

"Año del Bicentenario del Perú: 200 años de Independencia"

UNIVERSIDAD NACIONAL MAYOR DE SAN MARCOS
FACULTAD DE INGENIERÍA DE SISTEMAS E INFORMÁTICA
Escuela profesional de Ingeniería de Software



GESTIÓN DE LA CONFIGURACIÓN DEL SOFTWARE - G1

1er entregable del proyecto MM&P: Tienda virtual

INTEGRANTES:

Chavez Burgos, Luiz Arnold (19200250)

López Loaiza, Edgar Fernando (19200295)

Huamán Ampuero, Lucero Marysol (19200081)

Magallanes Quiroz, Claudia Carolina (18200331)

Quispe Alarcon, Jorge Luis (19200094)

Romero Angeles, Luis Alfredo Felix (19200317)

Zafra Moran, Rolando Jesus (19200262)

Zarate Villar, Jhennyfer Nayeli (19200248)

Calderon Herrera Miguel Angel (19200071)

Tomasto Solis, Victor Eduardo (18200299)

DOCENTE RESPONSABLE:

Prof. Espinoza Robles, Armando David

TABLA DE CONTENIDO

INICIO	4
1. Descripción del Negocio	4
1.1. Antecedentes	4
1.2. Beneficiarios del proyecto	4
1.3. Misión	5
1.4. Visión	5
1.5. Objetivos del Negocio	5
1.5.1. Objetivos generales	5
1.6. Identificación del Problema y Proceso de Mejora	6
1.7. Resultados Deseados y Beneficios	6
1.8. Lista de Riesgos Posibles	6
2. Identificación del Scrum Máster y los socios	6
3. Formación del equipo Scrum	7
3.1. Perfiles técnicos del Scrum Master y del Product Owner	7
3.2. Scrum Team y Matriz de habilidades técnicas	8
4. Desarrollo de las épicas	8
4.1. Prioridad de épicas	9
5. Lista priorizada de pendientes	10
6. Planificación del lanzamiento	13
PLANEACIÓN Y ESTIMACIÓN	14
1. Creación de Historias de Usuario	14
2. Aprobación, estimación y asignación de Historias de Usuarios	18
3. Creación de tareas por cada Historia de Usuario	18
4. Estimación de tareas en horas de trabajo	21
5. Creación de lista de pendientes del sprint 1	24
6. Creación de lista de pendientes del sprint 2	25
7. Creación de lista de pendientes del sprint 3	26

INFORMACIÓN COMPLEMENTARIA	27
1. Diagrama UML	27
2. Boceto base del proyecto	27

TABLA DE FIGURAS

Figura 1: Planificación de las épicas – Vista Mensual	13
Figura 2: Planificación de las épicas – Vista Semanal	13
Figura 3: Diagrama UML del proyecto	27
Figura 4: Boceto base del proyecto.....	28

INICIO

1. Descripción del Negocio

1.1. Antecedentes

Investigamos empresas que anteriormente exploraron una idea similar a la que tenemos actualmente, y seguimos su crecimiento, con ello observamos su éxito, por ende, las tomamos como referencia para observar lo bueno y lo malo de cada una, y luego con esos conocimientos poder aplicarlo e incluso mejorarlo para no repetir sus errores en el proyecto que crearemos, y así mejorar la calidad del servicio que se brinda a los usuarios.

[Meh Perú](#) tiene una página llamativa con un estilo que expresa exclusividad dentro de su página se permite ver en diferentes colores la misma ropa con el fin de comparar que se vería mejor, otro punto a destacar de esta página es la facilidades que te da por registrarte en la página tales como descuentos especiales en las compras lo cual hace atractivo para el cliente empezar a usarlo, otros añadidos positivos son el apartado de ofertas para que el cliente se vea atraído por la ocasión “especial” y la imagen extra en las ropas que indican sus características tales como el ancho y largo en centímetros por cada talla de la misma. En contraste a lo anterior encontramos que su sistema de búsqueda es muy rudimentario y también que podría mejorarse el layout para que sea más intuitivo de usar.

[Saga Falabella](#) es una empresa con un amplio mercado en el Perú, que cuenta con variedad en marcas de ropa y estilos para todo tipo de usuarios, permite a sus usuarios la facilidad de compra mediante diversos tipos de compra.

En [Gamarra](#) podemos observar la amplia variedad de tiendas y variedad de ropa que le permitirá al usuario elegir la prenda que más le agrada, e incluso podemos encontrar variedad en los precios para todo tipo de bolsillos.

La página [now](#) muestra la venta de ropa online, lo que se puede destacar son los filtros que pone para poder seleccionar qué prenda queremos y con qué especificaciones y facilitar la búsqueda de los clientes y así poder satisfacer sus necesidades. También se rescata que se que hay una forma directa de contactar con los clientes, que es a través de wsp y así tener una atención personalizada o atender los inconvenientes.

Estos ejemplos serán utilizados y analizados para comprender qué acciones están haciendo bien y utilizar esa información a nuestro favor para garantizar, o mejorar la posibilidad de éxito.

1.2. Beneficiarios del proyecto

Nuestro proyecto está enfocado al comercio electrónico de ropa femenina en Perú por lo que nuestros beneficiarios serían Pymes, Mypes y emprendedores del rubro textil que a través de nuestra plataforma pueden aumentar sus ventas, tener un mayor alcance de sus marcas con nuevos clientes y una competencia

justa en el mercado en comparación con otros negocios. Además, de manera indirecta los usuarios que busquen ropa a medida se beneficiarán con la utilidad que les brinda nuestro sitio web al momento de elegir su compra y podrán adquirir a un mejor precio desde ahí.

1.3. Misión

Nuestra misión es lograr ser una tienda online de venta de ropa femenina, en la cual nuestras clientas podrán utilizar un sistema innovador que, por medio de datos de algunas de sus características físicas, puede estimar de manera exacta la talla de las prendas. Para lograr nuestra meta trabajamos constantemente en la página web buscando que sea eficiente y satisfaga las necesidades de nuestros clientes.

1.4. Visión

Ser una de las páginas web reconocidas por las empresas peruanas que se dedican a la venta de ropa de mujeres, así mismo expandiendo nuestros servicios en el territorio nacional e internacional.

Posicionarnos en el mercado y que nuestros clientes o usuarios reconozcan la calidad de nuestros productos.

1.5. Objetivos del Negocio

1.5.1. Objetivos generales

Implementar una página web de venta de ropa femenina que brinde una experiencia de compra única a los clientes, por medio de un sistema personalizado que satisfaga sus necesidades y gustos por la moda. Innovaremos por medio de esta función que permite una interacción directa con el usuario que desee comprar en el sitio mediante preguntas sobre sus medidas (cadera, busto, altura, cintura). A la vez, poniéndole énfasis en la interfaz de usuario con respecto a la usabilidad y accesibilidad.

1.5.2. Objetivos específicos

Nos enfocaremos en realizar gran parte de las funcionalidades del sitio con un nivel de calidad óptimo, brindando soporte y mejorándolo para el cliente.

Esto con la finalidad que con el proyecto logremos:

- Ser una página web atractiva para llamar la atención del cliente con un diseño único que garantice su fidelidad.
- Brindar seguridad al cliente de que su compra va a ser a su medida y genere confianza en nuestra plataforma
- Cumplir las necesidades de nuestro público femenino garantizando la mejor calidad y buenos precios

- Posicionarnos como una empresa que genere gran número de tráfico de visitas
- Ofrecer oportunidad a otros beneficiarios del rubro textil para que puedan vender sus productos.

1.6. Identificación del Problema y Proceso de Mejora

Identificamos como problemática la falta de especificaciones a la hora de elegir una talla de ropa generando molestias en los consumidores, por ello para solucionar este problema nosotros en este proyecto tomaremos mayores especificaciones (medidas) de cada usuario para así brindarle una talla más adecuada a nuestros usuarios y se sientan satisfechos. También centralizamos la mayor cantidad de artículos en *retail* para brindar al cliente una experiencia completa, en lugar de tener que visitar varios lugares, obtiene lo que busca en un solo lugar.

1.7. Resultados Deseados y Beneficios

Según lo planeado, proyectamos los siguientes resultados y beneficios tanto para nuestros clientes como para el equipo de trabajo:

- Popularización del servicio a nivel nacional
- Ofrecer un servicio de calidad
- Obtener ganancias monetarias regularmente mediante el servicio web
- Obtener interés de inversionistas para nuestro servicio web y una posible diversificación de lo mismo

1.8. Lista de Riesgos Posibles

Después de un análisis identificamos los siguientes riesgos posibles:

- Falta de tiempo por parte de los trabajadores.
- Poco presupuesto para implementar el sistema.
- Empresas competidoras muy bien posicionadas.
- Un proyecto poco conocido.

2. Identificación del Scrum Máster y los socios

Propietario del producto	Chavez Burgos, Luiz Arnold
Scrum Máster	Zarate Villar Jhenyfer Nayeli
Socios identificados	López Loaiza, Edgar Fernando Huamán Ampuero, Lucero Marysol Magallanes Quiroz, Claudia Carolina Quispe Alarcon, Jorge Luis Romero Angeles, Luis Alfredo Felix

	Zafra Moran, Rolando Jesus Calderon Herrera Miguel Angel Tomasto Solis, Victor Eduardo
--	--

3. Formación del equipo Scrum

3.1. Perfiles técnicos del Scrum Master y del Product Owner

Perfil Técnico	Scrum Master: Zarate Villar, Jhennyfer Nayeli
<i>1</i>	Trabaja con metodología ágil Scrum
<i>2</i>	Dar soporte a los Product Owner
<i>3</i>	Acompañar a los equipos de desarrollo en sus funciones
<i>4</i>	Facilitar ceremonias de Scrum
<i>5</i>	Crear dashboard, recopilar métricas, medir y monitorear el progreso del equipo

Perfil Técnico	Product Owner: Chavez Burgos, Luiz Arnold
<i>1</i>	Conocimiento del negocio
<i>2</i>	Capacidad de decidir
<i>3</i>	Conocimiento de cómo funciona el desarrollo de software
<i>4</i>	Buen comunicador
<i>5</i>	Solución ágil a problemas.

3.2. Scrum Team y Matriz de habilidades técnicas

	HTML5 y CSS3	JavaScript	Bootstrap 4.6	MySql	Js Ajax	Php	Node Js	Js Dom	SASS
Zarate Villar, Jhennyfer Nayeli									
Chavez Burgos, Luiz Arnold									
Calderon Herrera Miguel Angel									
Huamán Ampuero, Lucero									
López Loaiza, Edgar Fernando									
Magallanes Quiroz, Claudia									
Quispe Alarcon, Jorge Luis									
Romero Angeles, Luis Alfredo Felix									
Tomasto Solis, Victor Eduardo									
Zafra Moran, Rolando Jesus									

Leyenda				
	Avanzado		Intermedio	Básico

4. Desarrollo de las épicas

#Épica	Épicas	Desarrollo de Épicas	#HU	Historias de Usuario
E-01	Permitir el acceso y mejorar la experiencia al usuario	Como cliente quiero acceder a la página teniendo una buena experiencia para realizar mi compra	HU-01	Acceder a la página
			HU-02	Recuperar contraseña

			HU-03	Filtrar el contenido
			HU-04	Editar mi perfil
E-02	Dar facilidad al comprar	Como cliente quiero tener una gran facilidad en el proceso de compra para no tener ningún inconveniente	HU-05	Subir/quitar mi prenda en el carrito de compras
			HU-06	Escoger características de mi prenda deseada
			HU-07	Ir a la pasarela de compras
			HU-08	Escoger el método de envío
			HU-09	Escoger el método de pago
E-03	Obtener información del cliente acerca de su experiencia	Como miembro del negocio quiero obtener información del cliente acerca de su experiencia para seguir mejorando	HU-10	Contactar con los encargados de la página
			HU-11	Enviar propuestas de etiquetas
			HU-12	Brindar valoraciones

4.1. Prioridad de épicas

La técnica de priorización de requisitos MoSCoW, ayuda a todo el equipo a entender las necesidades reales del sistema software y entender la criticidad de cada funcionalidad. MoSCoW es un acrónimo, cuyas siglas en inglés significan: Must have, Should have, Could have, y Won't have.

	Épicas	
<i>Must Have</i>	Permitir el acceso y mejorar la experiencia al usuario	Dar facilidad al comprar
<i>Should Have</i>	Obtener información del cliente acerca de su experiencia	
<i>Could Have</i>		
<i>Won't Have</i>		

5. Lista priorizada de pendientes

Identificación de la Historia de Usuario	Descripción	Criterios de Aceptación				Prioridad	Riesgo
		<i>Título de escenario</i>	<i>Contexto</i>	<i>Evento</i>	<i>Resultado</i>		
HU-01	Como usuario quiero acceder a la página para poder visualizar y/o comprar las prendas	Como persona invitada	En caso de que quiera ingresar a la página sin registrarse y/o ingresar	Cuando haga clic en la opción "Entrar como invitado", complete el formulario y después haga clic en "Ingresar"	Entonces me llevará a la página principal.	alto	medio
			En caso de que quiera ingresar a la página y que ya tengan mis datos	Cuando haga clic en la opción "Registrarse", complete el formulario y después haga clic en "Ingresar"			
		Como persona registrada		Cuando haga clic en la opción "Iniciar Sesión", complete el formulario y después haga clic en "Ingresar"			
HU-02	Como usuario quiero recuperar contraseña para poder acceder a la página	Como persona registrada	En caso de que quiera ingresar a la página y que me haya olvidado mis datos	Cuando haga clic en el botón "Recuperar contraseña", ingrese mi correo electrónico y se valide en la base de datos	Entonces me permitirá registrar mi nueva contraseña y actualizarla después de darle clic en el botón de verificación en el correo a enviar	medio	alto
HU-03	Como usuario quiero filtrar el contenido para poder elegir rápidamente mi prenda deseada	Como persona invitada	En caso de que quiera un tipo de prenda en específico	Cuando haga clic en la opción "Filtrar", elija entre una de las "etiquetas"	Entonces me mostrará las prendas con la misma etiqueta	alto	alto
		Como persona registrada					
HU-04	Como usuario quiero editar mi perfil para tener una compra personalizada	Como persona registrada	En caso de que quiera visualizar y/o cambiar los datos de mis medidas	Cuando haga clic en el icono de mi cuenta y en la opción "Editar perfil"	Entonces me llevará a actualizar mis datos	alto	medio

HU-05	Como usuario quiero subir/quitar mi prenda en el carrito de compras para visualizar su stock y posteriormente proceder con mi compra	Como persona invitada	En caso de que quiera agregar o quitar las ropas que deseo comprar al carrito	Cuando esté en la página de la prenda deseada, escoja mis preferencias para la prenda y haga clic en el botón "Agregar al carrito de compras"	Entonces podré observar que se ha añadido en el carrito de compras y que ha aumentado el monto total de pago.	alto	alto
		Como persona registrada					
HU-06	Como usuario quiero escoger características de mi prenda deseada para obtener una prenda adecuada a mis preferencias	Como persona registrada	En caso de que quiera un modelo, color o talla en específico	Cuando esté en la página de mi prenda y seleccione entre las características disponibles	Entonces la imagen de la prenda cambiará de acuerdo con las características seleccionadas	alto	alto
		Como persona invitada					
HU-07	Como usuario quiero ir a comprar para poder adquirir las prendas seleccionadas	Como persona registrada	En caso de que quiera comprar todo lo que está subido en el carrito	Cuando haga clic en el carrito de compras y haga clic en "Comprar"	Entonces me llevará a la página que me permitirá seleccionar el método de envío	alto	medio
		Como persona invitada					
		Como persona registrada	En caso de que se quiera eliminar algunas cosas de lo que está subido en el carrito y comprar	Cuando haga clic en el carrito de compras, elimine las tarjetas creadas de las prendas no deseadas y haga clic en "Comprar"			
		Como persona invitada					
HU-08	Como usuario quiero escoger el método de envío para poder elegir el que concuerde con mi tiempo, movilidad y disponibilidad	Como persona invitada	En caso tenga un tipo de envío de mi preferencia	Cuando haga clic en "métodos de envío" después de ingresar los datos en la sección "comprar"	Entonces se solicitarán los datos de recepción (dirección, número, persona encargada de recibir las prendas, entre otros), después se dará clic en aceptar las condiciones y términos de envío y "aceptar"	alto	medio
		Como persona registrada					

HU-09	Como usuario quiero escoger el método de pago para poder seleccionar el más seguro y fácil de usar según mi preferencia	Como persona invitada	En caso tenga un tipo de prenda que quiero comprar	Cuando haga clic en "métodos de pago" después de ingresar los datos en la sección "Comprar" o "método de envío"	Entonces se solicitarán los datos de pago (número de tarjeta, Nombres y apellidos completos, CVV), después se dará clic en realizar pago.	alto	medio
		Como persona registrada					
HU-10	Como usuario quiero contactarme con los encargados de la página para que reciban mis dudas y/o quejas	Como persona invitada	En caso necesite contactar con el equipo de soporte	Cuando haga clic en el ícono de WhatsApp abrirá en otra pestaña una ventana para enviar un mensaje a la red social	Entonces podré enviar un mensaje al equipo de soporte	medio	bajo
		Como persona registrada					
HU-11	Como usuario quiero enviar propuestas para las etiquetas Para que agreguen un nuevo filtro	Después de adquirir el producto y estar registrado	En caso desee sugerir o corregir la etiqueta de un producto	Cuando haga clic en añadir etiquetas y después de ingresar la palabra clave puedo enviarla presionando Enter	Entonces podré visualizar las etiquetas deseadas en el producto	medio	bajo
HU-12	Como usuario quiero brindar valoraciones para poder mostrar mi agrado hacia la prenda	Como persona registrada	En caso desee realizar un comentario con una valoración de 0/5 habrá una sección para ello	Cuando haga clic en "añadir comentarios" después se ingresa un comentario y una valoración en estrellas de 0/5 y finalmente en el botón "enviar"	Entonces se añadirá un comentario y se mostrará en la sección de comentarios	alto	medio

6. Planificación del lanzamiento

Toda la planificación será visualizada a través de la plataforma Jira.

Figura 1: Planificación de las épicas – Vista Mensual

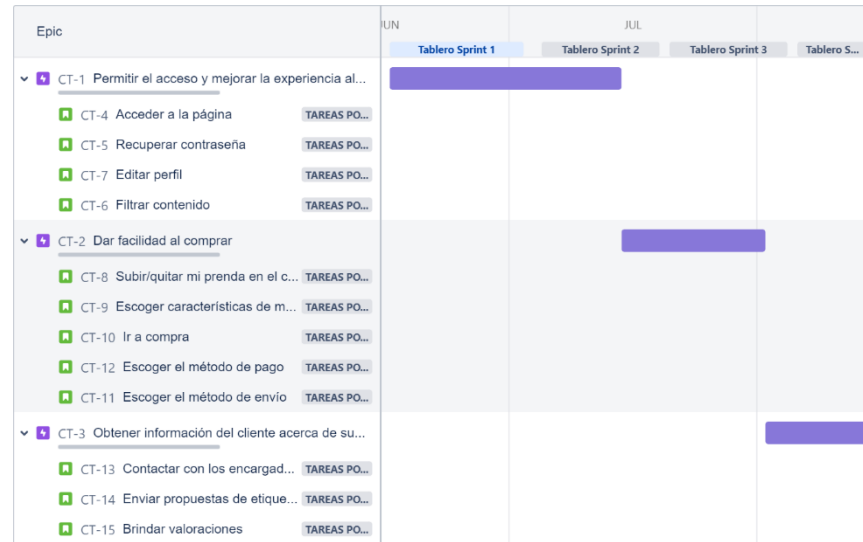
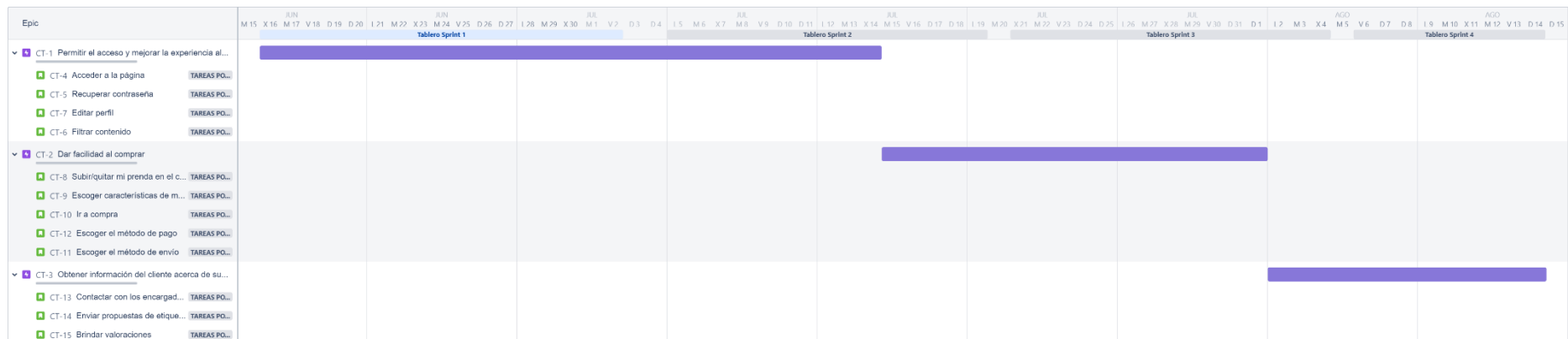


Figura 2: Planificación de las épicas – Vista Semanal



PLANEACIÓN Y ESTIMACIÓN

1. Creación de Historias de Usuario

Hemos priorizado las historias de usuario teniendo en cuenta el valor del negocio y el usuario final. Recordemos que solo se ha considera un tipo de usuario específico: el comprador(a). El contenido de la página se estará actualizando de manera interna.

Historia de Usuario			
Código / número: HU-01		Nombre de historia: Acceder a la página	
Cliente / usuario: Comprador(a)		Responsable del desarrollo: Zafra Moran, Rolando Jesus	
Prioridad en negocio: Alto		Iteración: 1	
Riesgo en desarrollo: Medio		Puntos estimados: 6 días	
Descripción: Como usuario quiero acceder a la página para poder visualizar y/o comprar las prendas			
Criterios de Aceptación:			
Escenario	Contexto	Evento	Resultado
Como persona invitada	En caso de que quiera ingresar a la página sin registrarse y/o ingresar	Cuando haga clic en la opción "Entrar como invitado", complete el formulario y después haga clic en "Ingresar".	Entonces me llevará a la página principal.
	En caso de que quiera ingresar a la página y que ya tengan mis datos	Cuando haga clic en la opción "Registrarse", complete el formulario y después haga clic en "Ingresar".	
Como persona registrada		Cuando haga clic en la opción "Iniciar Sesión", complete el formulario y después haga clic en "Ingresar".	

Historia de Usuario			
Código / número: HU-02		Nombre de historia: Recuperar contraseña	
Cliente / usuario: Comprador(a)		Responsable del desarrollo: López Loaiza, Edgar Fernando	
Prioridad en negocio: Medio		Iteración: 1	
Riesgo en desarrollo: Alto		Puntos estimados: 5 días	
Descripción: Como usuario quiero recuperar contraseña para poder acceder a la página			
Criterios de Aceptación:			
Escenario	Contexto	Evento	Resultado
Como persona registrada	En caso de que quiera ingresar a la página y que me haya olvidado mis datos	Cuando haga clic en el botón "Recuperar contraseña", ingrese mi correo electrónico y se valide en la base de datos	Entonces me permitirá registrar mi nueva contraseña y actualizarla después de darle clic en el botón de verificación en el correo a enviar

Historia de Usuario	
Código / número: HU-03	Nombre de historia: Filtrar el contenido
Cliente / usuario: Comprador(a)	Responsable del desarrollo: Zafra Moran, Rolando Jesus

Prioridad en negocio: Alto		Iteración: 1	
Riesgo en desarrollo: Alto		Puntos estimados: 5 días	
Descripción: Como usuario quiero filtrar el contenido para poder elegir rápidamente mi prenda deseada			
Criterios de Aceptación:			
Escenario	Contexto	Evento	Resultado
Como persona invitada	En caso de que quiera un tipo de prenda en específico	Cuando haga clic en la opción "Filtrar", elija entre una de las "etiquetas"	Entonces me mostrará las prendas con la misma etiqueta
Como persona registrada			

Historia de Usuario			
Código / número: HU-04		Nombre de historia: Editar mi perfil	
Cliente / usuario: Comprador(a)		Responsable del desarrollo: Quispe Alarcon, Jorge Luis	
Prioridad en negocio: Alto		Iteración: 1	
Riesgo en desarrollo: Medio		Puntos estimados: 4 días	
Descripción: Como usuario quiero editar mi perfil para tener una compra personalizada			
Criterios de Aceptación:			
<i>Título de escenario</i>	<i>Contexto</i>	<i>Evento</i>	<i>Resultado</i>
Como persona registrada	En caso de que quiera visualizar y/o cambiar los datos de mis medidas	Cuando haga clic en el icono de mi cuenta y en la opción "Editar perfil"	Entonces me llevará a actualizar mis datos

Historia de Usuario				
Código / número: HU-05		Nombre de historia: Subir/quitar mi prenda en el carrito de compras		
Cliente / usuario: Comprador(a)		Responsable del desarrollo: Chavez Burgos, Luiz Arnold		
Prioridad en negocio: Alto		Iteración: 1		
Riesgo en desarrollo: Alto		Puntos estimados: 4 días		
Descripción: Como usuario quiero subir/quitar mi prenda en el carrito de compras para visualizar su stock y posteriormente proceder con mi compra				
Criterios de Aceptación:				
Escenario		Contexto	Evento	Resultado
Como persona invitada	En caso de que quiera un modelo, color o talla en específico	Cuando esté en la página de mi prenda y seleccione entre las características disponibles	Entonces la imagen de la prenda cambiará de acuerdo con las características seleccionadas	
Como persona registrada				

Historia de Usuario			
Código / número: HU-06		Nombre de historia: Escoger características de mi prenda deseada	
Cliente / usuario: Comprador(a)		Responsable del desarrollo: Romero Ángeles, Luis Alfredo Félix	
Prioridad en negocio: Alto		Iteración: 1	
Riesgo en desarrollo: Alto		Puntos estimados: 4 días	
Descripción: Como usuario quiero escoger características de mi prenda deseada para obtener una prenda adecuada a mis preferencias			
Criterios de Aceptación:			
Escenario	Contexto	Evento	Resultado
Como persona invitada		Cuando esté en la página de mi prenda y	Entonces la imagen de la prenda cambiará de

Como persona registrada	En caso de que quiera un modelo, color o talla en específico	seleccione entre las características disponibles	acuerdo con las características seleccionadas
-------------------------	--	--	---

Historia de Usuario			
Código / número: HU-07		Nombre de historia: Ir a la pasarela de compras	
Cliente / usuario: Comprador(a)		Responsable del desarrollo: Zarate Villar Jhennyfer Nayeli	
Prioridad en negocio: Alto		Iteración: 1	
Riesgo en desarrollo: Medio		Puntos estimados: 5 días	
Descripción: Como usuario quiero ir a comprar para poder adquirir las prendas seleccionadas			
Criterios de Aceptación:			
Escenario	Contexto	Evento	Resultado
Como persona invitada	En caso de que quiera comprar todo lo que está subido en el carrito	Cuando haga clic en el carrito de compras y haga clic en "Comprar"	Entonces me llevará a la página que me permitirá seleccionar el método de envío
Como persona registrada			
Como persona invitada	En caso de que se quiera eliminar algunas cosas de lo que está subido en el carrito y comprar	Cuando haga clic en el carrito de compras, elimine las tarjetas creadas de las prendas no deseadas y haga clic en "Comprar"	
Como persona registrada			

Historia de Usuario			
Código / número: HU-08		Nombre de historia: Escoger el método de envío	
Cliente / usuario: Comprador(a)		Responsable del desarrollo: Huamán Ampuero, Lucero Marysol	
Prioridad en negocio: Alto		Iteración: 1	
Riesgo en desarrollo: Medio		Puntos estimados: 4 días	
Descripción: Como usuario quiero escoger el método de envío para poder elegir el que concuerde con mi tiempo, movilidad y disponibilidad			
Criterios de Aceptación:			
Escenario	Contexto	Evento	Resultado
Como persona invitada	En caso tenga un tipo de envío de mi preferencia	Cuando haga clic en "métodos de envío" después de ingresar los datos en la sección "comprar"	Entonces se solicitarán los datos de recepción (dirección, número, persona encargada de recibir las prendas, entre otros), después se dará clic en aceptar las condiciones y términos de envío y "aceptar"
Como persona registrada			

Historia de Usuario			
Código / número: HU-09		Nombre de historia: Escoger el método de pago	
Cliente / usuario: Comprador(a)		Responsable del desarrollo: Calderon Herrera Miguel Angel	
Prioridad en negocio: Alto		Iteración: 1	
Riesgo en desarrollo: Medio		Puntos estimados: 4 días	
Descripción: Como usuario quiero escoger el método de pago para poder seleccionar el más seguro y fácil de usar según mi preferencia			
Criterios de Aceptación:			
Escenario	Contexto	Evento	Resultado

Como persona invitada	En caso tenga un tipo de prenda que quiero comprar	Cuando haga clic en "métodos de pago" después de ingresar los datos en la sección "Comprar" o "método de envío"	Entonces se solicitarán los datos de pago (número de tarjeta, Nombres y apellidos completos, CVV), después se dará clic en realizar pago.
Como persona registrada			

Historia de Usuario			
Código / número: HU-10		Nombre de historia: Contactar con los encargados de la página	
Cliente / usuario: Comprador(a)		Responsable del desarrollo: Magallanes Quiroz, Claudia Carolina	
Prioridad en negocio: Medio		Iteración: 1	
Riesgo en desarrollo: Bajo		Puntos estimados: 5 días	
Descripción: Como usuario quiero contactarme con los encargados de la página para que reciban mis dudas y/o quejas			
Criterios de Aceptación:			
Escenario	Contexto	Evento	Resultado
Como persona invitada	En caso necesite contactar con el equipo de soporte	Cuando haga clic en el ícono de WhatsApp	Entonces podré enviar un mensaje al equipo de soporte
Como persona registrada		abrirá en otra pestaña una ventana para enviar un mensaje a la red social	

Historia de Usuario			
Código / número: HU-11		Nombre de historia: Enviar propuestas de etiquetas	
Cliente / usuario: Comprador(a)		Responsable del desarrollo: Tomasto Solis, Victor Eduardo	
Prioridad en negocio: Medio		Iteración: 1	
Riesgo en desarrollo: Bajo		Puntos estimados: 5 días	
Descripción: Como usuario quiero enviar propuestas para las etiquetas Para que agreguen un nuevo filtro			
Criterios de Aceptación:			
Escenario	Contexto	Evento	Resultado
Después de adquirir el producto y estar registrado	En caso desee sugerir o corregir la etiqueta de un producto	Cuando haga clic en añadir etiquetas y después de ingresar la palabra clave puedo enviarla presionando Enter	Entonces podré visualizar las etiquetas deseadas en el producto

Historia de Usuario			
Código / número: HU-12		Nombre de historia: Brindar valoraciones	
Cliente / usuario: Comprador(a)		Responsable del desarrollo: Huamán Ampuero, Lucero Marysol	
Prioridad en negocio: Alto		Iteración: 1	
Riesgo en desarrollo: Medio		Puntos estimados: 5 días	
Descripción: Como usuario quiero brindar valoraciones para poder mostrar mi agrado hacia la prenda			
Criterios de Aceptación:			
Escenario	Contexto	Evento	Resultado
Como persona registrada	En caso desee realizar un comentario con una	Cuando haga clic en "añadir comentarios"	Entonces se añadirá un comentario y se

	valoración de 0/5 habrá una sección para ello	después se ingresa un comentario y una valoración en estrellas de 0/5 y finalmente en el botón "enviar"	mostrará en la sección de comentarios
--	---	---	--

2. Aprobación, estimación y asignación de Historias de Usuarios

Para estimar las historias de usuario hemos empleado el método Delphi para determinar los días estimados tomando en cuenta la experiencia de nuestros integrantes.

Iteración	HU	Historia de Usuario	Prioridad	Riesgo	Punto estimado (días)
1	1	Acceder a la página	Alto	Medio	6
1	2	Recuperar contraseña	Medio	Alto	5
1	3	Filtrar el contenido	Alto	Alto	5
1	4	Editar mi perfil	Alto	Medio	4
2	5	Subir/quitar mi prenda en el carrito de compras	Alto	Alto	4
2	6	Escoger características de mi prenda deseada	Alto	Alto	4
2	7	Ir a comprar	Alto	Medio	5
2	8	Escoger el método de envío	Alto	Medio	4
2	9	Escoger el método de pago	Alto	Medio	4
2	10	Contactar con los encargados de la página	Medio	Bajo	5
3	11	Enviar propuestas de etiquetas	Medio	Bajo	5
3	12	Brindar valoraciones	Alto	Medio	5

3. Creación de tareas por cada Historia de Usuario

HU	Historia de Usuario	Tarea	Estimación (Horas)	Responsable
1	Acceder a la página	Diseño y revisión de la experiencia en la interfaz de iniciar sesión y registrarse	3	Diseñador UX/UI
		Diseño y revisión de la experiencia en la interfaz de la página de inicio	5	Diseñador UX/UI
		Codificación frontend y revisión de la interfaz de iniciar sesión y registrarse	4	Developer y Tester
		Codificación frontend y revisión de la interfaz de la página de inicio	5	Developer y Tester
		Creación de las rutas de iniciar sesión, registrarse y página de inicio	2	Developer
		Codificación backend de los servicios de registro, inicio de sesión y página de inicio	5	Developer
		Revisión de lo implementado	2	Tester y diseñador UX/UI

2	Recuperar contraseña	Diseño y revisión de la experiencia en los interfaces necesarios para la recuperación de la contraseña	3	Diseñador UX/UI
		Diseñar el correo de acceso al cambio de contraseña	2	Diseñador UX/UI
		Codificación frontend y revisión de las interfaces para la recuperación de la contraseña	4	Developer y Tester
		Implementación del envío de correo	2	Developer
		Codificación backend y revisión de las interfaces para la recuperación de la contraseña	4	Developer
		Revisión de lo implementado	2	Tester y diseñador UX/UI
3	Filtrar el contenido	Diseño y revisión de la experiencia en la interfaz para filtrar los productos	4	Diseñador UX/UI
		Codificación frontend y revisión de la interfaz para filtrar los productos	4	Developer y Tester
		Codificación backend y revisión de la interfaz para filtrar los productos	4	Developer
		Revisión de lo implementado	2	Tester y diseñador UX/UI
4	Editar mi perfil	Diseño y revisión de la experiencia en la interfaz para editar perfil	3	Diseñador UX/UI
		Codificación frontend y revisión de la interfaz para editar perfil	3	Developer y Tester
		Codificación backend y revisión de la interfaz para editar perfil	3	Developer
		Revisión de lo implementado	1	Tester y diseñador UX/UI
5	Subir/quitar mi prenda en el carrito de compras	Diseño y revisión de la experiencia en la interfaz para visualizar prenda y del carrito de compras	4	Diseñador UX/UI
		Codificación frontend y revisión de la interfaz para visualizar prenda y del carrito de compras	4	Developer y Tester
		Codificación backend y revisión de la interfaz para visualizar prenda y del carrito de compras	4	Developer
		Revisión de lo implementado	2	Tester y diseñador UX/UI
6	Escoger características de mi prenda deseada	Diseño y revisión de la experiencia en la interfaz para solicitud de características de la prenda	3	Diseñador UX/UI
		Codificación frontend y revisión de la interfaz para visualizar prenda y del carrito de compras	3	Developer y Tester
		Codificación backend y revisión de la interfaz para visualizar prenda y del carrito de compras	3	Developer

		Revisión de lo implementado	1	Tester y diseñador UX/UI
7	Ir a la pasarela de compras	Diseño y revisión de la experiencia en la interfaz donde se muestre todo lo comprado al solicitar la compra	4	Diseñador UX/UI
		Codificación frontend y revisión de la interfaz donde se muestre todo lo comprado al solicitar la compra	4	Developer y Tester
		Codificación backend y revisión de la interfaz donde se muestre todo lo comprado al solicitar la compra	4	Developer
		Revisión de lo implementado	1	Tester y diseñador UX/UI
8	Escoger el método de envío	Diseño y revisión de la experiencia en la interfaz para el método de envío	2	Diseñador UX/UI
		Codificación frontend y revisión de la interfaz para el método de envío	3	Developer y Tester
		Codificación backend y revisión de la interfaz para el método de envío	3	Developer
		Revisión de lo implementado	1	Tester y diseñador UX/UI
9	Escoger el método de pago	Diseño y revisión de la experiencia en la interfaz para el método de pago	2	Diseñador UX/UI
		Codificación frontend y revisión de la interfaz para el método de pago	3	Developer y Tester
		Codificación backend y revisión de la interfaz para el método de pago	3	Developer
		Revisión de lo implementado	1	Tester y diseñador UX/UI
10	Contactar con los encargados de la página	Diseño y revisión de la experiencia en la interfaz para el contacto cliente - trabajador	3	Diseñador UX/UI
		Codificación frontend y revisión de la interfaz para el contacto cliente - trabajador	4	Developer y Tester
		Implementación del envío de mensaje a una cuenta de WhatsApp	1	Developer
		Codificación backend y revisión de la interfaz para el contacto cliente - trabajador	4	Developer
		Revisión de lo implementado	2	Tester y diseñador UX/UI
11	Enviar propuestas de etiquetas	Diseño y revisión de la experiencia en la interfaz para el recibimiento de propuestas	3	Diseñador UX/UI
		Codificación frontend y revisión de la interfaz para el recibimiento de propuestas	4	Developer y Tester

		Codificación backend y revisión de la interfaz para el recibimiento de propuestas	4	Developer
		Revisión de lo implementado	2	Tester y diseñador UX/UI
12	Brindar valoraciones	Diseño y revisión de la experiencia en la interfaz para brindar valoraciones	3	Diseñador UX/UI
		Codificación frontend y revisión de la interfaz para brindar valoraciones	4	Developer y Tester
		Codificación backend y revisión de la interfaz para brindar valoraciones	4	Developer
		Revisión de lo implementado	2	Tester y diseñador UX/UI

4. Estimación de tareas en horas de trabajo

Con el apoyo de la técnica Planning Poker hemos calculado una estimación de esfuerzo en horas de las tareas de desarrollo de software.

HU	Historia de Usuario	Tarea	Fecha Inicio	Fecha Fin	Estimación (Horas)
Iteración 1					
1	Acceder a la página	Diseño y revisión de la experiencia en la interfaz de iniciar sesión y registrarse	26/06/21	27/06/21	3
		Diseño y revisión de la experiencia en la interfaz de la página de inicio	27/06/21	28/06/21	5
		Codificación frontend y revisión de la interfaz de iniciar sesión y registrarse	28/06/21	29/06/21	4
		Codificación frontend y revisión de la interfaz de la página de inicio	29/06/21	30/06/21	5
		Creación de las rutas de iniciar sesión, registrarse y página de inicio	27/06/21	28/06/21	2
		Codificación backend de los servicios de registro, inicio de sesión y página de inicio	29/06/21	30/07/21	5
		Revisión de lo implementado	01/07/21	02/07/21	2
2	Recuperar contraseña	Diseño y revisión de la experiencia en los interfaces necesarios para la recuperación de la contraseña	28/06/21	29/06/21	3
		Diseñar el correo de acceso al cambio de contraseña	29/06/21	30/06/21	2
		Codificación frontend y revisión de las interfaces para la recuperación de la contraseña	30/06/21	01/07/21	4

		Implementación del envío de correo	01/07/21	02/07/21	2
		Codificación backend y revisión de las interfaces para la recuperación de la contraseña	02/07/21	03/07/21	4
		Revisión de lo implementado	03/07/21	04/07/21	2
3	Filtrar el contenido	Diseño y revisión de la experiencia en la interfaz para filtrar los productos	30/06/21	01/07/21	4
		Codificación frontend y revisión de la interfaz para filtrar los productos	01/07/21	02/07/21	4
		Codificación backend y revisión de la interfaz para filtrar los productos	02/07/21	03/07/21	4
		Revisión de lo implementado	03/07/21	04/07/21	2
4	Editar mi perfil	Diseño y revisión de la experiencia en la interfaz para editar perfil	02/07/21	03/07/21	3
		Codificación frontend y revisión de la interfaz para editar perfil	03/07/21	04/07/21	3
		Codificación backend y revisión de la interfaz para editar perfil	04/07/21	05/07/21	3
		Revisión de lo implementado	05/07/21	06/07/21	1
Iteración 2					
5	Subir/quitar mi prenda en el carrito de compras	Diseño y revisión de la experiencia en la interfaz para visualizar prenda y del carrito de compras	08/07/21	09/07/21	4
		Codificación frontend y revisión de la interfaz para visualizar prenda y del carrito de compras	09/07/21	10/07/21	4
		Codificación backend y revisión de la interfaz para visualizar prenda y del carrito de compras	10/07/21	11/07/21	4
		Revisión de lo implementado	11/07/21	12/07/21	2
6	Escoger características de mi prenda deseada	Diseño y revisión de la experiencia en la interfaz para solicitud de características de la prenda	09/07/21	10/07/21	3
		Codificación frontend y revisión de la interfaz para visualizar prenda y del carrito de compras	10/07/21	11/07/21	3
		Codificación backend y revisión de la interfaz para visualizar prenda y del carrito de compras	11/07/21	12/07/21	3

		Revisión de lo implementado	12/07/21	13/07/21	1
7	Ir a la pasarela de compras	Diseño y revisión de la experiencia en la interfaz donde se muestre todo lo comprado al solicitar la compra	10/07/21	11/07/21	4
		Codificación frontend y revisión de la interfaz donde se muestre todo lo comprado al solicitar la compra	11/07/21	12/07/21	4
		Codificación backend y revisión de la interfaz donde se muestre todo lo comprado al solicitar la compra	12/07/21	13/07/21	4
		Revisión de lo implementado	13/07/21	14/07/21	1
8	Escoger el método de envío	Diseño y revisión de la experiencia en la interfaz para el método de envío	11/07/21	12/07/21	2
		Codificación frontend y revisión de la interfaz para el método de envío	12/07/21	13/07/21	3
		Codificación backend y revisión de la interfaz para el método de envío	13/07/21	14/07/21	3
		Revisión de lo implementado	14/07/21	15/07/21	1
9	Escoger el método de pago	Diseño y revisión de la experiencia en la interfaz para el método de pago	12/07/21	13/07/21	2
		Codificación frontend y revisión de la interfaz para el método de pago	13/07/21	14/07/21	3
		Codificación backend y revisión de la interfaz para el método de pago	14/07/21	15/07/21	3
		Revisión de lo implementado	15/07/21	16/07/21	1
10	Contactar con los encargados de la página	Diseño y revisión de la experiencia en la interfaz para el contacto cliente - trabajador	13/07/21	14/07/21	3
		Codificación frontend y revisión de la interfaz para el contacto cliente - trabajador	14/07/21	15/07/21	4
		Implementación del envío de mensaje a una cuenta de WhatsApp	15/07/21	16/07/21	1
		Codificación backend y revisión de la interfaz para el contacto cliente - trabajador	16/07/21	17/07/21	4
		Revisión de lo implementado	17/07/21	18/07/21	2
Iteración 3					
11		Diseño y revisión de la experiencia en la interfaz	20/07/21	21/07/21	3

	Enviar propuestas de etiquetas	para el recibimiento de propuestas			
		Codificación frontend y revisión de la interfaz para el recibimiento de propuestas	21/07/21	22/07/21	4
		Codificación backend y revisión de la interfaz para el recibimiento de propuestas	22/07/21	23/07/21	4
		Revisión de lo implementado	23/07/21	24/07/21	2
12	Brindar valoraciones	Diseño y revisión de la experiencia en la interfaz para brindar valoraciones	21/07	22/07/21	3
		Codificación frontend y revisión de la interfaz para brindar valoraciones	22/07/21	23/07/21	4
		Codificación backend y revisión de la interfaz para brindar valoraciones	23/07/21	24/07/21	4
		Revisión de lo implementado	24/07/21	25/07/21	2

5. Creación de lista de pendientes del sprint 1

La designación de tareas será por equipos debido a la poca experiencia que se ha podido visualizar en las habilidades técnicas.

Equipo 1	Equipo 2	Equipo 3	Equipo 4
Lucero Huamán	Rolando Zafra	Arnold Chavez	Claudia Magallanes
Jhennyfer Zarate	Jorge Quispe	Luis Romero	Lucero Huamán
	Fernando Lopez	Victor Tomasto	Jhennyfer Zarate
		Miguel Calderón	

HU	Historia de Usuario	Tarea	Encargado(s)	Estimación (Horas)
1	Acceder a la página	Diseño y revisión de la experiencia en la interfaz de iniciar sesión y registrarse	Equipo 1	3
		Diseño y revisión de la experiencia en la interfaz de la página de inicio	Equipo 1	5
		Codificación frontend y revisión de la interfaz de iniciar sesión y registrarse	Equipo 2	4
		Codificación frontend y revisión de la interfaz de la página de inicio	Equipo 2	5
		Creación de las rutas de iniciar sesión, registrarse y página de inicio	Equipo 3	2
		Codificación backend de los servicios de registro, inicio de sesión y página de inicio	Equipo 3, Claudia Magallanes	5
		Revisión de lo implementado	Equipo 4	2

2	Recuperar contraseña	Diseño y revisión de la experiencia en los interfaces necesarios para la recuperación de la contraseña	Equipo 1	3
		Diseñar el correo de acceso al cambio de contraseña	Equipo 1	2
		Codificación frontend y revisión de las interfaces para la recuperación de la contraseña	Equipo 2	4
		Implementación del envío de correo	Equipo 3	2
		Codificación backend y revisión de las interfaces para la recuperación de la contraseña	Equipo 3, Claudia Magallanes	4
		Revisión de lo implementado	Equipo 4	2
3	Filtrar el contenido	Diseño y revisión de la experiencia en la interfaz para filtrar los productos	Equipo 1	4
		Codificación frontend y revisión de la interfaz para filtrar los productos	Equipo 2	4
		Codificación backend y revisión de la interfaz para filtrar los productos	Equipo 3, Claudia Magallanes	4
		Revisión de lo implementado	Equipo 4	2
4	Editar mi perfil	Diseño y revisión de la experiencia en la interfaz para editar perfil	Equipo 1	3
		Codificación frontend y revisión de la interfaz para editar perfil	Equipo 2	3
		Codificación backend y revisión de la interfaz para editar perfil	Equipo 3, Claudia Magallanes	3
		Revisión de lo implementado	Equipo 4	1

6. Creación de lista de pendientes del sprint 2

HU	Historia de Usuario	Tarea	Encargado(s)	Estimación (Horas)
5	Subir/quitar mi prenda en el carrito de compras	Diseño y revisión de la experiencia en la interfaz para visualizar prenda y del carrito de compras	Equipo 1	4
		Codificación frontend y revisión de la interfaz para visualizar prenda y del carrito de compras	Equipo 2	4
		Codificación backend y revisión de la interfaz para visualizar prenda y del carrito de compras	Equipo 3, Claudia Magallanes	4
		Revisión de lo implementado	Equipo 4	2
6	Escoger características de mi prenda deseada	Diseño y revisión de la experiencia en la interfaz para solicitud de características de la prenda	Equipo 1	3
		Codificación frontend y revisión de la interfaz para visualizar prenda y del carrito de compras	Equipo 2	3
		Codificación backend y revisión de la interfaz para visualizar prenda y del carrito de compras	Equipo 3, Claudia Magallanes	3
		Revisión de lo implementado	Equipo 4	1
7	Ir a la pasarela de compras	Diseño y revisión de la experiencia en la interfaz donde se muestre todo lo comprado al solicitar la compra	Equipo 1	4

		Codificación frontend y revisión de la interfaz donde se muestre todo lo comprado al solicitar la compra	Equipo 2	4
		Codificación backend y revisión de la interfaz donde se muestre todo lo comprado al solicitar la compra	Equipo 3, Claudia Magallanes	4
		Revisión de lo implementado	Equipo 4	1
8	Escoger el método de envío	Diseño y revisión de la experiencia en la interfaz para el método de envío	Equipo 1	2
		Codificación frontend y revisión de la interfaz para el método de envío	Equipo 2	3
		Codificación backend y revisión de la interfaz para el método de envío	Equipo 3, Claudia Magallanes	3
		Revisión de lo implementado	Equipo 4	1
9	Escoger el método de pago	Diseño y revisión de la experiencia en la interfaz para el método de pago	Equipo 1	2
		Codificación frontend y revisión de la interfaz para el método de pago	Equipo 2	3
		Codificación backend y revisión de la interfaz para el método de pago	Equipo 3, Claudia Magallanes	3
		Revisión de lo implementado	Equipo 4	1
10	Contactar con los encargados de la página	Diseño y revisión de la experiencia en la interfaz para el contacto cliente - trabajador	Equipo 1	3
		Codificación frontend y revisión de la interfaz para el contacto cliente - trabajador	Equipo 2	4
		Implementación del envío de mensaje a una cuenta de WhatsApp	Equipo 3	1
		Codificación backend y revisión de la interfaz para el contacto cliente - trabajador	Equipo 3, Claudia Magallanes	4
		Revisión de lo implementado	Equipo 4	2

7. Creación de lista de pendientes del sprint 3

HU	Historia de Usuario	Tarea	Encargado(s)	Estimación (Horas)
11	Enviar propuestas de etiquetas	Diseño y revisión de la experiencia en la interfaz para el recibimiento de propuestas	Equipo 1	3
		Codificación frontend y revisión de la interfaz para el recibimiento de propuestas	Equipo 2	4
		Codificación backend y revisión de la interfaz para el recibimiento de propuestas	Equipo 3, Claudia Magallanes	4
		Revisión de lo implementado	Equipo 4	2
12	Brindar valoraciones	Diseño y revisión de la experiencia en la interfaz para brindar valoraciones	Equipo 1	3
		Codificación frontend y revisión de la interfaz para brindar valoraciones	Equipo 2	4

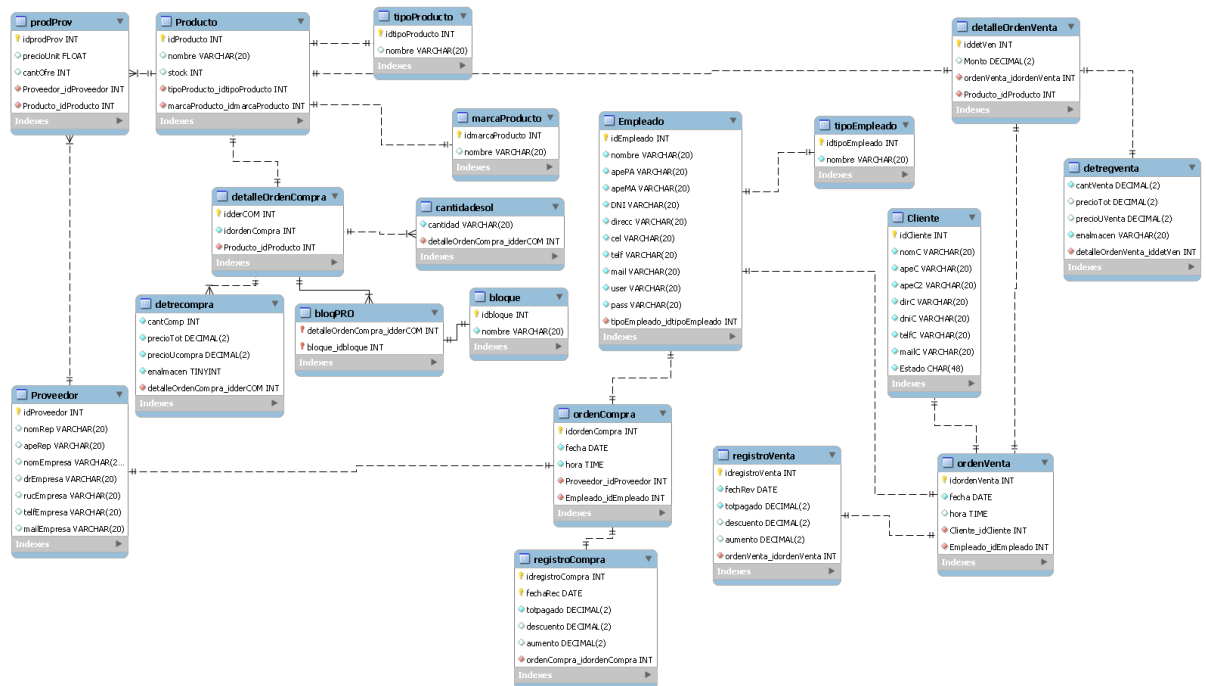
		Codificación backend y revisión de la interfaz para brindar valoraciones	Equipo 3, Claudia Magallanes	4
		Revisión de lo implementado	Equipo 4	2

INFORMACIÓN COMPLEMENTARIA

1. Diagrama UML

Para el proyecto se identificó como requisito el uso de una base de datos para el almacenamiento y gestión de la información, para ello se empleará MySQL para el diseño de la base de datos y las relaciones entre sus tablas. Cabe resaltar que se utilizará una base de datos relacional, pues cumple con las necesidades que requerimos y es compatible con el servicio de deploy que se utilizará (Heroku).

Figura 3: Diagrama UML del proyecto



2. Boceto base del proyecto

Antes de comenzar con el prototipado en Figma, herramienta y editor gráfico para la generación de prototipos, se realizó un maquetado de la página principal con ayuda de Lucidchart, una herramienta de diagramación basada en la web, en donde se buscó separar las funcionalidades, el contenido y productos en diferentes bloques para que se pueda visualizar la información en una presentación atractiva para los usuarios.

En el área del encabezado, irá el logo junto con botones de inicio de sesión y registro, así mismo habrá un icono con el cual podremos acceder a una barra lateral en donde se verá a detalle las funcionalidades de la plataforma.

En la siguiente área irá un carrusel que contendrá cuatro imágenes que denominaremos portadas.

Dentro del main, se encontrarán diferentes divs que contendrá información de los productos que ofrecen las tiendas afiliadas y botones que derivarán al usuario a una búsqueda más profunda.

Finalmente, en el footer irá información relacionada a la plataforma y sus creadores.

Figura 4: Boceto base del proyecto

