



**ESCUELA POLITÉCNICA NACIONAL
FACULTAD DE SISTEMAS
INGENIERÍA EN COMPUTACIÓN SOFTWARE
APLICACIONES WEB**

DOCENTE
ING. HERNÁN DAVID ORDOÑEZ CALERO

**DESARROLLO DE UNA PLATAFORMA DE VENTA DE
VIDEOJUEGOS**

INTEGRANTES:

EDDY ARIAS
eddy.arias@epn.edu.ec

MARCO MARQUEZ
marco.marquez@epn.edu.ec

MILTON PASTOR
milton.pastor@epn.edu.ec

JONATHAN POAQUIZA
jonathan.poaquiza@epn.edu.ec

GRUPO:
GR1-SW

FECHA:
20 DE JUNIO DE 2024

Tabla de contenido

1	Introducción	4
2	Planteamiento del problema	4
3	Visión del Proyecto	4
	Tema.....	4
	Objetivo	4
	Requisitos Generales del Sistema	4
	Alcance.....	5
	No incluido en el alcance	5
4	Justificación de la metodología de desarrollo	5
5	Aplicación de la metodología para separar por fases de desarrollo	6
	5.1 Sprint Planning (Planificación del Sprint).....	7
	5.2 Daily Scrum (Scrum Diario).....	7
	5.3 Sprint Review (Revisión del Sprint).....	7
	5.4 Sprint Retrospective (Retrospectiva del Sprint)	7
6	Análisis de requerimientos aplicando la metodología de desarrollo de software	8
	6.1 Organización.....	8
	6.1.1 Módulo de Navegación y Búsqueda.....	8
	6.1.2 Módulo de Gestión de Productos	8
	6.1.3 Módulo de Usuario.....	9
	6.1.4 Módulo de Carrito de Compras.....	9
	6.1.5 Módulo de Procesamiento de Pagos.....	10
	6.1.6 Módulo de Notificaciones	10
	6.2 Áreas clave.....	10
	6.3 Requerimientos Funcionales.....	11
	6.4 Requerimientos No Funcionales.....	12
7	Prototipo de interfaces realizado con una herramienta para crear mockups	13
	7.1 Pantalla de inicio	13
	7.2 Pantalla de filtrado de productos	15
	7.3 Pantalla de visualización producto	16
	7.4 Pantalla del carrito de compras.....	17
	7.5 Pantalla de selección de método de pago	17
	7.6 Pantalla de notificaciones	18
	7.7 Pantalla de registro de usuario.....	18
	7.8 Pantalla de inicio de sesión.....	19
8	Navegabilidad entre las interfaces.....	19
9	Bibliografía.....	21
10	Anexos.....	21
	10.1 Historias de usuario:	21

Índice de figuras

Figura 1. Pantalla de inicio.....	14
Figura 2. Filtrar productos.....	15
Figura 3. Visualizar producto.....	16
Figura 4. Carrito de compras.....	17
Figura 5. Método de pago	17
Figura 6. Notificaciones	18
Figura 7. Registro de usuario	18
Figura 8. Inicio de sesión	19
Figura 9. Navegabilidad entre interfaces.....	20

1 Introducción

En la era digital actual, la presencia en línea es fundamental para el éxito y la visibilidad de cualquier negocio, un estudio que consolida la opinión de más de 160 líderes empresariales ecuatorianos, de diversos sectores, respecto a las tendencias tecnológicas, desafíos y oportunidades para el 2024, asegura que aprovechar la transformación digital permite fortalecer la resiliencia y prosperar en entornos desafiantes [1]. Este documento explora cómo el uso estratégico de tecnologías web puede potenciar la visibilidad de las empresas, proporcionando herramientas y métodos efectivos para captar la atención de los consumidores y fortalecer la presencia en el mercado digital local.

2 Planteamiento del problema

Una empresa dedicada a la venta de videojuegos de diferentes consolas enfrenta varios desafíos críticos que están afectando su crecimiento y sostenibilidad en el mercado. A pesar de contar con una variedad considerable de productos, videojuegos en versiones digitales, la empresa no ha logrado alcanzar un público lo suficientemente amplio. La falta de visibilidad y alcance ha limitado su capacidad para atraer nuevos clientes y mantener un flujo constante de ventas. Esta situación se ve agravada por una competencia feroz en el sector de los videojuegos, donde grandes empresas y plataformas en línea dominan el mercado.

3 Visión del Proyecto

3.1.1 Tema

El proyecto consiste en desarrollar una tienda digital para la venta de videojuegos en sus versiones digitales.

3.1.2 Objetivo

Desarrollar una tienda digital eficiente y atractiva que permita a la empresa de videojuegos ofrecer sus productos de manera accesible a un público amplio, mejorando así su alcance en el mercado y su capacidad para competir en un sector dominado por grandes plataformas en línea.

3.1.3 Requisitos Generales del Sistema

- Desarrollar una plataforma de comercio electrónico que permita a los usuarios navegar, buscar y comprar videojuegos en formato digital.
- Implementar un sistema de gestión de usuarios que permita a los clientes crear cuentas, iniciar sesión, y gestionar sus compras y descargas.
- Incluir una funcionalidad de carrito de compras y procesamiento de pagos seguro para

transacciones en línea.

- Permitir a los usuarios recibir notificaciones sobre nuevas ofertas y productos a través de correo electrónico y notificaciones dentro de la plataforma.
- Integrar un sistema de reseñas y valoraciones de productos para mejorar la experiencia del usuario y la confianza en las compras.

3.1.4 Alcance

- Plataforma de comercio electrónico completa para videojuegos en formato digital.
- Creación y gestión de cuentas de usuario, historial de compras, y descargas de videojuegos en formato digital.
- Funcionalidad de carrito de compras, integración de métodos de pago y procesamiento de transacciones seguras.
- Sistema de notificaciones sobre ofertas y nuevos productos.
- Implementación de reseñas y valoraciones de productos por parte de los usuarios.

3.1.5 No incluido en el alcance

- No se incluirá un sistema de gestión de inventario físico detallado.
- La tienda se desarrollará inicialmente solo en idioma español.
- La tienda no distribuirá videojuegos en formato físico.

4 Justificación de la metodología de desarrollo

Scrum es una metodología ágil para la gestión y desarrollo de proyectos con cierto grado de complejidad. Se basa en iteraciones cortas y repetitivas llamadas Sprints, donde se busca entregar incrementos del producto que sean potencialmente utilizables.

Características de la metodología:

- **Iteraciones cortas (Sprints):** Sprints de una a cuatro semanas que permiten una rápida entrega de valor y la capacidad de adaptarse rápidamente a los cambios.
- **Equipos autogestionados y multifuncionales:** Equipos pequeños que incluyen todas las habilidades necesarias para completar el trabajo dentro del Sprint, promoviendo la comunicación y la colaboración efectiva.
- **Roles claros:** Scrum define roles específicos - Developers, Product Owner y Scrum Master - cada uno con responsabilidades claras que facilitan la organización y ejecución

del trabajo.

- **Transparencia, inspección y adaptación:** Scrum enfatiza la visibilidad del proceso y los resultados, la revisión continua y la adaptación basada en la retroalimentación, lo que ayuda a mejorar constantemente el producto y el proceso.
- **Entrega incremental:** Se entrega un Incremento de producto potencialmente utilizable al final de cada Sprint, asegurando que el progreso sea tangible y se pueda evaluar continuamente.

Scrum se justifica por su capacidad para manejar la incertidumbre y el cambio, proporcionando un marco estructurado pero flexible que permite a los equipos responder de manera eficiente y efectiva a las necesidades y oportunidades emergentes. Estas características hacen de Scrum una metodología flexible y eficaz, ideal para proyectos donde los requisitos pueden cambiar rápidamente y donde es crucial entregar valor de manera continua y rápida [2].

5 Aplicación de la metodología para separar por fases de desarrollo

La aplicación de la metodología Scrum implica dividir el trabajo en fases de desarrollo denominadas Sprints.

Cada fase de Scrum favorece a que el equipo Scrum esté en un ciclo continuo de planificación, ejecución, revisión y mejora, permitiendo adaptarse rápidamente a los cambios y entregar valor de manera consistente y efectiva, lo cual es ideal para el desarrollo de este proyecto.

Este proyecto se realizará en un mes, por lo que se realizarán cuatro Sprints de una semana cada uno. Los tiempos se dividirán de la siguiente manera:

Sprint Planning: 2 horas por Sprint

Daily Scrum: 1 hora y 15 minutos por Sprint (15 minutos diarios)

Sprint Review: 1 hora por Sprint

Sprint Retrospective: 1 hora por Sprint

5.1 Sprint Planning (Planificación del Sprint)

Responsables: Todo el equipo Scrum (Developers, Product Owner, Scrum Master).

Duración: 2 horas por Sprint.

Descripción: Se define el trabajo que se realizará durante el Sprint. El Product Owner presenta los elementos prioritarios del Product Backlog y el equipo de Developers selecciona aquellos que se comprometen a completar. Se crea un Sprint Backlog y se establece un objetivo claro para el Sprint.

Objetivo: Alinear a todo el equipo sobre lo que se va a trabajar y cómo se logrará.

5.2 Daily Scrum (Scrum Diario)

Responsables: Todo el equipo de Developers.

Duración: 15 minutos diarios, sumando un total de 1 hora y 15 minutos por Sprint (15 minutos * 5 días).

Descripción: Reunión diaria donde los Developers inspeccionan el progreso hacia el Objetivo del Sprint y adaptan el plan de trabajo según sea necesario. Se discuten los progresos realizados, las tareas pendientes y los impedimentos encontrados.

Objetivo: Mantener al equipo sincronizado y enfocado en el Objetivo del Sprint, identificando rápidamente los problemas y ajustando el trabajo en consecuencia.

5.3 Sprint Review (Revisión del Sprint)

Responsables: Todo el equipo Scrum y los stakeholders (interesados).

Duración: 1 hora por Sprint.

Descripción: Al final del Sprint, el equipo presenta el Incremento de trabajo completado a los stakeholders. Se revisa el Product Backlog y se discuten posibles ajustes basados en el feedback recibido.

Objetivo: Obtener feedback de los stakeholders, adaptar el Product Backlog y planificar el siguiente Sprint de acuerdo con las necesidades y oportunidades identificadas.

5.4 Sprint Retrospective (Retrospectiva del Sprint)

Responsables: Todo el equipo Scrum.

Duración: 1 hora por Sprint.

Descripción: Reunión para reflexionar sobre el Sprint que terminó y buscar maneras de mejorar tanto la calidad del producto como la eficiencia del equipo. Se identifican y priorizan las acciones de mejora que se implementarán en el próximo Sprint.

Objetivo: Fomentar la mejora continua del equipo y del proceso, asegurando que se tomen medidas para abordar los desafíos y mejorar el rendimiento en el siguiente Sprint [1].

6 Análisis de requerimientos aplicando la metodología de desarrollo de software

6.1 Organización

El sistema se organiza en varios módulos, cada uno con funciones específicas que facilitan la navegación, gestión de productos, administración de usuarios, manejo de carrito de compras, procesamiento de pagos y envío de notificaciones. A continuación, se detallan los módulos y sus funciones principales:

6.1.1 Módulo de Navegación y Búsqueda

Navegación por Categorías:

Permite a los usuarios explorar productos a través de diversas categorías de videojuegos.

Proporciona una lista de productos disponibles en cada categoría seleccionada.

Funcionalidad de Búsqueda:

Permite a los usuarios buscar videojuegos ingresando términos en un campo de búsqueda.

Muestra resultados relevantes que coinciden con los términos de búsqueda ingresados.

6.1.2 Módulo de Gestión de Productos

Visualización de Detalles del Producto:

Muestra la información completa de cada videojuego seleccionado, incluyendo descripción, precio y disponibilidad.

Integra la visualización de reseñas y valoraciones de otros usuarios.

Interfaz de Reseñas y Valoraciones:

Permite a los usuarios leer reseñas y ver las valoraciones de los productos por parte de otros usuarios.

Permite a los usuarios registrados escribir y publicar sus propias reseñas y valoraciones.

6.1.3 Módulo de Usuario

Registro de Usuario:

Permite a los nuevos usuarios registrarse creando una cuenta en la plataforma.

Gestiona la validación y almacenamiento de la información de registro de los usuarios.

Inicio de Sesión:

Permite a los usuarios registrados iniciar sesión en su cuenta.

Valida las credenciales del usuario para otorgar acceso a su perfil y preferencias.

6.1.4 Módulo de Carrito de Compras

Interfaz del Carrito de Compras:

Muestra los productos que el usuario ha añadido al carrito.

Permite la actualización y eliminación de productos en el carrito de compras.

Funcionalidad de Añadir al Carrito:

Facilita la acción de añadir productos seleccionados al carrito de compras.

Actualiza el estado del carrito de compras con los nuevos productos.

6.1.5 Módulo de Procesamiento de Pagos

Funcionalidad de Procesamiento de Pagos Seguros:

Gestiona la entrada y procesamiento seguro de la información de pago del usuario.

Completa la transacción de compra de forma segura y genera una confirmación de pedido.

Página de Confirmación de Pedido:

Muestra una confirmación detallada de la compra realizada por el usuario.

Envía notificaciones de confirmación de pedido al usuario.

6.1.6 Módulo de Notificaciones

Funcionalidad de Suscripción a Notificaciones:

Permite a los usuarios registrarse para recibir notificaciones sobre ofertas y productos nuevos.

Gestiona la lista de usuarios suscritos a las notificaciones.

Sistema de Envío de Correos Electrónicos:

Envía correos electrónicos informativos a los usuarios sobre nuevas ofertas y productos.

Administra el contenido y la frecuencia de las notificaciones enviadas.

6.2 Áreas clave

Las áreas clave del sistema describen los componentes esenciales y cómo se organizan para cumplir con los objetivos del proyecto.

1. Interfaz de Usuario (UI)

- **Navegación y Búsqueda:** Incluye la barra de búsqueda, menús de navegación y listas de categorías.

- **Detalle del Producto:** Página de visualización detallada del producto, con información sobre descripción, precio, disponibilidad, reseñas y valoraciones.
 - **Carrito de Compras:** Visualización del carrito de compras con opciones para actualizar la cantidad de productos, eliminar productos y proceder al pago.
 - **Cuenta de Usuario:** Formulario de registro e inicio de sesión, perfil de usuario y gestión de cuenta.
2. **Gestión de Productos**
- **Catálogo de Productos:** Base de datos que almacena información sobre todos los videojuegos disponibles para la venta.
 - **Reseñas y Valoraciones:** Sistema que permite a los usuarios escribir y leer reseñas y valoraciones de productos.
3. **Gestión de Usuarios**
- **Autenticación y Autorización:** Módulo que gestiona el registro, inicio de sesión y permisos de los usuarios.
 - **Gestión de Perfil:** Funcionalidad que permite a los usuarios actualizar su información personal y ver su historial de compras.
4. **Carrito de Compras y Procesamiento de Pagos**
- **Carrito de Compras:** Manejo de los productos seleccionados por el usuario antes de realizar una compra.
 - **Procesamiento de Pagos:** Integración de pasarelas de pago seguras para la finalización de transacciones.
5. **Notificaciones y Ofertas**
- **Notificaciones:** Sistema para suscribirse y recibir notificaciones de ofertas y nuevos productos.

6.3 Requerimientos Funcionales

Los requisitos funcionales describen las capacidades y funcionalidades que el sistema debe poseer para satisfacer las necesidades de los usuarios.

1. **Navegación y Búsqueda**
 - El sistema debe permitir a los usuarios navegar por diferentes categorías de videojuegos.
 - El sistema debe permitir buscar videojuegos específicos mediante un campo de búsqueda.
2. **Visualización de Productos**
 - El sistema debe mostrar detalles completos del producto, incluyendo descripción, precio, disponibilidad y reseñas.

- El sistema debe permitir a los usuarios leer y escribir reseñas y valoraciones de productos.
- 3. **Gestión de Usuarios**
 - El sistema debe permitir a los nuevos usuarios registrarse y crear una cuenta.
 - El sistema debe permitir a los usuarios registrados iniciar sesión y acceder a su perfil y compras.
- 4. **Carrito de Compras**
 - El sistema debe permitir a los usuarios añadir y eliminar productos de su carrito de compras.
 - El sistema debe mostrar un resumen del carrito de compras, incluyendo los productos seleccionados y el total a pagar.
- 5. **Procesamiento de Pagos**
 - El sistema debe procesar pagos de manera segura y confirmar las transacciones.
 - El sistema debe enviar una confirmación de pedido después de la finalización de la compra.
- 6. **Notificaciones**
 - El sistema debe permitir a los usuarios suscribirse a notificaciones de ofertas y nuevos productos.
 - El sistema debe enviar correos electrónicos a los usuarios con información sobre promociones y actualizaciones.

6.4 Requerimientos No Funcionales

Los requisitos no funcionales definen los criterios que pueden ser utilizados para juzgar el funcionamiento de un sistema, en lugar de comportamientos específicos.

1. **Rendimiento**
 - El sistema debe manejar hasta 10,000 usuarios a la vez sin degradación notable del rendimiento.
 - Las páginas deben cargarse en menos de 2 segundos en condiciones normales de operación.
2. **Seguridad**
 - El sistema debe proteger la información de los usuarios mediante cifrado SSL/TLS durante la transmisión de datos.
 - El sistema debe implementar autenticación segura y políticas de contraseñas robustas.
3. **Escalabilidad**

- El sistema debe ser escalable para manejar un crecimiento del 100% en usuarios y transacciones en los próximos dos años.
- Debe ser posible agregar nuevos productos y categorías sin interrumpir el funcionamiento del sistema.

4. Disponibilidad

- El sistema debe estar disponible 99.9% del tiempo, lo que implica un tiempo de inactividad no mayor a 8.76 horas al año.
- Debe tener mecanismos de respaldo y recuperación ante desastres para asegurar la continuidad del servicio.

5. Usabilidad

- La interfaz debe ser intuitiva y fácil de usar, permitiendo a los usuarios navegar y realizar compras con un mínimo de clics.
- El sistema debe ser accesible desde diferentes dispositivos y navegadores, manteniendo la funcionalidad y el diseño.

6. Mantenimiento

- El código del sistema debe ser modular y documentado para facilitar la adición de nuevas funcionalidades y la corrección de errores.
- Deben existir procedimientos claros para la actualización del sistema sin interrupciones significativas en el servicio.

7 Prototipo de interfaces realizado con una herramienta para crear mockups

Se presenta el prototipo de interfaces desarrollado utilizando la herramienta especializada figma previamente especificada. Estas representaciones tienen la finalidad de permitir visualizar y validar la estructura de la futura plataforma de comercio electrónico de videojuegos. Para mayor detalle de cada interfaz se indica visitar el link presente en el apartado de Anexos como *Mockups de interfaces*.

7.1 Pantalla de inicio

Pantalla principal de la plataforma donde los usuarios pueden ver ofertas destacadas, nuevos lanzamientos y recomendaciones.

7.2 Pantalla de filtrado de productos

Pantalla que permite a los usuarios aplicar diversos filtros para refinar la búsqueda y encontrar videojuegos específicos según sus preferencias.

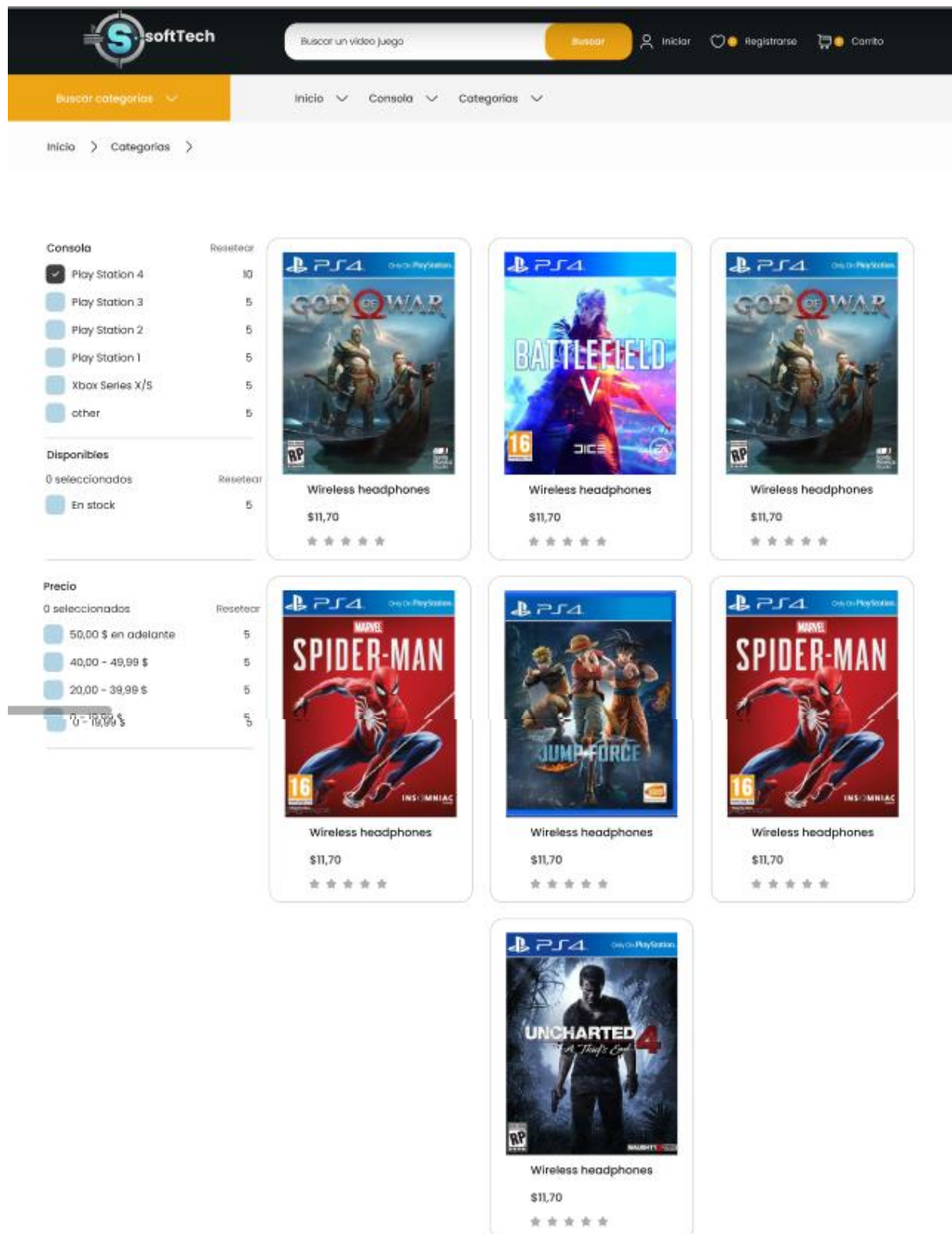


Figura 2. Filtrar productos

7.3 Pantalla de visualización producto

Pantalla donde se muestran los detalles completos de un videojuego seleccionado, incluyendo descripción, imágenes, precio, reseñas de usuarios y opciones de compra.

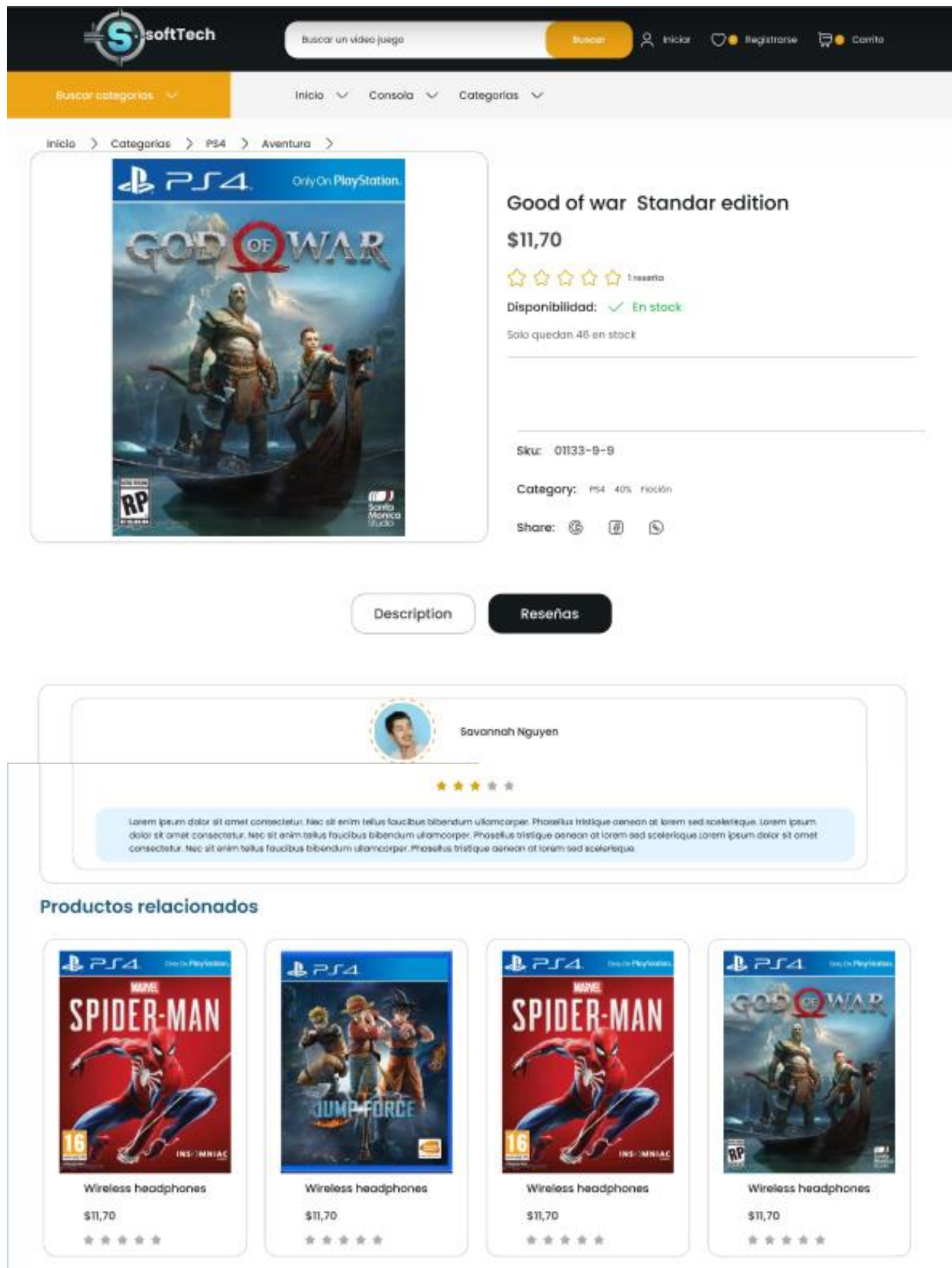




Figura 3. Visualizar producto

7.4 Pantalla del carrito de compras

Pantalla donde los usuarios pueden revisar los productos añadidos para su posterior compra.

The screenshot shows the shopping cart interface. At the top, there's a navigation bar with the softTech logo, a search bar, and links for login, registration, and cart. Below the navigation bar, there's a breadcrumb trail: Inicio > Categorías >. The main content area is divided into two sections. On the left, there's a table with columns: Producto, Precio, Cantidad, and Subtotal. It lists two items: FC 24 (Edición: estándar) and Good of war (Edición: estándar), both priced at \$ 11,70. On the right, there's a summary box titled 'Total carrito' showing a Subtotal of \$ 23,20, a coupon input field, a country dropdown, and a Total a pagar of \$ 23,20. At the bottom, there are two buttons: 'Continuar comprando' and 'Limpiar carrito'.

Producto	Precio	Cantidad	Subtotal
 FC 24 Edición: estándar	\$ 11,70	- 1 +	\$ 11,70
 Good of war Edición: estándar	\$ 11,70	- 1 +	\$ 11,70

Total carrito
Subtotal: \$ 23,20
Ingrese un cupon:
País:
Total a pagar: \$ 23,20

Figura 4. Carrito de compras

7.5 Pantalla de selección de método de pago

Pantalla donde los usuarios seleccionan su método de pago preferido, ingresan la información de pago y revisan los detalles de la transacción antes de finalizar la compra.

The screenshot shows the payment method selection interface. At the top, there's a navigation bar with the softTech logo, a search bar, and links for login, registration, and cart. Below the navigation bar, there's a breadcrumb trail: Inicio > Categorías > PS4 > Aventura >. The main content area is divided into three sections. The first section is for user information, with fields for Names, Surnames, Phone, Email, and Confirm Email. The second section is for payment method selection, with radio buttons for Transferencia, Tarjeta (selected), and Depósito. It includes fields for Cardholder Name, Surname, Card Number, Expiry Date, and CVV. The third section shows the item being purchased: FC 24 (Edición: estándar) for \$ 11,70, with 'Confirmar' and 'Cancelar' buttons. On the right side, there are three icons: a user profile, a payment method icon, and a confirmation checkmark.

☒ Guardar mis datos para una próxima compra

Seccione: ☒ Transferencia ☒ Tarjeta ☐ Depósito

☒ Guardar mis datos para una próxima compra


 FC 24
Edición: estándar \$ 11,70

Figura 5. Método de pago

7.6 Pantalla de notificaciones

Pantalla donde los usuarios pueden ver comunicaciones importantes relacionadas con su cuenta y compras.

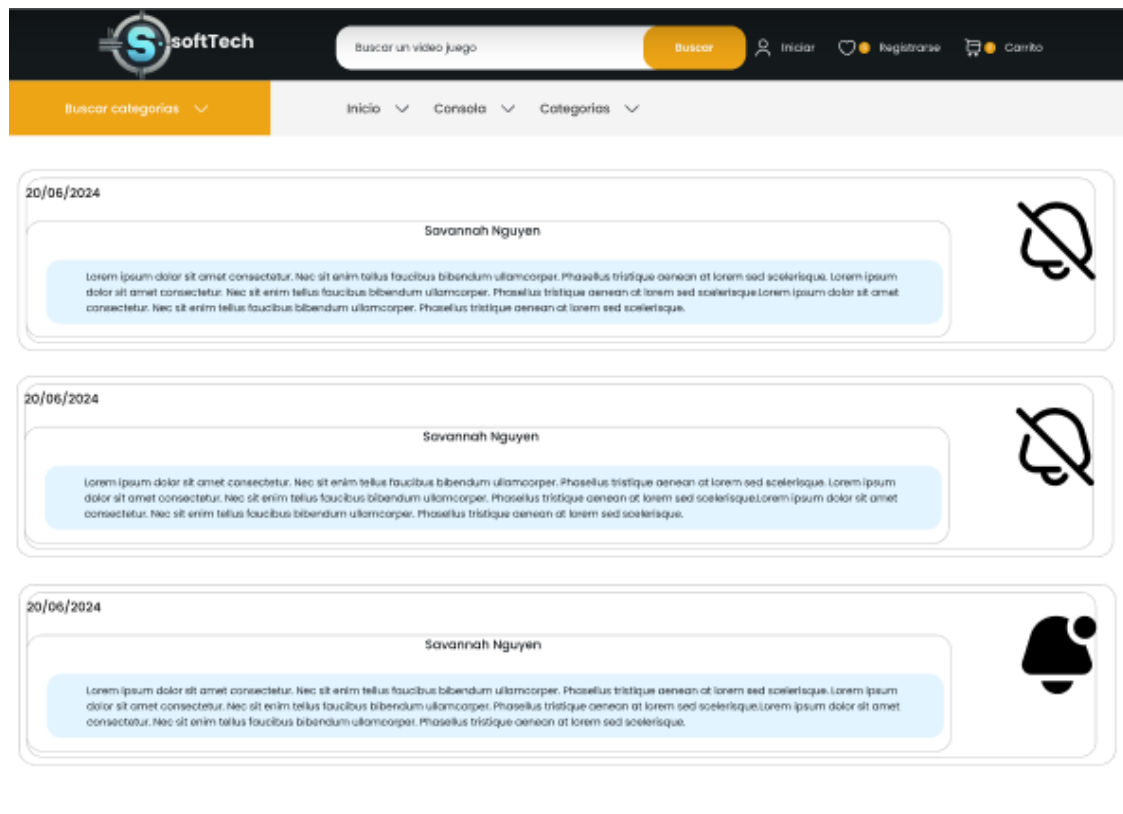


Figura 6. Notificaciones

7.7 Pantalla de registro de usuario

Pantalla donde los nuevos usuarios pueden crear una cuenta ingresando información personal y de contacto, estableciendo credenciales de acceso para poder utilizar las funcionalidades completas de la plataforma.

The screenshot shows the user registration screen of the softTech application. It features a dark header with the softTech logo. The main content area is a light blue box titled 'Regístrate'. Inside this box are four input fields: 'Correo electrónico', 'Nombre de usuario', 'Contraseña', and 'Repite la contraseña'. Below these fields is an orange button labeled 'Registrar cuenta'. At the bottom of the box, there is a link that says '¿Ya tienes cuenta? Ingresa sesión aquí.'

Figura 7. Registro de usuario

7.8 Pantalla de inicio de sesión

Pantalla donde los usuarios existentes ingresan su correo electrónico y contraseña para acceder a sus cuentas y realizar compras.

Figura 8. Inicio de sesión

8 Navegabilidad entre las interfaces

- A continuación, se detallan los principales flujos de navegación entre las interfaces de la plataforma:

Inicio → Filtrar Productos: Desde la pantalla de inicio, los usuarios pueden acceder a la funcionalidad de filtrado a través de un menú.

Inicio → Visualizar Producto: Los usuarios pueden seleccionar un producto desde la pantalla de inicio para ver sus detalles completos.

Visualizar Producto → Carrito de Compras: Desde la pantalla de visualización de un producto, los usuarios pueden añadirlo al carrito y luego ver su carrito seleccionado una opción en la barra de navegación principal.

Carrito de Compras → Método de Pago: En la pantalla del carrito de compras, los usuarios pueden proceder al pago y seleccionar su método de pago preferido.

Inicio → Notificaciones: Los usuarios pueden acceder a las notificaciones desde cualquier pantalla principal mediante un icono presente en la barra de navegación principal.

Inicio → Registro de Usuario: Nuevos usuarios pueden seleccionar la opción de registrarse presente en la barra de navegación desde cualquier pantalla principal.

Inicio → Iniciar sesión: Los usuarios registrados podrán acceder a su cuenta desde una opción presente en la barra de navegación principal.

- Existen flujos alternativos que los usuarios pueden tomar para realizar las acciones requeridas, estos mismo se detallan de la siguiente forma.

Filtrar productos → Visualizar producto: Los usuarios pueden seleccionar un producto desde las opciones filtradas para ver sus detalles completos.

La siguiente figura muestra cómo los diferentes puntos de entrada desde la pantalla de inicio conducen a funcionalidades específicas dentro del sitio web, asegurando que los usuarios puedan navegar fácilmente entre ellas según sus necesidades y acciones deseadas, siguiendo los flujo principales o alternativos dispuestos.

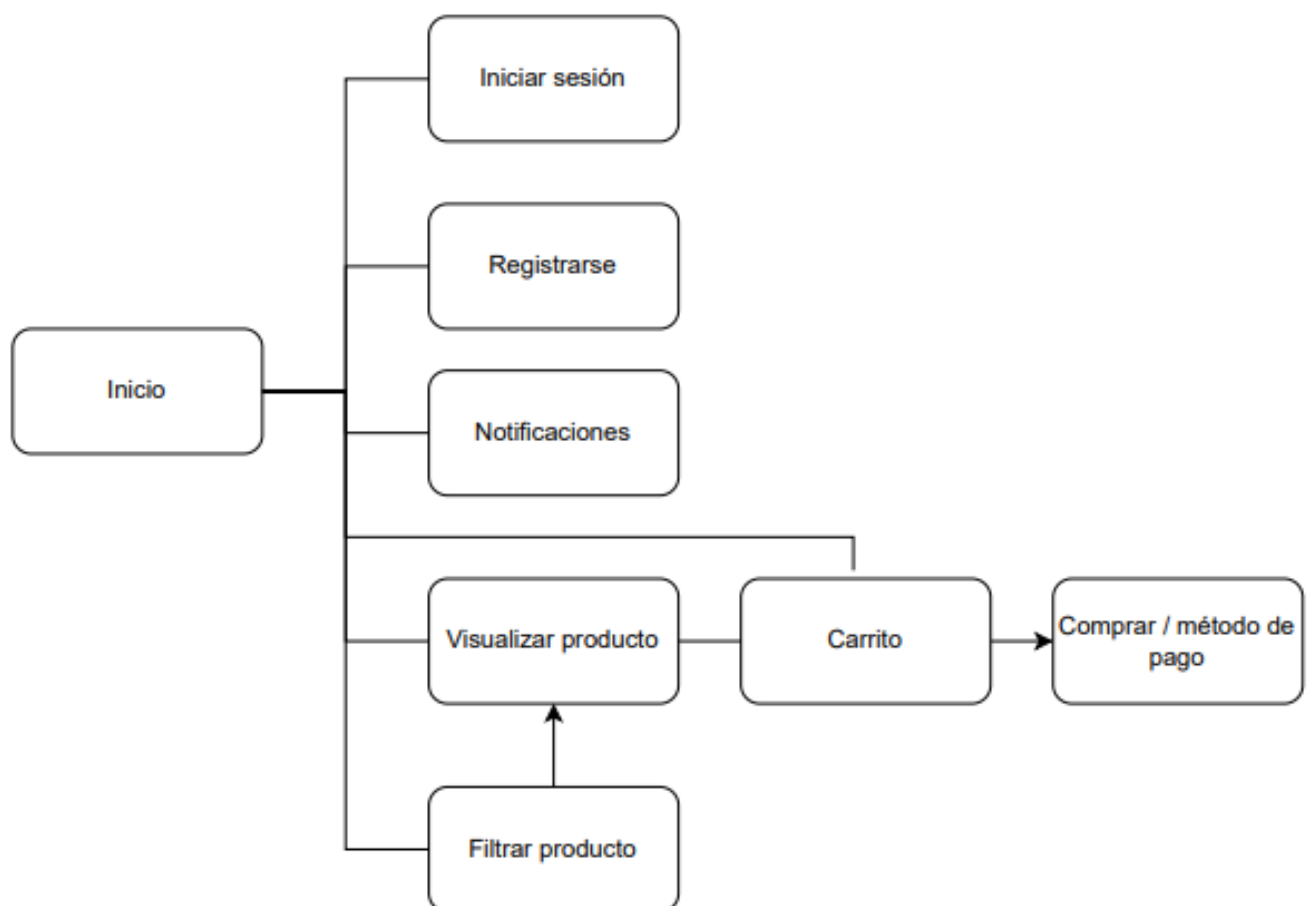


Figura 9. Navegabilidad entre interfaces

9 Bibliografía

- [1] D. León, «Tendencias Tecnológicas: Principales Oportunidades para las Organizaciones 2024» 05/03/2024. [En línea]. Available: https://www.ey.com/es_ec/consulting/tendencias-tecnologicas--principales-oportunidades-para-las-orga. [Último acceso: 15/06/2024].
- [2] K. Schwaber y J. Sutherland, «Scrum Guide 2020 | CertiProf Professional Knowledge,» Noviembre 2020. [En línea]. Available: https://certiprof.com/pages/scrum-guide-2020?mc_cid=a03704b479&mc_eid=8b5649b23c.

10 Anexos

10.1 Historias de usuario

Nro: HU-001	Título: Navegación de videojuegos	Prioridad: Alta Estimación: 4 horas
Historia de usuario: Como usuario, quiero poder navegar por las categorías de videojuegos en la tienda digital para explorar los productos disponibles.		
Sabré que he terminado cuando se cumplan todos los criterios de aceptación a continuación: 1. Dado un usuario en la página principal, cuando selecciona una categoría de videojuegos, entonces debe ver una lista de productos disponibles en esa categoría.		
Tareas de implementación: 1. Diseñar la interfaz de navegación de categorías (2 horas). 2. Implementar la funcionalidad de navegación por categorías (2 horas).		

Nro: HU-002	Título: Búsqueda de videojuegos	Prioridad: Alta Estimación: 4 horas
Historia de usuario: Como usuario, quiero poder buscar videojuegos en la tienda digital ingresando términos en un campo de búsqueda para encontrar productos específicos.		
Sabré que he terminado cuando se cumplan todos los criterios de aceptación a continuación: 1. Dado un usuario en la página de búsqueda, cuando ingresa un término en el campo de búsqueda y presiona buscar, entonces debe ver una lista de productos que coincidan con el término ingresado.		
Tareas de implementación:		

<ol style="list-style-type: none"> 1. Diseñar la interfaz de búsqueda (2 horas). 2. Implementar la funcionalidad de búsqueda de productos (2 horas).
--

Nro: HU-003	Título: Visualización de detalles del producto	Prioridad: Alta Estimación: 3 horas
Historia de usuario: Como usuario, quiero poder ver los detalles de un videojuego específico para obtener información completa sobre el producto antes de comprarlo.		
Sabré que he terminado cuando se cumplan todos los criterios de aceptación a continuación: <ol style="list-style-type: none"> 1. Dado un usuario en la lista de productos, cuando selecciona un videojuego, entonces debe ver una página con los detalles completos del producto, incluyendo descripción, precio y disponibilidad. 		
Tareas de implementación: <ol style="list-style-type: none"> 1. Diseñar la página de detalles del producto (1.5 horas). 2. Implementar la funcionalidad de visualización de detalles del producto (1.5 horas). 		

Nro: HU-004	Título: Registro de usuario	Prioridad: Alta Estimación: 6 horas
Historia de usuario: Como nuevo usuario, quiero poder registrarme en la tienda digital para crear una cuenta y gestionar mis compras.		
Sabré que he terminado cuando se cumplan todos los criterios de aceptación a continuación: <ol style="list-style-type: none"> 1. Dado un nuevo usuario en la página de registro, cuando completa el formulario de registro y lo envía, entonces debe recibir una confirmación de cuenta creada exitosamente. 		
Tareas de implementación: <ol style="list-style-type: none"> 1. Diseñar el formulario de registro de usuario (2 horas). 2. Implementar la funcionalidad de creación de cuentas (3 horas). 3. Implementar la funcionalidad de envío de notificaciones de confirmación (1 hora). 		

Nro: HU-005	Título: Inicio de sesión	Prioridad: Alta Estimación: 4 horas
Historia de usuario: Como usuario registrado, quiero poder iniciar sesión en mi cuenta para acceder a mis compras y preferencias.		
Sabré que he terminado cuando se cumplan todos los criterios de aceptación a continuación:		

1. Dado un usuario registrado en la página de inicio de sesión, cuando ingresa sus credenciales y las envía, entonces debe poder iniciar sesión exitosamente y acceder a su perfil.
Tareas de implementación: <ol style="list-style-type: none"> 1. Diseñar la página de inicio de sesión (2 horas). 2. Implementar la funcionalidad de inicio de sesión (2 horas).

Nro: HU-006	Título: Añadir productos al carrito	Prioridad: Alta Estimación: 3 horas
Historia de usuario: Como usuario, quiero poder añadir videojuegos a mi carrito de compras para proceder a la compra cuando lo desee.		
Sabré que he terminado cuando se cumplan todos los criterios de aceptación a continuación: <ol style="list-style-type: none"> 1. Dado un usuario en la página de un producto, cuando selecciona "Añadir al carrito", entonces el producto debe aparecer en su carrito de compras. 		
Tareas de implementación: <ol style="list-style-type: none"> 1. Diseñar la interfaz del carrito de compras (1.5 horas). 2. Implementar la funcionalidad de añadir productos al carrito (1.5 horas). 		

Nro: HU-007	Título: Procesamiento de pagos	Prioridad: Alta Estimación: 6 horas
Historia de usuario: Como usuario, quiero poder realizar el pago de mis compras de manera segura para completar mi transacción.		
Sabré que he terminado cuando se cumplan todos los criterios de aceptación a continuación: <ol style="list-style-type: none"> 1. Dado un usuario con productos en su carrito, cuando procede al pago e ingresa su información de pago, entonces debe poder completar la transacción de manera segura y recibir una confirmación de pedido. 		
Tareas de implementación: <ol style="list-style-type: none"> 1. Implementar la funcionalidad de procesamiento de pagos seguros (4 horas). 2. Diseñar la página de confirmación de pedido (2 horas). 		

Nro: HU-008	Título: Notificaciones de ofertas	Prioridad: Media Estimación: 4 horas
Historia de usuario: Como usuario registrado, quiero recibir notificaciones sobre nuevas ofertas y productos para estar al tanto de las promociones.		

<p>Sabré que he terminado cuando se cumplan todos los criterios de aceptación a continuación:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Dado un usuario registrado, cuando se suscribe a las notificaciones, entonces debe recibir correos electrónicos sobre ofertas y productos nuevos. 2. Dado un usuario registrado, debe recibir notificaciones sobre ofertas y productos nuevos dentro de la plataforma.
<p>Tareas de implementación:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Implementar la funcionalidad de suscripción a notificaciones (2 horas). 2. Desarrollar la funcionalidad de envío de correos electrónicos con ofertas y productos nuevos (2 horas).

Nro: HU-009	Título: Reseñas y valoraciones de productos	Prioridad: Media Estimación: 5 horas
<p>Historia de usuario:</p> <p>Como usuario, quiero poder leer y escribir reseñas y valoraciones de productos para tomar decisiones de compra informadas y compartir mi experiencia con otros usuarios.</p>		
<p>Sabré que he terminado cuando se cumplan todos los criterios de aceptación a continuación:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Dado un usuario en la página de un producto, cuando selecciona la sección de reseñas, entonces debe poder leer las reseñas y valoraciones de otros usuarios. 2. Dado un usuario registrado que ha comprado un producto, cuando accede a la sección de reseñas, entonces debe poder escribir y publicar una reseña y valoración. 		
<p>Tareas de implementación:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Diseñar la interfaz de reseñas y valoraciones (2 horas). 2. Implementar la funcionalidad de lectura de reseñas y valoraciones (1.5 horas). 3. Implementar la funcionalidad de escritura y publicación de reseñas y valoraciones (1.5 horas). 		

10.2 Mockups de interfaces

[https://www.figma.com/design/nVIpvBISAumQbVqBdZM9tb/e-commerce-\(Community\)?node-id=1-4&t=ieiBH9uGOY2hHmOH-1](https://www.figma.com/design/nVIpvBISAumQbVqBdZM9tb/e-commerce-(Community)?node-id=1-4&t=ieiBH9uGOY2hHmOH-1)