



## 1. Requerimientos

### • Must Have (Debe Tener)

- **Autenticación de usuarios:** Necesaria para el acceso seguro.
- **Gestión de productos:** Permitir a los usuarios ver y seleccionar productos.
- **Carrito de compras:** Funcionalidad para agregar, eliminar y modificar productos.
- **Procesamiento de pagos:** Integración con métodos de pago.
- **Confirmación de pedidos:** Notificación a los usuarios sobre el estado de su compra.

### • Should Have (Debería Tener)

- **Facturación:** Sistema para la generación de facturas.
- **Sistema de seguimiento de pedidos:** Para que los usuarios puedan rastrear su compra.
- **Interfaz de usuario intuitiva:** Mejora la experiencia del usuario.

### • Could Have (Podría Tener)

- **Sistema de recomendaciones:** Basado en compras anteriores.
- **Soporte de chat en vivo:** Para asistencia al cliente.

### • Won't Have This Time (No Tendrá Esta Vez)

- **Integración con redes sociales:** Para compartir productos.
- **Gamificación:** Elementos de juego para incentivar compras.

## 2. Diseño

- Creación de wireframes y prototipos de la interfaz de usuario.
- Definición de la arquitectura del software.

## 3. Desarrollo

- Implementación de las funcionalidades "Must Have" primero.
- Desarrollo iterativo de funcionalidades "Should Have" y "Could Have".

## 4. Pruebas

- Pruebas unitarias y de integración.
- Pruebas de usabilidad con usuarios finales.
- Pruebas de seguridad, especialmente en la gestión de pagos.

## 5. Despliegue

- Configuración del entorno de producción.
- Lanzamiento del aplicativo al público.

## 6. Mantenimiento

- Corrección de errores y problemas de seguridad.
- Actualizaciones para agregar funcionalidades "Should Have" y "Could Have".

## 7. Evaluación

- Recolección de feedback de los usuarios.
- Análisis del rendimiento del aplicativo y de la experiencia del usuario.

