**PROYECTO GRUPO 3**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **fecha** | **versión** | **Descripción** | **Autor** | **Revisor** |
| 2-sep-20 | 1.0 | Documento de análisis | Equipo 3 | Jefrey |

**Roles asignados:**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **#** | **Nombre** | **Rol en el proyecto** |
| 1 | Daniel Mora | Líder técnico |
| 2 | Catherine Estrada | SCRUM Master |
| 3 | Juan Camilo Fandiño | Desarrollador |
| 4 | Glendys Piña | Product Owner |

Tabla de contenido

[1.INTRODUCCIÓN 3](#_Toc50128212)

[2.Objetivo 3](#_Toc50128213)

[3.ALCANCE 3](#_Toc50128214)

[4.RESTRICCIONES 4](#_Toc50128215)

[5.REQUERIMIENTOS 4](#_Toc50128216)

[6. Requerimientos no-funcionales 5](#_Toc50128217)

[7.SOPORTE Y MANTEMIENTO 5](#_Toc50128218)

# 1.INTRODUCCIÓN

En una sociedad globalizada, la industria nacional se ve afectada por cada producto extranjero que llega a Colombia y nuestros campesinos no son la excepción, sus ingresos se ven reducidos por competencia de los productos extranjeros que ahora se consumen en los hogares colombianos.

LaVerdulería.com es un aplicativo web que busca apoyar a los campesinos colombianos al conectar la oferta con la demanda de alimentos orgánicos mediante un mercado virtual en el que los campesinos puedan publicar los productos que quieran vender, dando información como precio, cantidad y ubicación; así mismo, los compradores podrán ver todos los productos ofertados por dichos campesinos y agregarlos a un carrito de compras.

# 2.Objetivo

Desarrollar un aplicativo web con las tecnologías aprendidas en el curso FULL STACK de BICTIA que busca a futuro Incentivar el comercio de productos nacionales en Colombia por medio de una aplicación web que conecte oferta (vendedores de frutas y verduras al por mayor) con demanda (compradores de frutas y verduras al por mayor).

# 3.ALCANCE

El aplicativo debe:

* Permitir al usuario registrarse.
* Al momento de registrarse, el usuario podrá ingresar sus datos dependiendo si quiere ser vendedor o comprador.
* Permitir al usuario ingresar con su cuenta previamente creada.
* Si el usuario es vendedor, podrá ofertar y comprar productos.
* Si el usuario es comprador, únicamente podrá visualizar los productos y comprarlos.
* Permitirle al usuario vendedor poder crear, modificar y eliminar productos mediante una página de administración de productos.
* Los usuarios podrán visualizar los productos ofertados junto con su precio, cantidad y descripción.
* Permitirle al usuario poder añadir productos ofertados al carrito de compras.
* Tener un diseño intuitivo y amigable para el usuario.

# 4.RESTRICCIONES

Algunas de las restricciones a tener en cuenta son:

* La página únicamente estará en idioma español.
* La página no contará con pasarela de pagos.
* El aplicativo web no contemplará la logística de transporte de los productos.

# 5.REQUERIMIENTOS

Al ingresar a la página se encontrará un menú que estará siempre en la misma posición con nuestro logo y el nombre de página web; seguido a esto, el contenido principal será lo suficientemente llamativo para influirle al usuario el registro de sus datos en nuestra web el cual tendrá 2 posibilidades, la primera es como proveedor y la siguiente como cliente para acceder a la compra de los productos.

En ambas formas de registro se necesitará llenar los siguientes campos: Nombre, Apellido, Correo y Contraseña; si se desea ser proveedor deberá agregar los siguientes datos: Departamento, Municipio, Dirección, teléfono, y aceptar términos y condiciones. Una vez completado el registro se redireccionará inmediatamente al Inicio de sesión donde deberá acceder ingresando el correo y la contraseña de registro. Hecho el inicio de sesión podrá acceder a los servicios de nuestra página web dependiendo del rol de la cuenta para acceder a las diferentes funciones de cada uno.

La diferencia entre un rol y otro radica en lo siguiente:

* Cliente:

Accede directamente a la compra de productos.

Al momento de darle clic a comprar, enviará la información proporcionada en el formulario de compra.

* Proveedor:

Podrá poner a disposición sus productos en la web.

Tiene la posibilidad de proponer precios y promociones a sus productos.

Según términos y condiciones recibirá correos acerca de sus ventas en la web.

De la misma manera se pueden efectuar cambios según el rol en la parte de compra-venta, como cliente podrá cambiar, quitar, aumentar cantidades o productos dentro de su carrito de comprar, el proveedor podrá actualizar, quitar o poner nuevos productos o cantidades.

# 6. Requerimientos no-funcionales

El aplicativo web debe ser lo suficientemente rápida para evitar perdida de usuarios, debe ser capaz de responder las medidas del usuario en menos de 5 segundos y tener la mayor disponibilidad del 100%.

Metodología de trabajo ágil, específicamente manejo de marco de trabajo SCRUM, esto nos permitirá liberar nuestro proyecto de formas periódicas aplicando buenas practicas de trabajo en equipo, haciendo revisiones regulares y parciales del mismo.

Visual Studio Code como editor de código ya que este permite múltiples plugins para una mejor experiencia de desarrollo.

Frameworks de CSS, específicamente Bootstrap para permitirnos el desarrollo del sitio web totalmente responsive desde un inicio.

# 7.SOPORTE Y MANTEMIENTO

La web contara con 2 meses de revisión intensiva para encontrar cualquier problema no visto durante los periodos de desarrollo, para contar con su solución lo más rápido posible en cualquier fase de la web.

Pasados los 2 meses de revisión intensiva entra la parte soporte periódico, la cual se tendrán en cuenta

los problemas de los usuarios y nuevamente errores en alguna fase de la web para arreglarlo en menos de 7 días, estas revisiones periódicas se harán mensualmente y cada vez que se registre un error.

Después de estas fases de revisión entrara la última fase la cual es la revisión semestral la cual se hará igual que las anteriores en un periodo de 6 meses.

Fases para solución de un problema:

Tiempo de solución

Nivel de Prioridad

Análisis del problema

Análisis del problema:

Esto se basa en la búsqueda del problema dentro de la estructura del aplicativo web (Diseño front-end, back-end) teniendo en cuenta esto reducimos el problema para encontrarlo más fácil.

Nivel de prioridad:

Dado el análisis del problema se la da una calificación la cual influirá en el tiempo de solución, los niveles se dividen en los siguientes; Alto, Medio y Bajo

* Alto: Es un problema grave y de solución inmediata
* Medio: Es un problema medio, no necesita solución inmediata, pero se necesita solucionar.
* Bajo: Es un problema del cual no afecta en gran medida la funcionalidad del aplicativo web.

Tiempo de solución:

Según los niveles de prioridad los tiempos pueden variar de la siguiente manera:

* Alto: Un tiempo de solución de 1 a 5 días
* Medio: Un tiempo de solución de 5 a 8 días
* Bajo: Un tiempo de solución de 8 a 14 días