



Nombre del grupo:	The English Cut
Titulación:	Ingeniería del Software
Grupo de la titulación:	A
Grupo reducido:	1
Número de grupo, dentro del grupo reducido:	01
Repositorio GitHub:	<a href="https://github.com/pablogalcas/The-English-Cut.git">https://github.com/pablogalcas/The-English-Cut.git</a>
Espacio Trello:	<a href="https://trello.com/b/vztbcLxL/the-english-cut">https://trello.com/b/vztbcLxL/the-english-cut</a>
Memoria del proyecto:	<a href="https://docs.google.com/document/d/1IJySeEY7Krh4QoWTGOn1vcTvy04cI3F11qHk_ioVgLg/edit?usp=sharing">https://docs.google.com/document/d/1IJySeEY7Krh4QoWTGOn1vcTvy04cI3F11qHk_ioVgLg/edit?usp=sharing</a>

Numero de Miembro	Nombre	Apellidos	Correo UMA
1	Alejandro	López Ortega	<a href="mailto:alexlopezortega2004@uma.es">alexlopezortega2004@uma.es</a>
2	David	Luque Molina	<a href="mailto:luquemolina04@uma.es">luquemolina04@uma.es</a>
3	Janine Bernadeth	Olegario Laguit	<a href="mailto:olegariojanine29@uma.es">olegariojanine29@uma.es</a>
4	Jonatan	Thorpe Plaza	<a href="mailto:jtp703@uma.es">jtp703@uma.es</a>
5	Marcos	Díaz Sánchez	<a href="mailto:marcosdiazsanchez@uma.es">marcosdiazsanchez@uma.es</a>
6	Pablo	Gálvez Castillo	<a href="mailto:pablogalcas@uma.es">pablogalcas@uma.es</a>
7	Pablo	Ortega Serapio	<a href="mailto:pablito@uma.es">pablito@uma.es</a>

# ÍNDICE

<b>SECCIÓN 1: INTRODUCCIÓN.....</b>	<b>3</b>
<b>SECCIÓN 2: ROLES.....</b>	<b>5</b>
<b>SECCIÓN 3: GESTIÓN DE RIESGO.....</b>	<b>6</b>
<b>SECCIÓN 4: HERRAMIENTAS SOFTWARE USADAS.....</b>	<b>8</b>

## SECCIÓN 1: INTRODUCCIÓN

Debido a la ineficiencia y mala formación de la página de ventas del Corte Ingles, nosotros, The English Cut, fuimos contratados por esta empresa con el objetivo de formar una nueva página, mas optima y con una mejor organización añadiendo a la vez nuevas funcionalidades que ayudarán a la búsqueda de nuestros productos favoritos.

En cuanto a las funcionalidades que nos hicieron destacar sobre el resto de empresas que se dedican al desarrollo web para empresas tipo tiendas, con el fin de permitir su venta online, nos encontramos con principalmente la gestión de productos, la gestión de empleados y el seguimiento de inventario, hablemos de cada una de estas funcionalidades destacadas:

- **Gestión de productos:** En cuanto a la gestión de productos en web, nuestro proyecto da la posibilidad a la empresa, de poder modificar de forma sencilla las distintos campos del producto en la web, como por ejemplo, la descripción del producto, el precio o la foto para dar una visión más sencilla e interactiva de realizar una compra en la web atrayendo así, a los clientes.
- **Gestión de Inventario:** Con el fin de poder llevar un recuento del stock de nuestros productos y poder prevenir que haya pedidos pendientes y el almacén lleno, contaremos con alertas para recordar a la empresa que el stock de un producto está escaso, eso será activable por la empresa una vez adquirida la licencia de nuestro software.
- **Gestión de empleados:** Muchas empresas se quejaban de lo tedioso que era llevar las cuentas y las nóminas de sus empleados, así es como se nos ocurrió la idea de introducir una funcionalidad a nuestro software para hacer esta tarea más sencilla para las empresas. Implementamos una interfaz donde nos calculará el gasto que sufrimos por cada empleado, las horas que lleva y las ventas que ha logrado (modificable únicamente por un personal verificado por la empresa para llevar esa tarea).
- **Venta online:** Nuestra empresa, a pesar de las numerosas funcionalidades que admite con el fin de simplificar el trabajo de los trabajadores de la empresa cliente, se especializa en la

venta de sus productos, ampliando el beneficio considerablemente a nuestros clientes.

The English Cut, está compuesta por 7 participantes los cuales tenemos cada uno 2 roles que administrar (ej, el CEO de programación se encargará de administrar el desarrollo del programa durante el proceso de implantación de nuevas funcionalidades). Estos roles fueron divididos en función a nuestras virtudes, para conseguir así ser lo más productivos posibles.

En cuanto a los riesgos, contamos con varias pautas a tener en cuenta, entre ellas podemos encontrar riesgos tecnológicos (riesgos que sufrimos relacionados con los computadores y el proceso software), riesgos personales (riesgos que sufrimos debido a los trabajadores de nuestra empresa), riesgos de organización (riesgos que perjudican a la organización como empresa), riesgos de estimación (riesgos asociados principalmente a la estimación de riesgos y coste) y riesgos de requisitos (riesgos que se acarrean debido a una mala recolección de requisitos). Debido a nuestra recién llegada al mercado tecnológico y al uso de un lenguaje de programación contaremos con varios problemas extra, poco conocidos para la mayoría de nosotros, sin embargo, con una buena gestión y organización conseguiremos abatirlos.

## SECCIÓN 2: ROLES

Para desarrollar el proyecto seguiremos la metodología de Scrum. Para el desarrollo de nuestro proyecto sabemos que lo más conveniente es seguir una metodología ágil.

En nuestro proyecto contaremos con tres principales roles:

- Product Owner (P.O.)  
Será aquel que desempeñe la función de mantener reuniones con el cliente que le permita obtener un profundo conocimiento de los requisitos en cada sprint.
- Scrum Master (S.M.)  
Scrum master será el rol que desempeñen aquellos que entiendan cómo desarrollar el código asegurándose de que en el equipo de desarrollo no haya carencias. Liderando y apoyando al equipo a que cumplan los objetivos.
- Equipo desarrollo (E.D.)
  - Diseño web
  - Arquitectura de software
  - Desarrollo web
  - Testing
  - Base de datos
  - Usabilidad y experiencia de usuario

Para fomentar la experiencia de desarrollo compartimos entre todos los componentes del equipo los diferentes roles. Además especificamos las funciones de desarrollo para el equipo. Al final, el reparto quedará así:

David: S.M. & E.D.

Alejandro: P.O. & E.D.

Janine: P.O. & E.D.

Jonatan: P.O. & E.D.

Marcos: S.M. & E.D.

Pablo G: P.O. & E.D.

Pablo Ortega: S.M. & E.D.

## SECCIÓN 3: GESTIÓN DE RIESGO

Los riesgos que podemos encontrar en el proyecto son los siguientes:

- **Tecnológicos:** Con respecto a este tipo de riesgo se puede presentar que alguna característica que queramos implementar en nuestra página sea muy enrevesado o imposible directamente con el lenguaje que vamos a usar. Una forma de "esquivar" el disparo sería directamente obviar el carácter, pero es un riesgo que es prácticamente insignificante y probablemente no nos tengamos que preocupar.
- **Personal:** Los integrantes del equipo son susceptibles a cualquier tipo de enfermedad o dolencia similar como el resto de personas, por lo que habría que tener en cuenta de que existe la posibilidad mínima o baja de que suceda, pero en el caso de que suceda es un riesgo lo suficientemente serio como para tomar decisiones críticas.
- **Organización:** Con respecto al riesgo anterior, en el caso de que una persona sufra de una dolencia que le obliga a tomar un reposo temporal por lo que debe de hacerse una reorganización en la estructura del proyecto. Si desechamos la idea anterior creo que con respecto a la organización estamos bastante cuadrados y se seguirán las pautas establecidas a rajatabla, es un riesgo que es muy poco probable pero si sucede es algo bastante considerable a tener en cuenta.
- **Estimación:** En relación con la reorganización que puede conllevar la acumulación de errores anteriormente mencionados, el tiempo estimado en un inicio puede verse modificado de una manera considerable, poniendo las entregas críticas del proyecto en fechas mucho más lejanas que aquellas a la que estaban previstas. También podría suceder que los fallos en el lenguaje o las limitaciones del mismo nos obliguen a redirigir ciertas partes del proyecto, el tiempo de espera para reorganizar tanto al personal como al nuevo enfoque del proyecto implicaría un retraso. Las probabilidades de esto son moderadas y las repercusiones que tendría son bastante serias.

- **Requisitos:** Las entrevistas con el cliente pueden marcar una diferencia en los requisitos que se plantean en el proyecto ya que puede ser que en una primera instancia los requerimientos que entendemos por parte del cliente no sean al 100% las necesidades reales del proyecto. En entrevistas posteriores a la inicial puede que con la fase beta del proyecto el cliente vea que los requerimientos sean distintos. Es el problema más común que pueda suceder de todos y el que más repercusión tiene de todos.

<b>TIPO</b>	<b>DESCRIPCIÓN</b>	<b>PROBABILIDAD</b>	<b>EFFECTOS</b>
<i>Tecnológicos</i>	Característica a implementar imposible con nuestro lenguaje	Baja	Mínimos
<i>Personal</i>	Posibilidad de ausencia por enfermedad o emergencia	Baja	Serios
<i>Organización</i>	Reestructuración con respecto del proyecto debido a bajas personales	Baja	Serios
<i>Estimación</i>	Reorganización de proyectos por no cumplimiento del plazo	Media	Serios
<i>Requisitos</i>	Las continuas entrevistas con el cliente pueden cambiar los requisitos iniciales del proyecto	Media	Serios

## SECCIÓN 4: HERRAMIENTAS SOFTWARE USADAS

Debido a la temprana edad en la que se encuentra el proyecto, no hemos podido utilizar demasiadas herramientas software. Por tanto, sólo hemos podido comunicarnos y planificar el proyecto usando las siguientes herramientas:

- Whatsapp
- Google Docs
- Trello
- GitHub
- Discord