

**UNIVERSIDAD DISTRITAL FRANCISCO JOSÉ DE CALDAS**

**FUNDAMENTOS EN INGENIERÍA DE SOFTWARE**

*Objetivos de equipo y roles*

Integrantes:

Diego Alejandro Parra Díaz – 20212020091

* Líder del equipo: Se encargará de la gestión del grupo, asegurando el cumplimiento de tareas, facilitando reuniones y manteniendo informado al instructor. Además, será el guía para sus compañeros.

Esteban Villalba – 20212020064

* Responsable de desarrollo: Sera el dirigente en la planificación técnica, desarrollo e implementación del producto, asegurando estándares de calidad.

Jonathan Felipe Ochoa Silva – 20212020039

* Responsable de planeación: Organizará el plan de trabajo del equipo, estableciendo cronogramas y seguimiento a la ejecución del proyecto.

Valentina Parra Ordoñez – 20212020025

* Responsable de calidad: Garantizara que se sigan procesos definidos y se mantenga la calidad del producto final mediante revisiones e inspecciones.

Planteamos el siguiente objetivo general con el fin de profundizar y mejorar en todo aspecto mientras cursemos la materia Fundamentos de Ingeniería de Software.

* Desarrollar un portal web para la personalización y compra de camisetas estampadas, que permita a usuarios, artistas y administradores interactuar con el sistema según sus roles, integrando funcionalidades de gestión navegación y venta, aplicando principios de la ingeniería de software y metodologías ágiles como Scrum.

Enfocándonos en estos objetivos específicos:

* Diseñar e implementar una interfaz para usuarios compradores, que permita navegar en un catálogo de estampas, donde pueda seleccionar tallas, colores, materiales y realizar las respectivas compras.
* Desarrollar una interfaz exclusiva para artistas, la cual permita subir, editar y administrar diseños de estampas, así como poder llevar una estadística de sus ventas y ratings.
* Construir un módulo administrativo para gestionar usuarios, tarifas, temas, estadísticas del portal y configuraciones generales del sistema.
* Aplicar técnicas de estimación como PROBE y Planning Poker, para determinar y analizar el esfuerzo requerido en las funcionalidades del sistema.
* Planificar el desarrollo mediante la metodología ágil Scrum, organizando el trabajo en sprints con entregables parciales de acuerdo a historias de usuario priorizadas.