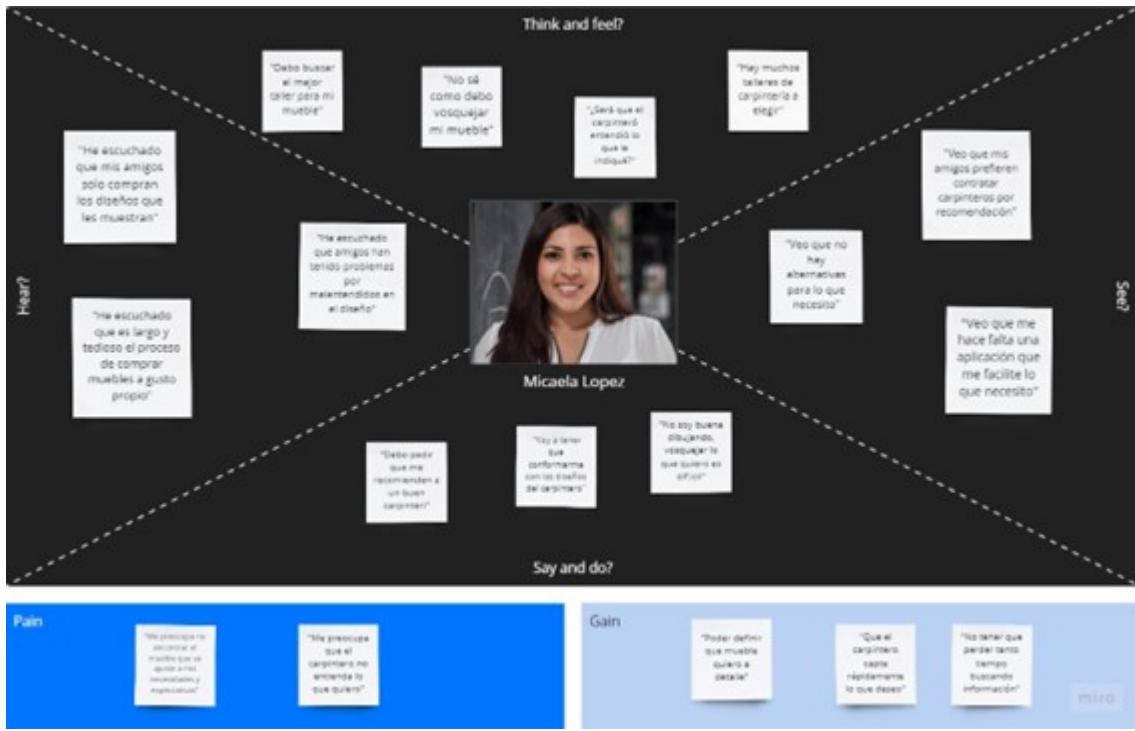
### 2.3.2. User Task Matrix

Task Matrix	Cliente		Carpintero	
	Frecuencia	Importancia	Frecuencia	Importancia
Buscar información de talleres de carpintería confiables	Media	Alta	-	-
Buscar modelos de muebles en internet	Media	Alta	Alta	Alta
Realizar un bosquejo de lo que de lo que deseo	Media	Alta	-	-
Investigar qué materiales me convienen para mi mueble	Media	Alta	Baja	Alta
Contactar a algún taller que pueda realizar lo que deseo	Alta	Alta	-	-
Acordar tiempo de entrega del mueble	Media	Alta	Media	Alta
Reunirse	Media	Alta	Media	Alta

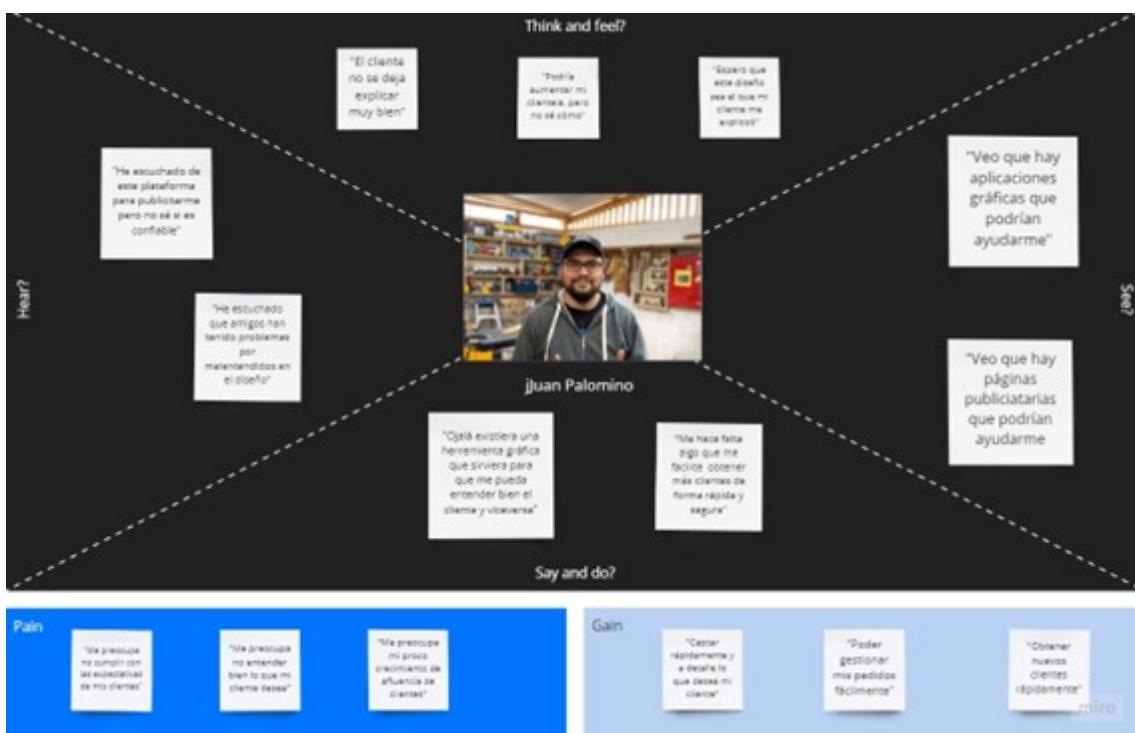
para afinar detalles				
Definir un presupuesto	Media	Alta	Media	Alta
Comprar materiales	-	-	Alta	Alta
Realizar medidas	-	-	Alta	Alta
Construir las partes del mueble	-	-	Alta	Alta
Armar el mueble	-	-	Alta	Alta
Afinar detalles del mueble	Baja	Alta	Media	Alta
Entrega del mueble terminado	Media	Alta	Alta	Alta

#### 2.3.4. Empathy Mapping

## Segmento Cliente



# Segmento Carpintero



### 2.3.5. As-is Scenario Mapping

Steps	Planifico la compra desde mi casa	Converso con un carpintero	Recojo el mueble que contraté
Doing	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Anoto las medidas que considero necesarias para el mueble.</li> <li>- Busco similitudes con diseños hechos en internet.</li> <li>- Busco talleres de carpintería por internet.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Le explico lo que quiero del mueble.</li> <li>- Le enseño las dimensiones que tengo anotadas.</li> <li>- Le muestro algunos diseños similares al que quiero.</li> <li>- Hago referencia de sobre los colores que quisiera que lleve el mueble.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Me dirijo a la carpintería a realizar el pago.</li> <li>- Veo el aspecto y las dimensiones del mueble.</li> <li>- Hago el pago al contado.</li> </ul>
Thinking	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ojalá pudiera realizar diseños más personalizados.</li> <li>- No estoy seguro de cuán fiables pueden ser los talleres que encontré en internet.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ojalá el carpintero esté entendiendo lo que le explico,</li> <li>- Espero que mis explicaciones hayan sido claras.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Fue riesgoso que traiga el dinero hasta la carpintería.</li> <li>- Los colores del mueble no son exactamente los que quería.</li> <li>- Las dimensiones del mueble no son las que imaginaba.</li> </ul>
Feeling	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Emoción porque adquiriré el mueble que necesito.</li> <li>- Incertidumbre por la seguridad de los talleres.</li> <li>- Desmotivado por no haber encontrado un diseño particular.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Incertidumbre al no saber si comprendieron mi diseño.</li> <li>- Miedo a que pueda pagar por algo que no me gusta.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Insatisfecho con ciertos aspectos del mueble.</li> <li>- Desilusionado por lo que tenía en mente con mi diseño.</li> <li>- Molesto por tener que pagar por algo que no exactamente quería.</li> </ul>

Steps	El cliente me explica las particularidades de su mueble	Hago consultas acerca de su pedido	Inicio con la contrucción del mueble	Entrega del producto final
Doing	<ul style="list-style-type: none"> <li>- El cliente me explica de manera verbal sus ideas.</li> <li>- Trato de abstraer sus necesidades de la mejor manera.</li> <li>- Realizo un bosquejo de manera rápida.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pregunto sobre las medidas que tendrá el mueble.</li> <li>- Consulto sobre el color de su mueble.</li> <li>- Hago consultas sobre el material.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Comienzo a segmentar el boceto en piezas.</li> <li>- Realizo cálculos en las medidas.</li> <li>- Busco similitudes en los materiales y colores requeridos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Hago los últimos acabados y correcciones del mueble.</li> <li>- Espero a que el comprador recoja su pedido.</li> <li>- Recibo el pago de manera física.</li> </ul>
Thinking	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Que complicado es entender lo que mis clientes quieren solo con palabras.</li> <li>- Ojalá este capturando todo lo que mi cliente necesita.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Espero que mi cliente este seguro de sus especificaciones.</li> <li>- Me gustaría poder mostrarle el concepto de su mueble de una manera mucho más exacta.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pierdo mucho tiempo buscando los materiales que se asemejen a los pedidos.</li> <li>- Pierdo gran parte de tiempo haciendo cálculos en las medidas.</li> <li>- Ojalá pudiera ver el boceto de una manera más cercana a la realidad.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Espero que el resultado sea del agrado del cliente.</li> </ul>
Feeling	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Inseguridad por no estar realizando las cosas bien.</li> <li>- Incomodidad y temor debido a que si existe un fallo llegaré a perder tiempo y dinero.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pereza porque en su mayoría pierdo mucho tiempo en esto.</li> <li>- Intránuco porque muchas de las respuestas que obtengo no son precisas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Inseguridad por no estar haciendo lo que el cliente pide.</li> <li>- Temor por tener problemas con la satisfacción del cliente.</li> <li>- Algo de desgano por no tener certeza en la buena elección de materiales o colores.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Miedo de que lo que construí no cumpla las expectativas de mi cliente.</li> <li>- Incomodidad por la posibilidad de que tenga que realizar ajustes al diseño.</li> </ul>

## Capítulo III: Requirements Specification

### 3.1. To-Be Scenario Mapping

Steps	Planifico la compra desde mi casa	Converso con un carpintero	Recojo el mueble que contraté
Doing	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Inicio sesión en la aplicación Woodify.</li> <li>- Creo un nuevo diseño.</li> <li>- Abstroigo el diseño que tengo en mente en el diseño de la aplicación.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Publico mi diseño en la aplicación Woodify.</li> <li>- Espero a que un carpintero quiera construirlo y se comunique conmigo.</li> <li>- Espero que el carpintero me envíe la cotización de mi mueble.</li> <li>- Puedo modificar algunos puntos finales con la recomendación de mi carpintero.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Cancelo el mueble mediante una transferencia o pago al contado.</li> <li>- Veo el aspecto y las dimensiones del mueble.</li> </ul>
Thinking	<ul style="list-style-type: none"> <li>- De esta manera puedo personalizar los muebles que quiero para mi casa.</li> <li>- Puedo plasmar lo que imagino en mi diseño para que otras personas puedan entenderlo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Estoy seguro de que el carpintero entenderá de manera correcta mi diseño.</li> <li>- No necesito estar en el taller para poder contratar la construcción de mi mueble.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Los colores del mueble son exactamente los que quería.</li> <li>- Las dimensiones del mueble son las que imaginaba.</li> </ul>
Feeling	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Emoción porque adquiriré el mueble que necesito.</li> <li>- Alegría porque puedo personalizar el diseño de mi mueble.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Despreocupado porque puedo hacer todo el proceso desde mi comodidad.</li> <li>- Seguro de que mi mueble será como lo quise, gracias al diseño que hice.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Satisfecho con el aspecto del mueble.</li> <li>- Ilusionado por ver el mueble que imaginé de manera física.</li> </ul>

Steps	El cliente me explica las particularidades de su mueble	Hago consultas acerca de su pedido	Inicio con la construcción del mueble	Entrega del producto final
Doing	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Inicio sesión en Woodify</li> <li>- En la sección de publicaciones busco diseños que pueda construir.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Inicio una conversación con mi cliente por la aplicación</li> <li>- Consulto sobre el color de su mueble.</li> <li>- Hago consultas sobre el material.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Comienzo a construir el mueble a partir del diseño.</li> <li>- Obtengo las medidas directas de la aplicación.</li> <li>- Utilizaré los materiales y colores específicos que me indica la aplicación.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Hago los últimos acabados y correcciones del mueble.</li> <li>- Espero a que mi cliente reciba su pedido en la fecha indicada.</li> <li>- Podría recibir el pago de manera física o mediante una transferencia, según lo acordado con mi cliente.</li> </ul>
Thinking	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Es muy fácil encontrar clientes de esta manera.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mi cliente puede responder cuando tenga tiempo.</li> <li>- Si hay algún inconveniente con el proceso puedo comunicárselo de manera rápida.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ahorro mucho tiempo gracias a las ayudas de la aplicación.</li> <li>- No necesito calcular las dimensiones, porque puedo verlas gráficamente en la aplicación.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Como mi cliente vio e hizo el diseño estoy seguro que el mueble será de su agrado.</li> </ul>
Feeling	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Entusiasmado por recibir nuevos clientes.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Satisfacción por tener facilidades de comunicación prolongada con mi cliente</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Positivo al saber que puedo realizar muchos más muebles.</li> <li>- Tranquilo ya que la aplicación facilita el proceso de construcción del mueble.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Contento al saber que mi cliente quedará satisfecho con su mueble.</li> </ul>

### 3.2. User Stories

HU:	183309360	Título:	Usuario taller contacta con un usuario
Usuario:	Taller	Sprint:	1
Descripción	Como usuario Taller quiero poder contactar con un usuario el cual posea un diseño que pueda realizar.		
Criterios de Aceptación	<p><b>Scenario 1: Ingreso a la sección Diseños</b></p> <p><b>Dado que</b> el usuario taller es un usuario verificado  <b>Y</b> el usuario taller ha iniciado sesión correctamente  <b>Y</b> el usuario taller se encuentra en la sección de inicio  <b>Cuando</b> haga clic en la pestaña de la sección Diseños  <b>Entonces</b> podrá acceder a una interfaz de búsqueda de diseños la cual está compuesta de un buscador una barra de filtrado de datos y los resultados mostrados en una grilla de cards</p> <p><b>Scenario 2: Selecciona un diseño en específico</b></p> <p><b>Dado que</b> el usuario taller es un usuario autenticado  <b>Y</b> el usuario taller ha iniciado sesión correctamente  <b>Y</b> el usuario taller se encuentra en la sección Diseños  <b>Y</b> el usuario taller ha buscado un taller en</p>		

	específico
	<b>Cuando</b> seleccione un diseño en específico <b>Entonces</b> se desplegará una ventana con el gráfico del diseño, detalles técnicos e información relacionada
Prioridad	Alta
Puntos de Historia	8 puntos

HU:	183309362	Título:	Usuario taller elige qué pedido de mueble construir
Usuario:	Taller	Sprint:	1
Descripción	Como usuario taller quiero visualizar todos los pedidos disponibles a diseñar para elegir el que sea capaz de construirlo		

Criterios de Aceptación	<p><b>Scenario 1: Elige el pedido de un cliente</b></p> <p><b>Dado que</b> el usuario desea elegir un pedido</p> <p>Y el usuario taller ha iniciado sesión correctamente</p> <p><b>Cuando</b> le clic a la opción Mis proyectos</p> <p>Y elija la opción de Agregar uno nuevo</p> <p><b>Entonces</b> se abrirá una nueva ventana con las demandas de diseños de clientes más cercanos a zona.</p> <p><b>Scenario 2: Equivocación al escoger un pedido</b></p> <p><b>Dado que</b> el usuario desea rechazar un pedido elegido</p> <p>Y el usuario taller ha iniciado sesión correctamente</p> <p><b>Cuando</b> le de clic a la opción de Rechazar pedido dentro de las opciones de Mis proyectos</p> <p><b>Entonces</b> le saldrá un mensaje de confirmación para que rechace el pedido.</p>
Prioridad	Alta
Puntos de Historia	8 puntos

HU:	183309364	Título:	Usuario taller revisa sus pedidos pendientes.
Usuario:	Taller	Sprint:	1
Descripción	Como usuario de la aplicación quiero visualizar los proyectos de diseño que tengo pendientes, para así poder organizar mi tiempo y entregarlos satisfactoriamente.		
Criterios de Aceptación	<p><b>Scenario 1: Visualización de pedidos</b></p> <p><b>Dado que</b> el usuario es un usuario carpintero autenticado</p> <p>Y el usuario ha iniciado sesión</p> <p>Y el usuario se encuentra en la sección de Mis proyectos</p> <p><b>Cuando</b> el usuario selecciones la opción de "Pendientes"</p> <p><b>Entonces</b> se visualizará una lista de los proyectos que tiene pendientes.</p>		
Prioridad	Alta		
Puntos de Historia	5 puntos		

HU:	183309366	Título:	Cliente revisa sus últimas órdenes.
Usuario:	Cliente	Sprint:	1

Descripción	Como usuario cliente quiero una sección de órdenes para tener mis órdenes organizadas
Criterios de Aceptación	<p><b>Scenario 1: No ha realizado ninguna orden</b></p> <p><b>Dado que</b> el usuario cliente ha iniciado sesión  <b>Y</b> se encuentra en pantalla principal  <b>Y</b> entra al menú  <b>Cuando</b> seleccione la opción Mis órdenes  <b>Entonces</b> se mostrará una pantalla vacía con el mensaje "Parece que no has hecho órdenes aún."</p> <p><b>Scenario 2: Tiene órdenes</b></p> <p><b>Dado que</b> el usuario cliente ha iniciado sesión  <b>Y</b> se encuentra en pantalla principal  <b>Y</b> entra al menú  <b>Cuando</b> seleccione la opción Mis órdenes  <b>Entonces</b> se mostrará una pantalla mostrando una lista de todas las órdenes pagadas, por pagar y entregadas.</p>
Prioridad	Alta
Puntos de Historia	5 puntos

HU:	183309368	Título:	Usuario taller se registra.
-----	-----------	---------	-----------------------------

User:	Taller	Sprint:	1
Description:	Como usuario taller quiero completar mis datos al registrarme		
Criterios de Aceptación	<p><b>Scenario 1: Ingreso de datos correctamente</b></p> <p><b>Dado que</b> el usuario taller es un usuario sin registrar  <b>Y</b> se encuentra en el formulario para talleres  <b>Cuando</b> presione el botón Registrar  <b>Entonces</b> se le enviará a la pantalla principal</p> <p><b>Scenario 2: Omisión de uno de los datos</b></p> <p><b>Dado que</b> el usuario taller es un usuario sin registrar  <b>Y</b> se encuentra en el formulario para talleres  <b>Cuando</b> presione el botón Registrar  <b>Entonces</b> se cambiará el color del campo omitido a rojo</p> <p><b>Scenario 3: Ingreso de dato incorrecto</b></p> <p><b>Dado que</b> el usuario taller es un usuario sin registrar  <b>Y</b> se encuentra en el formulario para clientes  <b>Cuando</b> presione el botón Registrar  <b>Entonces</b> se cambiará el color del campo incorrecto a rojo</p>		
Prioridad	Alta		

Puntos de Historia	8 puntos
--------------------	----------

HU:	183309370	Título:	Usuario cliente se registra.
Usuario:	Cliente	Sprint:	1
Descripción	Como usuario taller quiero completar mis datos al registrarme		
Criterios de Aceptación	<p><b>Scenario 1: Ingreso de datos correctamente</b></p> <p>Dado que el usuario cliente es un usuario sin registrar  Y se encuentra en el formulario para clientes  Cuando presione el botón Registrar  Entonces se le enviará a la pantalla principal</p> <p><b>Scenario 2: Omisión de uno de los datos</b></p> <p>Dado que el usuario cliente es un usuario sin registrar  Y se encuentra en el formulario para clientes  Cuando presione el botón Registrar  Entonces se cambiará el color del campo omitido a rojo</p> <p><b>Scenario 3: Ingreso de dato incorrecto</b></p> <p>Dado que el usuario cliente es un usuario sin registrar</p>		

	Y se encuentra en el formulario para talleres <b>Cuando</b> presione el botón Registrar <b>Entonces</b> se cambiará el color del campo incorrecto a rojo
Prioridad	Alta
Puntos de Historia	8 puntos

HU:	183309372	Título:	Registro de tarjeta.
Usuario:	Cliente	Sprint:	1
Descripción	Como usuario cliente quiero poder administrar mis datos de tarjeta en la aplicación		
Criterios de Aceptación	<p><b>Scenario 1: Registro de tarjeta</b></p> <p>Dado que el usuario cliente ha iniciado sesión Y se encuentra en la pantalla de información de pago <b>Cuando</b> el usuario presione el botón "Agregar tarjeta" <b>Entonces</b> se mostrará un formulario donde tendrá que llenar sus datos de tarjeta</p> <p><b>Scenario 2: Eliminación de tarjeta registrada</b></p>		

	<p><b>Dado que</b> el usuario cliente ha iniciado sesión Y se encuentra en la pantalla de información de pago <b>Cuando</b> presione el botón "Borrar" de la parte derecha de una de las tarjetas de la lista <b>Entonces</b> dicha tarjeta será removida de la lista</p>
Prioridad	Alta
Puntos de Historia	5 puntos

HU:	183309374	Título:	Ingreso al menú principal.
Usuario:	Cliente	Sprint:	1
Descripción	Como usuario cliente quiero un menú donde todas las funciones de la aplicación estén disponibles		
Criterios de Aceptación	<p><b>Scenario 1: Ingreso al menu</b></p> <p><b>Dado que</b> el usuario cliente ha iniciado sesión Y se encuentra en la pantalla principal <b>Cuando</b> presione los tres puntos puestos de forma vertical <b>Entonces</b> se mostrará atajos a todas las secciones de la aplicación</p>		
Prioridad	Media		

Puntos de Historia	4 puntos
--------------------	----------

HU:	183309376	Título:	Acceso a las notificaciones.
Usuario:	Taller	Sprint:	1
Descripción	Como usuario taller quiero acceder a un menú de notificaciones para poder administrarlas		
Criterios de Aceptación	<p><b>Scenario 1: Acceso a las notificaciones</b></p> <p>Dado que el usuario taller es un usuario registrado</p> <p>Y se encuentra en el menú</p> <p>Cuando presione el botón "Notificaciones"</p> <p>Entonces entrará a la pantalla de notificaciones</p>		
Prioridad	Media		
Puntos de Historia	3 puntos		

HU:	183309378	Título:	Manejo de notificaciones.
Usuario:	Taller	Sprint:	1

Descripción	Como usuario taller quiero administrar las distintas notificaciones que recibo
Criterios de Aceptación	<p><b>Scenario 1: Activación de las notificaciones</b></p> <p><b>Dado que</b> el usuario taller es un usuario registrado  <b>Y</b> se encuentra en la pantalla de notificaciones  <b>Cuando</b> presione el switch al lado derecho de la categoría correspondiente  <b>Entonces</b> el switch cambiará a color verde y el usuario recibirá notificaciones de dicha categoría</p> <p><b>Scenario 2: Desactivación de las notificaciones</b></p> <p><b>Dado que</b> el usuario taller es un usuario registrado  <b>Y</b> se encuentra en la pantalla de notificaciones  <b>Cuando</b> presione el switch al lado derecho de la categoría correspondiente  <b>Entonces</b> el switch cambiará a color rojo y el usuario no recibirá notificaciones de dicha categoría</p>
Prioridad	Media
Puntos de Historia	2 puntos

HU:	183309380	Título:	Ingreso al perfil.
-----	-----------	---------	--------------------

Usuario:	Cliente	Sprint:	1
Descripción	Como usuario cliente quiero acceder a mi perfil para manejar mi información		
Criterios de Aceptación	<p><b>Scenario 1: Ingreso a la información de su perfil</b></p> <p><b>Dado que</b> el usuario cliente ha iniciado sesión correctamente  <b>Y</b> se encuentre en el menú principal  <b>Cuando</b> presione el botón Mi perfil  <b>Entonces</b> entrará a una pantalla con todos sus datos registrados</p>		
Prioridad	Media		
Puntos de Historia	2 puntos		

HU:	183309382	Título:	Modificación de datos.
Usuario:	Cliente	Sprint:	1
Descripción	Como usuario cliente quiero modificar la información de mi perfil		
Criterios de Aceptación	<p><b>Scenario 1: Cambio de datos</b></p> <p><b>Dado que</b> el usuario cliente ha iniciado sesión correctamente</p>		

	<p>Y se encuentre en su perfil <b>Cuando</b> presione la opción Modificar <b>Entonces</b> todos los campos estarán libres para modificar</p>
Prioridad	Media
Puntos de Historia	3 puntos

HU:	183309384	Título:	Ingreso al perfil.
Usuario:	Taller	Sprint:	1
Descripción	Como usuario taller quiero acceder a mi perfil para manejar mi información		
Criterios de Aceptación	<p><b>Scenario 1: Ingreso a la información de su perfil</b></p> <p>Dado que el usuario taller ha iniciado sesión correctamente</p> <p>Y se encuentre en el menú principal</p> <p><b>Cuando</b> presione el botón Mi perfil</p> <p><b>Entonces</b> entrará a una pantalla con todos sus datos registrados</p>		
Prioridad	Media		
Puntos de Historia	2 puntos		

HU:	183309386	Título:	Modificación de datos.
Usuario:	Taller	Sprint:	1
Descripción	Como usuario taller quiero modificar la información de mi perfil		
Criterios de Aceptación	<p><b>Scenario 1: Cambio de datos</b></p> <p><b>Dado que</b> el usuario taller ha iniciado sesión correctamente</p> <p>Y se encuentre en su perfil</p> <p><b>Cuando</b> presione la opción Modificar</p> <p><b>Entonces</b> todos los campos estarán libres para modificar</p>		
Prioridad	Media		
Puntos de Historia	2 puntos		

HU:	183309388	Título:	Aceptación de pedido.
Usuario:	Taller	Sprint:	1
Descripción	Como usuario taller quisiera habilitar el pago del pedido de un cliente		

Criterios de Aceptación	<p><b>Scenario 1: Agregación de monto</b></p> <p><b>Dado que</b> el usuario taller es un usuario autenticado  <b>Y</b> el usuario taller se encuentra en la sección Diseños  <b>Y</b> el usuario taller ha buscado un taller en específico  <b>Y</b> el usuario taller ha seleccionado un diseño en específico  <b>Y</b> el usuario taller ha llegado un acuerdo con el cliente  <b>Y</b> ha escrito el monto correcto  <b>Cuando</b> pulse el botón Aceptar  <b>Entonces</b> la orden se mostrará en la sección Mis órdenes del cliente</p> <p><b>Scenario 2: Equivocación de monto</b></p> <p><b>Dado que</b> el usuario taller es un usuario autenticado  <b>Y</b> el usuario taller se encuentra en la sección Diseños  <b>Y</b> el usuario taller ha buscado un taller en específico  <b>Y</b> el usuario taller ha seleccionado un diseño en específico  <b>Y</b> el usuario taller ha llegado un acuerdo con el cliente  <b>Y</b> ha escrito el monto incorrecto  <b>Cuando</b> pulse el botón Cancelar  <b>Entonces</b> volverá a la sección Diseños</p>
Prioridad	Media

Puntos de Historia	2 puntos
--------------------	----------

HU:	183309390	Título:	Filtro de órdenes.
Usuario:	Cliente	Sprint:	1
Descripción	Como usuario cliente quiero filtrar mis órdenes para tener una visualización más cómoda.		
Criterios de Aceptación	<p><b>Scenario 1: Filtro por órdenes no pagadas</b></p> <p><b>Dado que</b> el cliente ha iniciado sesión  <b>Y</b> se encuentra en la sección Mis órdenes  <b>Y</b> se encuentra en el menú de filtros  <b>Cuando</b> desmarque la casilla Pagados  <b>Entonces</b> no se mostrarán las órdenes pagadas</p> <p><b>Scenario 2: Filtro por órdenes no entregadas</b></p> <p><b>Dado que</b> el cliente ha iniciado sesión  <b>Y</b> se encuentra en la sección Mis órdenes  <b>Y</b> se encuentra en el menú de filtros  <b>Cuando</b> desmarque la casilla Entregados</p>		

	<b>Entonces</b> no se mostrarán las ordenes entregadas
Prioridad	Baja
Puntos de Historia	2 puntos

HU:	183309392	Título:	Lista de tarjetas.
Usuario:	Cliente	Sprint:	1
Descripción	Como usuario cliente quiero ver una lista de las tarjetas que he registrado al momento de pagar para elegir la correcta		
Criterios de Aceptación	<p><b>Scenario 1: Varias tarjetas registradas</b></p> <p>Dado que el usuario cliente es un usuario registrado Y se encuentra en la sección Mis ordenes</p> <p>Cuando seleccione la opción Pagar en uno de sus diseños por pagar</p> <p>Entonces se mostrará una lista de todas las tarjetas que ha registrado, con el botón Agregar tarjeta al final de dicha lista</p> <p><b>Scenario 2: Ninguna tarjeta registrada</b></p>		

	<p><b>Dado que</b> el usuario cliente es un usuario registrado  <b>Y</b> se encuentra en la sección Mis órdenes  <b>Cuando</b> seleccione Pagar en uno de sus diseños por pagar  <b>Entonces</b> se mostrará un formulario para registrar una tarjeta</p>
Prioridad	Media
Puntos de Historia	2 puntos

HU:	183309394	Título:	Verificación de tarjeta.
Usuario:	Cliente	Sprint:	1
Descripción	Como usuario cliente quiero revisar los datos de mi tarjeta antes de pagar		
Criterios de Aceptación	<p><b>Scenario 1: Varias tarjetas registradas</b></p> <p><b>Dado que</b> el usuario cliente es un usuario registrado  <b>Y</b> se encuentra en la lista de tarjetas  <b>Cuando</b> el usuario seleccione una de sus tarjetas  <b>Entonces</b> se mostrará una pantalla mostrando los datos de la tarjeta elegida junto con el monto a pagar y dos botones, uno de "Confirmar" y otro de "Cancelar"</p>		

Prioridad	Media
Puntos de Historia	3 puntos

HU:	183309396	Título:	Momento del pago.
Usuario:	Cliente	Sprint:	1
Descripción	Como usuario cliente quiero confirmar o cancelar el pago de mi producto		
Criterios de Aceptación	<p><b>Scenario 1: Confirmación de pago</b></p> <p><b>Dado que</b> el usuario cliente es un usuario registrado  <b>Y</b> se encuentra en la pantalla de confirmación  <b>Cuando</b> presione el botón "Confirmar"  <b>Entonces</b> se mostrará el mensaje "Pago realizado con éxito" y se regresará a la pantalla Mis ordenes</p> <p><b>Scenario 2: Saldo insuficiente</b></p> <p><b>Dado que</b> el usuario cliente es un usuario registrado  <b>Y</b> se encuentra en la pantalla de confirmación  <b>Cuando</b> presione el botón "Confirmar"  <b>Entonces</b> se mostrará un mensaje</p>		

	<p>"Transacción rechazada" y se devolverá a la pantalla mis ordenes</p> <p><b>Scenario 3: Declinación de pago</b></p> <p><b>Dado que</b> el usuario se encuentra en la pantalla de confirmación  <b>Cuando</b> presione el botón "Cancelar"  <b>Entonces</b> lo llevará a la pantalla de Mis ordenes</p>
Prioridad	Media
Puntos de Historia	3 puntos

HU:	183309398	Título:	Ajustes de notificaciones.
Usuario:	Cliente	Sprint:	1
Descripción	Como usuario cliente quiero editar la configuración de las notificaciones		
Criterios de Aceptación	<p><b>Scenario 1: Activación de notificaciones</b></p> <p><b>Dado que</b> el usuario entra en configuración  <b>Y</b> esta en el apartado de notificaciones  <b>Y</b> seleccione la opción Recibir notificaciones al correo  <b>Cuando</b> seleccione la opción SI</p>		

	<p><b>Entonces</b> Recibirá las notificaciones al correo electrónico.</p> <p><b>Scenario 2: Desactivación de notificaciones</b></p> <p><b>Dado que</b> el usuario entra en configuración</p> <p>Y esta en el apartado de notificaciones</p> <p>Y seleccione la opción Recibir notificaciones al correo</p> <p><b>Cuando</b> seleccione la opción NO</p> <p><b>Entonces</b> no recibirá las notificaciones al correo electrónico.</p>
Prioridad	Media
Puntos de Historia	2 puntos

HU:	183309400	Título:	Múltiples dispositivos.
Usuario:	Taller	Sprint:	1
Descripción	Como usuario taller quiero poder ver mis proyectos en diferentes dispositivos al mismo tiempo		
Criterios de Aceptación	<p><b>Scenario 1: Uso de dos dispositivos</b></p> <p><b>Dado que</b> el usuario puede iniciar sesión en varios dispositivos al mismo tiempo</p> <p><b>Cuando</b> esté eligiendo dos pedidos diferentes en</p>		

	dos dispositivos al mismo tiempo
<b>Entonces</b> le aparecerá un mensaje de advertencia en un dispositivo que en el otro dispositivo se está ejecutando una selección de pedido.	
Prioridad	Media
Puntos de Historia	3 puntos

---

HU:	183309401	Título:	Eliminar tarjeta
Usuario:	Cliente	Sprint:	2
Descripción	Como usuario Cliente quiero poder eliminar una tarjeta que he registrado		
<b>Scenariio 1: Eliminar tarjeta adrede.</b> <b>Dado que</b> el usuario seleccione una tarjeta registrada <b>Cuando</b> el usuario presione el botón de eliminar y confirme en el mensaje de verificación <b>Entonces</b> aparecerá un mensaje confirmando la eliminación de la tarjeta			
<b>Scenariio 2: Eliminar tarjeta por error.</b> <b>Dado que</b> el usuario seleccione una tarjeta registrada <b>Cuando</b> el usuario presione el botón de eliminar y rechace en el mensaje de verificación <b>Entonces</b> volverá al apartado de mis tarjetas.			
Prioridad	Alta		
Puntos de Historia	5 puntos		

HU:	183309402	Título:	Agregar Cuenta Bancaria
Usuario:	Taller	Sprint:	2
Descripción	Como usuario Taller quiero poder agregar una cuenta bancaria para poder recibir los pagos		
Criterios de Aceptación	<p><b>Scenario 1: Cuenta correcta.</b></p> <p><b>Dado que</b> el usuario taller seleccione “Agregar cuenta” en la sección de “Mis cuentas” y llene los campos correctamente.</p> <p><b>Cuando</b> el usuario presione el botón de “Añadir”</p> <p><b>Entonces</b> aparecerá un mensaje confirmando la agregación de la cuenta.</p> <p><b>Scenario 2: Cuenta incorrecta.</b></p> <p><b>Dado que</b> el usuario taller seleccione “Agregar cuenta” en la sección de “Mis cuentas” y llene los campos incorrectamente.</p> <p><b>Cuando</b> el usuario presione el botón de “Añadir”</p> <p><b>Entonces</b> aparecerá un mensaje indicando un error en alguno de los campos llenados.</p>		
Prioridad	Alta		
Puntos de Historia	5 puntos		

HU:	183309403	Título:	Eliminar Cuenta Bancaria
Usuario:	Taller	Sprint:	2
Descripción	Como usuario Taller quiero poder eliminar una cuenta bancaria.		
Criterios de Aceptación	<p><b>Scenario 1: Eliminar Cuenta adrede.</b></p> <p><b>Dado que</b> el usuario taller seleccione esté en la sección de "Mis cuentas" y seleccione una cuenta para eliminarla.</p> <p><b>Cuando</b> el usuario presione el botón de "Eliminar" y confirme su operación.</p> <p><b>Entonces</b> aparecerá un mensaje confirmando la eliminación de la cuenta.</p> <p><b>Scenario 2: Eliminar Cuenta por error.</b></p> <p><b>Dado que</b> el usuario taller seleccione esté en la sección de "Mis cuentas" y seleccione una cuenta para eliminarla.</p> <p><b>Cuando</b> el usuario presione el botón de "Eliminar" y rechace su operación.</p> <p><b>Entonces</b> se retornará a la sección de "Mis cuentas".</p>		
Prioridad	Alta		
Puntos de Historia	5 puntos		

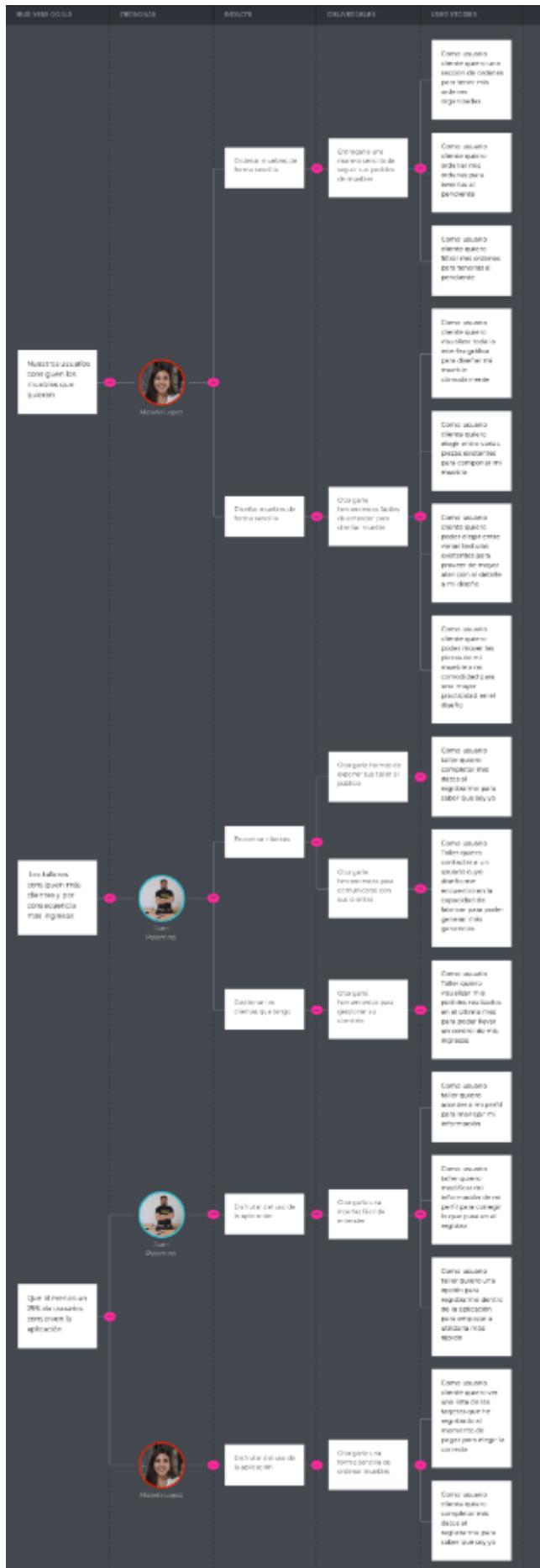
HU:	183309404	Título:	Ingresar costo de mueble
Usuario:	Taller	Sprint:	2
Descripción	Como usuario Taller quiero poder ingresar el precio que cobraré por un mueble.		
Criterios de Aceptación	<p><b>Scenario 1: Ingresar un monto correcto.</b></p> <p><b>Dado que</b> el usuario taller seleccione un mueble a cotizar.</p> <p><b>Cuando</b> el usuario presione el botón de "Cotizar" e ingrese un monto de 5 cifras como máximo.</p> <p><b>Entonces</b> aparecerá un mensaje confirmando el registro de la cotización.</p> <p><b>Scenario 2: Ingresar un monto incorrecto.</b></p> <p><b>Dado que</b> el usuario taller seleccione un mueble a cotizar.</p> <p><b>Cuando</b> el usuario presione el botón de "Cotizar" e ingrese un monto superando el máximo de cifras permitido.</p> <p><b>Entonces</b> aparecerá un mensaje indicando un error en el monto registrado en la cotización.</p>		
Prioridad	Alta		
Puntos de Historia	5 puntos		

HU:	183309405	Título:	Filtrar pedidos pendientes.
Usuario:	Taller	Sprint:	2
Descripción	Como usuario Taller quiero poder filtrar según fecha de entrega, monto y nombre de cliente los pedidos que tengo pendientes.		
<b>Scenario 1: Existen pedidos pendientes.</b> <b>Dado que</b> el usuario taller esté en la sección de "Pedidos Pendientes". <b>Cuando</b> seleccione un filtro de los existentes. <b>Entonces</b> aparecerán los/el registro(s) que cumpla con el filtro seleccionado.			Criterios de Aceptación
<b>Scenario 2: No existen pedidos pendientes.</b> <b>Dado que</b> el usuario taller esté en la sección de "Pedidos Pendientes". <b>Cuando</b> seleccione un filtro de los existentes. <b>Entonces</b> no aparecerán los/el registro(s) debido a que no existen.			
Prioridad	Media		
Puntos de Historia	3 puntos		

HU:	183309406	Título:	Visualizar historial de pedidos completados.
Usuario:	Taller	Sprint:	2
Descripción	Como usuario Taller quiero poder visualizar el historial de pedidos que he completado.		
Criterios de Aceptación	<p><b>Scenario 1: Existen pedidos completados.</b></p> <p><b>Dado que</b> el usuario taller esté en la sección de "Inicio".</p> <p><b>Cuando</b> el usuario seleccione el apartado de "Pedidos Completados".</p> <p><b>Entonces</b> aparecerán los/el registro(s) que el usuario taller haya realizado.</p> <p><b>Scenario 2: No existen pedidos completados.</b></p> <p><b>Dado que</b> el usuario taller esté en la sección de "Inicio".</p> <p><b>Cuando</b> el usuario seleccione el apartado de "Pedidos Completados".</p> <p><b>Entonces</b> no aparecerán los/el registro(s) que el usuario taller haya realizado debido a que no existen tales registros.</p>		
Prioridad	Media		
Puntos de Historia	3 puntos		

HU:	183309407	Título:	Filtrar historial de pedidos completados.
Usuario:	Taller	Sprint:	2
Descripción	Como usuario Taller quiero poder filtrar el historial de pedidos que he completado.		
<b>Scenario 1: Existen pedidos completados.</b> <b>Dado que</b> el usuario taller esté en la sección de "Inicio". <b>Cuando</b> el usuario seleccione el apartado de "Pedidos Completados" y seleccione alguno de los filtros existentes. <b>Entonces</b> aparecerán los/el registro(s) filtrados que el usuario taller haya realizado.			
<b>Scenario 2: No existen pedidos completados.</b> <b>Dado que</b> el usuario taller esté en la sección de "Inicio". <b>Cuando</b> el usuario seleccione el apartado de "Pedidos Completados" y seleccione alguno de los filtros existentes <b>Entonces</b> no aparecerán los/el registro(s) que el usuario taller haya realizado debido a que no existen registros completados.			
Prioridad	Media		
Puntos de Historia	3 puntos		

### 3.3. Impact Mapping



### 3.4. Product Backlog

## Capítulo IV: Product Design

### 4.1. Style Guidelines

#### 4.1.1 General Style Guidelines

Se usaran botones para la navegacion entre frames. Cada frame tendra un boton principal para volver al menu principal segun si es cliente o experto.

#### 4.1.2. Web Style Guidelines

Header simple con redireccion al principal.

Seccion main donde ocurriran todos los eventos principales.

Barra lateral en el main para seleccionar los datos visualizables.

Botones crud para actualizar y eliminar.

### 4.2. Information Architecture

#### 4.2.1. Organization Systems

Como equipo, hemos optado por implementar una estructura visual organizativa en la presentación de contenido para una organización, conocida como "Jerarquía Visual". Esta elección se basa en el hecho de que una jerarquía visual bien definida dirige la atención de los usuarios hacia los elementos más relevantes en una página o aplicación. La jerarquía visual de la página desempeña un papel crucial en la manera en que se presenta la información del sistema al usuario final, permitiéndoles identificar de manera instantánea dónde deben enfocar su atención al realizar un vistazo rápido a la página o la aplicación. Para lograr esta jerarquía visual, utilizamos el color y el contraste como herramientas clave. Esto se debe a que la aplicación selectiva de colores a un diseño tiene el efecto de atraer nuestra atención y determina la importancia que asignamos a distintos elementos en el diseño de un sitio web.

#### 4.2.2. Labeling Systems

Cuando abordamos el diseño de nuestro sistema de etiquetado, nos sumergimos en el estudio de las etiquetas utilizadas por nuestros competidores, quienes, es importante destacar, son competidores indirectos. Nuestra intención era identificar las etiquetas más relevantes y comunes que se emplean en plataformas similares para simplificar su comprensión. Esto se hizo con el objetivo de evitar cualquier confusión o sobrecarga de información para nuestros clientes, evitando la ambigüedad.

Nos enfocamos en las necesidades de nuestros consumidores y en consonancia con la propuesta de nuestro producto, buscamos proporcionar una experiencia fácil y amigable. Nuestro objetivo era que la mayoría de las personas pudiera utilizar nuestro producto de manera intuitiva y navegar sin dificultades a través de la plataforma.

#### 4.2.3. SEO Tags and Meta Tags

En relación al SEO y las Meta Etiquetas, hemos decidido emplear el nombre de nuestra nueva empresa, FurniGo, como la etiqueta de título (Title Tag). Además, en la Meta Etiqueta, proporcionamos una descripción de los beneficios que nuestro servicio puede ofrecer a los usuarios. También utilizamos etiquetas meta de robots para indicar a los motores de búsqueda cómo deben interactuar con esa página en particular.

#### 4.2.4. Searching Systems

Con el fin de lograr un posicionamiento eficaz de nuestra aplicación web y la página de inicio (Landing Page), planeamos incorporar palabras clave en las diversas secciones de ambas, específicamente en los selectores de tipo H en el código HTML, además de aprovechar la información de metadatos ya existente.

En la aplicación web, específicamente en la sección de 'Mis Pedidos', estamos considerando implementar una función de búsqueda que permitirá a los usuarios buscar según varios criterios, como la fecha, el nombre del taller o una búsqueda específica. De esta manera, planeamos indexar estos contenidos por separado para optimizar su rendimiento en las búsquedas.

#### 4.2.5. Navigation Systems

Hemos optado por incorporar un componente denominado 'Breadcrumb' (migas de pan) para facilitar la navegación de los usuarios. Este componente tiene la utilidad de informar al usuario acerca de la ubicación actual de la página que está visitando, así como las páginas previas que exploró para llegar a la pantalla actual.

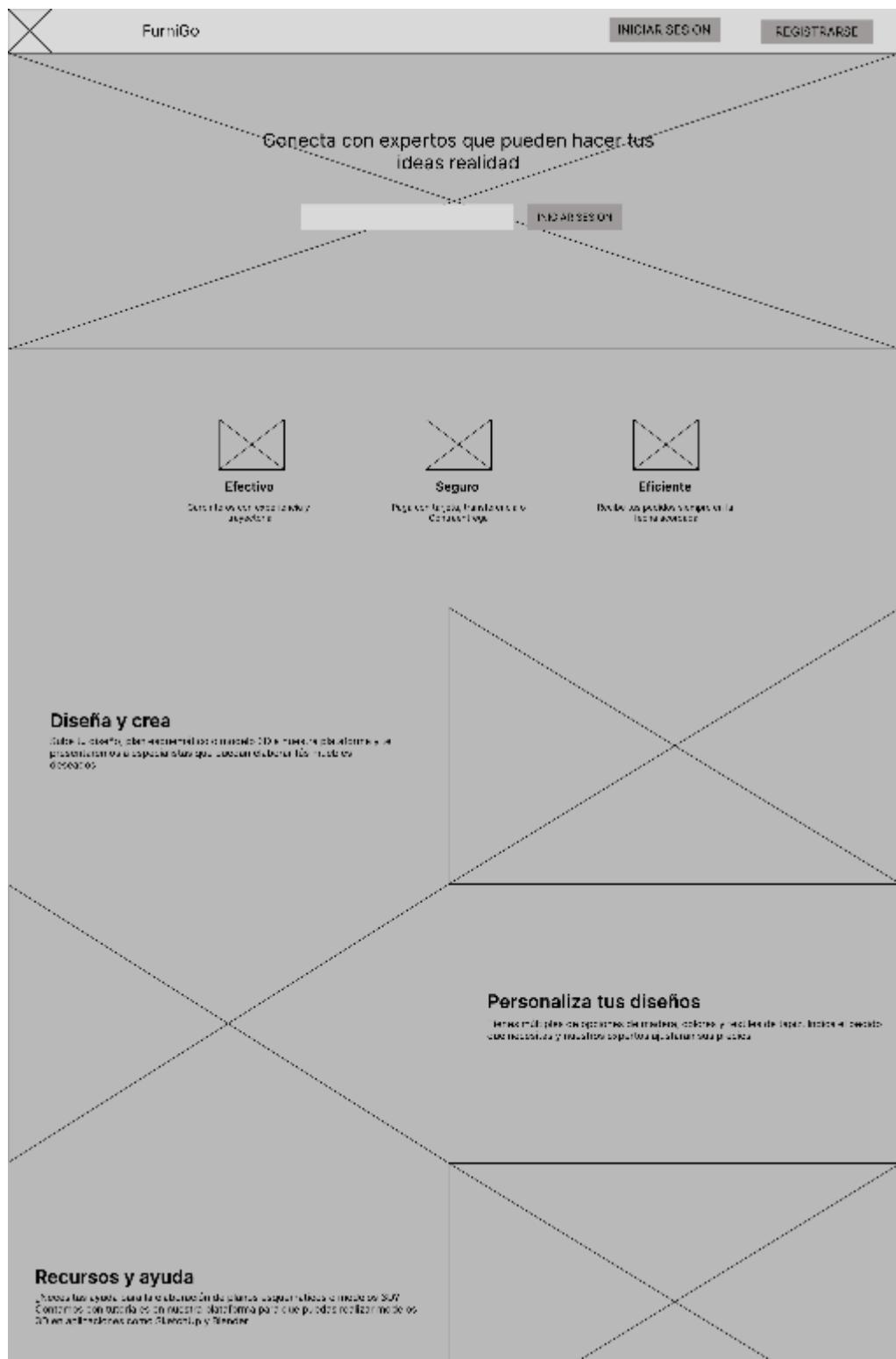
En nuestro diseño de 'Breadcrumb', hemos observado que la página actual no se presenta como seleccionable y se diferencia del resto mediante un color distinto.

## 4.3. Landing Page UI Design

Nos enfocamos en una UI simple pero bien enfocada a darle toda la información al usuario de lo que obtendrá en nuestra aplicación web.

### 4.3.1. Landing Page Wireframe

El landing page será simple y enfocará a ambos miembros (cliente y experto) a encontrar fácilmente sus necesidades.



**Opiniones de nuestros clientes**



Patricia E.  
"Me ha resultado la mejor compra de la  
espuma. Perfecto!"

Alberto G.  
"Un sofá que me equivoqué a elegir en el  
taller más económico para mi medida."

Sara L.  
"El sofá es un placer. La medida  
cuadra al centímetro deseado."

¿Eres carpintero, ebanista o tapicero? ¡Afíliate y consigue más  
clientes!

[Afíliate](#)

[Preguntas](#) | [Contacto](#) | [Términos de uso](#) | [Política de privacidad](#)  
© 2013. Tous droits réservés à la vente en ligne de meubles.



# Registro

Correo electrónico

Nombres

Apellidos

Contraseña

Repite  
contraseña

Regístrate



# Iniciar Sesión



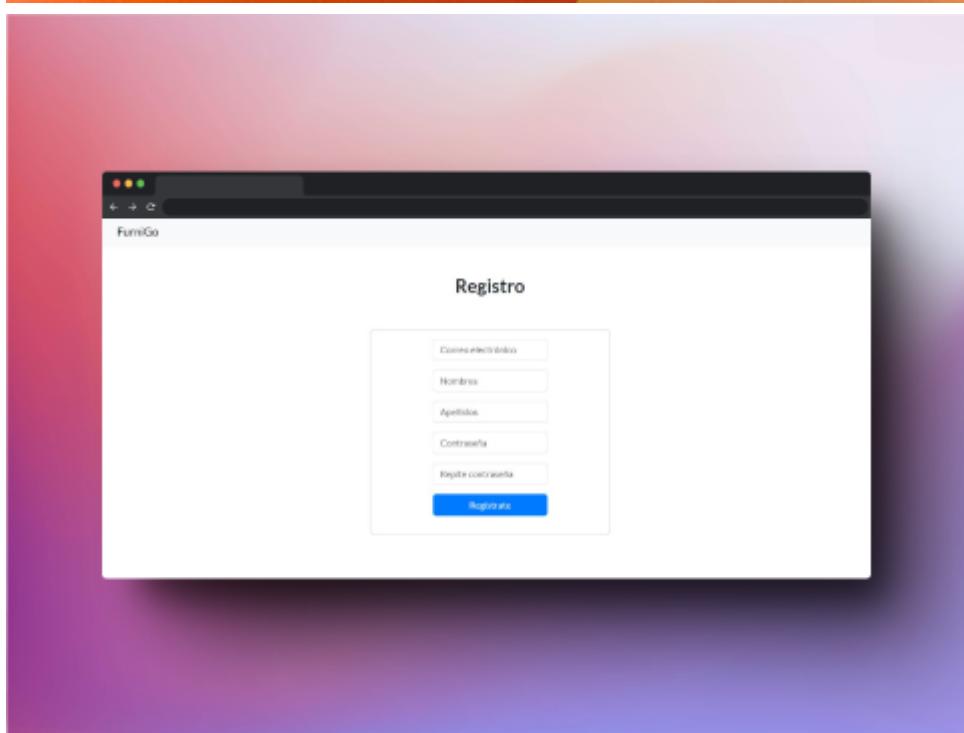
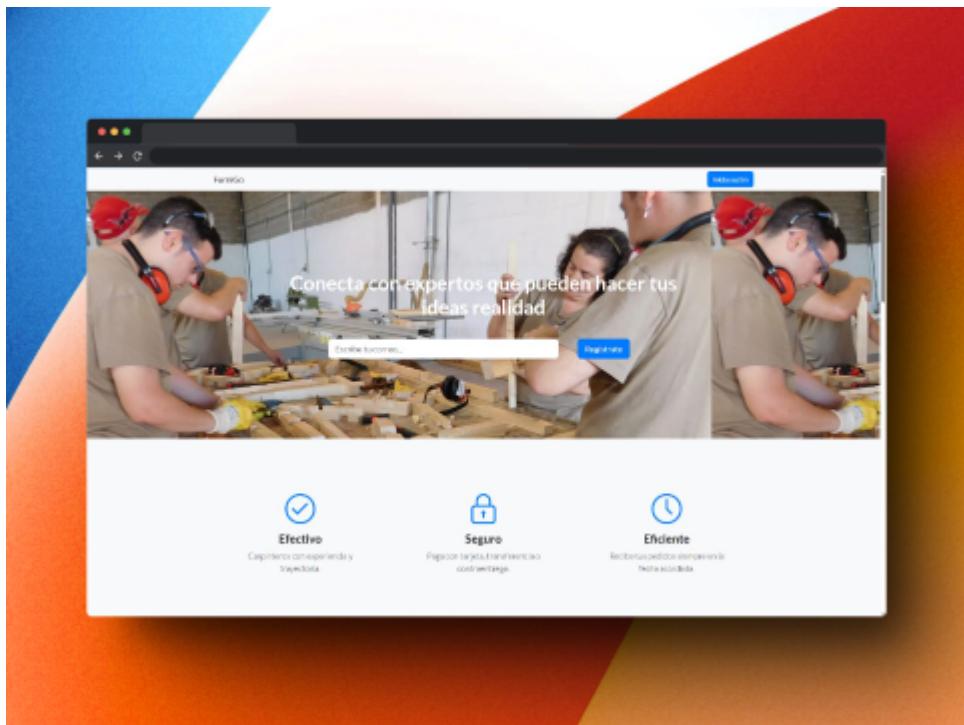
Correo

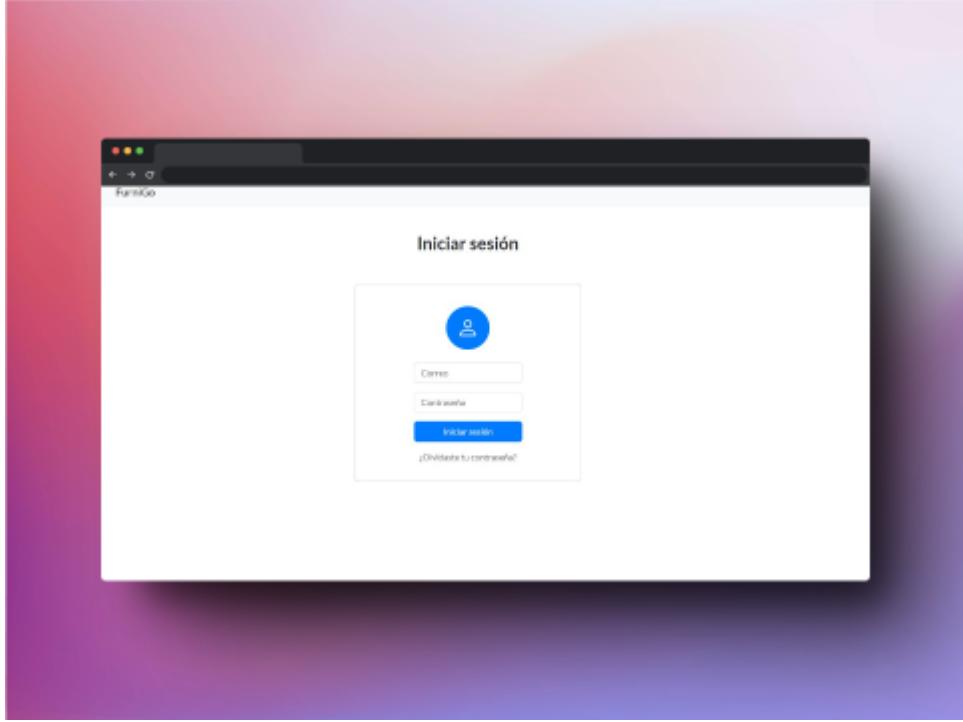
Contraseña

Iniciar Sesión

¿Olvidaste tu contraseña?

#### 4.3.2. Landing Page Mock-up





## 4.4. Web Applications UX/UI Design

La aplicacion sera similar entre el cliente y experto pero tendra todo lo necesario para cada uno.

### 4.4.1. Web Application Wireframes

El cliente y el experto tendran tres secciones en las que podran:

1. Cliente: Ver modelos con la lista de expertos que aceptan y sus perfiles, Añadir un nuevo modelo y Ver/Actualizar perfil.
2. Experto: Explorar modelos, Ver modelos aceptados y Ver/Actualizar perfil.

**Client wireframes:**



EDITAR MI PEDIDO

MIS PEDIDOS

NUEVO PEDIDO



HOLA, CLIENTE

Nombre del pedido —

Mi nuevo mueble

Presupuesto —

S/. 250.00

Plazo de Entrega —

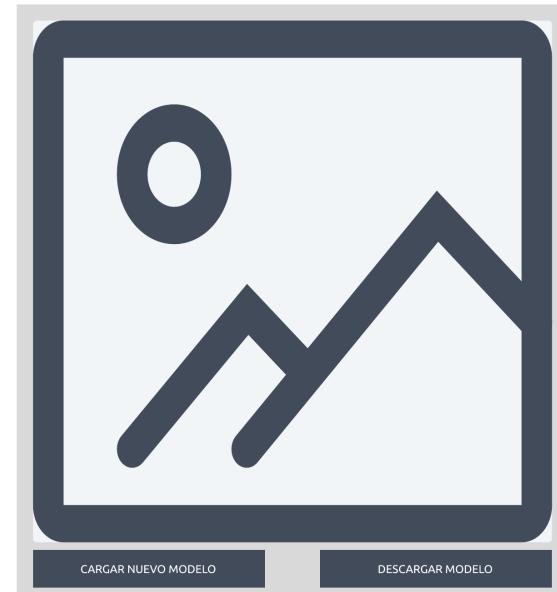
26 de Noviembre del 2023

Detalles —

Quisiera que mi mueble sea de madera de abeto...

GUARDAR CAMBIOS

DESCARTAR CAMBIOS



CARGAR NUEVO MODELO

DESCARGAR MODELO



NUEVO PEDIDO

MIS PEDIDOS

NUEVO PEDIDO



HOLA, CLIENTE

Nombre del pedido —

Mi nuevo mueble

Presupuesto —

S/. 250.00

Plazo de Entrega —

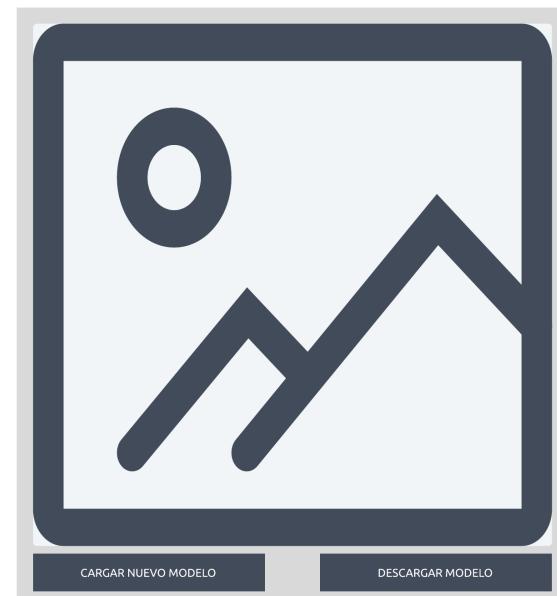
26 de Noviembre del 2023

Detalles —

Quisiera que mi mueble sea de madera de abeto...

CARGAR NUEVO MODELO

CANCELAR PEDIDO



CARGAR NUEVO MODELO

DESCARGAR MODELO



FURNIGO

VER OFERTAS

MIS PEDIDOS

NUEVO PEDIDO



HOLA, CLIENTE



Carpintería Marcos

Precio: S/ 400.00

Fecha de entrega: 23/10/2023

Aceptar oferta



Carpintería Marcos

Precio: S/ 400.00

Fecha de entrega: 23/10/2023

Aceptar oferta



Carpintería Marcos

Precio: S/ 400.00

Fecha de entrega: 23/10/2023

Aceptar oferta



Carpintería Marcos

Precio: S/ 400.00

Fecha de entrega: 23/10/2023

Aceptar oferta



Carpintería Marcos

Precio: S/ 400.00

Fecha de entrega: 23/10/2023

Aceptar oferta



Carpintería Marcos

Precio: S/ 400.00

Fecha de entrega: 23/10/2023

Aceptar oferta



Carpintería Marcos

Precio: S/ 400.00

Fecha de entrega: 23/10/2023

Aceptar oferta



Carpintería Marcos

Precio: S/ 400.00

Fecha de entrega: 23/10/2023

Aceptar oferta



## Mesa de noche

Pedido #127

Fecha Límite: 25/11/2023

Presupuesto: S/ 150.00

VER MÁS

CANCELAR PEDIDO

[VER MI PEDIDO](#)

# Mesa de noche

Pedido #127

• En fabricación

Fecha de entrega: 25/11/2023

Precio acordado: S/ 150.00

Experto a cargo: Carpintería Manuel

Detalles: Mesa de noche de madera de abeto.  
Aproximadamente 60 centímetros de altura.



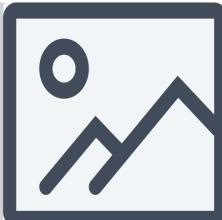
+

## MIS PEDIDOS

## MESA DE NOCHE

PEDIDO #127 • EN FABRICACION

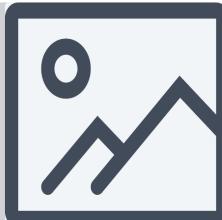
FECHA LIMITE: 26/12/2023

[VER MÁS](#)

## MESA DE NOCHE

PEDIDO #127 • EN FABRICACION

FECHA LIMITE: 26/12/2023

[VER MÁS](#)

## MESA DE NOCHE

PEDIDO #127 • EN FABRICACION

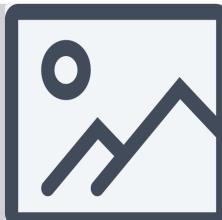
FECHA LIMITE: 26/12/2023

[VER MÁS](#)

## MESA DE NOCHE

PEDIDO #127 • EN FABRICACION

FECHA LIMITE: 26/12/2023

[VER MÁS](#)

## MESA DE NOCHE

PEDIDO #127 • EN FABRICACION

FECHA LIMITE: 26/12/2023

[VER MÁS](#)

## MESA DE NOCHE

PEDIDO #127 • EN FABRICACION

FECHA LIMITE: 26/12/2023

[VER MÁS](#)



FURNIGO

MIS PEDIDOS

NUEVO PEDIDO



HOLA, CLIENTE

MI PERFIL

Nombre -

Alberto

Apellidos -

Rodríguez Pérez

Correo Electronico -

arodriguez@gmail.com

Telefono -

969616203

[RECUPERAR CONTRASEÑA](#)[ELIMINAR CUENTA](#)

## Expert Wireframes:

FURNIGO

MIS PEDIDOS

BUSCAR PEDIDOS

HOLA, EXPERTO

EDITAR MI PEDIDO

Nombre del pedido —  
Mi nuevo mueble

Presupuesto —  
S/. 250.00

Plazo de Entrega —  
26 de Noviembre del 2023

Detalles —  
Quisiera que mi mueble sea de madera de abeto...

SOLICITAR CAMBIOS AL CLIENTE

DESCARTAR CAMBIOS

DESCARGAR MODELO



[VER MI PEDIDO](#)

# Mesa de noche

Pedido #127

• En fabricación

Fecha de entrega: 25/11/2023

Precio acordado: S/ 150.00

Cliente: Alberto Rodriguez Perez

Detalles: Mesa de noche de madera de abeto.  
Aproximadamente 60 centímetros de altura.

[AGRANDAR VISOR](#)

+

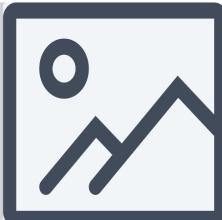
## MIS PEDIDOS

## MESA DE NOCHE

PEDIDO #127 • EN FABRICACION

FECHA LIMITE: 26/12/2023

VER MÁS

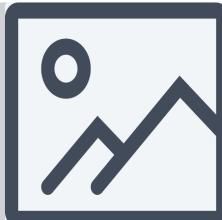


## MESA DE NOCHE

PEDIDO #127 • EN FABRICACION

FECHA LIMITE: 26/12/2023

VER MÁS

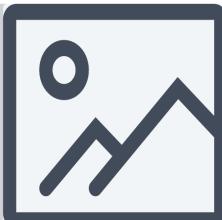


## MESA DE NOCHE

PEDIDO #127 • EN FABRICACION

FECHA LIMITE: 26/12/2023

VER MÁS

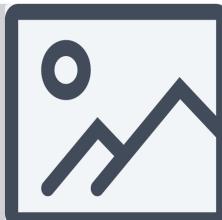


## MESA DE NOCHE

PEDIDO #127 • EN FABRICACION

FECHA LIMITE: 26/12/2023

VER MÁS



## MESA DE NOCHE

PEDIDO #127 • EN FABRICACION

FECHA LIMITE: 26/12/2023

VER MÁS

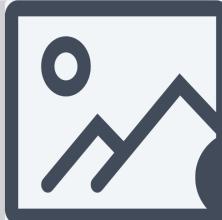


## MESA DE NOCHE

PEDIDO #127 • EN FABRICACION

FECHA LIMITE: 26/12/2023

VER MÁS





FURNIGO

MIS PEDIDOS

BUSCAR PEDIDOS



HOLA, EXPERTO

## MI PERFIL

Nombre — Ronaldo

Apellidos — Hernandez Ávila

Correo Electronico — rhernandez@gmail.com

Nombre Comercial — Carpintería Martínez

Apellidos — Rodríguez Pérez

RUC — 20636228581

Teléfono — 962616203

Teléfono 2 — 984562217

Dirección — Avenida Los Carpinteros 123



RECUPERAR CONTRASEÑA

ELIMINAR CUENTA



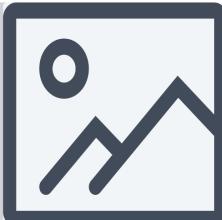
## MIS PEDIDOS

## MESA DE NOCHE

PEDIDO #127 • EN FABRICACION

FECHA LIMITE: 26/12/2023

VER MÁS

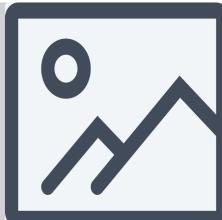


## MESA DE NOCHE

PEDIDO #127 • EN FABRICACION

FECHA LIMITE: 26/12/2023

VER MÁS

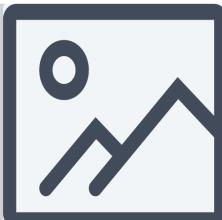


## MESA DE NOCHE

PEDIDO #127 • EN FABRICACION

FECHA LIMITE: 26/12/2023

VER MÁS

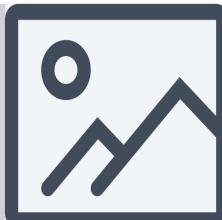


## MESA DE NOCHE

PEDIDO #127 • EN FABRICACION

FECHA LIMITE: 26/12/2023

VER MÁS



## MESA DE NOCHE

PEDIDO #127 • EN FABRICACION

FECHA LIMITE: 26/12/2023

VER MÁS



## MESA DE NOCHE

PEDIDO #127 • EN FABRICACION

FECHA LIMITE: 26/12/2023

VER MÁS



## 4.4.2. Web Application Wireflow Diagrams

Los usuarios tendran a su dispocion botones para navegar entre las diferentes secciones de la aplicacion luego de iniciar sesion o registrarse.

## Expert Wireflow Diagrams:

The wireflow diagram illustrates the user flow for customizing a furniture piece. It starts with a 'Ver más' button on the left, which points to a 'FurniGo' interface for editing a new order. This interface includes fields for 'Nombre del pedido' (My new furniture), 'Presupuesto' (S/ 250.00), 'Plazo de entrega' (26 de noviembre de 2023), and 'Detalles' (I want my furniture to be made of spruce...). It also features buttons for 'Solicitar cambios al cliente' (Request changes from client) and 'Descartar cambios' (Discard changes). To the right is a preview of a wooden nightstand with a white drawer and a download button. The process then moves to a 'Ver mi pedido' screen, showing the details of 'Pedido #127' (Status: In production). It lists the delivery date as 25/11/2023, the agreed price as S/ 150.00, the client as Alberto Rodríguez Pérez, and the notes as 'Mesa de noche de madera de abeto. Aproximadamente 60 centímetros de altura.' A 'Agrandar visor' (Zoom viewer) button is available at the bottom. Finally, a pencil icon is shown on the right side.

FurniGo

Mis pedidos Buscar pedidos Hola, experto

Editar mi pedido

Nombre del pedido: Mi nuevo mueble

Presupuesto: S/ 250.00

Plazo de entrega: 26 de noviembre de 2023

Detalles: Quisiera que mi mueble sea de madera de abeto...

Solicitar cambios al cliente Descartar cambios

Descargar modelo

mira

FurniGo

Mis pedidos Buscar pedidos Hola, experto

Ver mi pedido

## Mesa de noche

Pedido #127

\* En fabricación

Fecha de entrega: 25/11/2023

Precio acordado: S/ 150.00

Cliente: Alberto Rodríguez Pérez

Detalles: Mesa de noche de madera de abeto. Aproximadamente 60 centímetros de altura.

Agrandar visor

Ver más

mira

FurniGo

Mis pedidos

Buscar pedidos

Hola, experto

Mis pedidos

Mesa de noche

Pedido #127 • En fabricación

Fecha límite: 26/12/2023

Ver más

Mesa de noche

Pedido #127 • En fabricación

Fecha límite: 26/12/2023

Ver más

Mesa de noche

Pedido #127 • En fabricación

Fecha límite: 26/12/2023

Ver más

Mesa de noche

Pedido #127 • En fabricación

Fecha límite: 26/12/2023

Ver más

Mesa de noche

Pedido #127 • En fabricación

Fecha límite: 26/12/2023

Ver más

Mesa de noche

Pedido #127 • En fabricación

Fecha límite: 26/12/2023

Ver más

miro

FurniGo

Mis pedidos

Buscar pedidos

Hola, experto

Hola, experto

Mi perfil

Nombre — Ronaldo

Apellidos — Hernández Ávila

Correo electrónico — rhernandez@gmail.com

Nombre comercial — Carpintería Martínez

RUC — 20636228581

Teléfono — 962616203

Teléfono 2 — 984562217

Dirección — Avenida Los Carpinteros 123

Recuperar contraseña

Eliminar cuenta

miro

The screenshot shows a search results page for 'Mesa de noche' on the FurniGo platform. The results are displayed in a grid of five items per row. Each item card includes the product name, a small image, and a 'Ver más' button. A callout bubble labeled 'Buscar pedidos' with an arrow points to the search bar at the top of the page.

## Client Wireflow Diagrams:

The screenshot shows a form for creating a new furniture request ('Nuevo pedido') on the FurniGo platform. The form fields include 'Nombre del pedido' (Mi nuevo mueble), 'Presupuesto' (S/ 250.00), 'Plazo de entrega' (26 de noviembre de 2023), and 'Detalles' (Quisiera que mi mueble sea de madera de abeto...). Below the form is a preview image of a wooden nightstand. At the bottom are 'Guardar cambios' and 'Descartar cambios' buttons, along with 'Cargar nuevo modelo' and 'Descargar modelo' links. A callout bubble with a pencil icon has an arrow pointing to the 'Nuevo pedido' button at the top right of the form.

FurniGo

Mis pedidos Nuevo pedido A Hola, cliente

Nuevo pedido

Nombre del pedido  
Mi nuevo mueble

Presupuesto  
S/ 250.00

Plazo de entrega  
26 de noviembre de 2023

Detalles  
Quisiera que mi mueble sea de madera de abeto...

Publicar pedido  Cancelar pedido



Cargar nuevo modelo Descargar modelo

miro

FurniGo

Mis pedidos Nuevo pedido A Hola, cliente

Ver ofertas

Carpintería Marcos  
Precio: S/ 400.00  
Fecha de entrega: 23/10/2023  Aceptar oferta

Carpintería Marcos  
Precio: S/ 400.00  
Fecha de entrega: 23/10/2023  Aceptar oferta

Carpintería Marcos  
Precio: S/ 400.00  
Fecha de entrega: 23/10/2023  Aceptar oferta

Carpintería Marcos  
Precio: S/ 400.00  
Fecha de entrega: 23/10/2023  Aceptar oferta

Carpintería Marcos  
Precio: S/ 400.00  
Fecha de entrega: 23/10/2023  Aceptar oferta

Carpintería Marcos  
Precio: S/ 400.00  
Fecha de entrega: 23/10/2023  Aceptar oferta

Carpintería Marcos  
Precio: S/ 400.00  
Fecha de entrega: 23/10/2023  Aceptar oferta



Mesa de noche  
Pedido #127  
Fecha límite: 26/12/2023  
Presupuesto: S/ 300.00  Ver más  Cancelar pedido

Ver más

miro

FurniGo

Mis pedidos Nuevo pedido A Hola, cliente

Ver mi pedido

# Mesa de noche

Pedido #127

• En fabricación

Fecha de entrega: 25/11/2023

Precio acordado: S/ 150.00

Experto a cargo: Carpintería Manuel

Detalles: Mesa de noche de madera de abeto. Aproximadamente 60 centímetros de altura.

Ver más



A small wooden nightstand with a single white drawer and three legs.

Agrandar visor



miro

A Hola, cliente

FurniGo

Mis pedidos Nueva pedido A Hola, cliente

Mi perfil

Nombre Alberto

Apellidos Rodríguez Pérez

Correo electrónico arodriguez@gmail.com

Teléfono 962616203

Recuperar contraseña Eliminar cuenta



miro

#### 4.4.3. Web Application Mock-ups

##### Client Mockups:

FurniGo

Mis pedidos      Nuevo pedido      A      Hola, cliente

Editar mi pedido

Nombre del pedido  
Mi nuevo mueble

Presupuesto  
S/ 250.00

Plazo de entrega  
26 de noviembre de 2023

Detalles  
Quisiera que mi mueble sea de madera de abeto...

✓ Guardar cambios      ✗ Descartar cambios



↑ Cargar nuevo modelo      ↓ Descargar modelo

Nuevo pedido

Mis pedidos      Nuevo pedido      A      Hola, cliente

Nombre del pedido  
Mi nuevo mueble

Presupuesto  
S/ 250.00

Plazo de entrega  
26 de noviembre de 2023

Detalles  
Quisiera que mi mueble sea de madera de abeto...

✓ Publicar pedido      ✗ Cancelar pedido



↑ Cargar nuevo modelo      ↓ Descargar modelo

Ver ofertas

- Carpintería Marcos**  
A Precio: S/ 400.00  
 Fecha de entrega: 23/10/2023
- Carpintería Marcos**  
A Precio: S/ 400.00  
 Fecha de entrega: 23/10/2023
- Carpintería Marcos**  
A Precio: S/ 400.00  
 Fecha de entrega: 23/10/2023
- Carpintería Marcos**  
A Precio: S/ 400.00  
 Fecha de entrega: 23/10/2023
- Carpintería Marcos**  
A Precio: S/ 400.00  
 Fecha de entrega: 23/10/2023
- Carpintería Marcos**  
A Precio: S/ 400.00  
 Fecha de entrega: 23/10/2023
- Carpintería Marcos**  
A Precio: S/ 400.00  
 Fecha de entrega: 23/10/2023



## Mesa de noche

Pedido #127

Fecha límite: 26/12/2023

Presupuesto: S/ 300.00

[Ver más](#)[Cancelar pedido](#)

Ver mi pedido

# Mesa de noche

Pedido #127

• En fabricación

- Fecha de entrega: 25/11/2023
- Precio acordado: S/ 150.00
- Experto a cargo: Carpintería Manuel
- Detalles: Mesa de noche de madera de abeto.  
Aproximadamente 60 centímetros de altura.

[Agrandar visor](#)

Mis pedidos

**Mesa de noche**

Pedido #127 • En fabricación

Fecha límite: 26/12/2023

[Ver más](#)**Mesa de noche**

Pedido #127 • En fabricación

Fecha límite: 26/12/2023

[Ver más](#)**Mesa de noche**

Pedido #127 • En fabricación

Fecha límite: 26/12/2023

[Ver más](#)**Mesa de noche**

Pedido #127 • En fabricación

Fecha límite: 26/12/2023

[Ver más](#)**Mesa de noche**

Pedido #127 • En fabricación

Fecha límite: 26/12/2023

[Ver más](#)**Mesa de noche**

Pedido #127 • En fabricación

Fecha límite: 26/12/2023

[Ver más](#)

Mi perfil

Nombre — Alberto ✖

Apellidos — Rodríguez Pérez ✖

Correo electrónico — arodriguez@gmail.com ✖

Teléfono — 962616203 ✖

[Recuperar contraseña](#)[Eliminar cuenta](#)

## Expert Mockups

FurniGo

Mis pedidos

Buscar pedidos

A

Hola, experto

Editar mi pedido

Nombre del pedido

Mi nuevo mueble



Presupuesto

S/ 250.00

Plazo de entrega

26 de noviembre de 2023

Detalles

Quisiera que mi mueble sea de madera de abeto...



✓ Solicitar cambios al cliente

X Descartar cambios



↓ Descargar modelo

FurniGo

Mis pedidos

Buscar pedidos

A

Hola, experto

Ver mi pedido

# Mesa de noche

Pedido #127

• En fabricación

Fecha de entrega: 25/11/2023

Precio acordado: S/ 150.00

Cliente: Alberto Rodríguez Pérez

Detalles: Mesa de noche de madera de abeto.  
Aproximadamente 60 centímetros de altura.



🔍 Agrandar visor



Mis pedidos

### Mesa de noche

Pedido #127 • En fabricación

Fecha límite: 26/12/2023

[Ver más](#)

### Mesa de noche

Pedido #127 • En fabricación

Fecha límite: 26/12/2023

[Ver más](#)

### Mesa de noche

Pedido #127 • En fabricación

Fecha límite: 26/12/2023

[Ver más](#)

### Mesa de noche

Pedido #127 • En fabricación

Fecha límite: 26/12/2023

[Ver más](#)

### Mesa de noche

Pedido #127 • En fabricación

Fecha límite: 26/12/2023

[Ver más](#)

### Mesa de noche

Pedido #127 • En fabricación

Fecha límite: 26/12/2023

[Ver más](#)

Mi perfil

Nombre	Ronaldo	
Apellidos	Hernández Ávila	
Correo electrónico	rfernandez@gmail.com	
Nombre comercial	Carpintería Martínez	
RUC	20636228581	
Teléfono	962616203	
Teléfono 2	984562217	
Dirección	Avenida Los Carpinteros 123	

[Recuperar contraseña](#)[Eliminar cuenta](#)

Ver mi pedido

### Mesa de noche

Pedido #127

Fecha límite: 26/12/2023  
Presupuesto: S/ 250.00[Ver más](#)

### Mesa de noche

Pedido #127

Fecha límite: 26/12/2023  
Presupuesto: S/ 250.00[Ver más](#)

### Mesa de noche

Pedido #127

Fecha límite: 26/12/2023  
Presupuesto: S/ 250.00[Ver más](#)

### Mesa de noche

Pedido #127

Fecha límite: 26/12/2023  
Presupuesto: S/ 250.00[Ver más](#)

### Mesa de noche

Pedido #127

Fecha límite: 26/12/2023  
Presupuesto: S/ 250.00[Ver más](#)

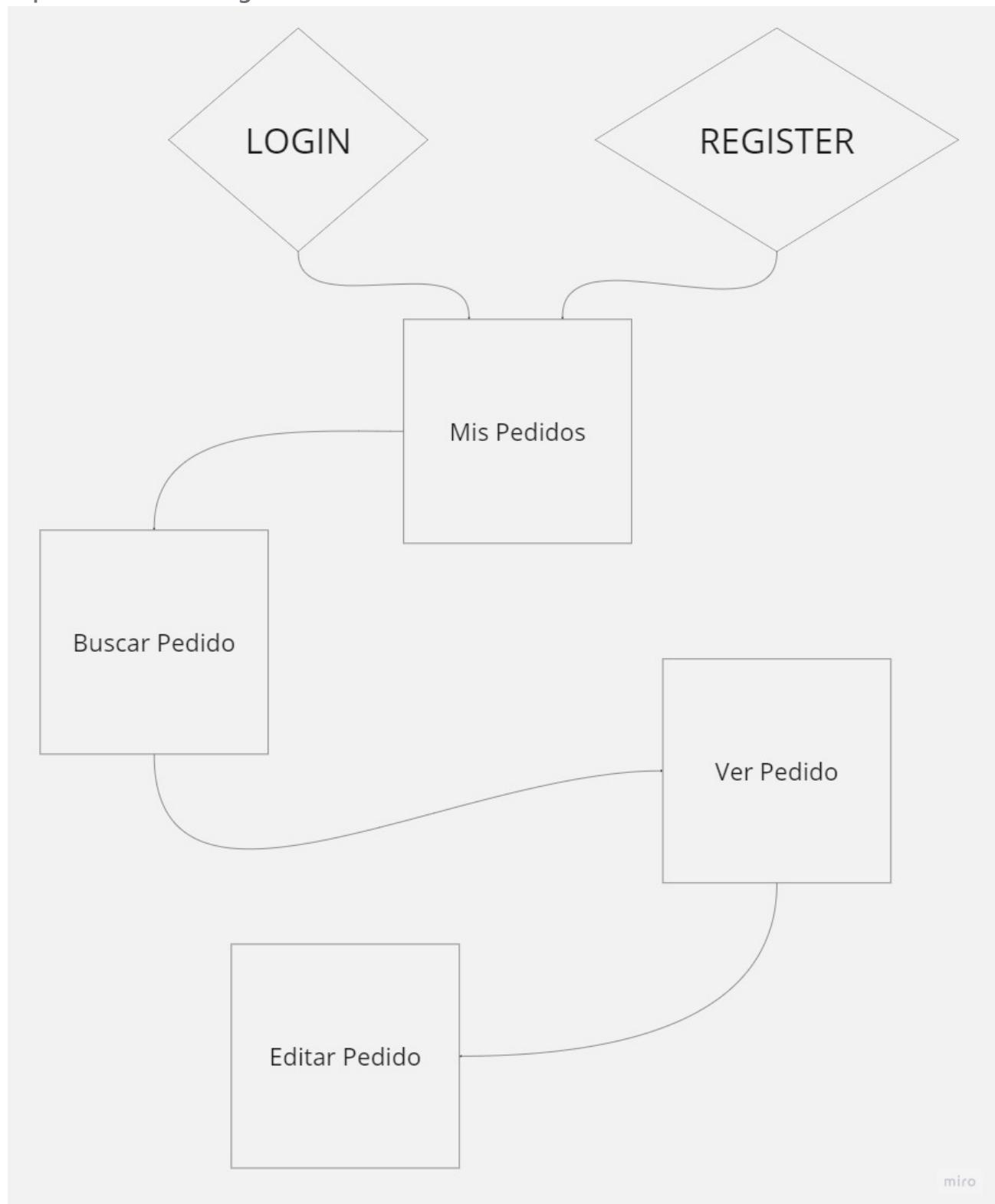
### Mesa de noche

Pedido #127

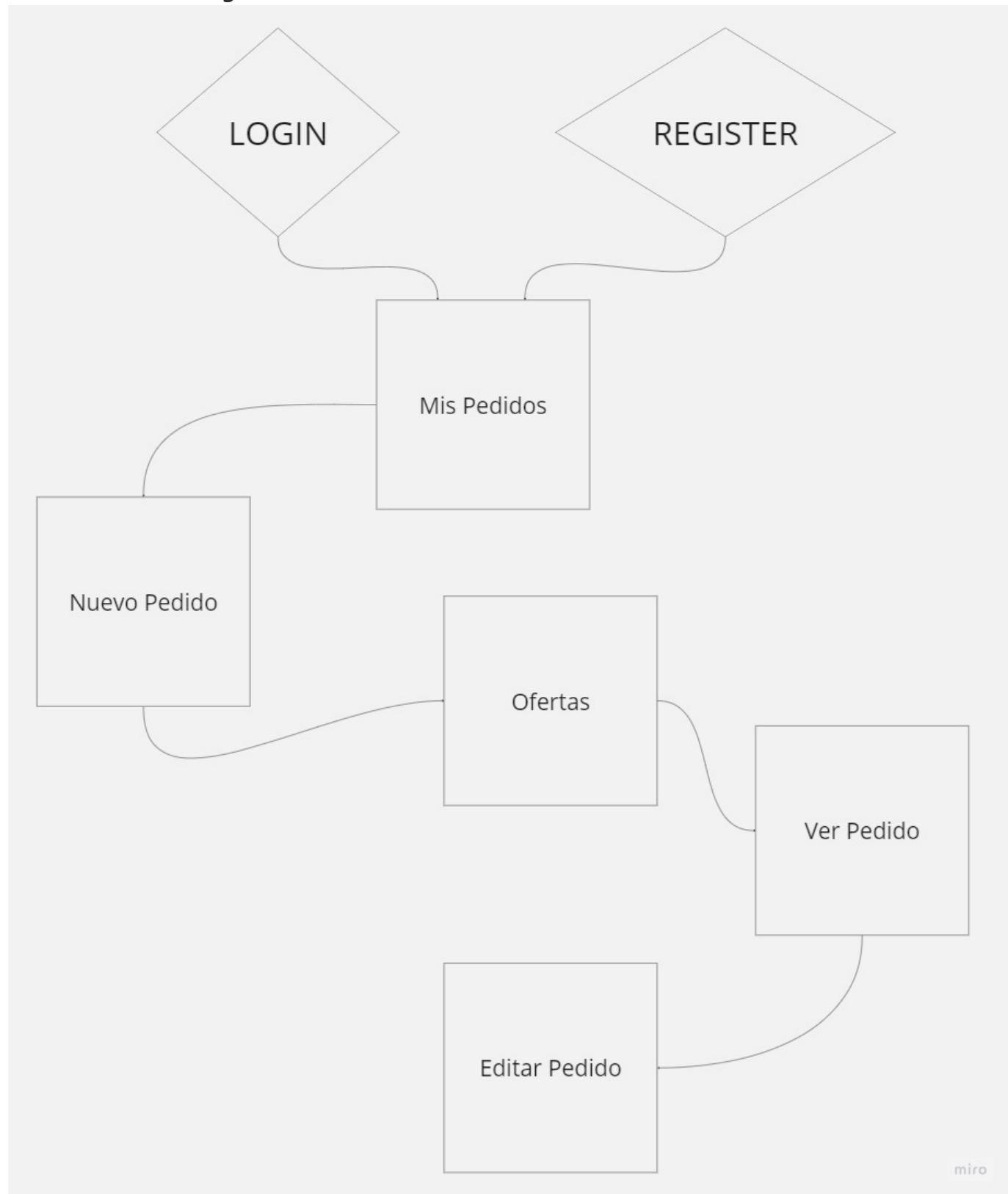
Fecha límite: 26/12/2023  
Presupuesto: S/ 250.00[Ver más](#)

#### 4.4.4. Web Application User Flow Diagrams

Expert User Flow Diagrams:



## Client User Flow Diagrams:

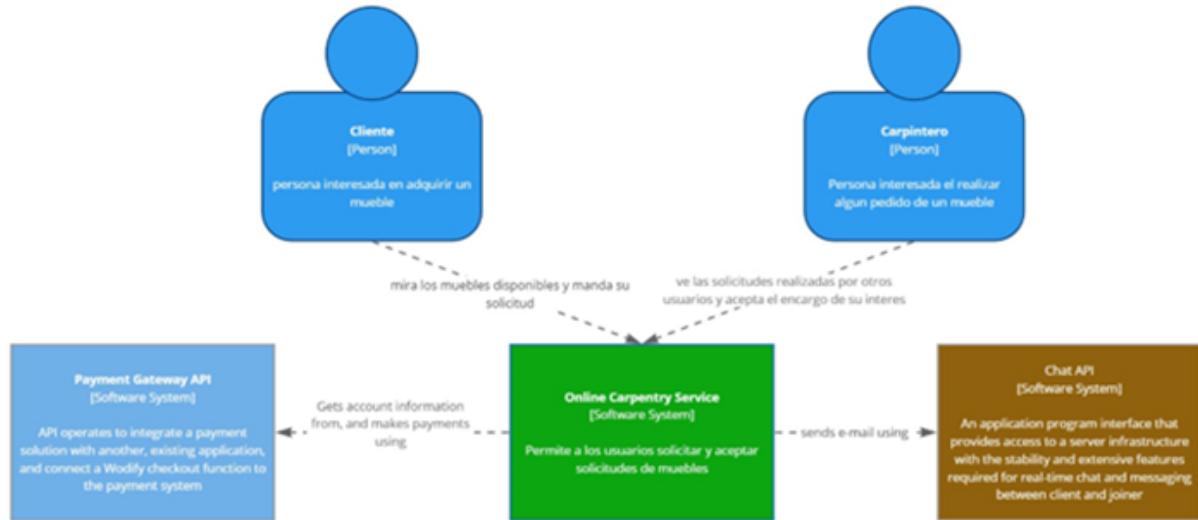


## 4.5. Web Applications Prototyping

Enlace del prototyping del landing page: [Prototyping](#)

## 4.6. Domain-Drive Software Architecture

### 4.6.1 Software Architecture Context Diagram



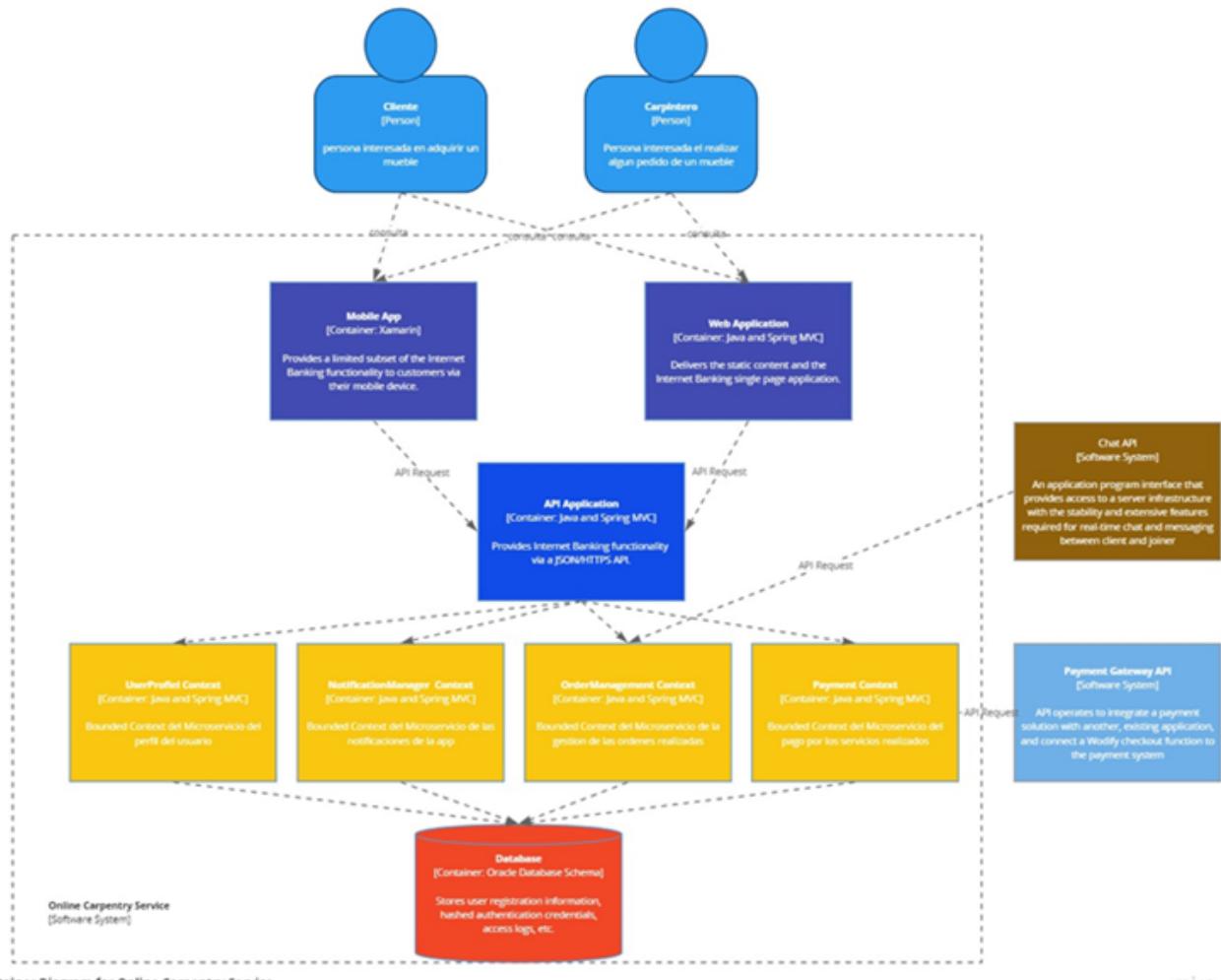
System Context Diagram for Online Carpentry Service

The system context diagram for the Online Carpentry Service

Last modified: 2023-09-09

miro

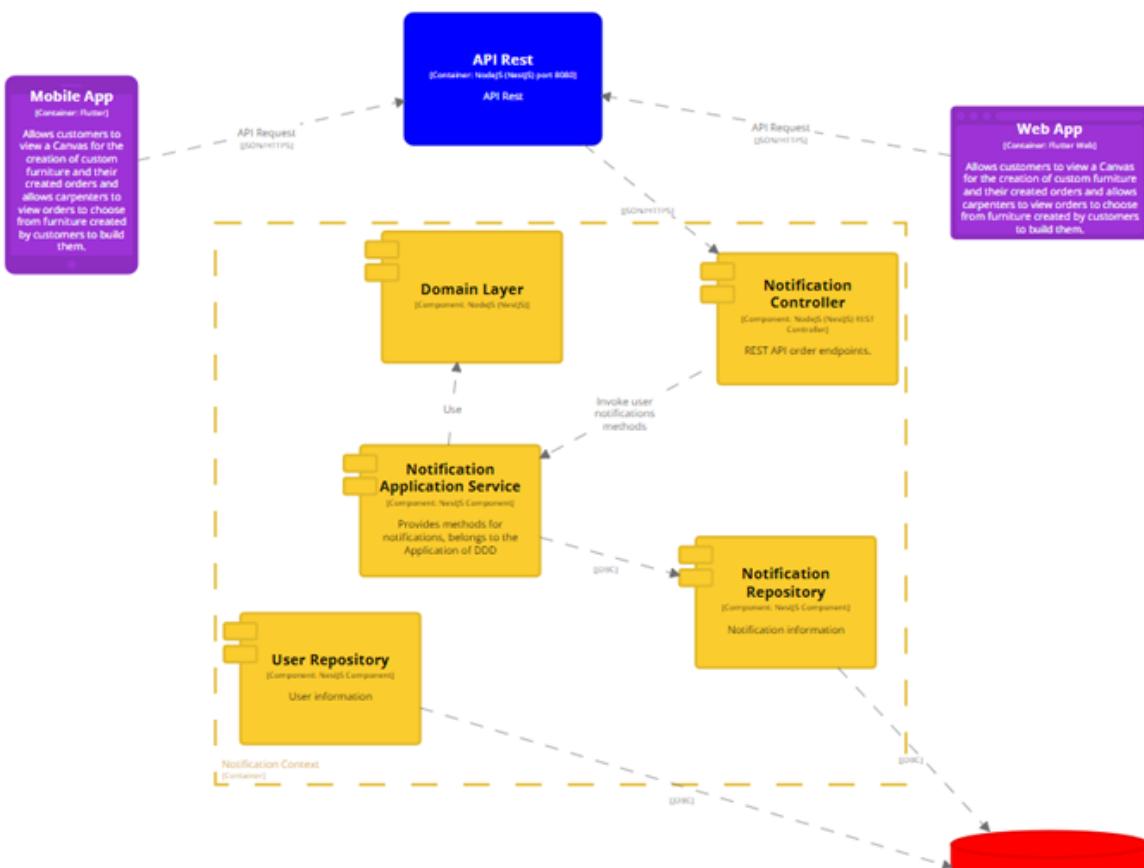
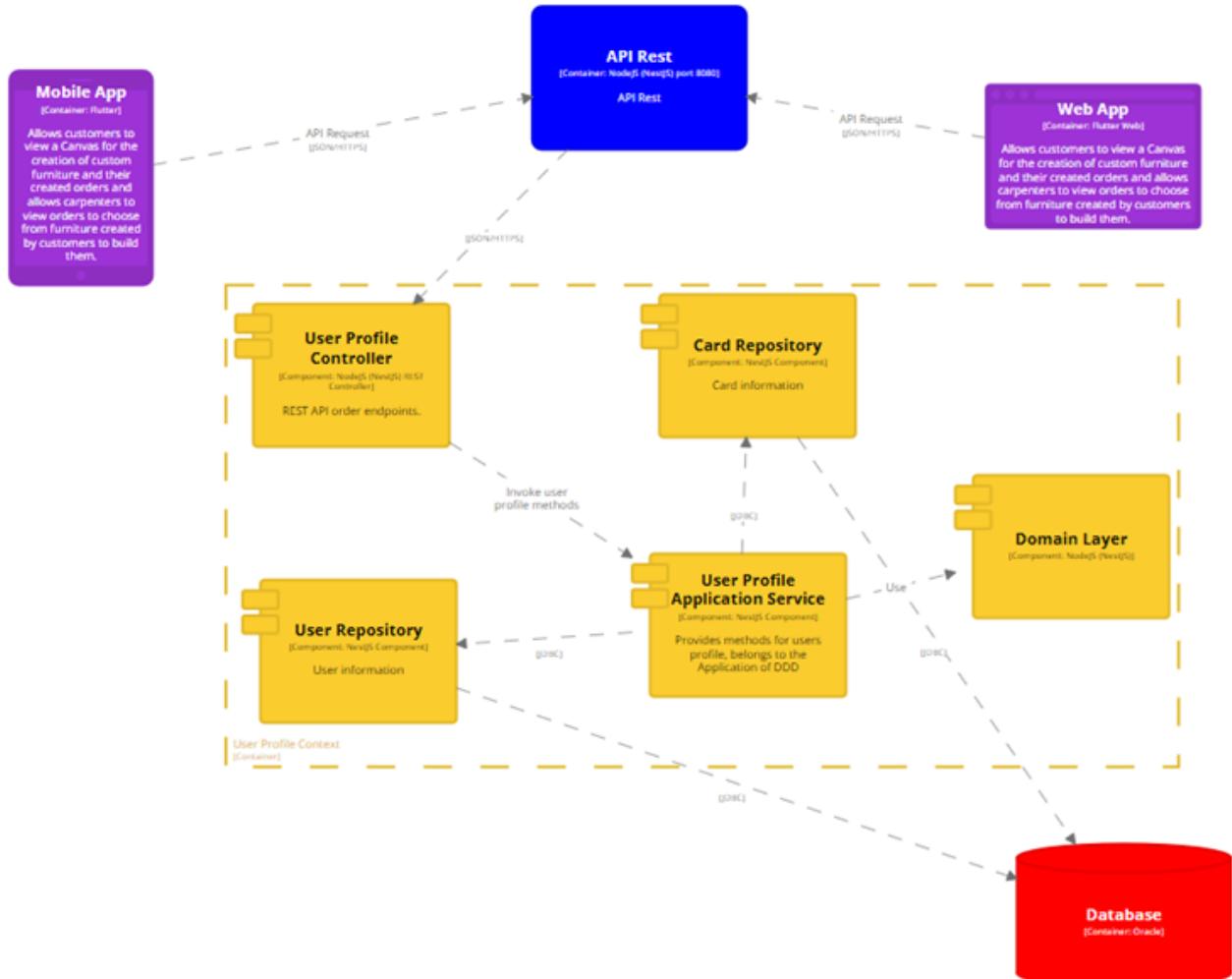
## 4.6.2. Software Architecture Container Diagrams

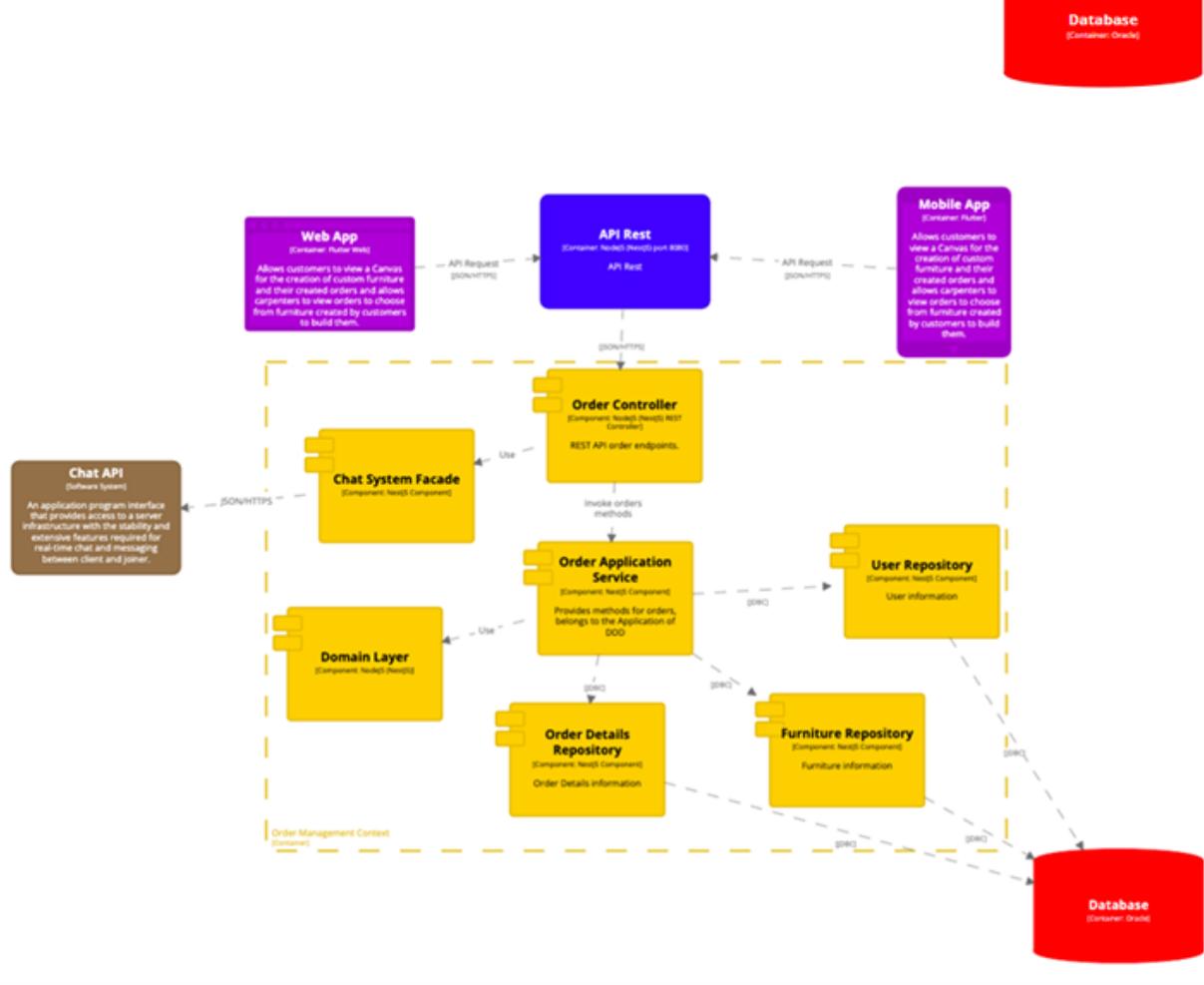


Container Diagram for Online Carpentry Service  
The container diagram for the Online Carpentry Service  
Last modified: 2023-09-09

miro

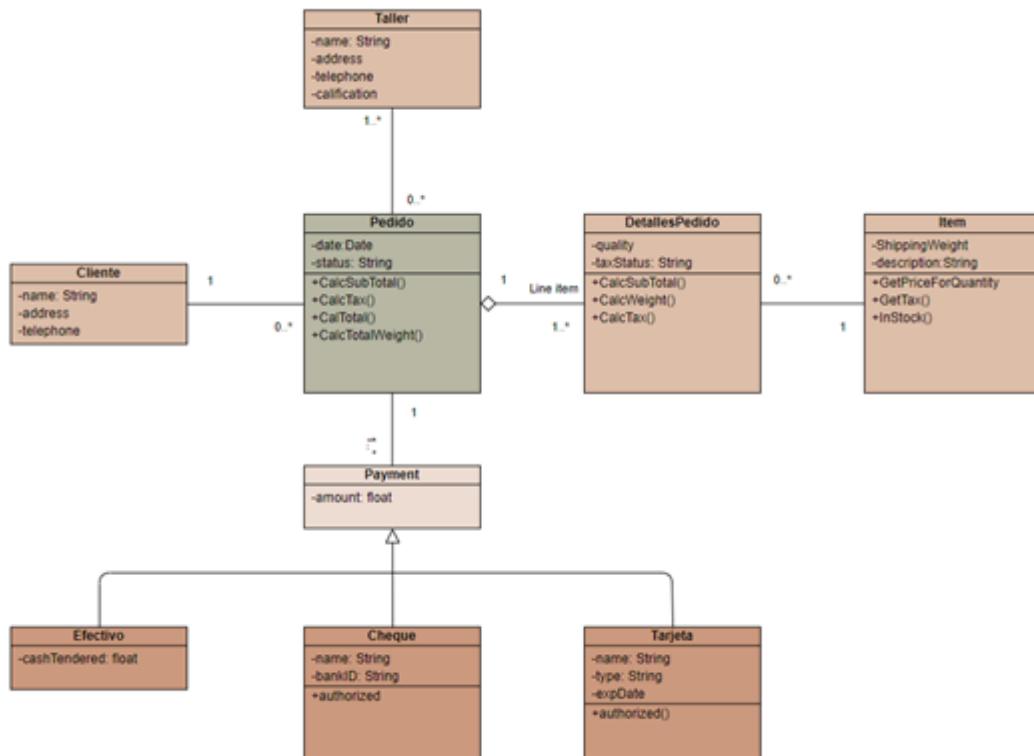
#### 4.6.3. Software Architecture Components Diagrams





## 4.7. Software Object-Oriented Design

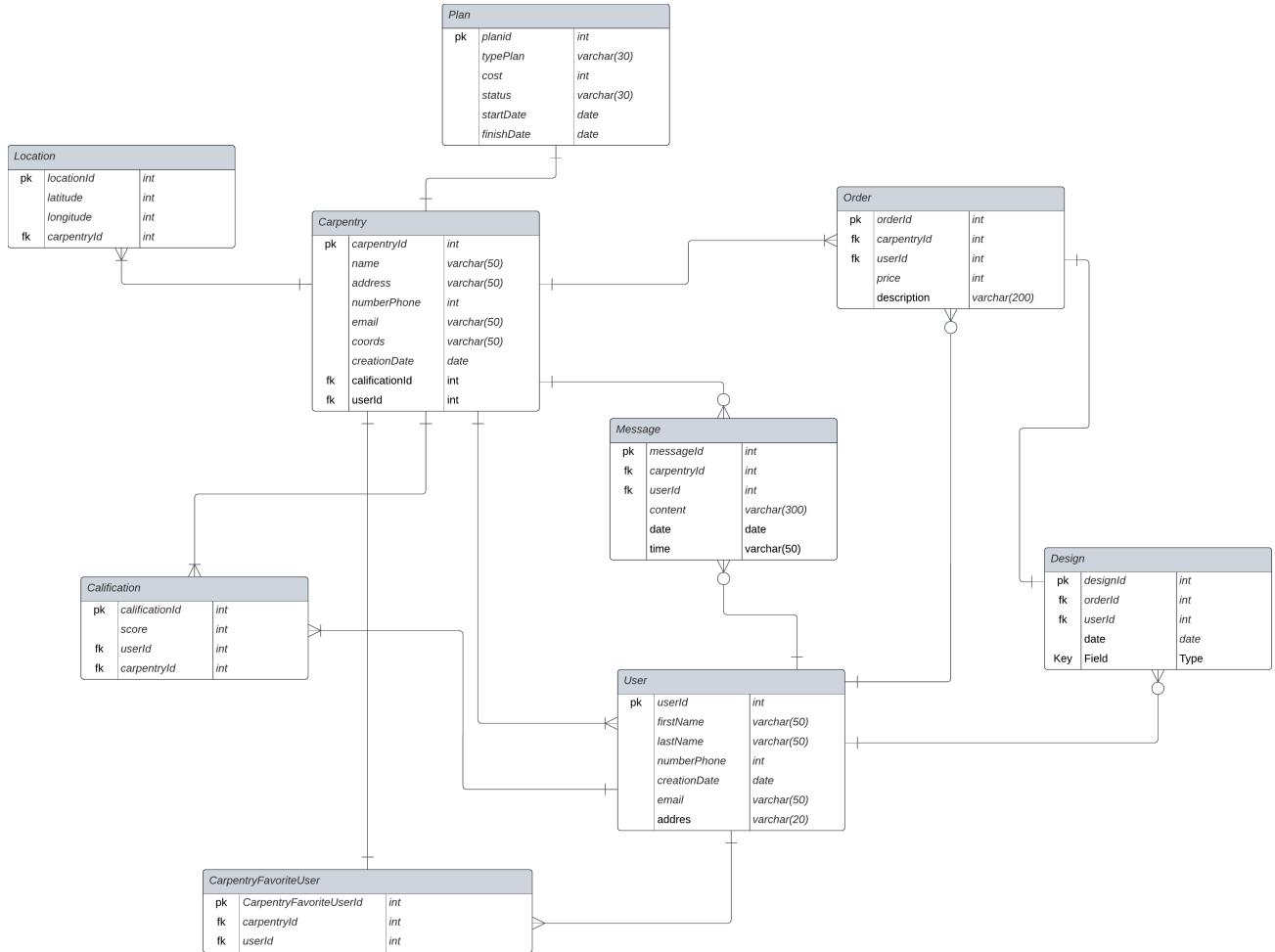
### 4.7.1 Class Diagrams



## 4.7.2. Class Dictionary

## 4.8. Database Design

### 4.8.1. Database Diagram



## Capítulo V: Product Implementation, Validation & Deployment

### 5.1. Software Configuration Management

#### 5.1.1. Software Development Environment

En esta sección se listan las aplicaciones y software, así como tecnologías tales como frameworks y lenguajes, que fueron utilizados para la elaboración de este proyecto.

#### 1. Project management

##### Github:

Es una plataforma cloud orientada al alojamiento de repositorios de proyectos de desarrollo de software.

Enlace: <https://www.github.com>

## 2. Requirements management

### Trello:

Es una herramienta de gestión de proyectos. Permite organizar tareas en tableros, tarjetas y lista, asignando atributos diferentes como responsabilidad, fechas límites, título, descripción o multimedia.

Enlace: <https://www.trello.com/es>

## 3. Product UX/UI design

### UXPressia:

Es una herramienta de diseño orientada a la creación de esquemas y diagramas tales como los gráficos de User Person, Empathy Map y Journey Map.

Enlace: <http://www.uxpressia.com>

### Figma:

Herramienta de diseño de interfaces en diferentes niveles de fidelidad, tales como thumbnails, wireframes, mockups y prototypes. Además, facilita la creación de componentes reusables, agilizando el tiempo de desarrollo de dichos componentes en código.

Enlace: <https://www.figma.com>

## 4. Software Development

### HTML:

Lenguaje de marcado orientado a la definición de la estructura de una página web.

### CSS:

Lenguaje de estilos, los cuales determinan la apariencia de los contenidos estructurados por HTML.

### JavaScript:

Lenguaje de programación multiparadigma. Dentro del entorno de desarrollo web, otorga funcionalidad a elementos de la página web, permitiendo la interacción con el usuario y comunicación con el servidor.

## 5. Software Testing

### JUnit:

Es un framework para pruebas automatizadas de proyectos de software. Permite al equipo probar cada método y determinar si estos funcionan de acuerdo con lo esperado.

Enlace: <https://www.junit.org/junit5/>

### 5.1.2. Source Code Management

Para el desarrollo de este proyecto, se creará un repositorio en GitHub, donde se alojará el código fuente de la aplicación. Esta misma plataforma permite además realizar el control de versiones a través de Git. A continuación, se presentan los enlaces de los repositorios usados y la metodología GitFlow, la cual será usada para el control de versiones y la implementación de nuevas características a nuestro software.

Enlace del repositorio del Landing Page: <https://github.com/G4-FurniGo/FurniGo-LandingPage>

#### GitFlow:

Es un flujo de trabajo para el control de versiones y la gestión de ramas en proyectos de desarrollo de software basados en Git. Se basa en mantener una estructura de ramas (branches) constante y predecible, facilitando la colaboración en equipos grandes.

El modelo de GitFlow consiste en tener dos ramas principales en un repositorio de Git:

1. Rama principal (Main Branch): Representa la versión estable y destinada a producción del software. Los commits deben producir siempre una versión estable y probada que pueda ser usada por los usuarios finales.
2. Rama de desarrollo (Development branch): Es la rama principal de desarrollo. Aquí se integran cambios y nuevas características de la aplicación que serán probados antes de ser liberados a la rama principal. También debe ser siempre funcional.

Como adicionales a las anteriores, GitFlow considera las siguientes ramas:

3. Rama de característica (Feature branch): Se crea a partir de la rama de desarrollo y se utiliza para introducir nuevas características o mejoras en la aplicación. Únicamente cuando la característica esté completa y la versión sea funcional, se hace el merge con la rama de desarrollo.
4. Rama de publicación (Release branch): Cuando el desarrollo amerita la liberación de una nueva versión estable de la aplicación, se crea esta rama a partir de la rama de desarrollo. No se añaden características en esta rama, sino que se concentran los esfuerzos en las pruebas y correcciones finales antes de realizar la fusión con la rama principal.
5. Rama de corrección de errores (Hotfix branch): Si se encuentra un error crítico que no puede ser postergado en la rama principal, se crea esta rama y realiza la corrección necesaria. Cuando se soluciona dicho problema, se fusiona esta rama en las ramas main y develop.

### 5.1.3. Source Code Style Guide & Conventions

- Indentación y espaciado:  
Utilizar una sangria de 2 espacios para la anidación de bloques de código. En el caso de Typescript, separar fragmentos de código con saltos de línea. En el caso de HTML, utilizar saltos de línea para etiquetas semánticas y de bloque. Para etiquetas de línea (in-line), se puede obviar.
- Capitalización:  
En HTML y CSS, utilizar minúsculas para las etiquetas, atributos y directivas de estilo. En TypeScript, usar PascalCase para propiedades, tipos y métodos y camelCase para nombres de variables. En el caso de clases en HTML y CSS, usar kebab-case.
- Strings:  
Usar comillas dobles para valores de atributos en HTML y para strings en TypeScript.  
Mantener la consistencia durante todo el proyecto.
- Codificación:  
Se usará UTF-8 como formato de todos los archivos de código fuente. Sin embargo, se debe procurar utilizar el subconjunto de caracteres correspondientes a ASCII en la medida de lo posible.

#### 5.1.4. Software Deployment Configuration

Para el despliegue del landing page, se utilizará GitHub Pages, servicio que nos permite desplegar una página web estática a partir de un repositorio.

Las herramientas utilizadas para el desarrollo del Landing Page fueron HTML, CSS y TypeScript. El software utilizado fue Git, GitHub, GitHub Pages y GitFlow como metodología de control de versiones.

## 5.2 Landing Page, Services & Applications

### 5.2.1. Sprint 1

#### 5.2.1.1. Sprint Planning 1

Sprint 1	Implementación de funcionalidades y diseño de la Landing Page
Sprint Planning Background	
Date	10/09/2023
Time	18:00
Location	Reunión realizada mediante Google Meet
Attendees	Cancho Coila, Diego Fabian
Sprint Goal & User Stories	
Sprint 1 Goal	Realizar y desplegar el landing page
Sprint 1 Velocity	20
Sum of Story Points	

#### 5.2.1.2. Sprint Backlog 1

id	Title	Id	Title	Description	Estimations(Hours)	Assigned To	Status /InProcess,

#### 5.2.1.3. Development Evidence for Sprint Review

Repository	Branch	Commit Id	Commit Message	Commit Message Body	Committed on (Date)
FurniGo-LandingPage	feature/develop		Feature:	Feature(L. Page):....	10/09/2023
FurniGo-LandingPage	feature/develop		Feature:	Feature(L. Page):....	10/09/2023
FurniGo-LandingPage	feature/develop		Feature:	Feature(L. Page):....	10/09/2023
FurniGo-LandingPage	feature/develop		Feature:	Feature(L. Page):....	10/09/2023
FurniGo-LandingPage	feature/develop		Feature:	Feature(L. Page):....	10/09/2023

#### 5.2.1.4. Testing Suite Evidence for Sprint Review

En esta entrega no se incluyó contenido aplicable a la lógica de negocio, por lo que no se incluye evidencia de pruebas unitarias.

#### 5.2.1.5. Execution Evidence for Sprint Review

Enlace del landing page en ejecución: [Vídeo de ejecución en Microsoft Stream](#)

#### 5.2.1.6. Services Documentation Evidence for Sprint Review

En esta entrega no se requirió el uso de servicios externos al ser el landing page una página estática que no requiere de ellos.

#### 5.2.1.7. Software Deployment Evidence for Sprint Review

El landing page se desplegó en GitHub Pages, un servicio para el hosting de páginas estáticas. Enlace del landing page desplegado en GitHub Pages: [Enlace](#)

#### **5.2.1.8. Team Collaboration Insights during Sprint**

Tanto para la elaboración del reporte como para el landing page, se utilizaron repositorios en GitHub y la metodología GitFlow. Para esto, usando Visual Studio Code y la integración con Git, se realizaron commits a las branches correspondientes, y se realizaron pull requests para la revisión de los cambios.

-o- Commits on Sep 10, 2023
Docs: reformat cover dcancho committed 3 weeks ago
Docs: reformat cover dcancho committed 3 weeks ago
Merge pull request #10 from G4-FurniGo/chapter-4 ... dcancho committed 3 weeks ago
Merge pull request #9 from G4-FurniGo/chapter-3 ... dcancho committed 3 weeks ago
Merge pull request #8 from G4-FurniGo/chapter-2 ... dcancho committed 3 weeks ago
Merge pull request #7 from G4-FurniGo/chapter-1 ... dcancho committed 3 weeks ago
Merge pull request #6 from G4-FurniGo/chapter-5 ... OrenzoOloliO committed 3 weeks ago
Merge branch 'chapter-1' of https://github.com/G4-FurniGo/FurniGo-Pro... dcancho committed 3 weeks ago
Docs: add team profile dcancho committed 3 weeks ago
Add files via upload OrenzoOloliO committed 3 weeks ago
Update README.md Cris200399 committed 3 weeks ago
Docs: add user stories. dcancho committed 3 weeks ago
Docs: fix prototyping link. dcancho committed 3 weeks ago
Docs: add Database design dcancho committed 3 weeks ago
Docs: add 4.4 to 4.7 and annex image resources dcancho committed 3 weeks ago
Merge branch 'chapter-4' of https://github.com/G4-FurniGo/FurniGo-Pro... dcancho committed 3 weeks ago

Commits
main
-o- Commits on Sep 10, 2023
Merge pull request #5 from G4-FurniGo/feature ... PierOVL committed 3 weeks ago ✓
docs:add register PierOVL committed 3 weeks ago
Merge pull request #4 from G4-FurniGo/feature ... Luis-Isla committed 3 weeks ago ✓
Login Luis-Isla committed 3 weeks ago
Merge pull request #3 from G4-FurniGo/feature ... OrenzoOloliO committed 3 weeks ago ✓
docadd "testimonios" RenzoLoli committed 3 weeks ago
Merge pull request #2 from G4-FurniGo/feature ... Cris200399 committed 3 weeks ago ✓
Update index.html ... Cris200399 committed 3 weeks ago
Merge pull request #1 from G4-FurniGo/feature ... dcancho committed 3 weeks ago
Docs: add index (header and footer) and assets. dcancho committed 3 weeks ago
-o- Commits on Sep 7, 2023
Initial commit dcancho committed 3 weeks ago

## 5.2.2 Sprint 2:

### 5.2.2.1 Sprint planning 2

Sprint 2	Implementación de front-end page
<b>Sprint Planning Background</b>	
Date	16/09/2023, 23/09/2023
Time	15:00-16:00, 15:00-17:00
Location	Reuniones presenciales en Campus UPC San Miguel
Prepared by	Diego Cancho Coila
Attendees	Diego Cancho Coila, Piero Velarde Luyo, Renzo Loli Ruiz, Christopher Rondón Añaños (Virtual), Luis Isla Quispe
<b>Sprint Goal &amp; User Stories</b>	
Sprint 2 Goal	Realizar y desplegar el front-end webpage
Sprint 2 Velocity	20
Sum of Story Points	22

### 5.2.2.2 Sprint Backlog 2

ID	Title	Description	Estimation	Assigned to	Status
183309406	Visualizar historial de pedidos completados.	Como usuario Taller quiero poder visualizar el historial de pedidos que he completado.	3	Renzo Loli Ruiz	Done
183309408	Ver Lista de Pedidos en Pantalla Principal.	Como cliente, quiero ver una lista de mis pedidos en la pantalla principal de la plataforma para facilitar el acceso y seguimiento de mis pedidos.	5	Christian Rondon Años	Done
183309410	Ver Detalles de un Pedido Nuevo	Como cliente, quiero ver la información detallada de un nuevo pedido, y si el pedido aún no ha sido aceptado, para tener un registro completo y actualizado de mis pedidos pendientes.	5	Diego Cancho Coila	Done

ID	Title	Description	Estimation	Assigned to	Status
183309411	Editar Detalles de un Pedido Nuevo	Como cliente, quiero tener la opción de editar la información introducida de mi pedido, como la descripción, fecha, presupuesto y modelo del mueble, para corregir o actualizar la información de manera oportuna si es necesario.	3	Piero Velarde Luyo	Done
183309412	Ver Información de un Pedido Existente	Como cliente quiero ser redirigido a una pantalla que muestre información detallada, incluyendo descripción, fecha, presupuesto y modelo del mueble, para poder acceder fácilmente a los detalles de mis pedidos anteriores.	3	Luis Isla Quispe	Done

ID	Title	Description	Estimation	Assigned to	Status
183309414	Acceder a la Información del Carpintero que Aceptó el Pedido	Como cliente, quiero poder acceder a la información del carpintero que aceptó mi pedido, incluyendo detalles sobre proyectos anteriores y experiencia, para conocer más sobre la experiencia y el historial del carpintero que trabaja en mi pedido.	3	Renzo Loli Ruiz	Done

### 5.2.2.3 Development Evidence for Sprint Review

Repository	Branch	Commit ID	Commit message	Commit message body	Co
FurniGo	feature/components	0384b97	code: remove unexistent comoponent importing	-	29
FurniGo	feature/develop/structure	1815f4c	code: add status tag	-	30
FurniGo	feature/user/data-modify-create	9eb06f5	Merge branch 'develop' into feature/user/data-modify-create	-	29
FurniGo	feature/user-tag	41a2fea	User tag	-	29
FurniGo	feature/navbar	a0f55ae	Merge branch 'develop' into feature-navbar	-	29

#### **5.2.2.4 Testing Suite Evidence for Sprint Review**

En esta entrega no se incluyó contenido aplicable a la lógica de negocio, por lo que no se incluye evidencia de pruebas unitarias.

#### **5.2.2.5 Execution Evidence for Sprint Review**

Enlace del front-end en ejecución: [Vídeo de ejecución en Microsoft Stream](#)

#### **5.2.2.6 Services Documentation Evidence for Sprint Review**

Para el desarrollo del front-end webpage no se requirió de servicios externos.

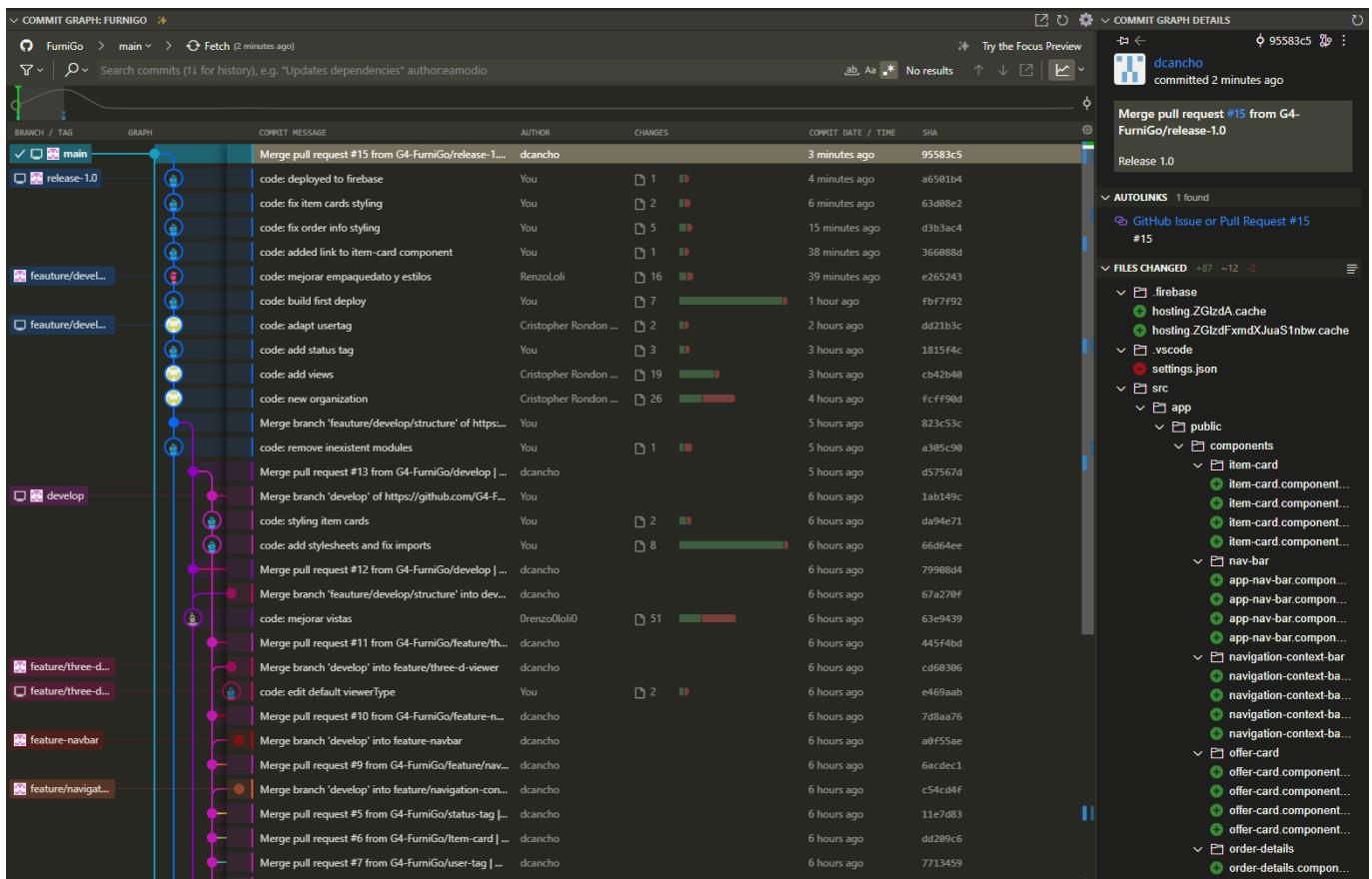
#### **5.2.2.7 Software Deployment Evidence for Sprint Review**

Para el despliegue de nuestro front-end, utilizamos el servicio de hosting de Google Firebase, el cual aloja el código fuente de nuestro front-end y lo despliega en un servidor web de Google, el cual se puede acceder mediante un enlace. Enlace del front-end desplegado en Google Firebase: [Enlace](#)

#### **5.2.2.8 Team Collaboration Insights during Sprint**

Para el desarrollo del presente sprint, se siguió utilizando Git, GitHub y la metodología GitFlow, haciendo uso de ramas para la introducción de nuevas características. A partir de un repositorio main, se clonó una rama develop para llevar a cabo los desarrollos necesarios en otras sub-ramas feature, las cuales se van integrando a la rama develop. Finalmente, antes del deployment, se crea una rama release, la cual luego se integra tanto a la rama main y la rama develop, siendo la primera la cual se despliega en Google Firebase.

Commits										
develop										
Commits on Sep 29, 2023										
Merge branch 'develop' of https://github.com/G4-FurniGo/FurniGo into ... dcancho committed 3 hours ago										
code: styling item cards	dcancho	committed 3 hours ago	<a href="#">View</a>	1ab149c	<a href="#">Copy</a>	<a href="#">Link</a>				
code: add stylesheets and fix imports	dcancho	committed 3 hours ago	<a href="#">View</a>	66d64ee	<a href="#">Copy</a>	<a href="#">Link</a>				
Merge branch 'feauture/develop/structure' into develop	dcancho	committed 3 hours ago	<a href="#">View</a>	67a270f	<a href="#">Copy</a>	<a href="#">Link</a>				
code: mejorar vistas	OrenzoLoli0	committed 4 hours ago	<a href="#">View</a>	63e9439	<a href="#">Copy</a>	<a href="#">Link</a>				
Merge pull request #11 from G4-FurniGo/feature/three-d-viewer ...	dcancho	committed 4 hours ago	<a href="#">View</a>	445f4bd	<a href="#">Copy</a>	<a href="#">Link</a>				
Merge branch 'develop' into feature/three-d-viewer	dcancho	committed 4 hours ago	<a href="#">View</a>	cd68306	<a href="#">Copy</a>	<a href="#">Link</a>				
code: edit default viewType	dcancho	committed 4 hours ago	<a href="#">View</a>	e469aab	<a href="#">Copy</a>	<a href="#">Link</a>				
Merge pull request #10 from G4-FurniGo/feature-navbar ...	dcancho	committed 4 hours ago	<a href="#">View</a>	7d8aa76	<a href="#">Copy</a>	<a href="#">Link</a>				
Merge branch 'develop' into feature-navbar	dcancho	committed 4 hours ago	<a href="#">View</a>	a0f55ae	<a href="#">Copy</a>	<a href="#">Link</a>				
Merge pull request #9 from G4-FurniGo/feature/navigation-context-bar ...	dcancho	committed 4 hours ago	<a href="#">View</a>	6acdec1	<a href="#">Copy</a>	<a href="#">Link</a>				
Merge branch 'develop' into feature/navigation-context-bar	dcancho	committed 4 hours ago	<a href="#">View</a>	c54cd4f	<a href="#">Copy</a>	<a href="#">Link</a>				
Merge pull request #5 from G4-FurniGo/status-tag ...	dcancho	committed 4 hours ago	<a href="#">View</a>	11e7d83	<a href="#">Copy</a>	<a href="#">Link</a>				
Merge pull request #6 from G4-FurniGo/item-card ...	dcancho	committed 4 hours ago	<a href="#">View</a>	dd209c6	<a href="#">Copy</a>	<a href="#">Link</a>				



 feature/user/da...	Merge pull request #2 from G4-FurniGo/feature/use... dcancho	7 hours ago	f2e268e	 order-details.compon...
	Merge branch 'develop' into feature/user/data-mod... dcancho	7 hours ago	9eb06f5	 order-details.compon...
	Merge pull request #8 from G4-FurniGo/feature/ite... dcancho	7 hours ago	48b9fbc	 order-details.compon...
	code: añadir estructura de templates y routing 0renzo0lol0	7 hours ago	cd3e27d	 profile-card.compon...