

Planificación y Gestión de Proyectos Informáticos



Tipo de documento: Product Backlog

Nombre del proyecto: Adquisición de obras de arte en formato físico

Grupo: 2.12

Fecha: 19/11/2023

SPRINT BACKLOG

NOMBRE DEL PROYECTO:	Adquisición de obras de arte en formato físico (ArtUS)
CÓDIGO DEL PROYECTO:	2.12
DIRECTOR DEL PROYECTO:	Jesús Torres Valderrama
FECHA DE ELABORACIÓN:	19/11/2023

HISTORIAL DE VERSIONES			
FECHA Y HORA	N° DE VERSIÓN	DESCRIPCIÓN	ELABORADO POR
19/11/23 - 19:00	1.0	Primera versión del documento	Equipo de desarrollo
20/10/23 - 17:00	2.0	Revisión del documento	Equipo de desarrollo

PROPÓSITO DEL SPRINT BACKLOG

El propósito principal del Sprint Backlog es el de mostrar una lista dinámica y priorizada que contenga todas las funcionalidades, mejoras, requisitos y elementos necesarios para el desarrollo de un producto. Sirve como una herramienta central en Scrum para gestionar y priorizar los requisitos del producto a lo largo del tiempo.

CONTENIDO DEL PRODUCT BACKLOG

Requisitos	Tema	Tamaño	Prioridad	Sprint
------------	------	--------	-----------	--------

SPRINT BACKLOG

El sistema debe permitir la compra de obras de arte	Gestión de compra	Enorme	Muy Alta	Segunda Iteración
El sistema debe guardar los siguientes datos de los usuarios de tipo "Cliente": nombre, apellidos, nombre de usuario, contraseña, correo electrónico, teléfono y dirección	Gestión de usuarios	Pequeño	Muy Alta	Primera Iteración
El sistema debe guardar los siguientes datos de los usuarios de tipo "Administrador": nombre, apellidos, nombre de usuario, contraseña y correo electrónico	Gestión de usuarios	Pequeño	Muy Alta	Primera Iteración
El sistema debe almacenar la siguiente información sobre las "Obras" del sistema: nombre, descripción, autor, categoría, precio, cantidad, opiniones y fabricante	Gestión de productos	Pequeño	Muy Alta	Primera Iteración
El sistema debe permitir almacenar la siguiente información sobre las "Categorías" de las obras: nombre y descripción	Gestión de productos	Pequeño	Muy Alta	Primera Iteración
El sistema debe permitir almacenar la siguiente información sobre los "Pedidos" realizados: cliente, obra, categoría, precio, localización, estado, cantidad y fecha de compra	Gestión de pedidos	Pequeño	Muy Alta	Primera Iteración
La aplicación debe tener un escaparate con distintas obras en la página de inicio	Calidad del proyecto	Pequeño	Muy Alta	Primera Iteración
El producto debe permitir el registro de usuario, el inicio de sesión y el cierre de sesión	Gestión de usuarios	Medio	Alta	Primera Iteración
El sistema permite la gestión de la cuenta de un cliente por parte del mismo o de un administrador	Gestión de usuarios	Medio	Alta	Primera Iteración
La aplicación debe facilitar la modificación de los datos de entrega y forma de pago para clientes registrados	Gestión de compra	Medio	Media	Segunda Iteración
La página debe poseer un catálogo de obras de arte para el cliente	Calidad del proyecto	Pequeño	Muy Alta	Segunda Iteración
Debe permitir la consulta de las obras de arte para el cliente	Gestión de productos	Medio	Alta	Primera Iteración
Debe permitir la gestión de las obras de arte para el administrador	Gestión de productos	Medio	Alta	Primera Iteración

SPRINT BACKLOG

La web debe poseer un carrito de compra donde se puedan gestionar los productos y revisar su estado	Gestión de compra	Grande	Alta	Segunda Iteración
Comprar desde el carrito de la compra	Gestión de compra	Medio	Media	Segunda Iteración
Al realizar la compra aparecerá un formulario a rellenar por el usuario con sus datos personales, los de envío y los de pago	Gestión de compra	Medio	Muy Alta	Segunda Iteración
Debe incluir el contrareembolso como método de pago	Gestión de compra	Medio	Alta	Segunda Iteración
Debe incluir pasarelas de pago como método de pago	Gestión de compra	Grande	Alta	Segunda Iteración
Opiniones y reclamaciones de clientes	Gestión de usuarios	Grande	Media	Tercera Iteración
Gestión de ventas para el administrador	Gestión de productos	Medio	Alta	Segunda Iteración
Gestión de reclamaciones	Gestión de pedidos	Medio	Media	Tercera Iteración
Buscador de obras de arte y filtración de las mismas en la página de inicio	Gestión de productos	Pequeño	Media	Primera Iteración
Seguimiento de pedidos por ID de pedido estando el cliente registrado o no	Gestión de pedidos	Medio	Muy Alta	Tercera Iteración
Seguimiento de pedidos por el administrador	Gestión de pedidos	Medio	Alta	Tercera Iteración
Consulta del estado de los pedidos, para usuarios registrados	Gestión de pedidos	Pequeño	Muy Alta	Tercera Iteración
Diversas formas de entrega y envío por importe	Gestión de pedidos	Pequeño	Alta	Tercera Iteración

SPRINT BACKLOG

La tienda se estructurará por secciones, departamentos o fabricantes, según corresponda por el tipo de artículo	Gestión de productos	Grande	Media	Segunda Iteración
En el catálogo podremos navegar por los diferentes productos organizados, si procede, por secciones, departamentos o fabricantes.	Gestión de productos	Medio	Media	Segunda Iteración
Los productos agotados están claramente marcados	Gestión de productos	Pequeño	Media	Segunda Iteración
El registro permanente de datos personales del comprador será opcional	Gestión de compra	Pequeño	Media	Segunda Iteración
Los productos del catálogo estarán organizados por las mismas categorías que utiliza el cliente en sus tiendas físicas	Gestión de productos	Pequeño	Media	Segunda Iteración
El carrito de la compra debe estar siempre visible	Gestión de compra	Pequeño	Alta	Segunda Iteración
El sistema debe tener un alto nivel de seguridad de datos en todo momento para proteger la información personal del usuario y las transacciones financieras	Gestión de compra	Grande	Alta	Segunda Iteración
El sistema deberá estar disponible en español	Calidad del proyecto	Pequeño	Baja	En todas las iteraciones
El sistema debe estar disponible en todo momento	Calidad del proyecto	Pequeño	Alta	En todas las iteraciones
La divisa del sistema será el euro	Calidad del proyecto	Pequeño	Media	Segunda Iteración
El sistema cargará las obras de arte de manera eficiente y sólo tendrá 1 imagen de alta calidad	Calidad del proyecto	Pequeño	Media	En todas las iteraciones

SPRINT BACKLOG

El sistema debe tener un tiempo de respuesta pequeño para garantizar una experiencia de usuario más fluida y óptima	Calidad del proyecto	Medio	Media	En todas las iteraciones
El sistema debe cumplir con la ley de protección de datos según la GDPR	Calidad del proyecto	Grande	Muy Alta	En todas las iteraciones
El sistema debe ser intuitivo para cualquier usuario	Gestión de usuarios	Medio	Baja	En todas las iteraciones
El sistema debe reservar una página para la visualización de información sobre la empresa	Calidad del proyecto	Pequeño	Media	Primera Iteración
El sistema debe tener una paleta de colores que sea visible para los usuarios con daltonismo	Calidad del proyecto	Medio	Baja	Primera Iteración
Las compras rápidas se realizan con no más de tres pasos, sin que el cliente tenga que registrarse necesariamente	Gestión de compra	Grande	Muy Alta	Segunda Iteración
Se enviará un correo con los datos del producto al realizar una compra	Gestión de pedidos	Medio	Media	Segunda Iteración
La marca corporativa de la empresa se verá en el sitio web	Calidad del proyecto	Pequeño	Baja	En todas las iteraciones