***Producto***

**Evolución del producto**

A través de todo el periodo del primer semestre, en la preparación y desarrollo del proyecto se han realizado varios cambios a lo que es la estructura, progreso, y ejecución de las actividades para la realización de este proyecto que consiste en hacer una página web de ventas y compras alrededor de la facultad de Tizimín de la Universidad Autónoma de Tizimín.

Entre los mayores cambios que se realizaron para poder llevar a cabo este proyecto se encuentra el cambio de la priorización de requisitos y requerimientos, cambio de ciertos artefactos y herramientas, así como de documentación, cambio de método de proceso del último sprint para que se pueda realizar en el tiempo que se tenía **disponible**, así como la organización de la distribución de las actividades, entre otros.

Los requisitos que se tomaron como principal priorización son:

1. Rendimiento:

El tiempo de carga y respuesta menor a 2 segundos.

Capacidad de mantener hasta 1000 usuarios activos.

1. Disponibilidad:

Estar el sistema disponible el 99.99% del tiempo

Plan de recuperación ante desastres.

1. Usabilidad:  
   Interfaz de usuario intuitiva y fácil de usar.  
   Accesibilidad para usuarios con discapacidad.

**Usuarios**

Por parte de la identificación de usuarios no se realizaron una gran cantidad de cambios o priorización de estos:  
Como usuarios primarios se encuentran los estudiantes de la facultad.  
Como secundarios se tienen en cuenta a los profesores y al personal de la facultad.  
Por último, pero no menos importante como usuarios potenciales se tiene a las personas que están en otras facultades o universidades.

Se tiene pensado como escenario que los usuarios se encuentren dentro de las limitaciones geográficas de la facultad hasta dentro de la ciudad, así como pedidos que no excedan un límite de 10 artículos, en cuestión de ventas se tiene como escenario que sean artículos reales y sencillos, que puedan ser transportados o entregados de forma personal por el vendedor o repartidor designado.

**Innovación**

La innovación de nuestro proyecto recae en la accesibilidad y uso de está, en los usuarios y clientes principales que consisten en estudiantes, maestros y personal de la facultad de la universidad, así como la viabilidad y fácil uso que esta tiene con respecto a otros métodos o aplicaciones de comercio en línea para los límites que pueden encontrar los estudiantes o la misma universidad al momento de vender ciertos artículos.  
Con esto se podrían solucionar problemas de distribución y contabilidad de ventas, así como facilitar los cálculos que se deben hacer para cubrir gastos y las ganancias que se podrían obtener con las ventas.