

Tp NUMERO 3

MVP: Mínimo producto viable que se desea construir para satisfacer o comprobar las hipótesis.

ROLES:

- comprador.
- vendedor.
- administrador de liquidaciones.
- analista de selección.
- analista de publicación.

HIPOTESIS: demostrar que hay una necesidad de una app que permita a su usuario vender prendas de moda circular y sustentable de segunda mano.

MVP: el objetivo de MVP es desarrollar una aplicación colaborativa para conectar vendedores y compradores de ropa de segunda mano.

ALCANCES

Dentro:

- que una persona pueda buscar un articulo.
- que una persona pueda solicitar un pedido.
- que una persona pueda visualizar la prenda que desea comprar.
- iniciar sesión.
- realizar transferencia del comprador.
- realizar transferencia del local al vendedor.
- registrar el análisis de prenda.
- envíos a sucursales amigas.

Fuera:

- inicio de sesión con Google.
- implementación de terceros (tienda nube, logística).
- notificaciones push.
- filtros de búsqueda.
- envíos a domicilio.
- tarjeta de crédito/debito.
- generación del código QR de análisis de prenda.

US MVP:

- cargar el formulario de prendas a vender.
- registrar vendedor mediante cuenta de Google.
- confirmar propuesta de venta completa.
- registrar ficha de producto parcial.
- generar QR de prendas únicas.
- buscar ficha de productos escaneando el QR.
- buscar ficha de productos completas.
- generar propuesta de venta de vendedor.
- listar ventas a liquidar a vendedor.
- iniciar sesión.

- cerrar sesión.

ENVIAR PRENDAS PARA VENDER

tener en cuenta las imágenes que son para vender.

definición: como vendedor quiero enviar mis prendas para ser vendidas en Ecommerce.

Criterio de aceptación:

- el vendedor debe estar registrados con todos los datos obligatorios.
- se debe calcular el costo de envío.
- debe estar completa la ficha del producto.
- debe tener un código QR único.
- se debe seleccionar la forma de envío.
- se debe enviar un mínimo de prendas.
- se debe cumplir el tamaño de foto.

Pruebas:

- probar enviar las prendas con una cantidad mayor a 10. (pasa)
- probar enviar las prendas con una cantidad menor a 10. (falla)
- probar registrar el vendedor cumpliendo con todos los datos requeridos. (pasa)
- probar registrar el vendedor no completando todos los datos requeridos. (falla)
-

ESTIMACIONES.

canonica: Registrar una prenda como donada.

Estimación:

Complejidad: baja .

Esfuerzo: nula.

Incertidumbre: bajo.

POKER PLANNING: 1.

Usser Story Estimación

enviar prendas para vender.

Estimación:

Complejidad: media.

Esfuerzo: medio.

Incertidumbre: baja. debido a la creación del QR

POKER PLANNING: 5.