

*"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

	<b>1ER ENTREGABLE DEL PROYECTO MM&amp;P: TIENDA VIRTUAL</b>	<b>Creación</b>	14/06/2021
		<b>Versión</b>	3.0 – 12/08/2021
		Página 2 de 30	

## TABLA DE CONTENIDO

<b>INICIO</b>	<b>5</b>
1. Descripción del Negocio	5
1.1. Antecedentes	5
1.2. Beneficiarios del proyecto	6
1.3. Misión	6
1.4. Visión	6
1.5. Objetivos del Negocio	6
1.5.1. Objetivos generales	6
1.6. Identificación del Problema y Proceso de Mejora	7
1.7. Resultados Deseados y Beneficios	7
1.8. Lista de Riesgos Posibles	7
2. Identificación del Scrum Máster y los socios	8
3. Formación del equipo Scrum	8
3.1. Perfiles técnicos del Scrum Master y del Product Owner	8
3.2. Scrum Team y Matriz de habilidades técnicas	9
4. Desarrollo de las épicas	10
4.1. Prioridad de épicas	11
5. Lista priorizada de pendientes	11
6. Planificación del lanzamiento	14
<b>PLANEACIÓN Y ESTIMACIÓN</b>	<b>15</b>
1. Creación de Historias de Usuario	15
2. Aprobación, estimación y asignación de Historias de Usuarios	19
3. Creación de tareas por cada Historia de Usuario	20
4. Estimación de tareas en horas de trabajo	22
5. Creación de lista de pendientes del sprint 1	25

	<b>1ER ENTREGABLE DEL PROYECTO MM&amp;P: TIENDA VIRTUAL</b>	<b>Creación</b>	14/06/2021
		<b>Versión</b>	3.0 – 12/08/2021
		<b>Página 3 de 30</b>	

6. Creación de lista de pendientes del sprint 2	27
7. Creación de lista de pendientes del sprint 3	28
INFORMACIÓN COMPLEMENTARIA	29
1. Diagrama UML	29
2. Boceto base del proyecto	29

## TABLA DE FIGURAS

Figura 1: Planificación de las épicas – Vista Semanal .....	14
Figura 2: Diagrama UML del proyecto .....	29
Figura 3: Boceto base del proyecto.....	30

	<b>1ER ENTREGABLE DEL PROYECTO MM&amp;P: TIENDA VIRTUAL</b>	<b>Creación</b>	14/06/2021
		<b>Versión</b>	3.0 – 12/08/2021
		<b>Página 4 de 30</b>	

## HISTORIAL DE VERSIONES

Versión	Autor(es)	Descripción	Fecha
1.0	Todo el equipo	Elaboración del 1er entregable	14/06/2021
2.0	Jhennyfer Zarate	Corrección de faltas ortográficas Actualización de la planificación del proyecto Modificación de los puntos y días estimados de las Historias de Usuario Actualización de fechas del Sprint 1, 2 y 3 Diseño del documento	09/08/2021
3.0	Jhennyfer Zarate	Eliminación de tareas según la Petición de cambios #1	12/08/2021

	<b>1ER ENTREGABLE DEL PROYECTO MM&amp;P: TIENDA VIRTUAL</b>	<b>Creación</b>	14/06/2021
		<b>Versión</b>	3.0 – 12/08/2021
		Página 5 de 30	

## 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 hay una forma directa de contactar con los clientes, que es a través de WhatsApp 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.

	<b>1ER ENTREGABLE DEL PROYECTO MM&amp;P: TIENDA VIRTUAL</b>	<b>Creación</b>	14/06/2021
		<b>Versión</b>	3.0 – 12/08/2021
		Página 6 de 30	

## 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.

	<b>1ER ENTREGABLE DEL PROYECTO MM&amp;P: TIENDA VIRTUAL</b>	<b>Creación</b>	14/06/2021
		<b>Versión</b>	3.0 – 12/08/2021
		<b>Página 7 de 30</b>	

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

<b>Propietario del producto</b>	Chavez Burgos, Luiz Arnold
<b>Scrum Máster</b>	Zarate Villar Jhennyfer Nayeli
<b>Socios identificados</b>	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
1	Trabaja con metodología ágil Scrum
2	Dar soporte a los Product Owner
3	Acompañar a los equipos de desarrollo en sus funciones
4	Facilitar ceremonias de Scrum
5	Crear dashboard, recopilar métricas, medir y monitorear el progreso del equipo

Perfil Técnico	Product Owner: Chavez Burgos, Luiz Arnold
1	Conocimiento del negocio
2	Capacidad de decidir
3	Conocimiento de cómo funciona el desarrollo de software
4	Buen comunicador
5	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	<b>Como</b> cliente <b>quiero</b> acceder a la página teniendo una buena experiencia <b>para</b> 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	<b>Como</b> cliente <b>quiero</b> tener una gran facilidad en el proceso de compra <b>para</b> 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	<b>Como</b> miembro del negocio <b>quiero</b> obtener información del cliente acerca de su experiencia <b>para</b> 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	
<b>Must Have</b>	Permitir el acceso y mejorar la experiencia al usuario	Dar facilidad al comprar
<b>Should Have</b>	Obtener información del cliente acerca de su experiencia	-
<b>Could Have</b>	-	-
<b>Won't Have</b>	-	-

#### 5. Lista priorizada de pendientes

Identificación de la Historia de Usuario	Descripción	Criterios de Aceptación				Prioridad	Riesgo
		Título de escenario	Contexto	Evento	Resultado		
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	Como persona registrada	En caso de que quiera ingresar a la página y	Cuando haga clic en el botón "Recuperar contraseña", ingrese mi	Entonces me permitirá registrar mi nueva	medio	alto

	contraseña <b>para</b> poder acceder a la página		que me haya olvidado mis datos	correo electrónico y se valide en la base de datos	contraseña y actualizarla después de darle clic en el botón de verificación en el correo a enviar		
HU-03	Como usuario <b>quiero</b> filtrar el contenido <b>para</b> 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 <b>quiero</b> editar mi perfil <b>para</b> 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 <b>quiero</b> subir/quitar mi prenda en el carrito de compras <b>para</b> 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 <b>quiero</b> escoger características de mi prenda deseada <b>para</b> 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 <b>quiero</b> ir a	Como persona registrada	En caso de que quiera comprar todo lo que está	Cuando haga clic en el carrito de compras y haga clic en "Comprar"	Entonces me llevará a la página que me permitirá	alto	medio

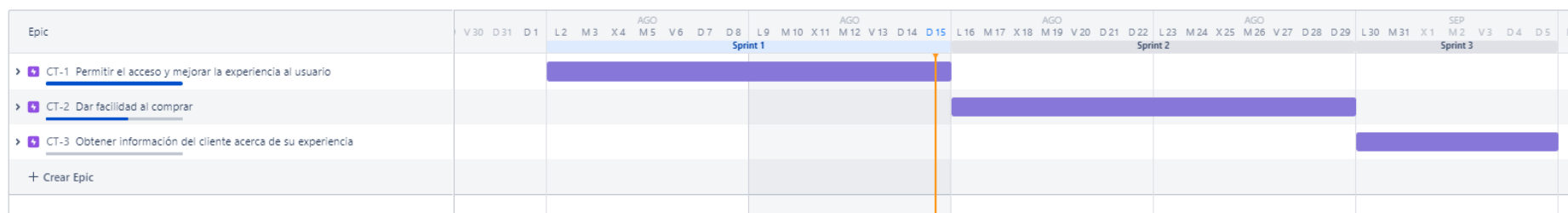
	comprar <b>para</b> poder adquirir las prendas seleccionadas	Como invitada persona	subido en el carrito		seleccionar el método de envío		
		Como registrada persona	En caso de que se quiera eliminar algunas cosas de lo que está subido en el carrito y comprar	Cuando haga clic en el carrito de compras, elimine las tarjetas creadas de las prendas no deseadas y haga clic en "Comprar"			
		Como invitada persona					
<b>HU-08</b>	<b>Como</b> usuario <b>quiero</b> escoger el método de envío <b>para</b> poder elegir el que concuerde con mi tiempo, movilidad y disponibilidad	Como invitada persona	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 registrada persona					
<b>HU-09</b>	<b>Como</b> usuario <b>quiero</b> escoger el método de pago <b>para</b> poder seleccionar el más seguro y fácil de usar según mi preferencia	Como invitada persona	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 registrada persona					
<b>HU-10</b>	<b>Como</b> usuario <b>quiero</b> contactarme con los encargados de la página <b>para</b> que reciban mis dudas y/o quejas	Como invitada persona	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 registrada persona					
<b>HU-11</b>	<b>Como</b> usuario <b>quiero</b> enviar propuestas <b>para</b> las etiquetas Para	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

	que agreguen un nuevo filtro						
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 Semanal*



MM&P	1ER ENTREGABLE DEL PROYECTO MM&P: TIENDA VIRTUAL	Creación	14/06/2021
		Versión	3.0 – 12/08/2021
		Página 15 de 30	

## 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: 11 días	
Descripción: Como usuario <b>quiero</b> acceder a la página <b>para</b> 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: 10 días	
Descripción: Como usuario <b>quiero</b> recuperar contraseña <b>para</b> 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

MM&P	1ER ENTREGABLE DEL PROYECTO MM&P: TIENDA VIRTUAL	Creación	14/06/2021
		Versión	3.0 – 12/08/2021
		Página 16 de 30	

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: 11 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
Como persona registrada			prendas con la misma etiqueta

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: 10 días	
Descripción: Como usuario quiero editar mi perfil para tener una compra personalizada			
Criterios de Aceptación:			
Título de escenario	Contexto	Evento	Resultado
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: 10 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
Como persona registrada			características seleccionadas

Historia de Usuario	
<b>Código / número:</b> HU-06	<b>Nombre de historia:</b> Escoger características de mi prenda deseada
<b>Cliente / usuario:</b> Comprador(a)	<b>Responsable del desarrollo:</b> Romero Ángeles, Luis Alfredo Félix



MM&P	1ER ENTREGABLE DEL PROYECTO MM&P: TIENDA VIRTUAL	Creación	14/06/2021
		Versión	3.0 – 12/08/2021
		Página 17 de 30	

<b>Prioridad en negocio:</b> Alto		<b>Iteración:</b> 1	
<b>Riesgo en desarrollo:</b> Alto		<b>Puntos estimados:</b> 9 días	
<b>Descripción:</b> Como usuario <b>quiero</b> escoger características de mi prenda deseada <b>para</b> obtener una prenda adecuada a mis preferencias			
<b>Criterios de Aceptación:</b>			
<b>Escenario</b>	<b>Contexto</b>	<b>Evento</b>	<b>Resultado</b>
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-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: 9 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: 9 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
Como persona registrada			

MM&P	1ER ENTREGABLE DEL PROYECTO MM&P: TIENDA VIRTUAL	Creación	14/06/2021
		Versión	3.0 – 12/08/2021
		Página 18 de 30	

			las condiciones y términos de envío y "aceptar"
--	--	--	---

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: 10 días	
Descripción: Como usuario <b>quiero</b> escoger el método de pago <b>para</b> 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: 6 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	Quando 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: 4 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 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

## 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	11
1	2	Recuperar contraseña	Medio	Alto	10
1	3	Filtrar el contenido	Alto	Alto	11
1	4	Editar mi perfil	Alto	Medio	10
2	5	Subir/quitar mi prenda en el carrito de compras	Alto	Alto	10
2	6	Escoger características de mi prenda deseada	Alto	Alto	9
2	7	Ir a comprar	Alto	Medio	9
2	8	Escoger el método de envío	Alto	Medio	9
2	9	Escoger el método de pago	Alto	Medio	9
3	10	Contactar con los encargados de la página	Medio	Bajo	6
3	11	Enviar propuestas de etiquetas	Medio	Bajo	5
3	12	Brindar valoraciones	Alto	Medio	4

### 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	6	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
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
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	5	Developer y Tester
		Codificación backend y revisión de la interfaz para filtrar los productos	5	Developer
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
5	Subir/quitar mi prenda en el	Diseño y revisión de la experiencia en la interfaz para	4	Diseñador UX/UI

	<b>1ER ENTREGABLE DEL PROYECTO MM&amp;P: TIENDA VIRTUAL</b>	Creación	14/06/2021
		Versión	3.0 – 12/08/2021
		Página 21 de 30	

	carrito de compras	visualizar prenda y del carrito de compras		
		Codificación frontend y revisión de la interfaz para visualizar prenda y del carrito de compras	6	Developer y Tester
		Codificación backend y revisión de la interfaz para visualizar prenda y del carrito de compras	5	Developer
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	5	Developer y Tester
		Codificación backend y revisión de la interfaz para visualizar prenda y del carrito de compras	4	Developer
		Revisión y documentación de lo implementado con SonarQube	2	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	3	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
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	4	Developer y Tester
		Codificación backend y revisión de la interfaz para el método de envío	3	Developer
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	4	Developer y Tester
		Codificación backend y revisión de la interfaz para el método de pago	3	Developer
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
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
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 y documentación de lo implementado con SonarQube	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	02/08/21	03/08/21	3
		Diseño y revisión de la experiencia en la interfaz de la página de inicio	04/08/21	06/08/21	6
		Codificación frontend y revisión de la interfaz de iniciar sesión y registrarse	04/08/21	06/08/21	4
		Codificación frontend y revisión de la interfaz de la página de inicio	07/08/21	10/08/21	5

MM&P	1ER ENTREGABLE DEL PROYECTO MM&P: TIENDA VIRTUAL	Creación	14/06/2021
		Versión	3.0 – 12/08/2021
		Página 23 de 30	

		Creación de las rutas de iniciar sesión, registrarse y página de inicio	07/08/21	10/08/21	2
		Codificación backend de los servicios de registro, inicio de sesión y página de inicio	07/08/21	10/08/21	5
2	Recuperar contraseña	Diseño y revisión de la experiencia en los interfaces necesarios para la recuperación de la contraseña	03/08/21	04/08/21	3
		Diseñar el correo de acceso al cambio de contraseña	03/08/21	04/08/21	2
		Codificación frontend y revisión de las interfaces para la recuperación de la contraseña	05/08/21	07/08/21	4
		Implementación del envío de correo	06/08/21	07/08/21	2
		Codificación backend y revisión de las interfaces para la recuperación de la contraseña	08/08/21	10/08/21	4
3	Filtrar el contenido	Diseño y revisión de la experiencia en la interfaz para filtrar los productos	04/08/21	05/08/21	4
		Codificación frontend y revisión de la interfaz para filtrar los productos	06/07/21	09/07/21	5
		Codificación backend y revisión de la interfaz para filtrar los productos	10/07/21	12/07/21	5
4	Editar mi perfil	Diseño y revisión de la experiencia en la interfaz para editar perfil	05/08/21	06/08/21	3
		Codificación frontend y revisión de la interfaz para editar perfil	07/07/21	09/07/21	3
		Codificación backend y revisión de la interfaz para editar perfil	10/07/21	12/07/21	3
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	16/08/21	17/08/21	4
		Codificación frontend y revisión de la interfaz para visualizar prenda y del carrito de compras	18/08/21	20/08/21	6
		Codificación backend y revisión de la interfaz para visualizar prenda y del carrito de compras	21/08/21	23/08/21	5



	<b>1ER ENTREGABLE DEL PROYECTO MM&amp;P: TIENDA VIRTUAL</b>	Creación	14/06/2021
		Versión	3.0 – 12/08/2021
		Página 24 de 30	

6	Escoger características de mi prenda deseada	Diseño y revisión de la experiencia en la interfaz para solicitud de características de la prenda	17/08/21	18/08/21	3
		Codificación frontend y revisión de la interfaz para visualizar prenda y del carrito de compras	19/08/21	21/08/21	5
		Codificación backend y revisión de la interfaz para visualizar prenda y del carrito de compras	22/08/21	24/08/21	4
		Revisión y documentación de lo implementado con SonarQube	25/08/21	26/08/21	2
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	18/08/21	19/08/21	3
		Codificación frontend y revisión de la interfaz donde se muestre todo lo comprado al solicitar la compra	20/08/21	22/08/21	4
		Codificación backend y revisión de la interfaz donde se muestre todo lo comprado al solicitar la compra	23/08/21	25/08/21	4
8	Escoger el método de envío	Diseño y revisión de la experiencia en la interfaz para el método de envío	19/08/21	20/08/21	2
		Codificación frontend y revisión de la interfaz para el método de envío	21/08/21	23/08/21	4
		Codificación backend y revisión de la interfaz para el método de envío	24/08/21	26/08/21	3
9	Escoger el método de pago	Diseño y revisión de la experiencia en la interfaz para el método de pago	20/08/21	21/08/21	2
		Codificación frontend y revisión de la interfaz para el método de pago	22/08/21	24/08/21	4
		Codificación backend y revisión de la interfaz para el método de pago	25/08/21	27/08/21	3
Iteración 3					
10	Contactar con los encargados de la página	Diseño y revisión de la experiencia en la interfaz para el contacto cliente - trabajador	30/08/21	30/08/21	3
		Codificación frontend y revisión de la interfaz para	31/08/21	01/09/21	4



MM&P	1ER ENTREGABLE DEL PROYECTO MM&P: TIENDA VIRTUAL	Creación	14/06/2021
		Versión	3.0 – 12/08/2021
		Página 25 de 30	

		el contacto cliente - trabajador			
		Implementación del envío de mensaje a una cuenta de WhatsApp	02/09/21	02/09/21	1
		Codificación backend y revisión de la interfaz para el contacto cliente - trabajador	03/09/21	04/09/21	4
11	Enviar propuestas de etiquetas	Diseño y revisión de la experiencia en la interfaz para el recibimiento de propuestas	31/08/21	31/08/21	3
		Codificación frontend y revisión de la interfaz para el recibimiento de propuestas	01/09/21	02/09/21	4
		Codificación backend y revisión de la interfaz para el recibimiento de propuestas	03/09/21	04/09/21	4
12	Brindar valoraciones	Diseño y revisión de la experiencia en la interfaz para brindar valoraciones	01/09/21	01/09/21	3
		Codificación frontend y revisión de la interfaz para brindar valoraciones	02/09/21	02/09/21	4
		Codificación backend y revisión de la interfaz para brindar valoraciones	03/09/21	04/09/21	4
		Revisión y documentación de lo implementado con SonarQube	05/09/21	05/09/21	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

MM&P	1ER ENTREGABLE DEL PROYECTO MM&P: TIENDA VIRTUAL	Creación	14/06/2021
		Versión	3.0 – 12/08/2021
		Página 26 de 30	

		Diseño y revisión de la experiencia en la interfaz de la página de inicio	Equipo 1	6
		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
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
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	5
		Codificación backend y revisión de la interfaz para filtrar los productos	Equipo 3, Claudia Magallanes	5
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

## 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	6
		Codificación backend y revisión de la interfaz para visualizar prenda y del carrito de compras	Equipo 3, Claudia Magallanes	5
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	5
		Codificación backend y revisión de la interfaz para visualizar prenda y del carrito de compras	Equipo 3, Claudia Magallanes	4
		Revisión y documentación de lo implementado con SonarQube	Equipo 4	2
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	3
		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
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	4
		Codificación backend y revisión de la interfaz para el método de envío	Equipo 3, Claudia Magallanes	3

MM&P	1ER ENTREGABLE DEL PROYECTO MM&P: TIENDA VIRTUAL	Creación	14/06/2021
		Versión	3.0 – 12/08/2021
		Página 28 de 30	

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	4
		Codificación backend y revisión de la interfaz para el método de pago	Equipo 3, Claudia Magallanes	3

## 7. Creación de lista de pendientes del sprint 3

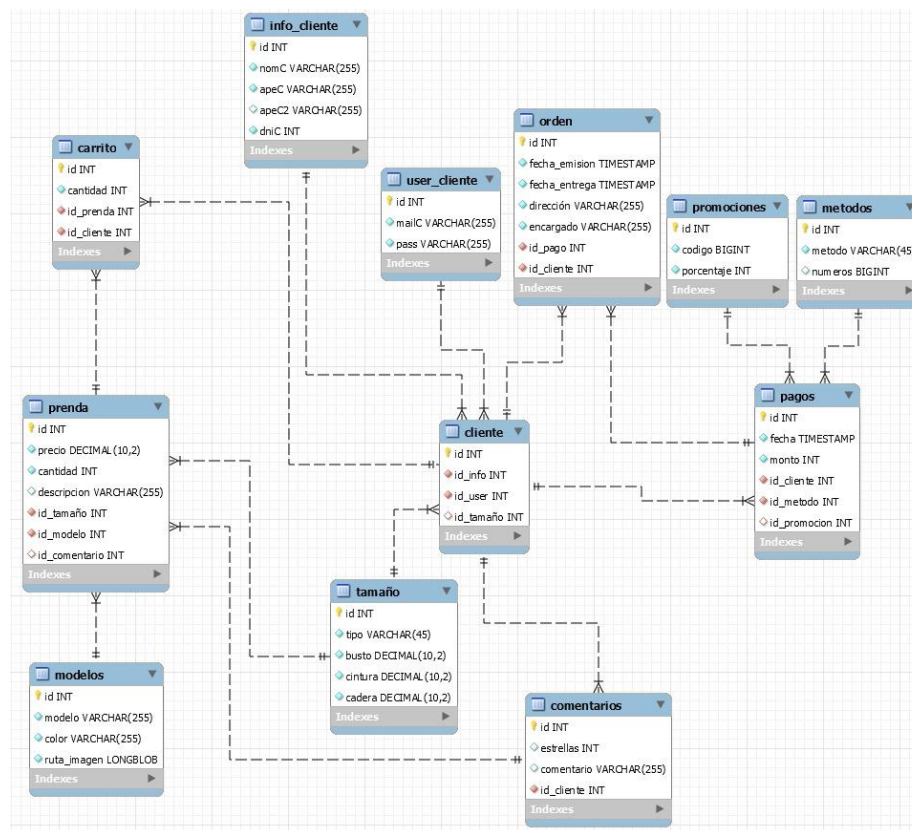
HU	Historia de Usuario	Tarea	Encargado(s)	Estimación (Horas)
10	Contactar con los encargados de la página	Diseño y revisión de la experiencia en la interfaz para el contacto cliente - trabajador	Equipo 1	3
		Codificación frontend y revisión de la interfaz para el contacto cliente - trabajador	Equipo 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
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
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 y documentación de lo implementado con SonarQube	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 2: 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.

MM&P	1ER ENTREGABLE DEL PROYECTO MM&P: TIENDA VIRTUAL	Creación	14/06/2021
		Versión	3.0 – 12/08/2021
		Página 30 de 30	

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 3: Boceto base del proyecto***

