



## **Contexto**







#### **Problema**



- Nuestro proyecto aborda la falta de accesibilidad y transparencia en el proceso de arrendamiento de maquinarias, ofreciendo una solución más clara y accesible para todos.
- Impactando de manera directa a las PYMES y a las personas comunes.

#### **Necesidades**



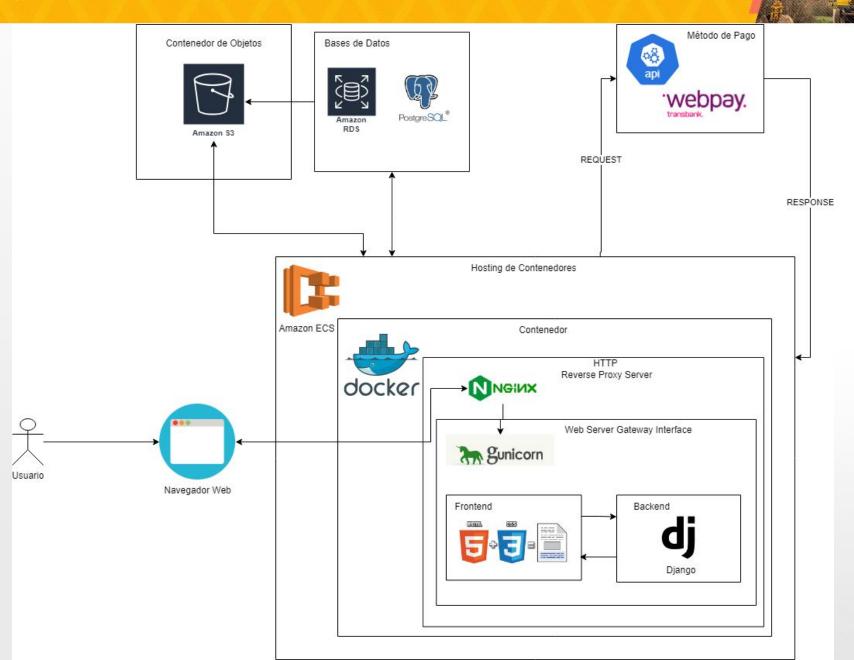
- Procesos simplificados para arrendar fácil y sencillo.
- Confianza y Seguridad en cada procesos.
- Adaptación a tendencia actuales para ofrecer soluciones que se ajustan a las necesidades del cliente

#### Solución



- Acercar a clientes y proveedores: Plataforma web de e-commerce en donde personas naturales y empresarios puedan arrendar y alquilar sus maquinarias y vehículos.
- Público Objetivo: Pymes y Campesinos pequeños.
- Reducir Costos: Eliminar intermediarios.
- Fácil de usar: Plataforma intuitiva, de fácil acceso y segura.

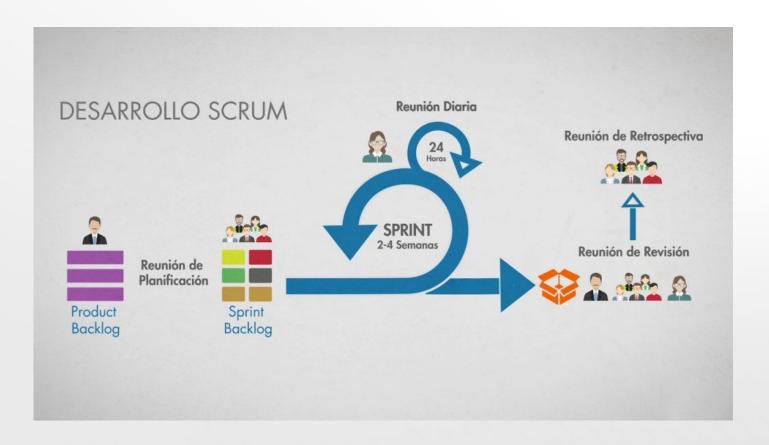
## **Arquitectura**



#### Metodología



Usamos Scrum en MachineTrek para trabajar de manera flexible, enfocándonos en tareas clave por Sprint. Esto optimiza el arrendamiento de vehículos y mejora la experiencia del usuario.







Project Manager/Developer

Carlos Kohler



Scrum Master/Developer

María-José Aceituno



**Product Owner/Developer** 

Josué Ávila

#### **Evidencias**



- Épicas.
- Historias de Usuario.
- Minuta Daily Meeting.
- Product Backlog.
- Sprint Backlog.
- KanBan.
- Sprint Review.
- Sprint Retrospective (Post Mortem).
- Incremento (Software).
- Burndown Chart.

# Épicas



- Los usuarios y empresas pueden crear y gestionar sus cuentas y credenciales.
- Los usuarios registrados y no registrados pueden realizar búsqueda y filtrado de Activos.
- Un usuario, sea empresa o persona natural, puede colocar o solicitar un vehículo o maquinaria en arriendo.
- Los usuarios pueden solicitar cotizaciones de acuerdo a los valores establecidos por el arrendatario.
- Los usuarios pueden realizar y consultar las opiniones y valoraciones de un producto.
- Los usuarios pueden administrar la disponibilidad de sus activos
- Empresas y usuarios deben contar con acceso a servicio al cliente.

#### **Product Backlog**



- Registro de usuario.
- Funcionalidad de Búsqueda y Filtros.
- Proceso de Arrendamiento.
- Cotizaciones y Trámites.
- Panel de Administracion.
- Seguridad y Protección de datos.
- Integracion y API.
- Soporte y Atención Cliente.



Planificación.

Plazo: 4 Semanas.

12 de Abril - 6 de Septiembre

Resultado:

- Avance.
- Sprint Review

Capturar Requerimientos Historias de Usuarios Product Backlog Épicas Arquitectura General



Modelamiento y Diseño.

Modelamiento de base de datos

Plazo: 1 Semana.

9 de Septiembre - 13 de Septiembre

Modelamiento de arquitectura cloud

#### Resultado:

- Avance
- Sprint Review

Diseño UX/UI

Generación de Políticas de Desarrollo seguro



Desarrollo portal web.

Desarrollar módulo de login

Plazo: 3 Semanas.

16 de Septiembre - 4 de Octubre

Desarrollar módulo home

Resultado:

Incremento

Desarrollar módulo de productos

Desarrollar módulo de usuarios



Desarrollo de Tienda y Módulo de pagos.

Plazo: 2 Semanas. 7 de Octubre - 18 de Octubre

Resultado:

Incremento

Desarrollar módulo de tienda

Integración

Desarrollar módulo de pagos



Dashboarding e Implementación.

Plazo: 2 semanas. 21 de Octubre - 1 de Noviembre Desarrollar módulo de resumen

Desplegar
contenedores

Resultado:

Incremento



Validación y Testing Final.

Plazo: 3 Semanas.

4 de Noviembre - 15 de Noviembre

Validación y testing productivo

#### Resultado:

Incremento



Cierre.

Plazo: 3 Semanas. 18 de Noviembre - 6 de Diciembre

Validación y testing productivo

Cierre de Proyecto

Resultado:

Incremento

## **Carta Gantt**

Cierre

																春、			
	Fase 1				Fase 2	Fase 2												Fase 3	
	S 1	S 2	S 3	S 4	S 5	S 6	S 7	S 8	S 9	S 10	S 11	S 12	S 13	S 14	S 15	S 16	S 17	S 18	
Sprint 0																			
Entrega Fase 1																			
Sprint 1																			
Incremento/Retr ospective																			
Sprint 2																			
Incremento/Retr																			
Sprint 3																			
Incremento/Retr ospective																			
Sprint 4																			
Incremento/Retr																			
Sprint 5																			
Entrega Fase 2																			

#### **Conclusiones**





"La gestión robusta asegura un desarrollo impecable."



"Una solución bien diseñada transforma la experiencia."



"Sin innovación y adaptabilidad, no se logra el progreso."

