**PLANIFICACIÓN DEL TRABAJO DE LA PRÁCTICA**

Carracedo Conde Diego

Carmen Míguez Gómez

Fontenla Seco Yago

Val Barbeira Javier

López Rodríguez Christian

**Índice**

1. [Introducción](#_xqlpzmnnc1vd)……………………………………………………………..3
2. [Glosario](#_k9dvkhbnr9im)………………………………………………………………….3
3. [Participantes](#_ybb51zac1vv8)…………………………………………………………….3
4. [Objetivos del sistema](#_xjrr2w70pzp)…………………………………………………..4
5. [Alcance](#_y19uyaohx1a1)…………………………………………………………………..4
6. [Descripción del alcance](#_7d71y5sj2sm6)………………………………………………..4
7. [Criterio de aceptación](#_o2yorjthu8yk)………………………………………………….4

## Introducción

El software a desarrollar es un modelo de tienda de venta de productos de la Universidad de Santiago de Compostela (USC) tomando como base el funcionamiento de Amazon.

La principal característica de este software es que se va a dividir en dos módulos principales. Por un lado vender los productos propios de la Universidad y por otro lado hacer como negociador de compras de productos concretos que los centros, departamentos o profesores solicitan.

La necesidad de desarrollar este software viene porque la USC consume muchos productos de tipo imprenta, ropa y equipos por lo que es necesario automatizar el proceso para acelerarlo y disminuir el coste de cada producto.

## Glosario

Catálogo: conjunto de productos que se ofrecen a la venta en la tienda.

Pedido: conjunto de productos que el cliente ha comprado en la tienda.

Proveedor: tienda externa que vende sus productos a través de nuestra tienda.

Usuario: persona que usa la tienda para comprar cualquier producto.

Vendedor: administrador de la tienda que vende los productos a los clientes.

## Participantes

* Desarrolladores
  + López Rodríguez Christian: Director de proyecto
  + Carracedo Conde Diego: Descripción del alcance
  + Míguez Gómez Carmen: Estructuración de las tareas
  + Fontenla Seco Yago: Gestor de cambios
  + Val Barbeira Javier: Búsqueda de requisitos
* Consumidores
  + Proveedor: Es la tienda que vende sus productos a través de nuestra plataforma.
  + Vendedor: Miembro de la plataforma que vende productos a los clientes.
  + Usuario: Cliente que accede a la plataforma para realizar la compra de algún producto que se ofrece.

## Objetivos del sistema

Los objetivos más importantes y principales del sistema cuando el software ya esté en explotación son:

* Consultar los resultados de una búsqueda en menos de 5 segundos.
* Poder comprar un producto en menos de 8 pasos.
* Recibir una notificación después de la compra de cualquier producto.
* Poder realizar comentarios de los productos.
* Poder solicitar cualquier producto y recibir una respuesta en menos de 24 horas.
* Permitir que un proveedor pueda subir productos y que estos estén visibles en menos de 20 min.
* Permitir que un vendedor pueda modificar el stock y que se noten los cambios en menos de 5min.
* Permitir un acceso directo a estudiantes/profesores que tengan la tarjeta TUI.

## Alcance

Implementación de una aplicación web para la gestión comercial de los productos unitenda, así como facilitar la compra en tiendas de terceros por la solicitud de productos por parte de los profesores o departamentos.

## Descripción del alcance

El objetivo final se centra en el desarrollo de una aplicación web que promocione y ponga en valor los productos de la unitenda de la USC, permitiendo la compra online de su stock. A su vez, la comunidad universitaria podrá acceder a la aplicación utilizándose como gestor de compras con otras tiendas, con una funcionalidad extendida que permite compras grupales gestionadas por un servicio exclusivo de la usc, que permitirá la negociación común, buscando un precio exclusivo.

## Criterio de aceptación

El proyecto estará completo y por lo tanto aceptado, cuando la aplicación web de venta de productos cumpla los siguientes puntos:

* Debe cumplir todos los puntos descritos en el punto 4.
* Deber pasar como un mínimo de 10 pruebas relacionadas con la concurrencia y consistencia de los datos.
* Deber ser aceptado por las empresas de terceros que tengan alguna relación con la aplicación.
* Debe ser usado, testeado y aprobado por una serie de estudiantes y profesores.

## 