



DEPARTAMENTO DE TECNOLOGÍA DIGITAL
DISEÑO Y DESARROLLO DE SOFTWARE

GoArtisan: Sistema de Compra y Venta de productos
artesanos.

DOCUMENTO DE PROYECTO

Presentado por
Vilcapoma Flores, Friman Marvin
Cuellar Rosas, Marcelo Armando
De la Cruz Orellana, Hugo Jhordan

Docente
Ing. Jaime Gómez Marín

Lima, 2019

Índice general

1. Introducción	4
1.1. Propósito	4
1.2. Alcance	4
2. Visión del Proyecto	5
3. Equipo	6
4. Product Backlog	8
5. Historias de Usuarios	11
6. Planificación	12
7. Ejecución	17
7.1. Sprint 2	17
7.2. Evidencias	18

Índice de figuras

Índice de cuadros

4.1. Tabla Backlog	7
8.1. Tabla Historias de Usuarios	12
9.1. Tabla Backlog	14
9.2. Tabla Backlog	15
9.3. Tabla Backlog	16
9.4. Tabla Backlog	17

Capítulo 1

Introducción

1.1. Propósito

El propósito de esta proyecto es crear la interacción fácil y sencilla entre una empresa o persona que ofrece sus productos mediante la página web y que el usuario final(cliente) pueda visualizar sus productos y contactarse directamente con el proveedor para que posteriormente se realice la venta y compra del producto.

1.2. Alcance

- Se mostrarán las tiendas que venderán sus productos artesanales mediante una tienda virtual.
- Los repositorios solo serán creados por los profesores.
- Los alumnos solo podrán visualizar los proyectos, mas no editar los repositorios.

Capítulo 2

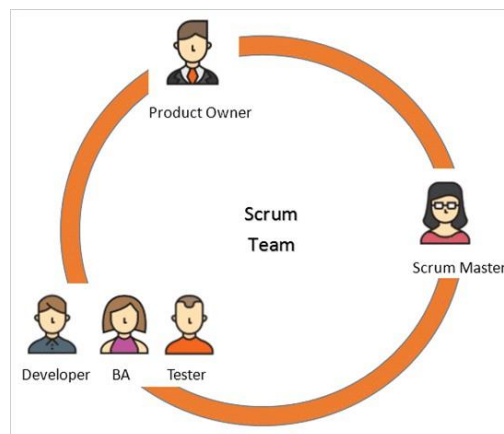
Visión del Proyecto

GoArtisan son para vendedores artesanos que tienen la necesidad de ofrecer sus productos a clientes mediante la creación de una tienda virtual, ya que por este medio se podrá comunicarse y comprar el producto de manera eficiente. A diferencia de nuestra competencia que solo disponen de ventas de productos por categoría, nuestro sistema es para la venta de productos artesanales que se ofrecen en provincias del Perú y que tienen la opción de vender por tienda que vaya a dirigirse el usuario. Nuestro producto es totalmente personalizable de forma on-line en cuanto a coberturas y duración se refiere.

Capítulo 3

Equipo

- Scrum Master(SM):
 - De La Cruz Orellana, Hugo Jhordan
- Product Owner(PO)
 - Cuellar Rosas, Marcelo Armando
- Development Team(DT)
 - De La Cruz Orellana, Hugo Jhordan
 - Cuellar Rosas, Marcelo Armando
 - Vilcapoma Flores, Friman Marvin



Capítulo 4

Product Backlog

Es una lista priorizada y ordenada de requisitos del cliente (llamados Product Backlog items) de un proyecto. Es gestionado por el product owner, incluyendo su contenido, disponibilidad y peticiones, además es él (el product owner) quien ordena el Product Backlog en base al valor, riesgos, dependencias y necesidades de negocio.

Item	Detalle	Prioridad	Estimado
PB-01	Subir,actualizar y eliminar productos artesanos mediante una tienda virtual.	30	
PB-02	Abrir una tienda virtual de productos artesanos mediante la página web.	50	
PB-03	Mostrar información detallada del producto artesano	40	
PB-04	Mostrar la información básica del proveedor.	20	
PB-05	Filtros de búsqueda por categorías y costos de productos artesanos mediante la página web.	60	
PB-06	Mostrar un modo de pago web y móvil (Pasarela de pago).	30	
PB-07	Comercialización segura mediante la página web.	40	
PB-08	Credenciales de usuario web y móvil.	10	
PB-09	Visualizar y filtrar productos desde el aplicativo móvil.	20	

Cuadro 4.1: Tabla Backlog

Capítulo 5

Historias de Usuarios

Las historias de usuario son descripciones que resumen la necesidad concreta de un usuario al utilizar un producto o servicio, así como la solución que la satisface. La implantación de este concepto permite añadir una visión más amplia a nuestro proceso de desarrollo. Las siguientes son algunas de las ventajas de trabajar con historias de usuario.

P.B.	H.U.	Detalle	Estimado	Prioridad
PB-01	H.U-01	Como usuarios tenemos que tener la opción de poder subir imágenes de los productos, así como editar y actualizar los cambios realizados.	18 días	30
PB-02	H.U-02	Como usuario deseo añadir una tienda virtual en el sistema web, a fin de ofrecer mis productos mediante este medio.	10 días	20
PB-03	H.U-03	Como usuario debo poder agregar información detallada de mis productos artesanos.	7 días	40
PB-04	H.U-04	Como usuario quisiera poner información donde me puedan contactar.	7 días	50
PB-05	H.U-05	Como usuario quisiera tener una búsqueda más rápida para encontrar determinados productos.	15 días	60
PB-06	H.U-06	Como usuario debo tener la opción de pagar en línea.	15 días	30
PB-07	H.U-07	Como usuario debo tener una opción de transacción segura.	7 días	40
PB-08	H.U-08	Como usuario tengo que tener una cuenta en la página web y aplicativo móvil, para promocionar mis productos.	12 días	10
PB-09	H.U-09	Como usuario debo visualizar y filtrar productos artesanos mediante el aplicativo móvil.	12 días	20

Cuadro 8.1: Tabla Historias de Usuarios

Capítulo 6

Planificación

La planificación es una parte importante dentro del marco de trabajo que define nuestro proyecto. Las referencias que encontramos en la guía de SCRUM nos llevan a identificar el tiempo y las tareas a realizar en el equipo.

Item	Requisitos	Horas
HU-01	<p>T1: Modelo Entidad Relación de la base de datos. 3 horas.</p> <p>T2: Crear la base de datos. 2 Horas</p> <p>T3: Conexión a la base de datos MySQL. 5 Horas</p> <p>T4: Crear formularios de registro y logueo en React JS. - 8 Horas.</p> <p>T5: Validar el registro de usuario mediante Spring Boot. - 8 Horas.</p> <p>T6: Servidor en la nube AWS. -3 Horas.</p>	18 horas
HU-02	<p>T1: Conexión a la base de datos MySQL.- Estimado: 2 Hor.</p> <p>T2: Crear un formulario que solicite los datos de la tienda y del dueño de esta misma. - Estimado: 10 horas</p> <p>▪ T3: Validar los campos obligatorios y que el nombre de la tienda no se repita en la base datos. - Estimado: 6 Horas.</p>	18 horas

Cuadro 9.1: Tabla Backlog

Item	Requisitos	Horas
HU-03	<p>T1: Conexión a la base de datos MySQL. - Estimado: 2 Horas.</p> <p>T2: Crear un formulario para el usuario suba información detallada del producto - Estimado: 10 horas.</p> <p>T3: Validar los campos obligatorios - Estimado: 4 Horas.</p> <p>.</p>	16 horas
HU-04	<p>T1: Conexión a la base de datos MySQL. - Estimado: 2 Horas.</p> <p>T2: Crear la vista de página donde se cargará los datos del proveedor, aplicando el framework ReactJS - Estimado: 6 horas.</p> <p>T3: Recibir los datos en la vista - Estimado: 2 Horas.</p> <p>.</p>	10 horas

Cuadro 9.2: Tabla Backlog

Item	Requisitos	Horas
HU-05	<p>T1: Conexión a la base de datos MySQL. - Estimado: 2 Horas.</p> <p>T2: Crear la vista de página donde se cargará los datos del proveedor, aplicando el framework ReactJS - Estimado: 6 horas.</p> <p>T3: Recibir los datos en la vista - Estimado: 3 Horas.</p> <p>T4: Validar los campos obligatorios Estimado: 3 Horas.</p> <p>T5: Servidor a la nube AWS - Estimado: 3 Horas.</p>	16 horas
HU-06	<p>T1: Crear la vista donde se implantará el método de pago elegido por el cliente de la tienda - Estimado: 6 Horas.</p> <p>T2: Implementar las API para validar los pagos de compra. Estimado: 3 Horas</p> <p>T3: Validar los campos obligatorios - Estimado: 3 Horas.</p> <p>T4: Servidor a la nube AWS - Estimado: 2 Horas</p>	14 horas

Cuadro 9.3: Tabla Backlog

Item	Requisitos	Horas
HU-07	Implementar una vista adicional con un formulario más detallado sobre los datos del usuario final.	14 horas
HU-08	Credenciales validadas desde el controlador y base de datos tanto página web como móvil. (Login)	14 horas
HU-09	Visualizar y filtrar productos desde el aplicativo móvil.	28 horas

Cuadro 9.4: Tabla Backlog

Capítulo 7

Ejecución

7.1. Sprint 2:

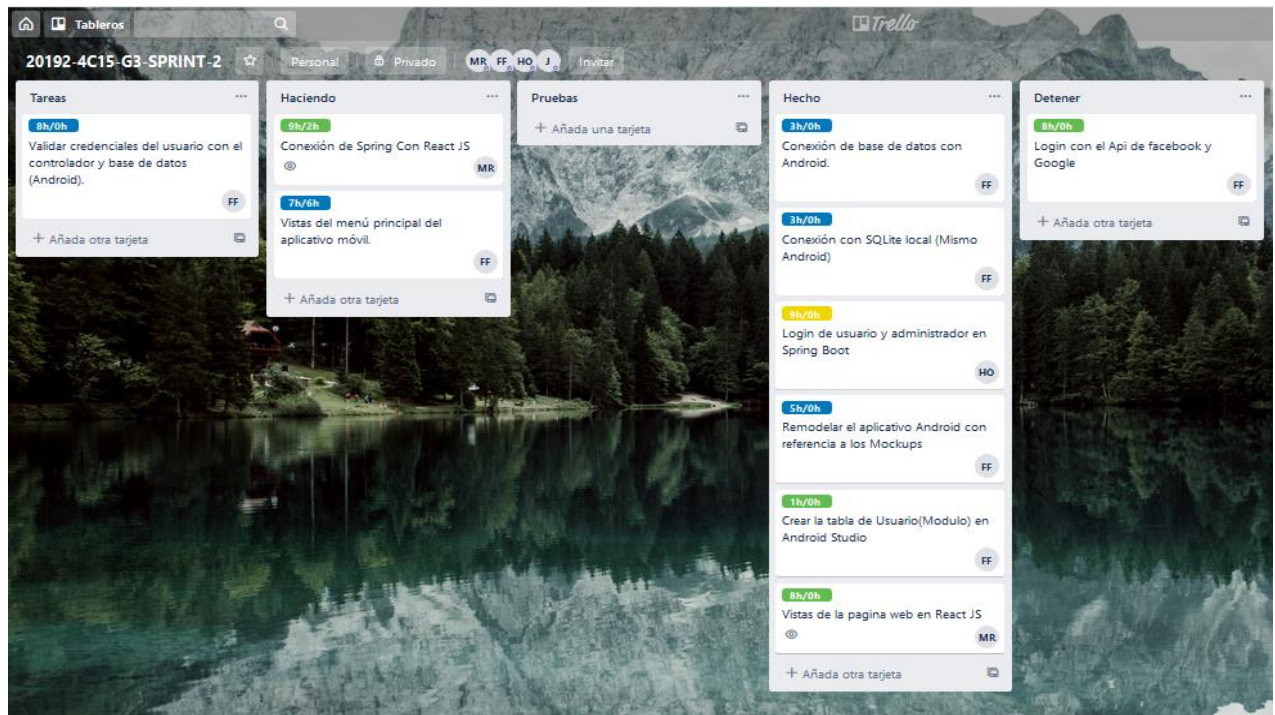


Figura 7.1: Sprint board

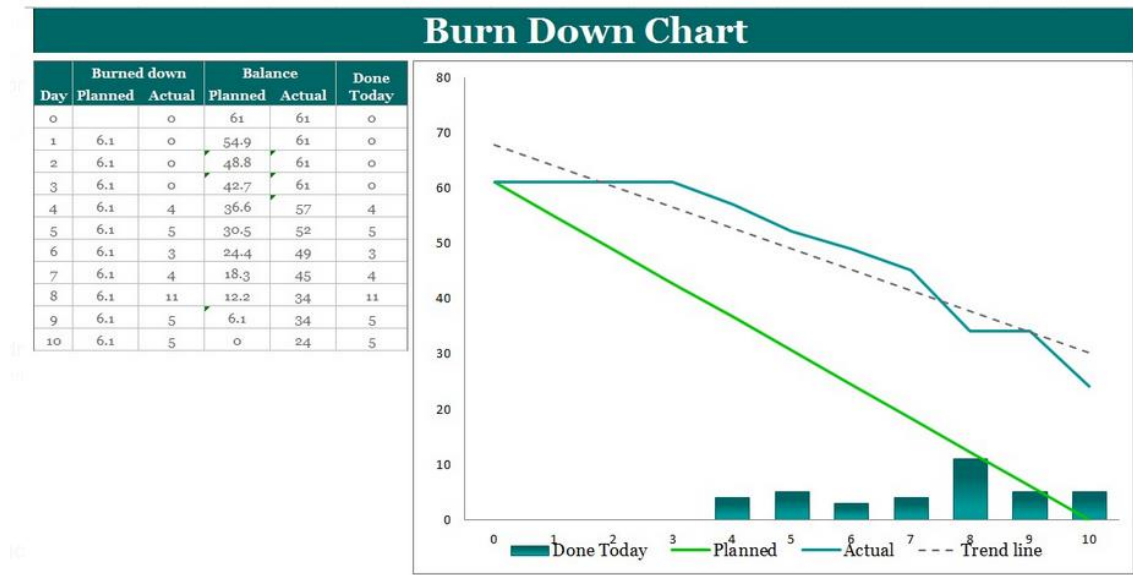


Figura 7.2: Burn Down Chart

7.2. Evidencias



Figuras 7.3 y 7.4: Menú inicio de la aplicación y la vista login.



Registro

Apellidos

Nombres

Correo electrónico

Número Celular

Contraseña

Confirmar Contraseña

CREAR CUENTA

¿Ya tienes cuenta? INICIAR SESIÓN

This image shows a mobile application registration screen. At the top, there is a status bar with icons for signal, Wi-Fi, battery, and the time 9:39. The main heading is 'Registro'. Below it are six rounded rectangular input fields for 'Apellidos', 'Nombres', 'Correo electrónico', 'Número Celular', 'Contraseña', and 'Confirmar Contraseña'. A blue button labeled 'CREAR CUENTA' is positioned below the fields. At the bottom, there is a link that says '¿Ya tienes cuenta? INICIAR SESIÓN'.

Figura 7.5: Vista registro de la aplicación.

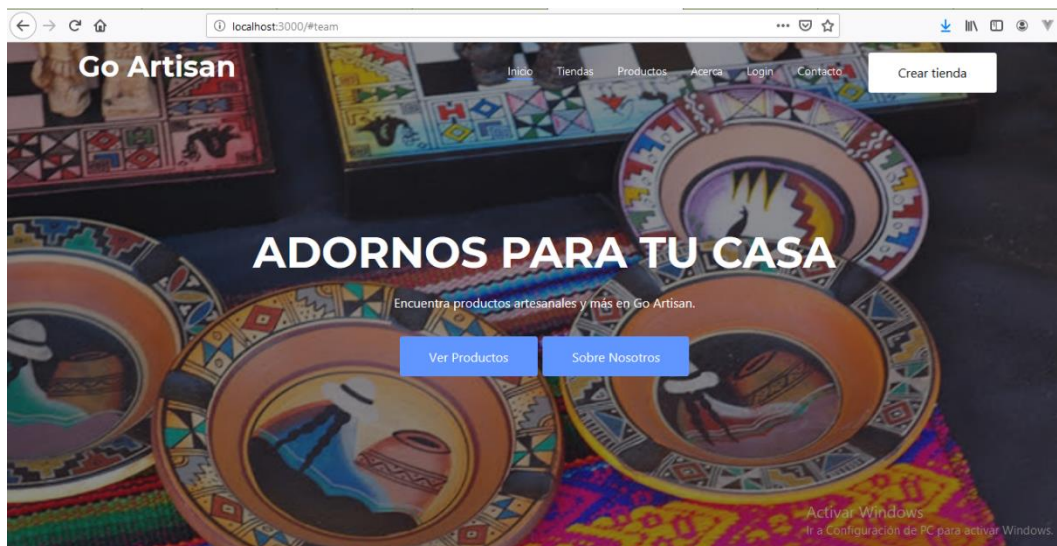


Figura 7.6: Vista inicio del sitio web

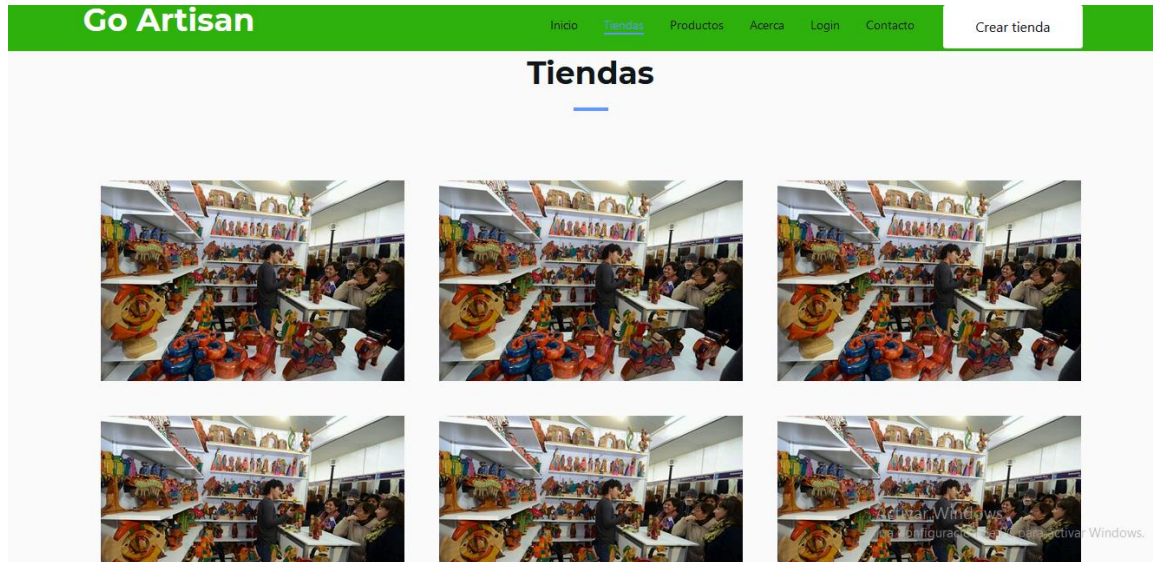


Figura 7.7: Vista de la sección tiendas.

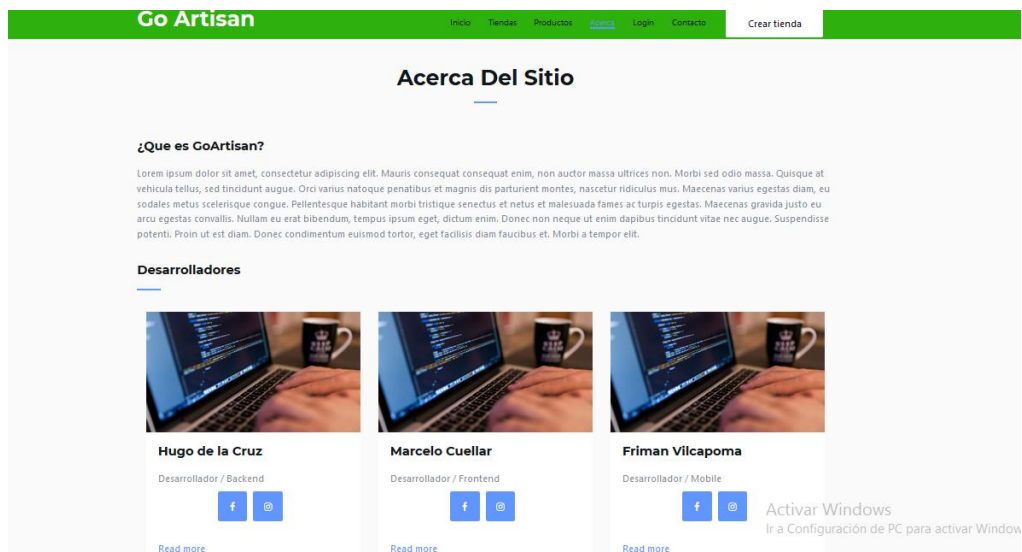


Figura 7.8: Vista de la sección acerca del sitio web.

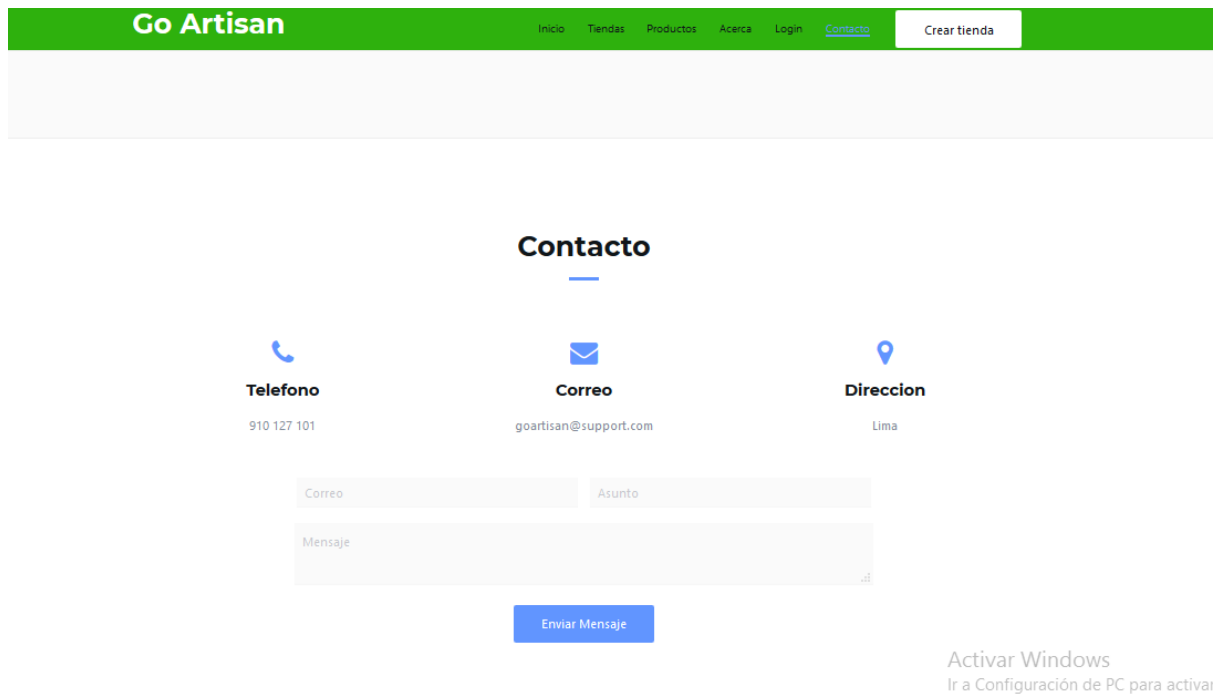


Figura 7.9: Vista de la sección de contacto

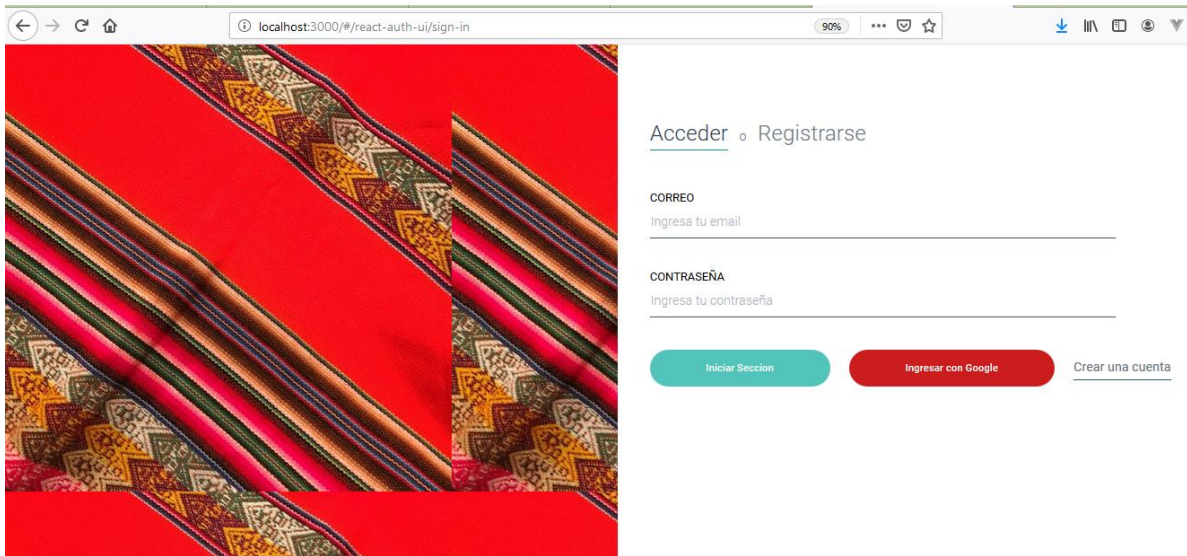


Figura 7.10: Vista de la sección login del sitio web.

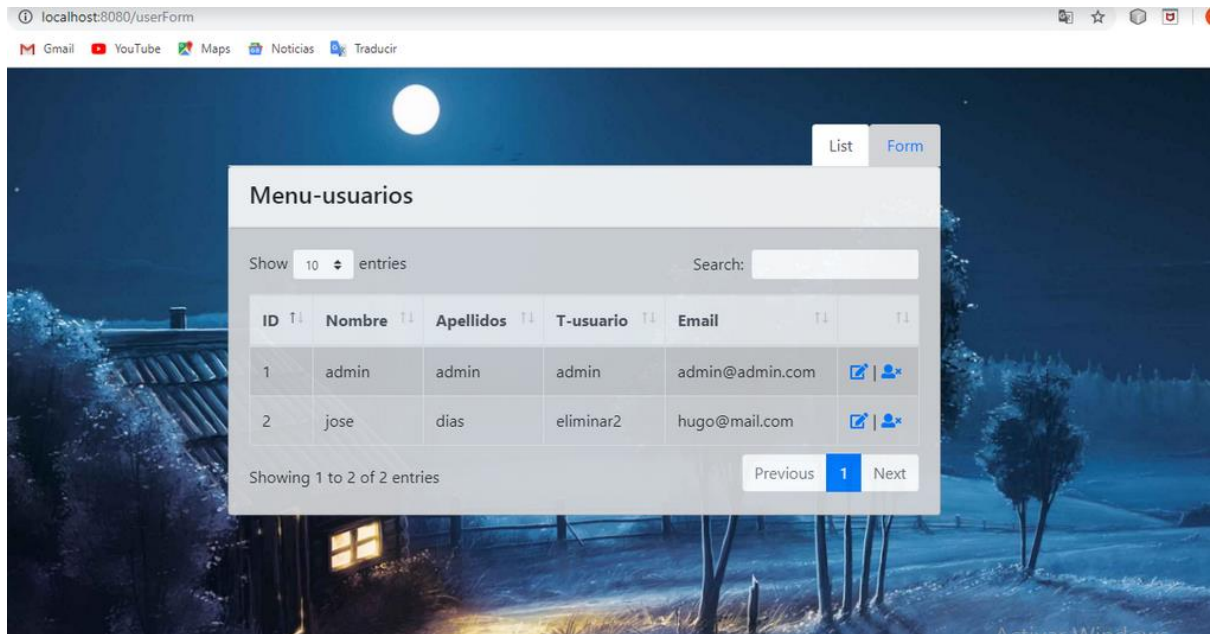


Figura 7.11: Tabla de usuarios registrados con conexión a Spring Boot.

The screenshot shows the same web browser at localhost:8080/userForm, but with the "Form" tab selected in the modal. The modal is titled "Informacion de Usuario" and contains a form with the following fields: Nombres, Apellidos, Email, Nombre usuario, Roles (a dropdown menu showing ADMIN, USER, and SUPERVISOR), Clave, and Confirmar Clave. At the bottom of the modal are "Cancel" and "Save Changes" buttons.

Figura 7.12: Formulario para modificar información de un usuario.

localhost:8080/userForm

Gmail YouTube Maps Noticias Traducir

Informacion de Usuario

Nombres	<input type="text"/>	no puede estar vacío No se cumple las reglas d tamaño
Apellidos	<input type="text"/>	no puede estar vacío
Email	<input type="text"/>	no puede estar vacío
Nombre usuario	<input type="text"/>	no puede estar vacío
Roles	<div>ADMIN USER SUPERVISOR</div>	
Clave	<input type="password"/>	no puede estar vacío
Confrimar Clave	<input type="password"/>	no puede estar vacío

Figura 7.13: Validaciones en el formulario.