



DEPARTAMENTO DE TECNOLOGÍA DIGITAL

DISEÑO Y DESARROLLO DE SOFTWARE

Plataforma dedicada a la gestión de recursos de negocio y
realización de ventas a través de un aplicativo móvil

PROYECTO SCRUM

Presentado por

- *Leonardo Francisco Curaca Sucapuca*
- *Daniel Eddison Quispe Oscco*
- *Jhovin Maho Bonifacio Lozano*

Docente
Ing. Jaime Gomez Marín APELLIDOS

Lima , 2019 chgch

Índice general

1. Introducción	4
1.1. Propósito	4
1.2. Alcance	4
1.3. Definiciones, siglas y abreviaturas	5
1.4. Referencias	5
2. Visión del Proyecto	6
3. Equipo	7
4. Product Backlog	8
5. Criterios de Terminacion	9
6. Prototipos	10
7. Epicas	11
8. Historias de Usuarios	12
9. Planificación	13
10. Conclusiones	14
11. Recomendaciones	15
12. Referencia Bibliograficas	16
13. Anexos	17

Índice de figuras

Índice de cuadros

Capítulo 1

Introducción

1.1. Propósito

Nuestro proyecto tiene el propósito de ayudar a micro empresas a gestionar sus recursos y realizar ventas por medio de una aplicación web, a fin de aumentar sus ventas, popularidad y optimización.

1.2. Alcance

ESPECIFICACIONES/PROPÓSITO DEL PROYECTO:

- Facilitar la gestión de recursos a las pequeñas empresas o bodegas.
- Proporcionar herramientas digitales alternativas para optimizar el manejo del negocio de los clientes.
- Aumentar la comerciabilidad de la micro empresa (hacerse más conocido).

RESTRICCIONES DEL PROYECTO:

- Se evitará la sobrecarga de módulos propuestos para el cliente.
- La aplicación está dedicada a un sector de pequeña o mediana empresa.

FACTORES CRITICOS DE EXITO:

- El alto número de microempresas y tiendas de abarrotes en el Perú.

- El fácil acceso a internet y dispositivos móviles.
- La alta cantidad de dispositivos con Android OS 4.0.

SUPOSICIONES:

- Las estimaciones de las tareas a realizar.
- Principalmente se asume que el usuario debe tener instalada la aplicación en su teléfono celular para poder utilizarla.
- Debe existir disponible un servidor con el sistema operativo windows 7 o superior.
- Debe de tener acceso a internet o datos móviles.
- También se asume que el usuario tiene que estar presente en el lugar donde desea comprar.

DEPENDENCIAS:

- Disponibilidad de tiempo del proyecto.
- Disponibilidad de trabajo del equipo de desarrollo.
- Disponibilidad de materiales para el proyecto.
- Disponibilidad de conocimiento previo al proyecto.

1.3. Definiciones, siglas y abreviaturas

1.4. Referencias

Capítulo 2

Visión del Proyecto

Se desarrollará una plataforma de gestión de recursos para pequeños y medianos negocios. La aplicación pretende abarcar todos los requerimientos de cada negocio, además de ofrecer un aplicativo móvil con el que se pueda realizar ventas de forma práctica.

Capítulo 3

Equipo

1. Scrum Master
 - Leonardo Francisco Curaca Sucapuca
2. Product Owner
 - Daniel Eddison Quispe Oscco
3. Team
 - Leonardo Francisco Curaca Sucapuca
 - Daniel Eddison Quispe Oscco
 - Jhovin Maho Bonifacio Lozano

Capítulo 4

Product Backlog

Item	Detalle	Prioridad
PB001	La plataforma debe validar los datos del usuario a través de un módulo que solicite su nombre de usuario y contraseña	10
PB002	La plataforma debe ofrecer opciones de personalización del negocio del cliente	20
PB003	Se proporcionará un servicio de gestión de empleados del negocio	30
PB004	Se contará con un módulo de gestión de recursos materiales del negocio	40
PB005	Gestionar los recursos de negocio a través de operaciones CRUD	50
PB006	La plataforma debe ser capaz de realizar reportes gráficos de ventas	60
PB007	La aplicación movil debe ser capaz de generar boletas digitales	70

Capítulo 5

Criterios de Terminacion

Capítulo 6

Prototipos

Capítulo 7

Epicas

Capítulo 8

Historias de Usuarios

Sobre el inicio de Sesión

- Como usuario, yo debería ser capaz de identificarme a travez de correo electrónico y contraseña respectiva, a fin de mantener seguros mis datos y mi negocio.

Sobre la administración de negocio

- Como usuario, yo debería ser capaz de modificar a gusto los datos principales de mi negocio/empresa, a fin de gestionar e identificar correctamente las respectivas caracteríasticas de cada uno.
- Como usuario, yo debería ser capaz de agregar, editar y eliminar los recursos del negocio que crea conveniente, a fin de dar mantenerlos actualizados constantemente.
- Como usuario, yo debería visualizar el historial de ventas a través de gráficos, a fin de realizar estimaciones que beneficien al negocio.
- Como usuario, yo debería ser capaz de añadir un nuevo negocio, a fin de aperturar y gestionar nuevas ideas de negocio.

Sobre el proceso de compras

- Como usuario, yo debería ser capaz de tener acceso al catálogo de productos, precio y stock a fin de agilizar el proceso de ventas en la práctica.

Capítulo 9

Planificación

Capítulo 10

Conclusiones

Capítulo 11

Recomendaciones

Capítulo 12

Referencia Bibliograficas

Capítulo 13

Anexos