

Sprint 1: Tienda Online “Artículos para el hogar”

Laura Vanesa Rosas Méndez – 2225616.

Justin David Galvis García – 2225617.

Estudiantes

Carlos Adolfo Beltrán Castro

Docente

Universidad Industrial de Santander

Bucaramanga, Santander

2025



TEMÁTICA

El proyecto esta enfocado en el desarrollo de una *tienda online* (página web) especializada en la venta de artículos para el hogar, como:

- Decoración (lámparas, alfombras).
- Utensilios de cocina (licuadora, rayador).
- Muebles y accesorios (mesas, cojines).
- Organizadores y productos de almacenamiento.

La tienda online se concentra en ofrecer productos que mejoren la calidad de vida en el hogar, con variedad de diseños, precios y funcionalidades para distintos perfiles de clientes.

JUSTIFICACIÓN

La venta en *tiendas online* ha tenido un crecimiento en el mercado en los últimos años, convirtiéndose en una de las principales formas de adquirir productos. Los artículos para el hogar son esenciales para el bienestar, comodidad y personalización de espacios, lo que hace que este servicio sea atractivo y esté en constante demanda.

Desarrollar una *tienda online de artículos para el hogar* se debe a: necesidad de los usuarios de encontrar productos variados sin salir de casa y tener a su vez la posibilidad de comparar precios, estilos y características en un solo lugar.

Este proyecto promueve la *accesibilidad y la modernización de las compras de artículos para el hogar* mediante una plataforma sencilla y amigable y no solo eso, desde la postura del propietario, es una alternativa para reducir gastos asociados a una tienda física, como el alquiler de locales, ya que, el comercio electrónico ha ayudado a los negocios especialmente a las pequeñas empresas a establecerse en el mercado y generar una presencia más amplia, gracias a la distribución que ofrece internet, mucho más económica y eficiente que el comercio tradicional, y no solo eso, la disponibilidad es mas flexible que en un punto físico por el personal y los gastos que conlleva.

MUNDO DEL PROBLEMA

El problema central que este proyecto resuelve es la ineficiencia en el proceso de compra de artículos para el hogar, ya que los clientes se enfrentan a:

- Pérdida de tiempo buscando en diferentes tiendas sin encontrar lo que realmente quieren.
- Les cuesta encontrar productos únicos que se salgan de lo convencional.
- Tiendas físicas tradicionales presentan barreras como horarios reducidos, desplazamiento hasta el local y limitaciones en el inventario.

Por otro lado, los clientes modernos buscan *comodidad, rapidez y opciones de comparación de productos*, aspectos que no siempre están disponibles en los comercios físicos. La información sobre medidas, materiales, colores y opiniones de otros compradores suele ser limitada o poco accesible, dificultando la toma de decisiones informada.

Es necesario crear tiendas online para adaptarse a las nuevas tendencias de consumo, para ampliar el mercado y alcanzar a una audiencia global fuera de las limitaciones geográficas de una tienda física.

REQUERIMIENTOS

- **Funcionales:**

Las acciones que cumplirá la plataforma según el rol del usuario son las siguientes:

Usuario - Administrador:

1. Permite gestionar los productos del catálogo (agregar, editar y eliminar).
2. Administrar a los usuarios registrados en la plataforma (consultar, modificar y eliminar).
3. Podrá visualizar los pedidos realizados por los clientes.

Usuario - Cliente:

1. El usuario podrá registrarse e iniciar sesión.
2. Se presentará un catálogo de los productos con imágenes, descripciones y precio para su elección.
3. Se brindará un sistema de búsqueda de productos por categorías y precios (filtro).
4. Permite añadir artículos en el carrito de compras para poder adquirirlos según el método de pago (contra entrega o mediante apps de billetera digital (código QR)).
5. El usuario podrá comunicarse con nosotros (tienda online) por medio de enlaces de las redes sociales.

- **No funcionales:**

Las características que describen como se comporta el sistema (calidad, eficiencia...) son:

1. Sistema compatible con diferentes tamaños de pantalla.
2. Protección y almacenamiento de datos del usuario.
3. Interfaz intuitiva y amigable.
4. La plataforma está disponible al menos el 95% del tiempo para garantizar el acceso al usuario.

EVIDENCIA DE LAS HISTORIAS DE USUARIO

Identificador de las historias de usuario	Rol - Usuario	Historia	Criterios de aceptación
H1	Cliente	Como usuario nuevo, quiero poder registrarme en la plataforma con mi correo y contraseña para poder acceder al catálogo y poder apartar mis artículos.	-El usuario pueda ingresar después de introducir su contraseña.



H2	Cliente	Como comprador, quiero agregar productos a un carrito de compras y después ir por los productos.	<p>-Los productos deben estar apartados para ser transportados después.</p> <p>-El sistema registra el apartado de los artículos en el historial de compras.</p>
H3	Administrador	Como administrador, quiero gestionar el inventario de productos, para mantener actualizado el catálogo.	<p>- El administrador puede añadir, editar o eliminar productos.</p> <p>- Los cambios se reflejan de inmediato en el catálogo.</p> <p>- El sistema genera alertas (notificaciones) si el stock es bajo.</p>
H4	Administrador	Como gestor del sistema, quiero acceder a la información de los usuarios para ver sus pedidos.	<p>-El administrador puede añadir, editar o eliminar a los usuarios.</p> <p>-El administrador visualiza la información de los clientes y que pedidos realizó.</p>