

Evolución del producto

Producto

En cuanto el **objetivo**, se modificó levemente, ya que ahora no consideramos las plataformas móviles, solo de escritorio:

“Ayudar a los usuarios en el proceso de compraventa presencial en tiendas de productos tangibles mediante la proporción de información (precios, lugar de compra, características) en una plataforma digital accesible (~~aplicación o~~ página web)”

Los **alcances, limitaciones, usuarios y propuestas de valor**, estas se mantienen iguales en la primera y segunda entrega, debido a que no hubo modificaciones en el proyecto que se diferencien con el planteamiento inicial de estos apartados.

Requisitos

En cuanto a los requisitos funcionales ahora si hubo un cambio significativo, ya que se modificó el número y la descripción de los requisitos, siendo antes 10 requisitos funcionales menos específicos, y ahora siendo 8 más específicos y mejor definidos (imagen de anteriores requisitos y los actuales).

Requisitos Funcionales:

RF-001

El sistema proporcionará información de tiendas cercanas al usuario con base en su ubicación.

RF-002

El sistema pedirá a los vendedores que indiquen el precio de todos sus productos ofertados, y el sistema les mostrara estos precios indicados a los usuarios.

RF-003

Los vendedores podrán actualizar la disponibilidad y los precios mediante una interfaz exclusiva de empresa al registrar su negocio.

RF-004

Los productos buscados se ordenarán según el precio y luego la cercanía al usuario.

RF-005

Los vendedores deben indicar si tienen servicio a domicilio y en qué horario, así como sus horarios de apertura y de cierre.

RF-006

El sistema debe de contar con filtros de búsqueda para hacer más cómoda la búsqueda de productos, como filtros de precios, marcas, categorías, etc.

RF-007

La aplicación debe de mostrarle información importante acerca del producto buscado por el usuario, como dimensiones, peso, información nutricional en caso de ser un consumible, además del precio, etc.

RF-008

La aplicación debe de contar con una de lista de favoritos en la que el usuario puede agregar productos e incluso tiendas de su preferencia, y también una lista de productos deseados que quieran ser adquiridos más tarde.

RF-009

La aplicación contara con un sistema de reseñas y comentarios que se podrán escribir acerca de cada una de las tiendas.

RF-010

El sistema debe de poder analizar el historial de búsquedas y el comportamiento del usuario dentro de la aplicación para poder recomendar productos en base a esos datos.

• RF-001. Búsqueda de tiendas cercanas según ubicación

- o La aplicación debe proporcionar información sobre tiendas cercanas al usuario, basada en la ubicación que este haya introducido en la aplicación.
- o La información mostrada incluirá la distancia desde la ubicación del usuario, el nombre de la tienda y su horario de apertura/cierre.

• RF-002. Sistema de precios y disponibilidad de productos

- o La aplicación permitirá a los vendedores indicar el precio de cada producto ofertado y actualizar su disponibilidad en tiempo real.
- o Los usuarios deben poder visualizar estos precios en el sistema, clasificados por precio y cercanía de la tienda al usuario.

• RF-003. Interfaz de administración de vendedores

- o Los vendedores registrados tendrán acceso a una interfaz exclusiva donde podrán actualizar precios y la disponibilidad de sus productos.
- o La interfaz permitirá, además, que los vendedores configuren el horario de apertura y cierre de sus tiendas.
- o La aplicación permitirá que los vendedores puedan modificar como los compradores ven sus páginas de productos.

• RF-004. Filtros de búsqueda

- o El sistema ofrecerá varios filtros de búsqueda para facilitar al usuario la búsqueda de productos. Estos filtros incluirán:
 - Precio: Filtrar productos dentro de un rango de precios.
 - Ubicación: Filtrar productos dependiendo de la cercanía con el usuario.

• RF-005. Información detallada de productos

- o La aplicación debe mostrar información detallada de cada producto que incluya:
 - Dimensiones, peso, especificaciones técnicas (si es aplicable).
 - Información nutricional en caso de ser un producto de consumo.
 - Precio y disponibilidad en tiendas cercanas.

• RF-006. Lista de favoritos y productos deseados

- o El sistema debe permitir al usuario agregar productos y tiendas a una lista de favoritos, además deben de poder crear una lista de productos deseados que deseen adquirir en el futuro.
- o El usuario podrá ver y gestionar estas listas desde su perfil.

• RF-007. Reseñas y comentarios

- o La aplicación debe permitir que los usuarios dejen reseñas y comentarios sobre cada tienda en la que han realizado compras.
- o Las reseñas deben incluir una calificación y un comentario opcional que será visible para otros usuarios de la aplicación.

• RF-008. Sistema de recomendaciones personalizadas

- o El sistema analizará el historial de búsqueda del usuario y su comportamiento dentro de la aplicación para ofrecer recomendaciones de productos similares o de interés para el usuario.
- o Las recomendaciones deben basarse en productos buscados, tiendas visitadas y productos añadidos a listas de favoritos o deseos.

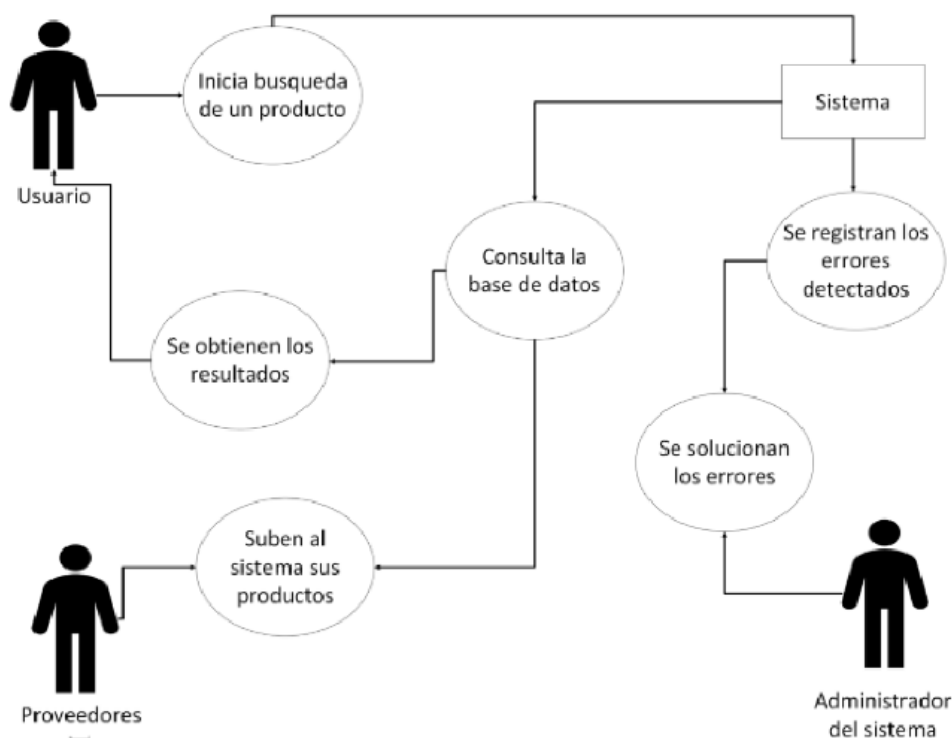
Que cambien los requisitos funcionales implica que también cambie su priorización, se adjunta imágenes de la priorización antes y ahora.

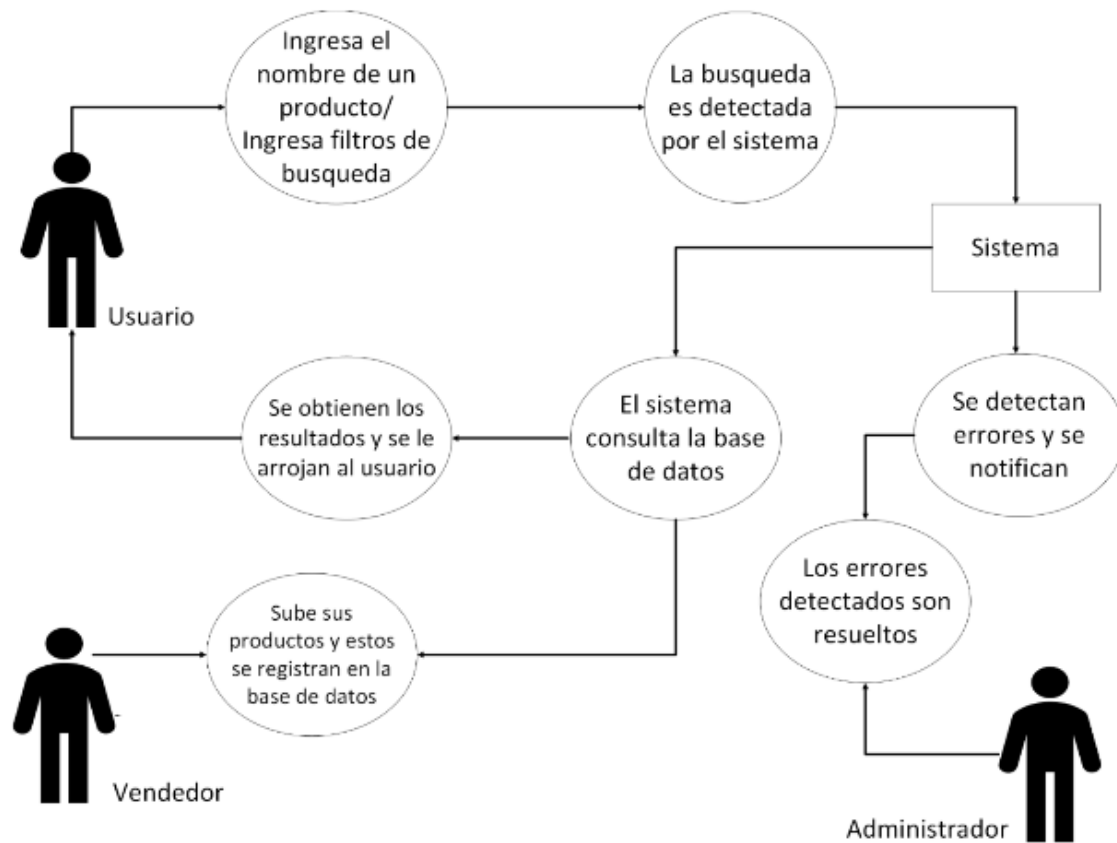
Requisitos	Debe Tener	Debería Tener	Podría Tener	No Tendrá
Funcionales	<ul style="list-style-type: none"> • RF-001 • RF-002 • RF-003 • RF-006 	<ul style="list-style-type: none"> • RF-004 • RF-005 • RF-008 	<ul style="list-style-type: none"> • RF-007 • RF-010 	RF-009

Requisitos	Debe Tener	Debería Tener	Podría Tener	No Tendrá
Funcionales	<ul style="list-style-type: none"> • RF-001 • RF-002 • RF-003 • RF-006 	<ul style="list-style-type: none"> • RF-004 • RF-005 	<ul style="list-style-type: none"> • RF-007 	RF-008

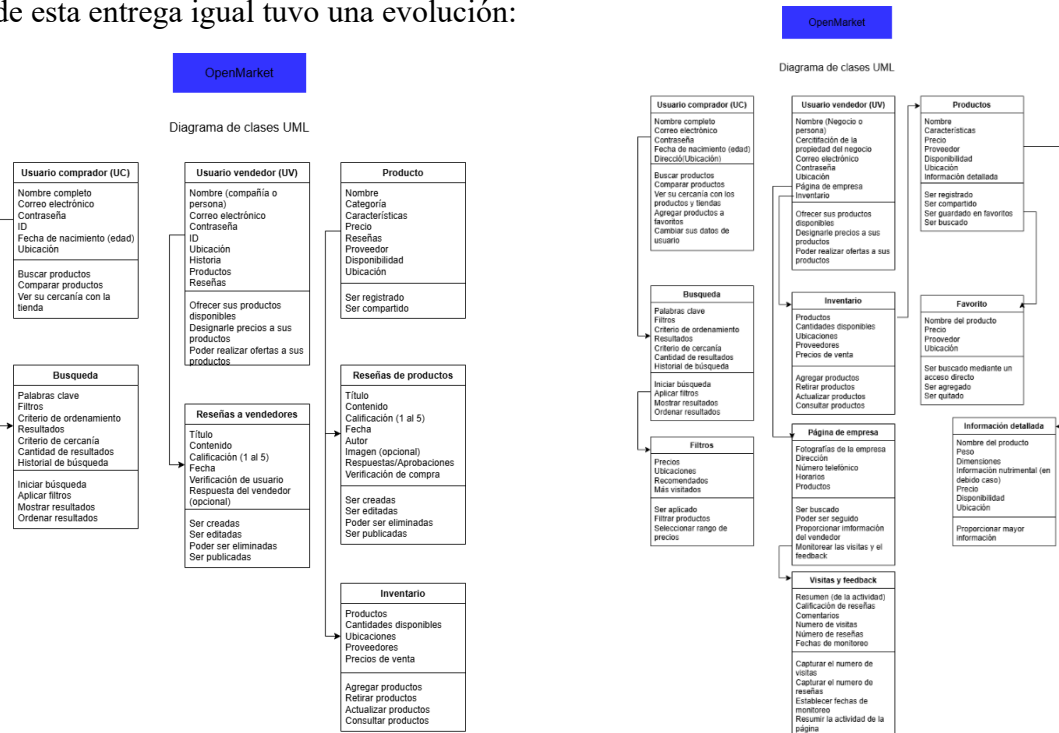
En cuanto a los requisitos no funcionales y su priorización, no hubo ningún cambio significativo.

Ahora en los artefactos, el diagrama de casos fue ligeramente modificado, adjuntamos imágenes de comparación:





Además, se implementó un nuevo tipo de artefacto, el diagrama de clases, que en el proceso de esta entrega igual tuvo una evolución:



Proceso

En cuanto al proceso, se agregaron los roles del equipo en la metodología del proyecto (SCRUM), quedando de la siguiente manera:

Rol	Miembro del equipo
Product Owner	Nadie
Scrum master	Said Gonzalez
Development Team	Ramón Alonso Roberto Estrella Ian Romeu Russell Canto

De igual manera se agregó el método de organización llamado “Sprints”, los cuales contenían las historias de usuario, tareas, encargados, tiempos de trabajo y los criterios de aceptación del desarrollo del proyecto OpenMarket. Se estuvieron trabajando los Sprints de manera semanal, con un tiempo de 5 días de trabajo (lunes a viernes), todo esto en un Excel, mostrado a continuación.

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K
1					Horas de trabajo restantes						
2	Historia de usuario	Tarea	Responsable	Estimación inicial	7 de octubre	8 de octubre	9 de octubre	10 de octubre	11 de octubre		
3			Said Gonzalez	1	1	1	0	0	0		
4			Ramon Pacheco	1	1	1	0	0	0		
5			Ian Romeu	1	1	1	0	0	0		
6			Roberto Estrella	1	1	1	0	0	0		
7			Russell Canto	1	1	1	0	0	0		
8			Said Gonzalez	1	1	1	1	1	0		
9			Ramon Pacheco	1	1	1	1	1	0		
10			Ian Romeu	1	1	1	1	1	0		
11			Roberto Estrella	1	1	1	1	1	0		
12			Russell Canto	1	1	1	1	1	0		
13			Said Gonzalez	1	1	1	1	1	0		
14			Pacheco Ramón	1	1	1	0	0	0		
15			Romeu Ian	1	1	1	1	0	0		
16			Estrella Roberto	1	1	1	1	0	0		
17			Canto Russell	1	1	1	1	0	0		

De igual manera se hizo uso de las practicas conocidas como “Sprint Retrospective” donde semanalmente hacíamos una retroalimentación del trabajo del sprint de la semana pasada (las complicaciones, los puntos de mejora, etc.) y esto se documento a través de videos depositados en el repositorio del proyecto.



Estos son los cambios más significativos que hubo en cuanto al proceso y producto de la realización de la primera y segunda entrega.