

Happy Pocket



# HAPPY POCKET

**La ayuda para tu bolsillo al  
hacer tus compras ha llegado  
antes de lo esperado.**





## Acerca del Grupo

<b>Nombre del grupo:</b>	<b>Happy Pocket</b>
<b>Titulación:</b>	Ingeniería Informática
<b>Grupo de la titulación:</b>	A
<b>Grupo reducido:</b>	GR1
<b>Número de grupo, dentro del grupo reducido:</b>	01
<b>Repositorio Github:</b>	<a href="#">Github</a>
<b>Espacio Trello:</b>	<a href="#">Trello</a>
<b>Memoria del proyecto:</b>	<a href="#">Microsoft Word</a>

## Miembros

<b>Número de miembro</b>	<b>Nombre</b>	<b>Apellidos</b>	<b>Correo electrónico UMA</b>
1	Isabel	Frías Castillo	<a href="mailto:isabelfriasc@uma.es">isabelfriasc@uma.es</a>
2	María	Hurtado Valverde	<a href="mailto:mariahurtado@uma.es">mariahurtado@uma.es</a>
3	Marta	Muñoz Aguilar	<a href="mailto:martamunozaguilar@uma.es">martamunozaguilar@uma.es</a>
4	Eduardo J.	Cantero Ramón	<a href="mailto:eduardocantero@uma.es">eduardocantero@uma.es</a>
5	Rayan	Abarkan	<a href="mailto:rayan10@uma.es">rayan10@uma.es</a>
6	Jorge	Rodríguez Mata	<a href="mailto:jorge_roma@uma.es">jorge_roma@uma.es</a>



# Índice

<b>1. Introducción</b>	<b>5</b>
<b>2. Roles</b>	<b>6</b>
<b>3. Gestión del Riesgo</b>	<b>7</b>
Riesgos tecnológicos	7
Riesgos del personal	7
Riesgos de la organización	7
Riesgos de los requisitos	8
Riesgos del producto	9
<b>4. Planificación</b>	<b>10</b>
Tareas Por Realizar	10
Tareas en proceso	10
Validación	11
Tareas finalizadas	11
<b>5. Herramientas software usadas durante la realización del proyecto</b>	<b>12</b>
Comunicación	12
Desarrollo Software	12



# 1. Introducción

El proyecto software que desarrollaremos tendrá la función de ser un buscador para encontrar los mejores precios y ofertas de productos, con opción de ser indexados por categorías, dando la posibilidad de crear la cesta de la compra.

Realizando un estudio de mercado hemos visto que no hay disponibles muchas aplicaciones que ofrezcan este servicio, algunas de estas son [SoySuper](#), [tiendeo](#), FindItApp y Onprice.

Algunas de los problemas que el software quiere solucionar es:

1. **Ahorro de tiempo:** a menudo los clientes visitan varios supermercados para comparar precios y encontrar las mejores ofertas.
2. **Optimización de costes:** Los clientes buscan constantemente maneras de ahorrar dinero en sus compras diarias.
3. **Transparencia de precios:** Algunas tiendas pueden tener estrategias de precios confusas o poco claras.
4. **Facilitar la elección:** La variedad de productos y marcas disponibles en los supermercados puede ser abrumadora.

Por lo tanto, desarrollando esta aplicación web conseguiremos ahorrar tiempo a los usuarios. Tendrán acceso, en una misma página, a todos los productos de distintos supermercados como Mercadona, Carrefour, etc. Esto les permitirá poder elegir el producto que más les convenga en función de sus intereses. También ofreceremos la posibilidad de hacer la lista de la compra y que la web ofrezca al usuario un listado recomendado de los productos que se podrían comprar en cada uno de los supermercados disponibles en nuestra web.



## 2. Roles

A continuación, se nombrarán los distintos puestos que serán necesarios para el desarrollo del proyecto, así como una breve descripción de sus funciones en algunos de estos y sus respectivos integrantes\*\*.

- **Líder del proyecto (Hará de representante y mediador):**
  - Jorge
- **Gerente de Producto (Se reunirá con el cliente para ir mostrando el avance del producto):**
  - Eduardo --- **Gerente\***
- **Dirección de marketing y diseño (Se encargará de desarrollar la imagen de la empresa y de dirigir el desarrollo de la interfaz, creando los diseños necesarios):**
  - Isabel --- **Gerente\***
  - Marta
  - María
- **Desarrollo FrontEnd:**
  - María --- **Gerente\***
  - Rayan
  - Eduardo
- **Desarrollo BackEnd:**
  - Jorge --- **Gerente\***
  - Eduardo
  - Isabel
- **Gestor de base de datos:**
  - Rayan --- **Gerente\***
  - Jorge
- **Desarrollo de las pruebas:**
  - Marta --- **Gerente\***
  - Eduardo

\*El gerente en cada rol será el encargado de organizar al equipo que trabaje en esa tarea concreta.

\*\*Los integrantes también pueden desarrollar funciones pertenecientes a otro rol que no se les haya asignado, ya que tienen conocimiento de las funciones de todos los roles.



### 3. Gestión del Riesgo

En esta sección identificamos los distintos riesgos que pueden darse a lo largo del desarrollo del proyecto, indicamos distintas secciones categorizando los riesgos en éstas. Se detallarán a continuación incluyendo los siguientes atributos: tipo de riesgo, descripción del riesgo, probabilidad (muy baja, baja, moderada, alta o muy alta), efectos del riesgo (catastrófico, serio, tolerable o insignificante) y estrategia para mitigarlo.

#### Riesgos tecnológicos

- La base de datos usada en el sistema no es capaz de procesar tantos datos y transiciones por segundo como se esperaba
  - Probabilidad: Alta
  - Efectos: Catastrófico
  - Estrategia: Meditar la posibilidad de obtener una base de datos más amplia hecha por terceros y, en el peor de los casos, reducir el número de productos / supermercados alojados en nuestra web.
- Las grandes empresas de supermercados no nos permiten operar con sus datos
  - Probabilidad: Alta
  - Efectos: Catastrófico
  - Estrategia: Tratar de llegar a un acuerdo de beneficio mutuo con las entidades para intentar evitar este problema lo máximo posible. En caso de que no funcionase, se intentaría buscar otros clientes propietarios de empresas más pequeñas que quieran disponer de nuestro servicio.

#### Riesgos del personal

- Personal del equipo no está disponible por enfermedad o deja el equipo
  - Probabilidad: Moderada
  - Efectos: Serio
  - Estrategia: Asignar el trabajo de dicho miembro del equipo a otra persona o bien, repartirlo equitativamente entre todos los miembros del equipo restante. En el peor caso, se contemplaría la posibilidad de hacer una contratación.

#### Riesgos de la organización

- Cambios de gestión
  - Probabilidad: Alta
  - Efectos: Serio



- Estrategia: Reunir a todo el equipo, especialmente a los representantes de cada departamento, para evaluar las consecuencias de los cambios que pueden tener éstos en el proyecto y debatir sobre las maneras de mitigarlas, ya sea reorganizando de nuevo las tareas o que miembros de otros departamentos realicen tareas de aquellos departamentos que se hayan visto más afectados, por ejemplo.
- Subestimación del tamaño del proyecto
  - Probabilidad: Muy Alta
  - Efectos: Catastrófico
  - Estrategia: Reorganizar las tareas lo antes posible, ya sea prescindiendo de alguna de las más irrelevantes o cambiando de los trabajadores encargados para las mismas.
- No cumplimiento de los plazos establecidos
  - Probabilidad: Alta
  - Efectos: Catastrófico
  - Estrategia: Informar al resto de departamentos, reevaluar y reajustar los plazos, priorizando las tareas más críticas con el fin de minimizar el impacto y consecuencias del retraso.
- Problemas financieros de la organización que obliguen reducciones en el presupuesto del proyecto
  - Probabilidad: Muy baja
  - Efectos: Tolerable
  - Estrategia: Solicitar a una entidad financiera un préstamo que permita pagar los gastos restantes del proyecto y devolverlo con parte de los beneficios que se obtengan del eCommerce. Si esto no es posible, los miembros del equipo se reunirían para evaluar la situación y, en caso de que se requiera, de usar fondos personales para conseguir terminar el proyecto.

## Riesgos de los requisitos

- Cambio de requisitos
  - Probabilidad: Muy Alta
  - Efectos: Tolerable
  - Estrategia: Evaluar de qué manera van a afectar los cambios, revisar el plan de proyecto para que se reflejen éstos e intentar aprovechar parte del trabajo previamente realizado.



## Riesgos del producto

- Competencia del producto
  - Probabilidad: Moderada
  - Efectos: Serio
  - Estrategia: Añadir nuevas funcionalidades de las que la competencia no disponga, así como aumentar la publicidad sin llegar a ser invasiva.
- Escasas empresas quieren disponer de nuestros servicios
  - Probabilidad: Baja
  - Efectos: Catastrófico
  - Estrategia: Intentar llegar a un acuerdo con las empresas o bien desarrollar una mejor estrategia de marketing.
- Desuso de nuestro eCommerce
  - Probabilidad: Moderada
  - Efectos: Catastrófico
  - Estrategia: Solicitar retroalimentación con el fin de conocer qué se puede mejorar, reforzar nuestra presencia online, así como la relación con clientes existentes para generar referencias positivas que puedan atraer nuevos clientes y consolidar una táctica de marketing.

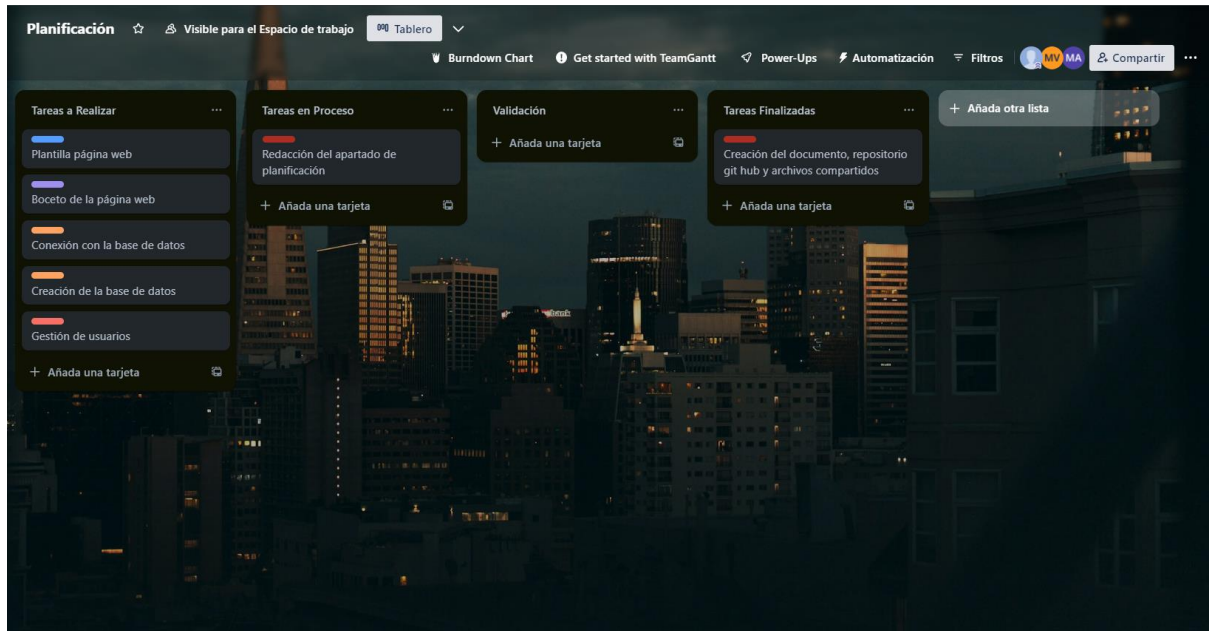




## 4. Planificación

Se decide escoger el modelo de desarrollo incremental el cuál consiste en desarrollar una versión inicial del proyecto el cuál se refinará a lo largo de las siguientes versiones.

Se adjunta a continuación una captura de pantalla del Espacio Trello junto a una breve explicación de cada sección.



### Tareas Por Realizar

- **Plantilla de la página web:** elegir una plantilla HTML, a partir de la cual desarrollar nuestra implementación.
- **Boceto de la página web:** sobre la base anterior, realizar un diseño inicial en Canva. Aquí se establecerá la visión que tendrán los usuarios.
- **Creación de la base de datos:** diseñar la base de datos relacional en la que guardaremos la información de los productos de los supermercados, los usuarios, etc.
- **Conexión con la base de datos:** hacer posible la relación entre la página web y la base de datos creada anteriormente.
- **Gestión de usuarios:** realizar los procedimientos de iniciar sesión, registro y guardado de información sobre los distintos usuarios.

### Tareas en proceso

- **Redacción de la Sección 4 del documento Word.**



### Validación

- No se disponen de tareas para realizar en esta sección.

### Tareas finalizadas

- **Creación del documento, repositorio GitHub y archivos compartidos:** creación del documento compartido de Word para llevar a cabo la documentación del proyecto, así como del repositorio Git para llevar un seguimiento de las distintas versiones del código de la web. También se dispone de un tablero Trello compartido.

Debido a que aún no se han definido las fechas de inicio y fin de cada tarea, no se ha podido conocer el funcionamiento de los Power-Ups Burndown for Trello y TeamGantt, por lo tanto no se han añadido.



## 5. Herramientas software usadas durante la realización del proyecto

En esta sección nombraremos las herramientas software que nos serán necesarias para el desarrollo de este proyecto, se incluye con ellas una breve descripción del uso que se le dará.

### Comunicación

- **WhatsApp y Discord.** Destinamos la última mencionada para las reuniones que realizaremos telemáticamente, ya que permite compartir la pantalla por lo que resulta más fácil la transmisión de la información.

### Desarrollo Software

- **Github.** Esencial para guardar un registro de las versiones del proyecto y de trabajar en grupo.
- **Trello.** Se usará para repartir las tareas asignadas a cada miembro del equipo
- **Google Docs o Microsoft Word.** Se usará para la documentación del proyecto, que permite la colaboración simultánea entre todos los miembros.
- **Figma.** Para la realización de diseños y flujos de esta.
- **Adobe Illustrator.** Necesario para el diseño del logo y otras imágenes y diseños que se usarán a lo largo del proyecto.