|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  | **Ciclo 3** |

**SPRINT 1**

**EQUIPO:** O18/#10

**INTEGRANTES:**

* 2222216 – Andres Felipe Galvis Camacho – Product Owner
* 2220707– Waldemar Danny Villamarín Muñoz – Scrum Master
* 2222133 – Fabián Gabriel Camacho Castro – Team Dev
* 2223917-Juan Sanchez-Team Dev

**PROYECTO SELECCIONADO**:

Tienda virtual mibarrio.com.

**MUNDO DEL PROBLEMA**:

**La necesidad de las empresas hoy en día de optimizar sus sistemas para el manejo de los recursos, ha llevado a que se desarrollen herramientas tecnológicas que mejoren sus actividades las cuales les pueden permitir almacenar información, verificar su disponibilidad y llevar un control más detallado sus productos o servicios por medio de la web.**

**Es por eso que este proyecto** [**mibarrio.com**](http://mibarrio.com/) **quiere generar e implementar una aplicación en el sector o barrio donde se ejecute, que permita en tiempo real conocer el inventario de productos y su disponibilidad con el fin de programar abastecimiento a proveedores y no tener pérdidas en ventas por falta de éstos. Adicionalmente incentivará el comercio electrónico, generando mayores facilidades en la consecución de los productos.**

**Este proyecto generará grandes oportunidades a las personas, mejorando la calidad de vida de los tenderos y usuarios que realizan sus compras regularmente. También aumentando el empleo de personas como lo son los domiciliarios y demás tiendas de barrio generando un impacto económico positivo para el sector.**

**OBJETIVOS DEL PROYECTO (MÍNIMO 2)**:

* Desarrollar una aplicación web, con herramientas de código libre que permita a la tienda de mibarrio.com gestionar procesos de venta, control de inventario, y ganancias/gastos realizados.
* Analizar los requerimientos de la tienda mibarrio.com que permita conocer las necesidades de sistematización de los productos y su compra; lo haremos mediante el uso de la herramienta STARUML para identificar estos requerimientos tomándo como base los mismos.
* Crear o diseñar una base de datos utilizando MySQL workbentch open source, que integre y recopile toda la información registrada con ayuda de la herramienta STARUML para el manejo del inventario, registro de productos, código de producto, gastos hechos y recuperados.
* Diseño del aplicativo web con ayuda de herramientas de maquetación web como CSS3 y HTML5, así mismo con el uso de librerías como Bootstrap para facilitar el maquetado del aplicativo web en varios tamaños de pantalla (responsive), buscando generar una mejor experiencia de usuario.
* Crear los programas necesarios para cada uno de los requerimientos, mediante el uso de tecnologías open source que permitan cubrir los requerimientos que pueda presentar el usuario.
* Realizar las respectivas pruebas del software que permita verificar, validar y examinar el aplicativo web.

**REQUERIMIENTOS FUNCIONALES Y NO FUNCIONALES**:

**Requerimientos funcionales**

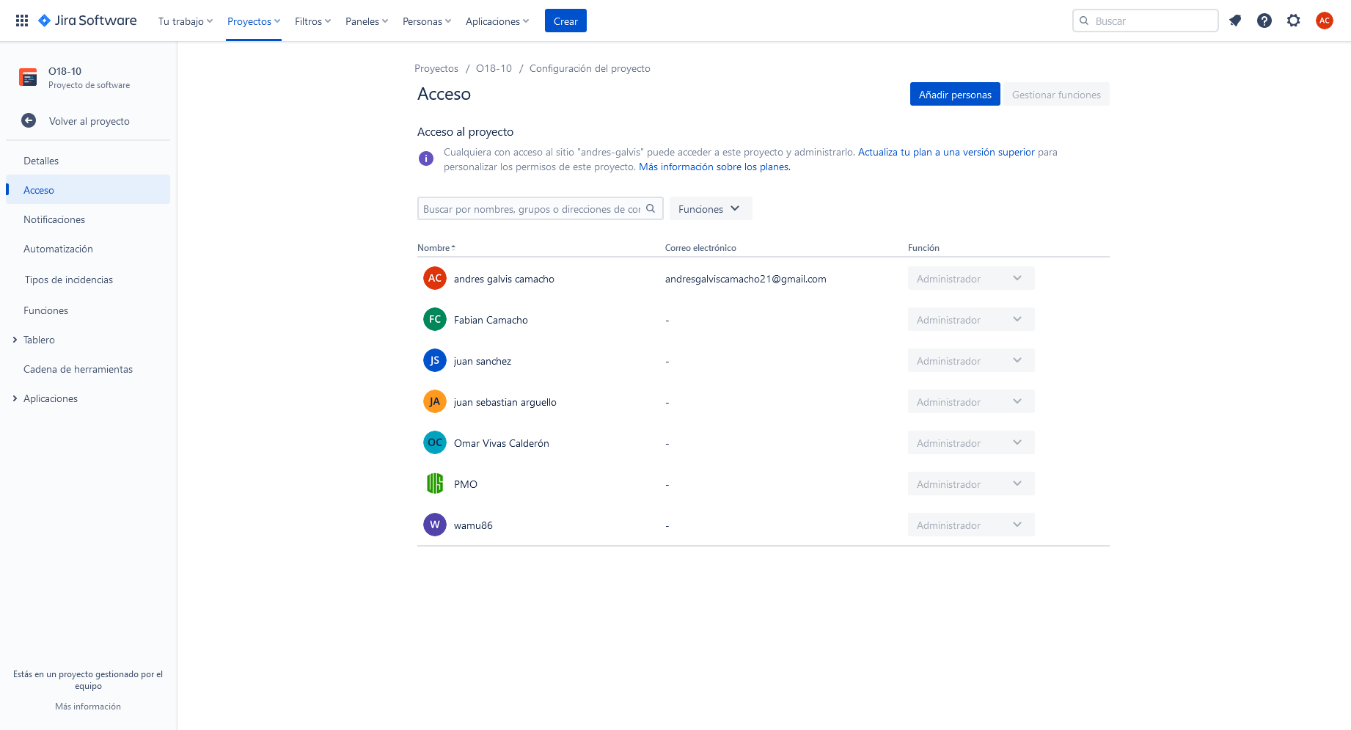
* Calcular los productos ingresados y los productos vendidos
* Saber cuántas compras son realizadas a los proveedores y cuánto dinero se ha gastado en los mismos
* Registrar lo que se ha vendido
* Registrar el valor de venta de cada producto
* Actualización de inventario, descontar los productos vendidos al total disponible que hay del mismo
* Registrar el tipo de producto
* Registrar las ganancias que se han obtenido
* Permitir registrar productos
* Permitir eliminar un producto que ya no se venda
* Permitir actualizar los precios, nombres de producto y el código de producto
* Tener varias categorías para poder organizar los productos
* Tener un control de inventario

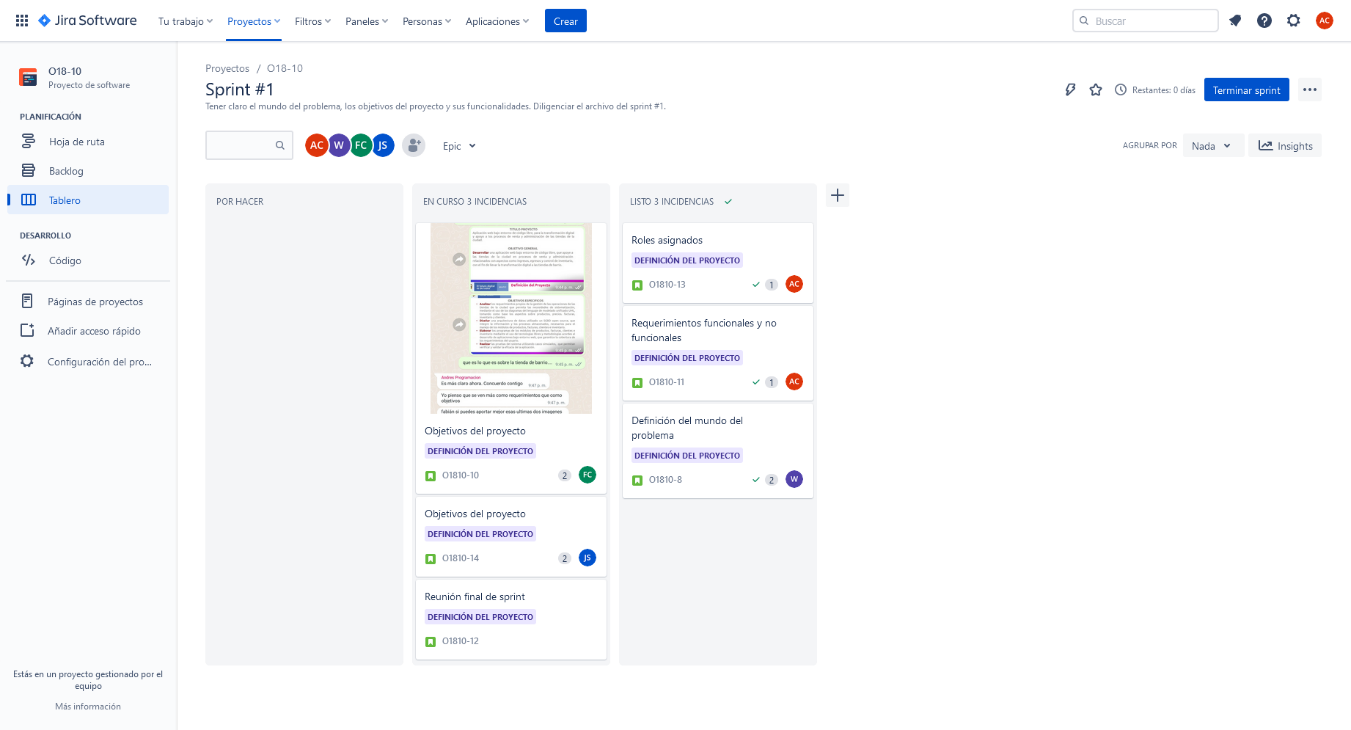
**Requerimientos no funcionales**

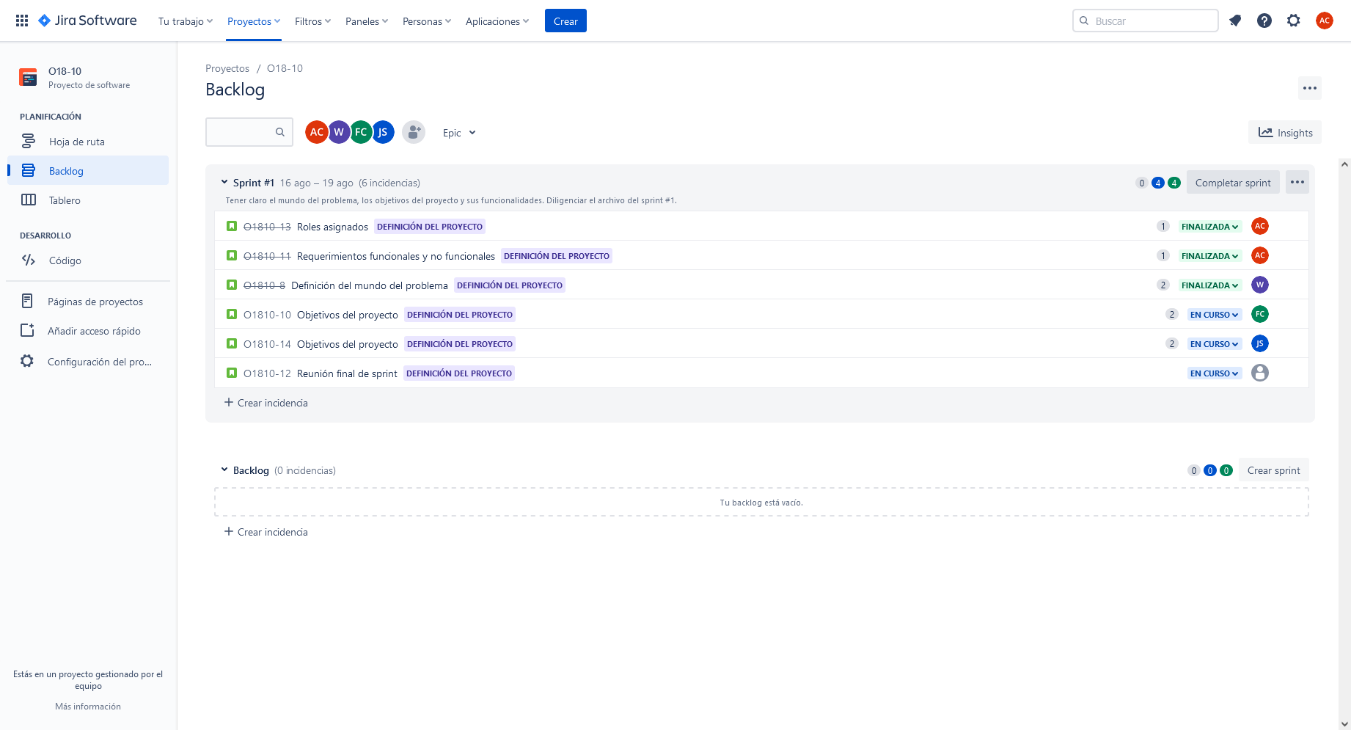
* Uso de una base de datos realizada en MySQL workbentch, así mismo el sistema de CRUD para actualizar, eliminar, agregar y ver los datos que se encuentran en la base de datos.
* Uso de la metodología SCRUM para generar un flujo de trabajo más estable y conciso mediante los sprint.
* Uso de JAVA, como lenguaje backend para interactuar con la base de datos creada.
* Uso de springboot para automatizar o facilitar gran parte de la configuración necesaria en nuestro aplicativo realizado en JAVA
* Uso de GitLab y Jira para seguimiento constante de nuestro proceso de desarrollo de software que requiere el negocio de mibarrio
* Uso de herramientas de maquetado web como HTML5 y CSS3 para generar una mejor interacción entre la aplicación y el usuario final.
* Uso de JavaScript para generar una interfaz más dinámica.
* Uso de la librería Bootstrap para automatizar y facilitar la maquetación del proyecto de desarrollo de la aplicación web de ‘mibarrio’
* Wireframe realizado en herramientas como Figma, power point, InDesign o adobe XD para generar una estructura a seguir para el desarrollo del aplicativo web visualmente hablando.

**EVIDENCIAS DE USO DE JIRA**:

* **Captura de pantalla donde se evidencie que el formador o tutor está añadido al equipo en Jira**

****



****