

Project Burndown – App “Delicias”

Autor: Gabriel Ibacache Castillo

1. Introducción

1.1 Propósito de este documento

Este documento define cómo se implementará la metodología Scrum en el desarrollo de la aplicación móvil y web “Delicias”, para gestionar pedidos de comida casera gourmet, pagos en línea y un sistema de fidelización por puntos. Servirá como guía para el equipo y como punto de referencia para el seguimiento del progreso del proyecto.

1.2 Problemática que resolver

Claudia, dueña de un negocio de comida casera gourmet, tiene una clientela fiel pero su crecimiento es limitado al uso de redes sociales como Instagram y Facebook. No cuenta con un canal digital que permita pedidos en línea, pagos seguros y una estrategia de fidelización más allá del boca a boca. Los clientes actuales son principalmente trabajadores de oficinas cercanas que no tienen tiempo para cocinar, pero buscan comida rápida, variada y con sabor casero.

1.3 Objetivo del proyecto

Desarrollar e implementar una plataforma (app móvil y panel web) que permita a los clientes realizar pedidos, pagar en línea y acumular puntos de fidelización, mientras Claudia puede administrar productos, precios, pedidos y campañas promocionales de manera centralizada y eficiente.

1.4 Alcances

- **MVP:** flujo completo de compra (registro, menú, carrito, pago, seguimiento, puntos básicos).

- Panel administrador con CRUD de productos y pedidos.
- No incluye logística avanzada de despacho ni integraciones complejas de inventario.
- Alcance técnico inicial hasta 200 usuarios concurrentes.

2. Metodología ágil a adoptar

2.1 Fundamentación

Se aplicará Scrum porque permite entregar un producto funcional en ciclos cortos (sprints), incorporar cambios basados en feedback real y mantener trazabilidad de requisitos.

2.2 Valores de trabajo

- **Transparencia y comunicación:** reuniones diarias (Daily Scrum).
- **Inspección y adaptación:** revisión al final de cada sprint y retrospectiva.
- Trabajo colaborativo con roles claros.
- Calidad como prioridad (Definition of Done).

3. Personas y roles del proyecto

PERSONA	ROL	FUNCIÓN
CLAUDIA	Stakeholder	Cliente final, define necesidades y valida incrementos.
GABRIEL	Product Owner & Scrum Master	Define visión y backlog, facilita ceremonias y protege el marco Scrum.
ALEXANDER	Developer	Desarrolla frontend y backend, realiza pruebas y despliegues MVP.

4. Product Backlog (resumen)

ÉPICA	HISTORIAS DE USUARIO PRINCIPALES
E1: GESTIÓN DE PEDIDOS	HU1 Ver menú, HU2 Carrito, HU3 Pago, HU6 Seguimiento
E2: FIDELIZACIÓN DE CLIENTES	HU4 Acumular puntos, HU5 Canjear puntos
E3: ADMINISTRACIÓN	HU7 CRUD menú, HU8 Gestión de pedidos
E4: EXPERIENCIA DE USUARIO	HU9 Recuperar contraseña, HU10 Notificaciones

5. Definition of Done (DoD)

- Código revisado y aprobado (sin errores críticos).
- Cumple criterios de aceptación documentados.
- Tests unitarios y funcionales básicos pasan.
- Integrado y desplegado en entorno de pruebas.
- Documentación mínima actualizada.
- Validación con Claudia.

6. Tecnologías de desarrollo y de implementación

Frontend: HTML5, CSS3, Bootstrap, JavaScript.

Backend: Python 3.11, Django REST Framework. Base de datos: PostgreSQL o SQLite para prototipo.

Infraestructura: VPS Linux Ubuntu 22.04.

Herramientas: Trello, GitHub, Figma.

7. Métricas y seguimiento (Burndown)

- **Sprint 1:** HU1-HU3-HU6
- **Sprint 2:** HU4-HU5-HU7-HU8
- **Sprint 3:** HU9-HU10

Se graficará el Project Burndown Chart midiendo puntos de historia pendientes vs tiempo.

8. Riesgos y mitigaciones

RIESGO	MITIGACIÓN
PAGOS DUPLICADOS	Idempotencia y pruebas integrales con sandbox
ESCALABILIDAD LIMITADA	Arquitectura modular y cache desde MVP
DEPENDENCIA PASARELA EXTERNA	Fallback y soporte manual si falla
EQUIPO PEQUEÑO	Control de alcance y priorización estricta