

BIG MIKE: TIENDA DE ROPA PARA TALLAS GRANDES

María Camila Parra Sierra, Nicolás Sebastián Olarte Sierra, Elmer Jesús Santiago, Iván Darío Villamizar

Carlos Rueda

Campusland
Bucaramanga, Santander
12 de noviembre de 2024

Índice

1. Resumen de la Ejecución
2. Descripción General del Proyecto
3. Objetivo del Sitio Web
4. Objetivo General
5. Objetivos Específicos
6. Contexto y Planteamiento del Problema
7. Justificación
8. Metodología
 - Descripción
 - Roles del Equipo
9. Definición del Equipo de Trabajo
10. Definición del Proyecto de Trabajo
11. Ideas de Proyecto
12. Tiempos y Calendario del Proyecto
13. Resultados Esperados al Finalizar el Proyecto
14. Repositorio en Git para Gestión de Versiones
15. Desarrollo del Proyecto
 - Fecha: 06 de noviembre de 2024
 - Reunión con el Usuario
 - Planificación
16. Backlog y Estimación de Historias de Usuario
 - HU Inicio
 - HU Productos
 - HU Contacto
17. Roles y Asignación de Tareas
18. Desarrollo por Fecha
19. Reunión retrospectiva
20. Conclusiones
21. Referencias.

1. Resumen de la Ejecución

La ejecución del proyecto Big Mike se centra en el desarrollo de un sitio web inclusivo especializado en la venta de ropa para personas de tallas grandes. El proceso sigue la metodología SCRUM, lo que facilita la organización eficiente del trabajo en sprints, la asignación de tareas específicas y una revisión continua de los avances. Durante la ejecución, se priorizan funcionalidades esenciales que permiten cumplir con los requisitos mínimos del cliente, garantizando que el sitio web esté listo para su lanzamiento dentro de una semana.

2. 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. El sitio se desarrollará utilizando el framework Bulma, lo que permitirá crear una plataforma intuitiva y responsiva que se adapta a cualquier dispositivo. El proyecto tiene como objetivo ofrecer un espacio inclusivo donde los usuarios puedan encontrar ropa de estilo clásico y casual, organizados en categorías y subcategorías, además de herramientas como enlaces a redes sociales y una guía de tallas.

3. Objetivo del Sitio Web

El objetivo principal del sitio web *Big Mike* es proporcionar una plataforma de venta de ropa inclusiva para personas de tallas grandes, ofreciendo una amplia variedad de estilos modernos y de calidad, adaptados a diferentes cuerpos y edades. Además, 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 ajusten a sus necesidades y preferencias personales.

4. 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 este grupo demográfico.

5. 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.

6. Contexto y Planteamiento del Problema

A pesar de los avances hacia la inclusión en la moda, persiste una gran brecha en el acceso a ropa adecuada 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. *Big Mike* busca abordar esta demanda

insatisfecha proporcionando una plataforma dedicada a la venta de ropa para tallas grandes, permitiendo una experiencia de compra positiva y accesible.

7. Justificación

El proyecto Big Mike es necesario debido a la gran demanda insatisfecha en el mercado de ropa para personas de tallas grandes. La falta de opciones de ropa moderna y adecuada a sus cuerpos ha generado exclusión para este segmento de mercado. Además, la ausencia de sitios web especializados limita la experiencia de compra. Este proyecto tiene el objetivo de satisfacer las necesidades de este nicho de mercado y contribuir a la visibilidad y aceptación de todos los tipos de cuerpos en el sector de la moda.

8. Metodología

Descripción

La metodología utilizada para el desarrollo de Big Mike es SCRUM, un marco ágil que organiza 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. Esta metodología está orientada a cumplir con los requerimientos mínimos en un tiempo limitado, con una colaboración continua entre los miembros del equipo y la revisión de los avances por parte del Scrum Master.

Roles del Equipo

El equipo de trabajo está compuesto por los siguientes miembros, quienes asumirán tareas específicas de acuerdo con sus habilidades y responsabilidades en el proyecto. Cada integrante del equipo desempeñará un papel clave en la creación de un sitio web funcional y bien estructurado.

Scrum Master: Camila Parra

Team Scrum: Iván Villamizar, Nicolás Olarte, Eimer Santiago

9. Definición del Equipo de Trabajo

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.

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

10. Definición del Proyecto de Trabajo

El proyecto consiste en crear un sitio web especializado para un nicho de mercado que ofrece ropa para personas de tallas grandes, utilizando los conceptos aprendidos en clase y el framework CSS Bulma.

11. Ideas de Proyecto

1. **Sitio web para encontrar perros desaparecidos:** A pesar de ser una idea valiosa, el desarrollo de esta plataforma podría no ser factible dentro de los 8 días disponibles debido a la complejidad de funcionalidades como geolocalización y notificaciones.
2. **Identificación de rutas de buses intermunicipales:** Este proyecto requeriría acceso a bases de datos actualizadas y una arquitectura robusta, lo que excedería el tiempo disponible para su desarrollo.
3. **Red social para intercambio de habilidades y conocimientos:** La implementación de mensajería en tiempo real y videollamadas agrega complejidad, lo que hace que no sea una opción viable dentro de los plazos establecidos.
4. **Venta de ropa para personas de tallas grandes:** Debido a la demanda insatisfecha de ropa moderna para este segmento, se optó por desarrollar esta idea. Big Mike busca llenar el vacío en el mercado y proporcionar un espacio inclusivo para la compra de ropa de calidad y estilo. Y se da para trabajar en el tiempo estipulado

12. Tiempos y Calendario del Proyecto

Día	Actividades
Martes	Planificación, Asignación de roles
Miércoles	Ejecución de tareas
Jueves	Revisión
Viernes	Ejecución y control
Sábado	Control y revisión
Domingo	Ejecución y revisión
Lunes	Control y revisión
Martes	Finalización y entrega

13. Resultados Esperados al Finalizar el Proyecto

1. **Desarrollo del sitio web responsive:** Un sitio web accesible y adaptado tanto para dispositivos móviles como de escritorio.
2. **Crecimiento del mercado:** Generación de una comunidad de clientes interesados en ropa de tallas grandes.
3. **Inclusividad:** Crear un espacio donde todos los tipos de cuerpos puedan encontrar prendas adecuadas a sus necesidades.

14. Repositorio en Git para Gestión de Versiones

Gestión de versiones y documentación del proyecto disponible en:
<https://github.com/ejsantiagoh/Proyecto-SCRUM.git>

15. 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 (María 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,

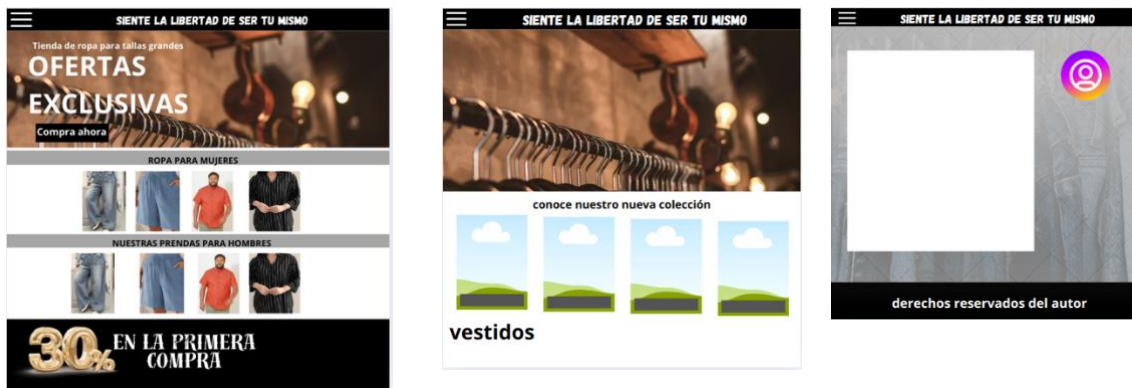
blusas, vestidos, shorts y pantalonetas. Cada producto se presentará con una imagen clara, una breve descripción que resalte sus características y su precio, facilitando así la elección del cliente.

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.

A continuación, se anexa un boceto de acuerdo a las especificaciones del cliente..



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.

16. Backlog y Estimación de Historias de Usuario

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.

17. Roles y Asignación de Tareas.

18. Desarrollo por Fecha

Fecha	Actividad
06 de noviembre	Inicio de desarrollo
07 de noviembre	Planificación y reunión con cliente
08 de noviembre	Desarrollo del sitio web
09 de noviembre	Revisión y ajustes
10 de noviembre	Implementación de funciones adicionales

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 realizar la primera sección 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 adjuntar 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, 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.

Fecha: 11 de noviembre del 2024.

Durante la sesión del día, cada integrante presentó las páginas completas asignadas para su revisión. Se identificó un pequeño error en una de las partes del encabezado, el cual fue corregido en el momento.

Además, a Nicolás se le solicitó realizar algunas modificaciones menores en su sección. Finalmente, se preparó la reunión de retrospectiva para evaluar el sprint en su conjunto, identificar aprendizajes clave y plantear mejoras para futuros desarrollos.

19. REUNIÓN DE RETROESPECTIVA. (Fecha:12 de noviembre del 2024)

La reunión de retrospectiva se llevó a cabo con el objetivo de reflexionar sobre el desarrollo del proyecto Big Mike, analizando los logros alcanzados, los desafíos enfrentados y las áreas de mejora identificadas. Este espacio permitió al equipo evaluar su desempeño, reconocer los objetivos cumplidos y proponer soluciones para optimizar futuros proyectos.

Temas:

1. ¿En qué podemos mejorar?

Comunicación: Aunque se logró coordinar las tareas, hubo momentos en los que la falta de claridad generó retrasos. Se propone mantener un canal de comunicación constante y establecer reuniones breves diarias para alinear las actividades.

Manejo del tiempo: Se reconoció la necesidad de una mejor planificación para asignar tiempos adecuados a cada tarea.

2. ¿En qué avanzamos?

- Finalización de las páginas asignadas con los ajustes necesarios.
- Integración de las funcionalidades clave, como el botón de menú y el diseño responsivo.
- Cumplimiento de las tareas planificadas en el sprint, logrando entregar un producto funcional.

3. Desafíos enfrentados:

- Dificultades técnicas con el uso de Bulma y adaptación a CSS para solucionar problemas específicos.
- Tiempo limitado de algunos integrantes, lo que afectó el avance en momentos puntuales.

4. Objetivos cumplidos:

- Desarrollo completo del sitio web con diseño responsivo.
- Organización eficiente del proyecto en Git y asignación clara de roles.
- Implementación de categorías y funcionalidades esenciales según las necesidades del cliente.

5. Críticas constructivas:

- Mejorar la gestión de versiones en el repositorio para evitar conflictos.
- Profundizar en el conocimiento de frameworks como Bulma para aprovechar al máximo sus capacidades.
- Priorizar tareas esenciales para optimizar el tiempo disponible.

Se reconoció el trabajo y esfuerzo de cada integrante del equipo, destacando especialmente la eficiencia y dedicación de Iván Darío Villamizar, quien cumplió de manera sobresaliente con sus tareas asignadas, siendo clave para el avance del proyecto.

A Nicolás Olarte y Eimer Santiago, se les felicitó por su capacidad para adaptarse y superar los desafíos técnicos que surgieron durante el desarrollo. Su compromiso permitió que el equipo lograra cumplir con los objetivos planteados. El equipo concluyó que, con una mejor planificación y comunicación, se podrán abordar proyectos futuros de manera aún más eficiente. Se agradeció el esfuerzo conjunto y se celebró la finalización exitosa del proyecto Big Mike.

Felicidades a todos por el excelente trabajo realizado. A pesar de los contratiempos, logramos sacar adelante un proyecto sólido y bien estructurado. Sigamos trabajando con este nivel de compromiso y profesionalismo en los próximos desafíos

20. CONCLUSINES

Se logró crear un sitio web funcional y responsivo para la venta de ropa de tallas grandes, cubriendo una necesidad del cliente

La aplicación de SCRUM permitió organizar las tareas de manera ágil y eficiente, aunque se identificaron áreas de mejora en la comunicación y la gestión del tiempo.

El equipo adquirió nuevas habilidades trabajando con Bulma y complementando con CSS y JavaScript para solucionar problemas técnicos

A pesar de los desafíos, el equipo mantuvo un buen nivel de colaboración y compromiso.

21. REFERENCIAS:

Colón, J. (s.f.). Tamaño de mercado de ropa plus size en América. https://www.elenaplus.com/ropa-plus-size-en-colombia/?srsltid=AfmBOoqBicZmvNsw_sdbekr8H7zdkxQtNWQ2JxRtizjsJOTnI3Bvt6N