



**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

Lima , 24 de setiembre del 2019

# Índice general

<b>1. Introducción</b>	<b>4</b>
1.1. Propósito . . . . .	4
1.2. Alcance . . . . .	4
1.3. Definiciones, siglas y abreviaturas . . . . .	4
1.4. Referencias . . . . .	4
<b>2. Visión del Proyecto</b>	<b>5</b>
<b>3. Equipo</b>	<b>6</b>
<b>4. Product Backlog</b>	<b>7</b>
<b>5. Historias de Usuarios</b>	<b>8</b>
<b>6. Planificación</b>	<b>11</b>
6.1. Tareas . . . . .	11
6.2. Tareas . . . . .	11
<b>7. Burn down chart</b>	<b>13</b>
<b>8. Conclusiones</b>	<b>15</b>
<b>9. Recomendaciones</b>	<b>16</b>
<b>10. Referencia Bibliograficas</b>	<b>17</b>
<b>11. Anexos</b>	<b>18</b>

# 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

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

### 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 movil con el que se pueda realizar ventas de forma práctica.

# Capítulo 3

## Equipo

Nuestro equipo de Scrum está conformado por:

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

En este capítulo vamos a presentar un listado de tareas que vamos a realizar durante el desarrollo del proyecto.

Item	Detalle	Prioridad
PB-001	La plataforma debe ofrecer opciones de personalización del negocio del cliente	10
PB-002	La plataforma debe validar los datos del usuario a través de un módulo que solicite su nombre de usuario y contraseña	20
PB-003	Se proporcionará un servicio de gestión de empleados del negocio	30
PB-004	Se contará con un módulo de gestión de recursos materiales del negocio	40
PB-005	La plataforma debe ser capaz de realizar reportes gráficos de ventas	50
PB-006	La aplicación movil debe ser capaz de generar boletas digitales	60



# Capítulo 5

## Historias de Usuarios

En nuestras historias de usuarios vamos a describir los detalles de la funcionalidad que se desean realizar en nuestro proyecto, además de la prioridad y el estimado.

PB-001		
Detalle	Prioridad	Estimado
Como usuario, yo debería ser capaz de añadir un nuevo negocio, a fin de aperturar y gestionar nuevas ideas de negocio.	10	2 días

PB-002		
Detalle	Prioridad	Estimado
Como usuario, yo debería ser capaz de registrarme con Gmail y Facebook de la la aplicación web o móvil y consumir los datos desde una API. Además de mostralo en interfases agradables al usuario y entendible	20	4h

PB-003		
Detalle	Prioridad	Estimado
Como usuario, yo debería ser capaz de agregar empleados del negocio.	30	15h
Como usuario, yo debería ser capaz de añadir y configurar las características y funciones de los emmpleados del negocio.	35	1 día

PB-004		
Detalle	Prioridad	Estimado
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	40	3 días

PB-005		
Detalle	Prioridad	Estimado
Como usuario, yo debería visualizar el historial de ventas a través de gráficos, a fin de realizar estimaciones que beneficien al negocio.	10	1 semana
Como usuario, yo debería registrar la asistencia de mis empleados.	10	1 semana
Como usuario, yo debería visualizar el historial de ventas a través de gráficos, a fin de realizar estimaciones que beneficien al negocio.	50	1 semana

PB-006		
Detalle	Prioridad	Estimado
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.	10	10 días
Como empleado, yo debería ser capaz de escanear un código QR con el fin de validar la asistencia y obtener permisos de ventas.	20	5 días
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.	60	10 días

# Capítulo 6

## Planificación

En este capítulo nos repartimos las tareas para cada uno de los integrantes del equipo SCRUM de acuerdo a cada historia de usuario. Mencionando la actividad a realizar, el encargado y el estimado.

### 6.1. Tareas del Sprint 1

HU-1			
Item	Detalle	Encargado	Estimado
T1	Diseño del Modelo Entidad Relación mediante migraciones.	Daniel Quispe	10h
T2	Desarrollo operaciones CRUD para la entidad Negocios.	Jhovin Bonifacio	16h
T3	Diseño de la Interfaz principal.	Leonardo Curaca	2h
T4	Diseño de Plantillas para cada las operaciones CRUD del negocio.	Leonardo Curaca	6h
Total Estimado			34h

### 6.2. Tareas del Sprint 2

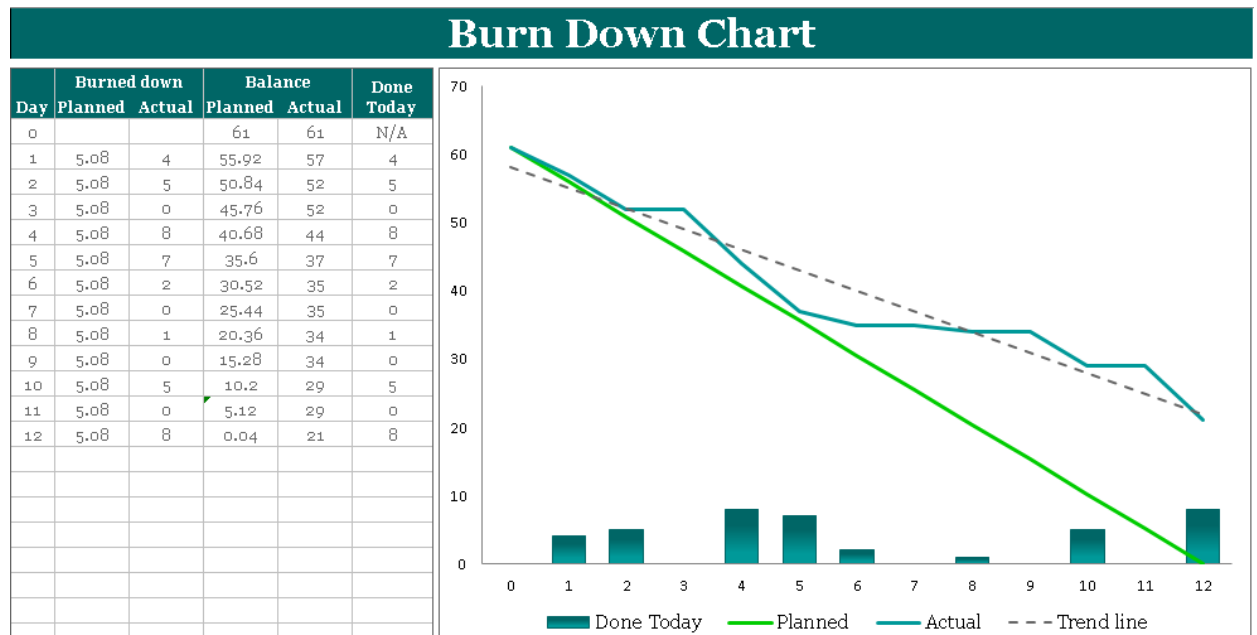
HU-2			
Item	Detalle	Encargado	Estimado
T1	Generar las APIs para poder consumirlo.	Jhovin Bonifacio	16h
T2	Generar el CRUD de la Web Service.	Jhovin Bonifacio	16h
T3	Diseño de la Interfaz del perfil del usuario.	Leonardo Curaca	5h
T4	Diseño de la Interfaz de búsqueda de empleados.	Leonardo Curaca	8h
T5	Diseño de la Interfaz de solicitud de empleo.	Leonardo Curaca	5h
T6	Diseño de la Interfaz de gestión del stock.	Leonardo Curaca	7h
T7	Generar los gráficos de los registros de ingreso y venta de productos.	Leonardo Curaca	7h
T8	Desarrollo de las interfases de la aplicación móvil.	Daniel Quispe	8h
T9	Lector de código QR o de barras en la aplicación móvil.	Daniel Quispe	3h
T10	Registrarse con gmail y facebook desde la aplicación móvil.	Daniel Quispe	3h
T11	Implementar el envío de correo, mensaje de whatsapp y realizar llamadas desde la aplicación móvil.	Daniel Quispe	5h
T12	Conectar la aplicación móvil con la base de datos.	Daniel Quispe	10h
Total Estimado			93h

# Capítulo 7

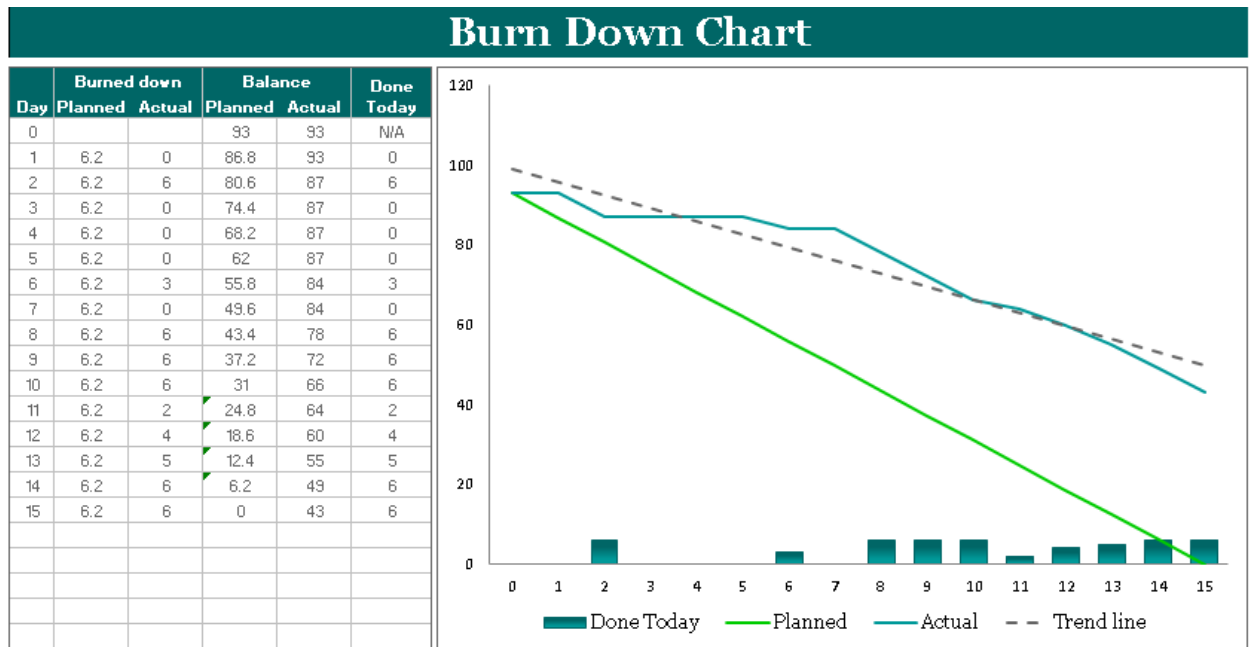
## Burn down chart

Este gráfico muestra el trabajo ideal que queda por hacer, el trabajo real que realizamos y el trabajo real que queda por realizar.

Sprint 1



## Sprint 2



# Capítulo 8

## Conclusiones



# Capítulo 9

## Recomendaciones

## Capítulo 10

### Referencia Bibliograficas

# Capítulo 11

## Anexos