

## **Índice**

### **1. Resumen Ejecutivo.**

- Descripción general del proyecto

### **2. Contexto y Planteamiento del Problema.**

### **3. Objetivos del Proyecto.**

- Objetivo general
- Objetivos específicos

### **4. Justificación.**

### **5. Metodología.**

- Descripción de la metodología scrum
- Roles del equipo de trabajo
- Estructura de trabajo en sprints

### **6. Alcance del Proyecto.**

- Características y funcionalidades del sitio web
- Requerimientos mínimos del proyecto

### **7. Desarrollo del Proyecto.**

- Descripción de las historias de usuario
- Revisión de criterios de aceptación y tareas asignadas

### **8. Resultados Esperados.**

- Visualización de productos y categorías

## **Resumen de la Ejecución**

La ejecución del proyecto Big Mike está enfocada en desarrollar un sitio web inclusivo y especializado en la venta de ropa para personas de tallas grandes. El desarrollo se realiza con la metodología SCRUM, permitiendo una organización eficiente en sprints, asignación de tareas específicas y revisión constante de avances. Durante la ejecución, se priorizan funcionalidades esenciales para cumplir con los requerimientos mínimos del cliente, asegurando que el sitio web esté listo para lanzarse en un periodo de una semana.

## **Descripción General del Proyecto**

Big Mike es un sitio web diseñado para satisfacer la demanda de ropa moderna y de calidad en el segmento de tallas grandes. Utilizando el framework Bulma, el sitio web se desarrollará de manera intuitiva y responsiva, adaptándose a cualquier dispositivo. El proyecto busca crear un espacio inclusivo donde las personas puedan encontrar ropa de estilo clásico y casual, con opciones organizadas en categorías y subcategorías, además de herramientas como un enlaces a redes sociales y guía de tallas.

## **Objetivo del Sitio Web**

El objetivo del sitio web Big Mike es brindar una plataforma de venta de ropa inclusiva para personas de tallas grandes, donde se ofrezca una amplia variedad de estilos modernos y de calidad, adaptados a diferentes cuerpos y edades. Además, el sitio busca mejorar la experiencia de compra mediante una navegación intuitiva y un diseño atractivo, que invite a los usuarios a explorar y encontrar prendas que se adapten a sus necesidades y preferencias personales.

## **Objetivo General**

Crear un sitio web de venta de ropa para personas de tallas grandes que sea intuitivo, visualmente atractivo y fácil de navegar, respondiendo a las necesidades de las personas.

## **Objetivos Específicos**

Implementar una estructura de categorías y subcategorías (por ejemplo: mujer, hombre) que permita al usuario encontrar productos de manera eficiente.

Diseñar un sitio web responsive que se adapte a dispositivos móviles y de escritorio.

Facilitar la comunicación con el usuario a través de una página de contacto que incluya un formulario de registro y enlaces a redes sociales.

## **Contexto y Planteamiento del Problema**

La moda ha comenzado a abrir espacios hacia la inclusión, pero sigue habiendo una gran brecha en el acceso a ropa para personas de tallas grandes. En América, aproximadamente el 67% de las mujeres usan talla 14 o superior, mientras que solo el 18% del mercado actual ofrece ropa para este segmento (Colón, s.f.). Este déficit deja a una gran parte de la población con opciones limitadas para encontrar ropa moderna y adecuada a sus necesidades. "Big Mike" busca atender esta demanda insatisfecha proporcionando una plataforma dedicada a la venta de ropa para personas de tallas grandes, permitiendo una experiencia de compra positiva y accesible para un sector que enfrenta barreras de disponibilidad y estilo en el mercado de moda.

## **Justificación**

El proyecto Big Mike es necesario debido a la gran demanda insatisfecha en el mercado de ropa para personas de tallas grandes. Al no encontrar fácilmente ropa moderna y adaptada a sus cuerpos, este segmento de mercado queda excluido de muchas opciones de moda que reflejan su estilo personal. Además, la falta de sitios web especializados limita la experiencia de compra, lo cual impide la creación de una comunidad inclusiva que celebre la diversidad corporal. Con este proyecto, se espera no solo satisfacer las necesidades de este nicho de mercado, sino también contribuir a la visibilidad y aceptación de todos los tipos de cuerpos en el sector de la moda.

## **Metodología**

### **Descripción**

La metodología utilizada para el desarrollo de "Big Mike" es SCRUM, un marco ágil que permite organizar el trabajo en ciclos cortos llamados sprints. SCRUM facilita la división del proyecto en tareas concretas y asigna roles y responsabilidades

específicas, permitiendo una revisión constante del progreso y una rápida adaptación a cambios o mejoras necesarias. La metodología está orientada a cumplir con los requerimientos mínimos en un tiempo limitado, con la colaboración continua entre los miembros del equipo y la revisión de los avances por parte del Scrum Master.

## Roles del Equipo

Cada integrante tiene un conjunto de tareas asignadas en su área específica, lo que permite una colaboración efectiva en la creación de un sitio web funcional y bien estructurado.

Este enfoque con scrum y el compromiso del equipo permitirán que Big Mike sea desarrollado de manera eficiente, asegurando que el producto final cumpla con los estándares de calidad y funcionalidad requeridos en un tiempo de entrega óptimo.

### 1. Definición del Equipo de Trabajo

Equipo de trabajo:

- María Camila Parra Sierra
- Iván Darío Villamizar Archila
- Eimer Jesús Santiago Hernández
- Nicolás Sebastián Olarte Sierra

### 2. Definición del Proyecto de Trabajo

El proyecto consiste en elaborar un sitio web para un nicho de mercado, utilizando lo aprendido en clase y diseñando el sitio con el framework CSS Bulma.

## Ideas de Proyecto

1. Sitio web para encontrar perros desaparecidos: Aunque esta es una iniciativa valiosa en términos de bienestar animal y apoyo a dueños de mascotas, su desarrollo en un tiempo limitado de 8 días podría no ser factible si se desean incorporar funcionalidades complejas como geolocalización, notificaciones y bases de datos actualizables en tiempo real. Además, requiere una estructura robusta de colaboración con refugios y asociaciones.

2. Identificación de rutas de buses intermunicipales: Esta idea, aunque sea útil, requiere de una conexión con bases de datos actualizadas y posiblemente e investigación profunda para garantizar información precisa y en tiempo real. La logística y la implementación de un sistema de búsqueda o geolocalización precisa excederían los 8 días disponibles para el proyecto.

3. Red social para intercambio de habilidades y conocimientos: La integración de mensajería en tiempo real, videollamadas, herramientas de agenda y programación agregaría complejidad, ya que involucran el uso de notificaciones que requiere una arquitectura robusta.

4. Venta de ropa para personas de tallas grandes: Teniendo en cuenta las ideas anteriores, se optó por desarrollar la idea número 4, "Venta de ropa para personas de tallas grandes". Este proyecto se basa en un mercado con una demanda insatisfecha para personas que necesitan prendas modernas, de calidad y que se adapten a diferentes tipos de cuerpos. El proyecto, titulado "Big Mike", busca abordar las limitaciones actuales de la oferta de ropa para personas de tallas grandes, quienes enfrentan obstáculos para encontrar ropa. El 67% de las mujeres en América son talla 14 o superior, pero solo el 18% del mercado provee para ellas (Colón, s. f.). Por esta razón, se decide desarrollar un sitio web de venta de ropa para tallas grandes, permitiéndole al cliente encontrar prendas que se adapten a su estilo.

#### 4. Tiempos y Calendario del Proyecto

Día	Planificación	Asignación de roles	Ejecucion de tareas	Control	Revision
Martes	X				
Miercoles		X			
Jueves			X	X	
Viernes			X		
Sabado			X	X	X
Domingo			X	X	
Lunes			X	X	
Martes					X

## **5. Resultados Esperados al Finalizar el Proyecto**

Desarrollo del sitio web responsive: Que el sitio web sea accesible y adaptado para dispositivos móviles y de escritorio.

Crecimiento del mercado: La venta de ropa para tallas grandes en línea puede generar una comunidad de clientes que busquen opciones adaptadas a sus necesidades.

Inclusividad: Crear un espacio donde todos los tipos de cuerpos puedan encontrar prendas que se ajusten a sus necesidades.

## **6. Repositorio en Git para Gestión de Versiones**

Gestión de versiones del proyecto y documentación:

[<https://github.com/ejsantiagoh/Proyecto-SCRUM.git>](<https://github.com/ejsantiagoh/Proyecto-SCRUM.git>)

## **7.Desarrollo del proyecto.**

**Fecha:06 de noviembre de 2024**

Scrum Master: Camila Parra

Team Scrum : Iván Villamizar , Nicolás Olarte, Eimer Santiago.

Reunión con el Usuario (Camila)

Visión del Proyecto:

Para el diseño de un sitio web de ventas de ropa de tallas grandes, se incluirá una página principal que muestre, de manera destacada, una barra promocional con imágenes de modelos usando las prendas disponibles. En la parte superior se exhibirán los productos más vendidos, resaltando sus beneficios, y habrá un descuento especial para la primera compra. También se mostrarán categorías destacadas en un menú desplegable, que permitirá al usuario navegar fácilmente por diferentes estilos, como clásicos, deportivos, y casuales, con subcategorías de prendas como vestidos, blusas, y pantalones. Además, una guía de tallas

estará accesible para que los clientes puedan consultar medidas y escoger la talla ideal para sus compras. El menú de navegación incluirá opciones desplegables con categorías y subcategorías de productos, así como una barra de búsqueda para facilitar la localización de artículos por nombre o características específicas. Habrá también una opción de inicio de sesión que permitirá tanto a clientes como a administradores acceder al sitio, donde los administradores podrán gestionar productos, ofertas, y analizar ventas. En las páginas de producto se presentarán imágenes de alta calidad, junto con una descripción detallada de cada prenda, indicando tallas, colores y materiales disponibles. Los clientes podrán añadir los productos a su carrito de compra o a una lista de deseos, si desean conservar los artículos para futuras compras. El carrito de compra mostrará los productos seleccionados y permitirá actualizar cantidades o eliminar artículos. Al proceder con la compra, se abrirá una sección de checkout, en la que el cliente podrá elegir opciones de envío, facturación y métodos de pago como tarjetas, PayPal, o transferencias bancarias. Para ofrecer una experiencia personalizada, el sitio contará con un asistente virtual que sugerirá estilos basados en la talla y preferencias del cliente, optimizando su experiencia de compra. En la sección de contacto, se incluirán enlaces directos a redes sociales, como Instagram y Facebook, para facilitar la interacción y aumentar la visibilidad de la tienda. Además, un formulario de contacto permitirá a los clientes enviar consultas directamente desde el sitio. El sitio será completamente adaptable a dispositivos móviles y de escritorio, asegurando una experiencia óptima en cualquier dispositivo. Para el diseño, se usará una paleta de colores atractiva que refleje la identidad de la marca y sea amigable a la vista. Finalmente, se diseñará un logo que capture la esencia de la tienda, destacando la inclusión y el estilo en ropa de tallas grandes y de la misma manera la creación del logo.

## **Planificación.**

Retomando la idea del cliente, y teniendo en cuenta que el proyecto debe completarse en una semana, se seleccionaron los siguientes requisitos mínimos para cumplir:

El diseño del sitio web Big Mike incluirá una estructura intuitiva y atractiva para la venta de ropa de tallas grandes, con una experiencia de usuario fluida y adaptada tanto a dispositivos móviles como de escritorio. En primer lugar, el sitio contará con una página de Inicio que dará la bienvenida a los usuarios y presentará los productos destacados de la tienda. Además, se integrará un menú desplegable

que permitirá navegar fácilmente entre las secciones del sitio, las cuales incluyen Productos y Contacto.

En la sección de Productos, los artículos estarán organizados por categorías principales, como Mujer y Hombre, y se subdividirán en subcategorías específicas, como pantalones, camisas, blusas, vestidos, shorts y pantalonetas. Cada producto se presentará con una imagen clara, una breve descripción que resalte sus características y su precio, facilitando así la elección del cliente.

En el pie de página, se incluirán secciones dedicadas a ofertas y anuncios importantes, lo que permitirá a los visitantes mantenerse informados sobre promociones y novedades de la tienda. Este pie de página ayudará a fidelizar a los clientes con contenido relevante, mientras que en la sección de Contacto se dispondrá de un formulario para que los usuarios y dueños de Big Mike puedan comunicarse fácilmente.

El sitio será totalmente responsive, asegurando que se adapte sin problemas tanto a dispositivos móviles como a escritorio, optimizando así la accesibilidad para todos los usuarios.

Para completar la visualización, se diseñará un logo único y llamativo. Este diseño estará ofreciendo una experiencia de compra cómoda y accesible para todos.

**Fecha:** 07 de noviembre

Backlog y Estimación de Historias de Usuario

Se estimaron tres historias de usuario que se enfocan en tres páginas principales: Inicio, Productos y Contacto.

1. HU Inicio.

Como dueño del sitio web, quiero que se muestren de forma clara y atractiva las prendas de productos, opciones para ir a productos y contactos, para que los usuarios puedan encontrar fácilmente lo que buscan y explorar opciones de manera rápida.

Criterios de aceptación:

- Debe presentar imágenes principales de cada producto.
- Mostrar un descuento atractivo por la primera compra en el pie de página.
- Accesibilidad y facilidad de navegación.
- Página responsive.



## 2. HU Productos

Como dueña de la empresa Big Mike, quiero que mi sitio web cuente con una página de productos para que el cliente pueda visualizar los productos que mi empresa ofrece.

Criterios de aceptación:

- Debe presentar las imágenes de cada sección.
- Mostrar la descripción y precio del producto.
- Página responsive.

## 3. HU Contacto

Como vendedor, quiero que el cliente se registre dejando sus datos personales para que los asesores de servicio al cliente puedan brindar información detallada sobre los productos y mantengan informados a los usuarios sobre novedades.

Criterios de aceptación:

- Debe presentar formulario de registro.
- Mostrar opciones que redirijan a las redes sociales del vendedor.
- Página responsive.

Roles y Asignación de Tareas:

Scrum Master (Camila Parra): Responsable de coordinar el proyecto, supervisar la implementación de la metodología SCRUM, facilitar la comunicación en el equipo y garantizar que las tareas asignadas se completen a tiempo.

- Team Scrum:

- Eimer Santiago: Página de inicio con menú que redireccione a las páginas de productos y contacto, especificando los tipos de ropa ofrecidos (pantalones, blusas, camisas, shorts, pantalones y vestidos) y anunciando descuentos en el pie de página.

- Iván Dario: Desarrollo de la página de productos, organizando las diferentes categorías y subcategorías, donde se visualicen la imagen del producto, su descripción, precio, y un menú que dirija a las páginas de inicio, contacto, y categorías de mujer, hombre y subcategorías correspondientes. Añadir pie de página con anuncios.

- Nicolás Olarte: Página de contacto con formulario de registro de datos personales del cliente (nombre, edad, sexo, correo electrónico, teléfono), enlaces de contacto y redes sociales del vendedor con sus respectivos logos, y un menú que dirija a la página de inicio y productos.

Con esta estructura y asignación de tareas, el equipo está preparado para iniciar el desarrollo del sitio web "Big Mike" cumpliendo con los requisitos esenciales en el plazo previsto.

#### **Fecha: 08 de noviembre del 2024**

Se realizó el diseño total de la página, como se debe ver visualmente para entregarle la página correspondiente a cada integrante del team scrum. También se asignó:

Nicolás Olarte: el desarrollo de manera breve de las. Redes sociales a las que va a dirigir los iconos de la página de contactos.

Darío Villamizar: Creación del logo y organización de carpetas en el Git.

Eimer Santiago: Investigación sobre el método de realización del botón hamburguesa.

Debido a que, en la retroalimentación del día de hoy, se evidenció que el botón de hamburguesa no está adaptado a la versión escritorio se hizo un ajuste en el diseño. Finalizando estas actividades el día de hoy cada uno dará inicio al sprint de desarrollo avanzando de la siguiente manera:

Eimer Santiago: Debe de realizar la primera sesión de la página de inicio.

Iván Villamizar: Debe mostrar en la categoría de mujeres las imágenes su descripción y precio correspondiente a cada producto.

Nicolás Olarte: Debe juntar los redireccionamientos de los enlaces de las redes sociales y en lo posible tener un avance en la creación del formulario.

**Fecha: 09 de Noviembre del 2024.**

Durante la sesión de retroalimentación del día de hoy, cada miembro del equipo presentó su progreso en las tareas asignadas y compartió los retos enfrentados.

Iván Villamizar: Mostró todo su avance y su eficiencia según lo planeado. Como cumplió con la tarea asignada, se le otorgó una nueva responsabilidad la creación de la sección de la categoría de hombres.

Nicolás Olarte: Dio a conocer su avance, aunque aún le faltaba una parte de la tarea asignada del día anterior. Para hoy, se le asignó completar esa tarea pendiente y realizar el formulario de la página de contactos. Adicionalmente, se le pidió en lo posible un avance en el desarrollo del footer del sitio web.

Eimer Santiago: mencionó la dificultad que enfrenta con algunos conocimientos de Bulma. A pesar de esto, logró avanzar de manera, aunque no completó todas las tareas asignadas. Por ello, se le solicitó que termine la tarea pendiente de la página de inicio y profundice en el estudio de Bulma. Además, se le asignó implementar el footer de la página para mejorar la visualización.

**Fecha: 10 de Noviembre del 2024**

En la sesión de retroalimentación del día de hoy, cada integrante comentó su avance en las tareas asignadas.

Iván Villamizar: Presentó el trabajo completo correspondiente a las tareas del día anterior, cumpliendo con los requisitos establecidos.

Eimer Santiago: Informó que, aunque ha progresado en su tarea, aún le falta una pequeña parte por completar.

Nicolás Olarte: Por su parte, comentó que logró realizar toda la tarea asignada del día anterior.

Para el día de hoy, se asignaron nuevas tareas a cada integrante. Iván y Nicolás deben incorporar en sus páginas el botón de menú desarrollado previamente por Eimer. A Eimer, además, se le pidió realizar algunos ajustes en el botón de menú para mejorar su funcionamiento. Como objetivo adicional, los tres deben trabajar en completar sus páginas asignadas en su totalidad, de modo que puedan presentar avances significativos para la revisión del día de mañana.

Con estas nuevas asignaciones, el equipo avanza hacia la finalización del sprint, con el objetivo de entregar un producto funcional y visualmente cohesivo para la próxima revisión.

