

NOMBRE DEL PROYECTO:
“Marketplace de Floristerías JOGIWISUBY”
AGOSTO-NOVIEMBRE 2021



Evaluadores:
Alexander Alberto Sigüenza Campos.

Integrantes:

No.	CARNET	NOMBRE COMPLETO	GRUPO
1	AA180117	Aguillón Amaya, Byron Enrique	01T
2	GT182673	Gil Torres, Ana Jocelyn	01T
3	PP190550	Portán Pineda, William Fernando	01T
4	SL190836	Serrano López, Gissela Verence	01T
5	ZF190595	Zelaya Flores, Susan Abigail	01T

Índice

1. Introducción	3
2. Objetivo	4
3. Diseño UX/UI -> Mock Ups	5
4. Metodología	11
5. Diagramas UML	12
6. Herramientas a utilizar	14
7. Licencias Creative Commons	15
8. Presupuesto	16
9. Bibliografía	17

1. Introducción

En este proyecto vamos a realizar una Marketplace web de varias floristerías de San Salvador y sus alrededores, que se creara con HTML, CSS y JavaScript aunque contara con varios recursos esta página web no almacena datos ya que no se contara con base de datos, en la pantalla principal se mostrara un catálogo de varias floristerías mostrando ubicación e información de dicha floristería, al acceder a una de ellas se actualizara la pantalla mostrando un catalogo de los arreglos disponibles en la tienda que han escogido si el cliente desea hacer un pedido del arreglo mostrado en una imagen habrá un botón con el precio del articulo que al hacerle clic nos mostrara la información esencial para poder ponerse en contacto directo con la floristería como número de teléfono, red social, etc.

2. Objetivo

Crear un página web en línea eficaz, eficiente e innovadora llamada “Floristerías JOGIWISUBY” que permitirá mostrar floristerías que tienen el servicio a domicilio, dándoles una experiencia satisfactoria a los clientes y mostrando el verdadero impacto que tiene el servicio a domicilio para cualquier empresa en el medio floral o cualquier otro.

3. Diseño UX/UI -> Mock Ups



Ver mas



Ver mas



Ver mas



Ver mas



Ver mas





Catalogo



Contacto



**Calle El Mirador y 93 Av. Nte. #646,
San Salvador. El Salvador.**



**2264-2658
2263-2384**



floristeria@gmail.com



**Lunes - Viernes: 8:00am - 5:30pm
Sábado: 8:00am - 12:00md**



Catalogo



Contacto



\$ 15.50



\$20.50



\$50



\$70



\$65



\$85



Catalogo



Contacto



**Calle El Mirador y 93 Av. Nte. #646,
San Salvador. El Salvador.**



**2264-2658
2263-2384**



floristeria@gmail.com



**Lunes - Viernes: 8:00am - 5:30pm
Sábado: 8:00am - 12:00md**



Catalogo



Contacto



\$ 15.50



\$20.50



\$50



\$70



\$65



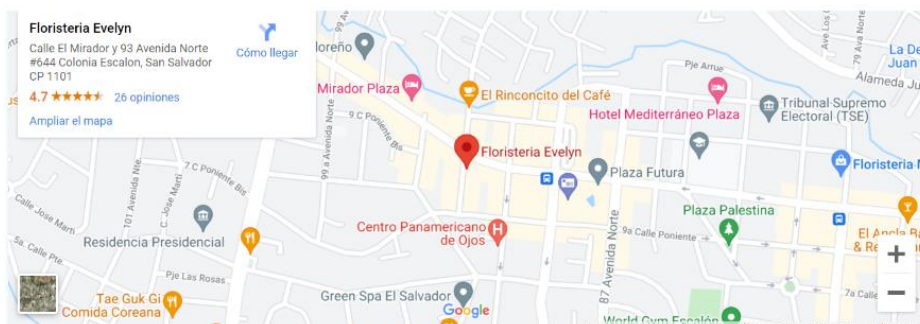
\$85



Catalogo



Contacto



**Calle El Mirador y 93 Av. Nte. #646,
San Salvador. El Salvador.**



**2264-2658
2263-2384**



floristeria@gmail.com



**Lunes - Viernes: 8:00am - 5:30pm
Sábado: 8:00am - 12:00md**



Catalogo



Contacto



\$ 15.50



\$20.50



\$50



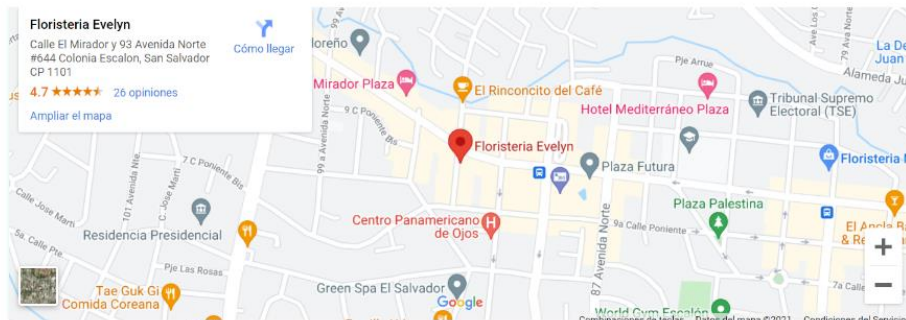
\$70



\$65



\$85



**Calle El Mirador y 93 Av. Nte. #646,
San Salvador. El Salvador.**



**2264-2658
2263-2384**



floristeria@gmail.com



**Lunes - Viernes: 8:00am - 5:30pm
Sábado: 8:00am - 12:00md**



\$ 15.50



\$20.50



\$50



\$70



\$65



\$85

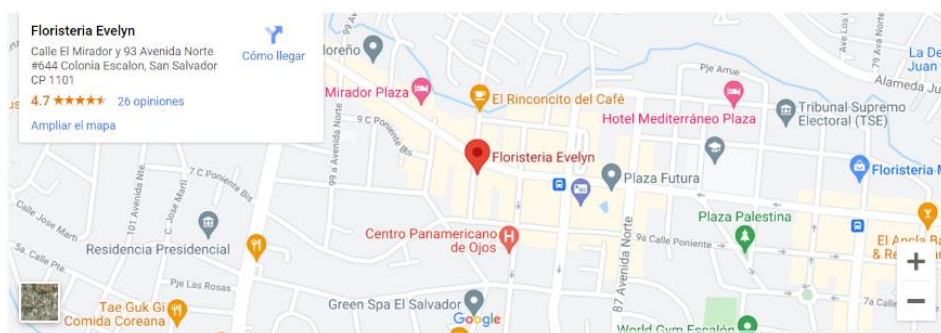


Floristería
TRES

Catalogo



Contacto



**Calle El Mirador y 93 Av. Nte. #646,
San Salvador. El Salvador.**



**2264-2658
2263-2384**



floristeria@gmail.com



**Lunes - Viernes: 8:00am - 5:30pm
Sábado: 8:00am - 12:00md**



Registrate

Nombre y Apellido

Correo Electronico

Numero de Telefono

Direccion

ENVIAR

**INICIAR
SESION**

4. Metodología

Para el desarrollo del sistema se ha decidido utilizar la metodología ágil denominada SCRUM, que se caracteriza por un uso de buenas prácticas que aseguran un buen trabajo de equipo y un buen resultado del proyecto final.

Los roles principales en SCRUM son el Scrum Master, que es el encargado de guiar el desarrollo, trabajo en equipo y gestionar cambios e imprevistos durante el transcurso este, el Product Owner, que es el representante de los stakeholders (interesados en el desarrollo del sistema o clientes) y el team que es el equipo de desarrollo del sistema.

Además, la metodología propone colocar todos los requerimientos necesarios con sus respectivos criterios de aprobación redactados por el cliente y aprobados por el Scrum Master y el equipo de desarrollo que se denominaran Historias de Usuario.

Posteriormente se procederá a la creación de diversos Sprints de corto periodo de tiempo en las cuales el equipo Scrum se comprometerá a desarrollar n cantidad de historias de usuario y el usuario se encargará de certificarlos, este mecanismo deberá llevarse a cabo nuevamente al agotarse el plazo de cada sprint, llegando finalmente al producto final.

Otro de los puntos más importantes en el desarrollo es la comunicación constante entre los participantes del proyecto, teniendo de esta manera reuniones cada día (denominadas dailys) con el objetivo de seguir de cerca el desarrollo correcto del proyecto, permitiendo también tener una rápida respuesta a los imprevistos y cambios que surjan en el camino.

Equipo de SCRUM:

- Product Owner:
- Scrum Master: Gissela Serrano, representante y miembro del equipo de desarrollo, con la responsabilidad de gestionar tiempos de desarrollo, imprevistos y cambios, reuniones con el Product Owner y mantener al equipo en una constante comunicación y armonía.
- Equipo de desarrollo:
 - ✓ Jocelyn Gil
 - ✓ Susan Zelaya
 - ✓ William Portan
 - ✓ Byron Amaya

5. Diagramas UML

- Diagrama de Caso de Uso.

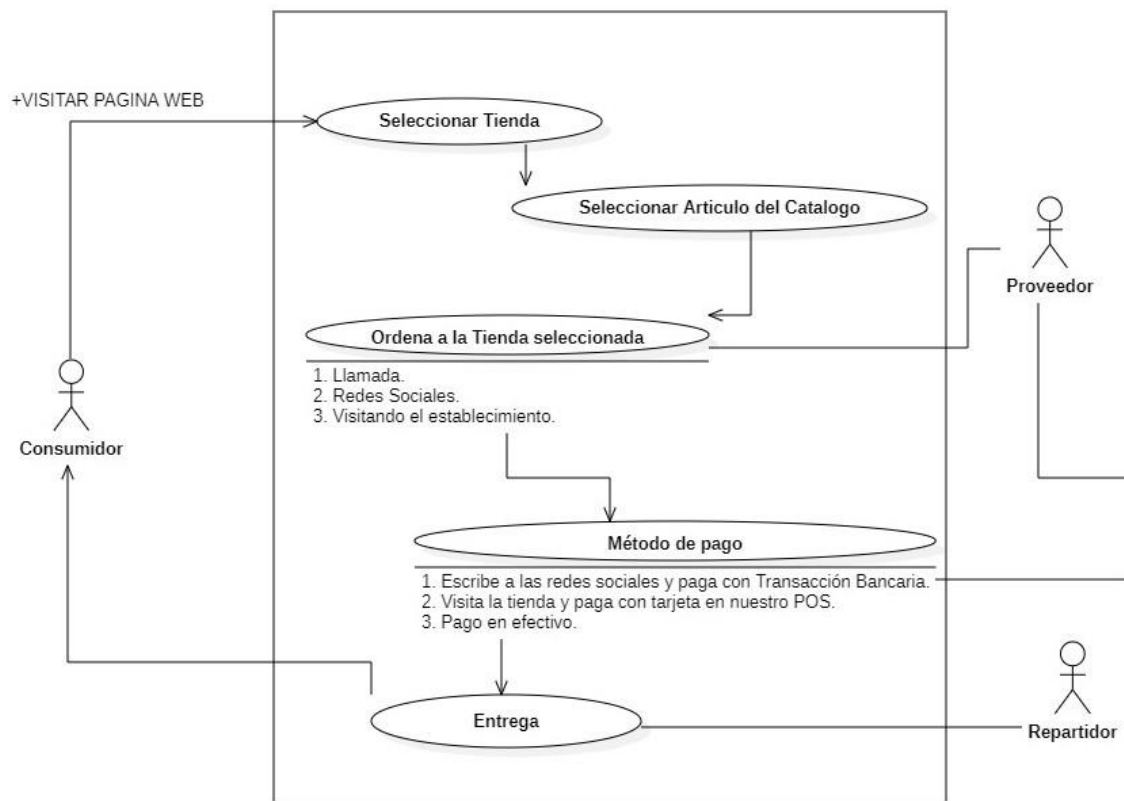


Imagen 1. Diagrama de caso de uso.

- Diagrama de Secuencia.

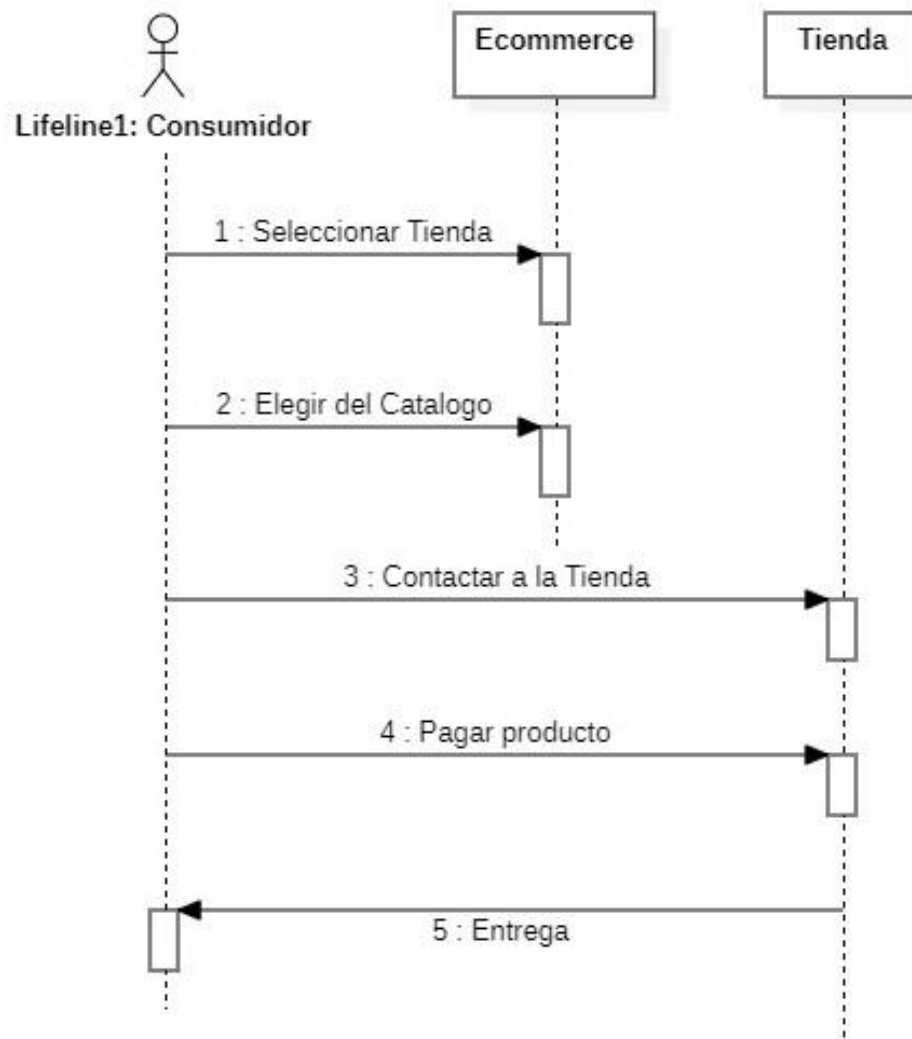


Imagen 2. Diagrama de secuencia.

6. Herramientas a utilizar

Para poder llevar a cabo la metodología seleccionada vamos a hacer uso de Trello que se trata de un gestor de proyectos online que permite aclarar las rutinas diarias que tiene los integrantes del SCRUM mostradas en un tablero en columna (GesTron, 2021), luego haremos uso de GitHub que nos permitirá subir las diferentes partes del proyecto creando repositorios donde agregaremos a cada integrante para que puedan colaborar y mejorarlos en cualquier momento (FERNÁNDEZ, 2019).

Luego para la maquetación del diseño haremos uso de Figma y para cuando ya este creada la pagina web haremos uso de Licencias Creative Commons.

7. Licencias Creative Commons

- ✓ Reconocimiento-No Comercial-Sin Derivados.



Bajo los siguientes términos:



Atribución : debe otorgar el crédito correspondiente , proporcionar un enlace a la licencia e indicar si se realizaron cambios . Puede hacerlo de cualquier manera razonable, pero no de ninguna manera que sugiera que el licenciante lo respalda a usted o su uso.



No comercial: no puede utilizar el material con fines comerciales .



Sin derivados : si remezcla, transforma o construye sobre el material, no puede distribuir el material modificado.

Sin restricciones adicionales : no puede aplicar términos legales o medidas tecnológicas que restrinjan legalmente a otros de hacer cualquier cosa que permita la licencia.

(Commons, s.f.)

8. Presupuesto

DESCRIPCION	PRECIO HORA	TOTAL DE HORAS	PRECIO HORAS EXTRAS	TOTAL HORAS EXTRAS	PRECIO UNITARIO	CANTIDAD	TOTAL
Costo por desarrollador							
Gissela Serrano	\$10.00	160	\$15.00	10		170	\$1750.00
William Portan	\$10.00	180	\$15.00	20		200	\$2100.00
Jocelyn Torres	\$10.00	170	\$15.00	16		186	\$1940.00
Byron Amaya	\$10.00	170	\$15.00	15		185	\$2025.00
Susan Zelaya	\$10.00	160	\$15.00	10		170	\$1750.00
Energia electrica	\$0.15	840					\$111.15
Servicio de internet	\$0.05	820					\$37.05
Visual Studio Code					\$60.00	1	\$60.00
Dispositivos de producción							
DELL INSPIRION13					\$670.00	1	\$67.00
HP PAVILION					\$500.00	1	\$50.00
Toshiba satellite L45-ASP4201WL					\$500.00	1	\$50.00
HP 250 G7					\$540.00	1	\$54.00
HP PAVILION 15 NOTEBOOK					\$725.00	1	\$72.5
Total del presupuesto							\$10,066.7

PLANIFICADO	SEPTIEMBRE	OCTUBRE	NOVIEMBRE	AÑO
GASTOS HOSTING Y DOMINIO				
HOSTING	\$6.25	\$6.25	\$6.25	\$18.75
DOMINIO	\$1.25	\$1.25	\$1.25	\$3.75
SUBTOTAL	\$7.50	\$7.50	\$7.50	\$22.50
GASTOS VARIOS	SEPTIEMBRE	OCTUBRE	NOVIEMBRE	AÑO
gastos varios	\$75.00	\$75.00	\$75.00	\$225.00

9. Bibliografía

(2 de Junio de 2021). Recuperado el Septiembre de 2021

Commons, C. (s.f.). *CC Creative Commons*. Obtenido de

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/2.5/es/>

FERNÁNDEZ, Y. (30 de Octubre de 2019). *Xataka*. Recuperado el 10 de Septiembre de 2021, de <https://www.xataka.com/basics/que-github-que-que-le-ofrece-a-desarrolladores>

GesTron. (2 de Junio de 2021). *Ayudat Pymes*. Recuperado el 10 de Septiembre de 2021, de <https://ayudatpymes.com/gestron/que-es-trello/>