



**PROYECTO DESARROLLO DE SOFTWARE TSP
(SNEACKER STORE)**

JAIME ACEVEDO PORRAS COD. 100306577

PETER ALEXANDER BENAVIDES APRAEZ COD. 100295152

ANEŽKA FRAIRE CAMACHO COD. 100250109

LUIS ALBERTO FORERO GUZMAN COD. 100308606

HECTOR ANIBAL LOPEZ LOPEZ COD. 100308773

GILBERTO SANTAMARIA CONEO COD. 100289809

JOHN ALEXANDER SANCHEZ PANTOJA COD. 100297646

POLITECNICO GRAN COLOMBIANO INSTITUCIÓN UNIVERSITARIA
SEGUNDO BLOQUE-PROYECTO - VIRTUAL/DESARROLLO DE SOFTWARE EN
EQUIPO - TSP-[GRUPO B01] - Subgrupo 1

NATALIA MARTINEZ ROJAS

TUTORA VIRTUAL

2024



Resumen

En esta primera etapa del proyecto SNEAKER STORE, nuestro equipo ha trabajado de manera colaborativa para establecer los cimientos de nuestro catálogo virtual de calzado deportivo.

Hemos asignado roles dentro del equipo siguiendo las directrices del Team Software Process (TSP), asegurando que cada miembro del equipo tenga un papel claro y definido.

El proyecto SNEAKER STORE se centra en el desarrollo de un catálogo virtual que permitirá a los clientes buscar y comprar calzado deportivo de manera eficiente y efectiva. El catálogo contará con varios módulos, incluyendo registro de usuarios, búsqueda básica y avanzada, visualización de artículos y características, compra por artículo y un carrito de compras.

En esta primera entrega, hemos completado la planificación inicial del proyecto y hemos establecido un calendario de tareas e hitos. Cada reunión de equipo ha sido documentada con actas detalladas que reflejan los avances logrados.

Este resumen proporciona una visión general de nuestro progreso hasta la fecha y establece las bases para las próximas etapas del proyecto. Continuaremos trabajando en el desarrollo de SNEAKER STORE y compartiremos nuestras actualizaciones en las próximas entregas.

En esta segunda etapa del proyecto SNEAKER STORE, nuestro equipo ha continuado trabajando de manera colaborativa para desarrollar nuestro catálogo virtual de calzado deportivo.

Hemos seguido los roles asignados dentro del equipo siguiendo las directrices del Team Software Process (TSP), lo que nos ha permitido avanzar de manera organizada y efectiva.

Hemos realizado varias reuniones, ahora conocidas como lanzamientos, donde hemos discutido el progreso del proyecto, identificado errores y ajustado nuestro plan de trabajo. Estos lanzamientos han sido cruciales para mantenernos en el camino correcto y adaptarnos a los



cambios necesarios. Este resumen proporciona una visión general de nuestro progreso hasta la fecha y establece las bases para las próximas etapas del proyecto. Continuaremos trabajando en el desarrollo de SNEAKER STORE y compartiremos nuestras actualizaciones en las próximas entregas.

El proyecto colaborativo “SNEAKER STORE” ha avanzado significativamente en el desarrollo de un catálogo virtual de calzado deportivo. Hemos seguido los principios del Team Software Process (TSP) y hemos completado varios módulos clave, como el registro de usuarios, la búsqueda y la visualización de artículos. En esta etapa final, nos enfocamos en la finalización del proyecto y la presentación de un prototipo funcional.



Introducción

Bienvenidos a la primera entrega de nuestro proyecto colaborativo, SNEAKER STORE.

Este proyecto es el resultado de nuestro compromiso para desarrollar un catálogo virtual de calzado deportivo utilizando los principios del Team Software Process (TSP).

Como grupo de trabajo, nuestro objetivo en esta primera entrega es adquirir y documentar de manera ordenada las habilidades y conocimientos necesarios para la creación de nuestra tienda virtual. Para su elaboración, nos apoyaremos en los principios y métodos del desarrollo de software en equipos (TSP).

En SNEAKER STORE, nos esforzamos por crear una plataforma eficiente y fácil de usar que permita a los clientes buscar y comprar calzado deportivo. Nuestro catálogo contará con una variedad de módulos, desde el registro de usuarios hasta un carrito de compras, cada uno diseñado con un enfoque basado en experiencia de usuario.

En esta etapa inicial, hemos establecido los roles de TSP dentro de nuestro equipo y hemos comenzado la planificación de nuestro proyecto. A través de reuniones regulares y una comunicación efectiva, hemos establecido un calendario de tareas e hitos que nos guiarán a lo largo del desarrollo del proyecto.

Esta introducción ofrece una visión general de nuestro proyecto y destaca nuestro progreso hasta la fecha.

segunda entrega de nuestro proyecto colaborativo, SNEAKER STORE. En esta fase, hemos profundizado en el desarrollo de nuestro catálogo virtual de calzado deportivo utilizando los principios del Team Software Process (TSP). Hemos continuado con la implementación de varios módulos para nuestro catálogo virtual, incluyendo registro de usuarios, búsqueda básica y



avanzada, visualización de artículos y características, compra por artículo y un carrito de compras. Cada uno de estos módulos ha sido diseñado con un enfoque basado en la experiencia de usuario. En esta etapa, hemos mantenido los roles de TSP dentro de nuestro equipo y hemos ajustado nuestro plan de trabajo según sea necesario. A través de nuestros lanzamientos regulares, hemos podido mantener un registro detallado de nuestro progreso y adaptarnos a los cambios en nuestro plan.

El contexto de SNEAKER STORE se basa en la creciente demanda de compras en línea y la necesidad de una experiencia de usuario fluida en las tiendas virtuales. Nuestro objetivo es crear una plataforma accesible y atractiva para los amantes del calzado deportivo. A través de la implementación de los principios de TSP, buscamos garantizar la calidad y la eficiencia en el desarrollo.



CONTENIDO

Resumen	2
Introducción	4
CONTENIDO	6
TABLAS E IMÁGENES	14
OBJETIVOS	19
Objetivo General:	19
Objetivos Específicos:	19
PLANTEAMIENTO DEL PROYECTO	21
Descripción del catálogo a realizar:	21
Justificación:	21
IDENTIFICACIÓN DE LOS REQUERIMIENTOS FUNCIONALES Y NO FUNCIONALES	21
Requerimientos funcionales:	21
• Módulo de Registro	21
• Módulo de Búsqueda Básica	22
• Módulo de Búsqueda Avanzada	22
• Módulo de Artículos y Características	22
• Módulo de Compra por Artículo	22



• Módulo de Carro de Compras	22
• Proceso de Pago	23
• Cookies	23
Requerimientos No Funcionales	23
• Rendimiento	23
• Escalabilidad	24
• Usabilidad	24
• Disponibilidad	24
• Mantenibilidad	24
• Compatibilidad	24
PLANTEAMIENTO DEL EQUIPO	25
Conformación del grupo	25
Tipo de Equipo	25
Justificación de la elección del tipo de equipo	25
ROLES Y FUNCIONES	27
Planteamiento del equipo:	27
Roles del equipo:	27
Funciones de cada rol:	28
CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES DETALLADAS	30



ACTAS DE REUNIÓN 1 - 2 – 3	30
PLAN DE PROYECTO	38
DISEÑO CONCEPTUAL	38
DISEÑO DE INTERFAZ DE USUARIO (UI)	39
Página de inicio	39
• Términos y condiciones	39
• Portafolio:	40
• Quiénes Somos:	40
• Contáctanos:	41
• Iniciar sesión:	42
• Mi perfil:	43
• Registrarse:	46
• Olvidé mi contraseña:	46
CARRITO DE COMPRAS	48
FUNCIONABILIDAD	48
BUSCAR	50
Motores de búsqueda	51
Avanzada:	51
Interacción con Usuarios:	51



Promoción de Contenido:	51
Compartir Botones:	51
Atención al Cliente:	52
Integración de Comentarios Sociales:	52
• Burbuja de chat en línea:	53
ESTRATEGIA DE PRODUCTO	54
PROCESO DE DESARROLLO DE PRODUCTO	55
DESARROLLO POR COMPONENTES	55
• Algoritmo y código del motor de búsqueda:	56
1. Creación del formulario de búsqueda (HTML)	56
2. Estilos del formulario de búsqueda (CSS)	57
Búsqueda simple:	57
Búsqueda avanzada:	57
3. (JavaScript)	58
Búsqueda simple:	59
Búsqueda avanzada:	59
• Lógica de gestión del carrito de compras:	59
1. Agregar producto al carrito:	60
2. Eliminar producto del carrito: Elimina un producto del carrito	61
3. Actualizar cantidad de productos:	62



4. Calcular el total del carrito:	63
5. Visualizar contenido del carrito:	64
6. Consideraciones adicionales:	64
• Funciones de código del sistema de transacciones:	65
• Pruebas exhaustivas:	65
• Index	65
• Visualización de producto en stock:	66
○ Añadir al carrito:	66
○ Funcionalidad quienes somos:	67
○ Funcionalidad Contáctanos:	68
○ Funcionalidad iniciar sesión:	69
REPORTE DE ROLES	72
DISEÑO DEL PLAN	80
1. Registrarme.php:	80
2. chat.html:	82
PLAN DE CALIDAD PARA EL DESARROLLO DE LA FUNCIONALIDAD DE	
SNEAKER STORE	88
Objetivos de Calidad	88
1. Funcionalidad:	88



2. Usabilidad:	88
3. Rendimiento:	88
4. Compatibilidad:	88
5. Mantenibilidad:	88
Estrategia de Calidad	88
1. Revisión de Requisitos	88
2. Diseño de Software	88
3. Desarrollo	89
4. Pruebas	89
5. Revisión y Control de Calidad	89
6. Despliegue	89
Plan de Pruebas	89
1. Pruebas de Funcionalidad	90
2. Pruebas de Usabilidad	90
3. Pruebas de Rendimiento	90
4. Pruebas de Compatibilidad	90
Herramientas y Tecnologías	90
1. Herramientas de Desarrollo:	90
2. Herramientas de Pruebas:	90
3. Infraestructura:	91



Plan de Mantenimiento	91
1. Documentación	91
2. Soporte	91
3. Actualizaciones	91
PLANEACIÓN DE LA SIGUIENTE FASE	94
1. Desarrollo de Módulos:	94
2. Reuniones de Lanzamiento:	94
3. Documentación Continua:	94
4. Uso de TSP:	95
5. Comunicación y Colaboración:	95
IDENTIFICACION DE RIESGOS	95
ACTAS DE REUNIÓN 3 - 7	95
REGISTRO DE DESARROLLO	104
CONSOLIDADO REPORTES DE AVANCE	105
REFLEXION DEL PROYECTO	107
¿Qué pasó durante el desarrollo del proyecto?	107
¿Cómo resolvieron efectivamente las dificultades?	107
¿Cómo fue el manejo de los roles?	108
¿Los reportes de trabajo reflejan el compromiso individual y del equipo con el proyecto?	108



ENTREGA FINAL ESCENARIO 7 - SUSTENTACION ESCENARIO 8	13
ACTAS DE REUNIÓN 8, 9 Y POSTMORTEN	108
CONCLUSIONES	116
Referencias	119

**TABLAS E IMÁGENES**

IMAGEN 1: ESTRUCTURA AUTO DIRIGIDA	26
IMAGEN 2: HOJA TEAM	27
IMAGEN 3: HOJA ROLES	28
IMAGEN 4: HOJA TASK	30
IMAGEN 5: ACTA DE REUNIÓN # 1	30
IMAGEN 6: ACTA DE REUNIÓN # 2	33
IMAGEN 7: ACTA DE REUNIÓN # 3	35
IMAGEN 8: DISEÑO CONCEPTUAL	38
IMAGEN 9: TERMINOS Y CONDICIONES	39
IMAGEN 10: PORTAFOLIO	40
IMAGEN 11: QUIENES SOMOS 1	41
IMAGEN 12: QUIENES SOMOS 2	41
IMAGEN 13: CONTACTANOS	42
IMAGEN 14: INICIAR SESIÓN	43
IMAGEN 15: PREFERENCIA	45
IMAGEN 16: PERFIL DE USUARIO	45
IMAGEN 17: REGISTRARSE	46
IMAGEN 18: RECUPERAR CONTRASEÑA	48
IMAGEN 19: CARRITO 1	49
IMAGEN 20: METODOS PAGOS	50
IMAGEN 21: BUSCAR	50



IMAGEN 22: REDES SOCIALES	52
IMAGEN 23: CHAT	54
IMAGEN 24: CÓDIGO HTML BUSQUEDA	56
IMAGEN 25: BUSQUEDA BASICA CSS	57
IMAGEN 26: BUSQUEDA AVANZADA CSS	58
IMAGEN 27: BUSQUEDA BASICA JS	59
IMAGEN 28: BUSQUEDA AVANZADA JS	59
IMAGEN 29: CODIGO CARRITO DE COMPRAS	61
IMAGEN 30: CARRITO DE COMPRAS ELIMINAR	62
IMAGEN 31: ACTUALIZAR CANTIDAD	63
IMAGEN 32: SUMA PRODUCTO	63
IMAGEN 33: CONTENIDO CARRITO	64
IMAGEN 34: CARRITO ADICIONALES	65
IMAGEN 35: INDEX	66
IMAGEN 36: AÑADIR	66
IMAGEN 37: CESTA 1	67
IMAGEN 38: CESTA 2	67
IMAGEN 39: CESTA 3	67
IMAGEN 40: QUIENES SOMOS 2	68
IMAGEN 41: CONTACTANOS 1	68
IMAGEN 42: CONTACTANOS 2	69
IMAGEN 43: INICIAR 1	69
IMAGEN 44: INICIAR 2	70



IMAGEN 45: INICIAR 3	70
IMAGEN 46: INICIAR 4	71
IMAGEN 47: INICIAR 5	71
IMAGEN 48: INICIAR 6	72
IMAGEN 49: INICIAR 7	72
IMAGEN 50: REPORTE DE ROLES 1	78
IMAGEN 51: RESPORTE DE ROLES 2	79
IMAGEN 52: REPORTE DE ROLES 3	79
IMAGEN 53: ESTIMACIÓN INDIVIDUAL	80
IMAGEN 54: REGISTRARME PHP 1	81
IMAGEN 55: REGISTRARME PHP 2	82
IMAGEN 56: CHAT HTML 1	83
IMAGEN 57: CHAT HTML 2	83
IMAGEN 58: CHAT HTML 3	84
IMAGEN 59: CARRITO JAVASCRIPT 1	84
IMAGEN 60: CARRITO JAVASCRIPT 2	85
IMAGEN 61: MEDIDAS DE CALIDAD 1	92
IMAGEN 62: MEDIDAS DE CALIDAD 2	92
IMAGEN 63: MEDIDAS DE CALIDAD 3	92
IMAGEN 64: MEDIDAS DE CALIDAD 4	93
IMAGEN 65: MEDIDAS DE CALIDAD 5	93
IMAGEN 66: MEDIDAS DE CALIDAD 6	94
IMAGEN 67: MEDIDAS DE CALIDAD 7	94



IMAGEN 68: ACTA DE REUNIÓN # 3.1	96
IMAGEN 69: ACTA DE REUNIÓN # 4	97
IMAGEN 70: ACTA DE REUNIÓN # 5	99
IMAGEN 71: ACTA DE REUNIÓN # 6	101
IMAGEN 72: ACTA DE REUNIÓN # 7	103
IMAGEN 73: ACTA DE REUNIÓN # 8	109
IMAGEN 74: ACTA DE REUNIÓN # 9	111
IMAGEN 75: ACTA DE POSTMORTEN	113
TABLA 1: ACTA DE REUNIÓN # 1.....	33
TABLA 2: ACTA DE REUNIÓN # 2.....	35
TABLA 3: ACTA DE REUNIÓN # 3.....	37
TABLA 4: REPORTE DE ROLES.....	77
TABLA 5: ESTIMACIÓN.....	86
TABLA 6: PLAN GENRAL.....	87
TABLA 7: IDENTIFICACIÓN DE RIESGOS.....	95
TABLA 8: ACTA DE REUNIÓN # 3.1.....	97
TABLA 9: ACTA DE REUNIÓN # 4.....	99
TABLA 10: ACTA DE REUNIÓN # 5.....	101
TABLA 11: ACTA DE REUNIÓN # 6.....	102
TABLA 12: ACTA DE REUNIÓN # 7.....	104
TABLA 13: REGISTRO DE DESARROLLO.....	105
TABLA 14: CONSOLIDADO REPÓRTE.....	107



TABLA 15: ACTA DE REUNIÓN # 8.....	111
TABLA 16: ACTA DE REUNIÓN # 9.....	113
TABLA 17: ACTA DE POSTMORTEN	115



OBJETIVOS

Objetivo General:

Seleccionar los principios, elementos y estructuras de TSP que nos permitan realizar la construcción de nuestra tienda virtual, SNEAKER STORE. Nuestro objetivo es proponer metodologías ágiles de desarrollo, un modelo de elaboración de productos tecnológicos, basados en la experiencia de usuario.

Continuar con la implementación de los principios, elementos y estructuras de TSP que nos permitan realizar la construcción de nuestra tienda virtual, SNEAKER STORE. Nuestro objetivo es seguir proponiendo metodologías ágiles de desarrollo, un modelo de elaboración de productos tecnológicos, basados en la experiencia de usuario.

Finalizar la construcción de SNEAKER STORE, asegurando la calidad y la productividad en el desarrollo del producto final.

Objetivos Específicos:

Diseñar una tienda virtual accesible, de fácil usabilidad y apta para todo tipo de público.

Proveer calidad y productividad en el desarrollo del producto final.

Planificar, estimar, medir y controlar el desarrollo.

Desarrollar una tienda virtual utilizando los principios de TSP para el desarrollo de Software.

Continuar con el diseño de una tienda virtual accesible, de fácil usabilidad y apta para todo tipo de público.

Mantener la calidad y productividad en el desarrollo del producto final.



Ajustar la planificación, estimación, medición y control del desarrollo según sea necesario.

Seguir desarrollando una tienda virtual utilizando los principios de TSP para el desarrollo de Software.

Completar los módulos pendientes, como el módulo de registro y el carrito de compras.

Evaluar la adaptabilidad y la efectividad de los roles asignados dentro del equipo.

Presentar un prototipo funcional que refleje nuestros avances y cumpla con las expectativas de los usuarios.



PLANTEAMIENTO DEL PROYECTO

Descripción del catálogo a realizar:

Nuestra tienda virtual, SNEAKER STORE, se integrará en todos los establecimientos comerciales, ofreciendo una amplia variedad de productos y servicios. Se plantea satisfacer las necesidades de nuestros clientes mediante una red de aliados dispuestos a ofrecer una gran variedad de productos y servicios.

Justificación:

La gestión de nuestro proyecto tiene como fundamento definir tareas, funciones y roles para realizar un buen equipo de trabajo al desarrollar nuestra tienda virtual. Propendemos completar el proyecto con efectividad, mediante la implementación de los principios y métodos del desarrollo de software en equipos (TSP).

IDENTIFICACIÓN DE LOS REQUERIMIENTOS FUNCIONALES Y NO FUNCIONALES

Requerimientos funcionales:

- **Módulo de Registro**
 - Los usuarios deben poder crear una cuenta proporcionando información básica como nombre, dirección de correo electrónico y contraseña.
 - El sistema debe permitir a los usuarios iniciar sesión utilizando sus credenciales.



- El sistema debe permitir a los usuarios recuperar su contraseña mediante una opción de **"Recuperar contraseña"**.
- **Módulo de Búsqueda Básica**
 - Los usuarios deben poder buscar productos por nombre utilizando una barra de búsqueda simple.
 - Los resultados de la búsqueda deben mostrarse en una lista con una breve descripción y una imagen del producto.
- **Módulo de Búsqueda Avanzada**
 - Los usuarios deben poder filtrar productos por diferentes criterios como categoría, precio, disponibilidad, y calificaciones.
 - Los resultados deben actualizarse dinámicamente basados en los filtros aplicados.
- **Módulo de Artículos y Características**
 - El sistema debe mostrar una lista de productos con sus características básicas como nombre, precio, y disponibilidad.
 - Al hacer clic en un producto, el sistema debe mostrar una descripción detallada del producto, incluyendo imágenes adicionales y especificaciones.
- **Módulo de Compra por Artículo**
 - Los usuarios deben poder seleccionar un producto y especificar la cantidad que desean comprar.
 - El sistema debe permitir a los usuarios agregar productos seleccionados a su carrito de compras.
- **Módulo de Carro de Compras**



- El sistema debe mostrar los productos en el carrito de compras, incluyendo nombre, cantidad, precio individual, y precio total.
- Los usuarios deben poder modificar la cantidad de productos en su carrito o eliminar productos.
- El sistema debe permitir a los usuarios proceder al proceso de pago desde el carrito de compras.
- **Proceso de Pago**
 - El sistema debe guiar a los usuarios a través de un proceso de pago seguro.
 - Debe soportar múltiples métodos de pago, como tarjetas de crédito, PayPal, y otros.
 - Debe enviar una confirmación del pedido por correo electrónico al usuario una vez completada la compra.
- **Cookies**
 - En sistema debe generar una ventana emergente, solicitando una aceptación de cookies al usuario, para mantener dicha sesión. Con eso se garantiza el cumplimiento de las regulaciones de privacidad y proporciona transparencia sobre el uso de cookies en el sitio web de carrito de compras.

Requerimientos No Funcionales

- **Rendimiento**
 - El sistema debe ser capaz de manejar al menos 1000 usuarios concurrentes sin degradación significativa en el rendimiento.
 - Las búsquedas y filtros deben devolver resultados en menos de 2 segundos.



- **Escalabilidad**

- El sistema debe poder escalar horizontalmente para manejar un aumento en la carga de usuarios y productos sin una reconfiguración significativa.
- La base de datos debe manejar grandes volúmenes de datos, incluyendo miles de productos y usuarios.

- **Usabilidad**

- La interfaz de usuario debe ser intuitiva y fácil de navegar para usuarios de todas las edades y niveles de habilidad.
- El diseño debe ser responsivo, optimizado para su uso en dispositivos móviles y de escritorio.

- **Disponibilidad**

- El sistema debe tener una disponibilidad del 99.9%, asegurando un tiempo de inactividad mínimo.
- Debe haber un plan de recuperación ante desastres para asegurar que los datos del usuario y las transacciones no se pierdan en caso de fallos del sistema.

- **Mantenibilidad**

- El sistema debe estar diseñado con una arquitectura modular para permitir actualizaciones y expansiones fáciles.

- **Compatibilidad**

- El catálogo debe ser compatible con los principales navegadores web (Chrome, Firefox, Safari, Edge).
- Debe funcionar correctamente en diferentes sistemas operativos (Windows, macOS, Linux, Android, iOS).



PLANTEAMIENTO DEL EQUIPO

Conformación del grupo

Nuestro equipo está compuesto por los siguientes miembros: HECTOR ANIBAL LOPEZ LOPEZ (Team Leader), LUIS ALBERTO FORERO GUZMAN y JAIME ACEVEDO PORRAS (Development Managers), JOHN ALEXANDER SANCHEZ PANTOJA (Planning Manager), PETER ALEXANDER BENAVIDES APRAEZ y ANEŽKA FRAIRE CAMACHO (Quality/Process Managers), y GILBERTO SANTAMARIA CONEO (Support Manager).

Tipo de Equipo

Nuestro equipo es autodirigido con liderazgo transformacional. Esto significa que cada miembro del equipo tiene la autonomía para tomar decisiones y llevar a cabo tareas, pero también hay un líder que guía y motiva al equipo.

Justificación de la elección del tipo de equipo

La estructura autodirigida con liderazgo transformacional se basa en nuestra confianza en que cada gerente y supervisor manejará las diferentes tareas de manera eficiente. Estamos conformados por personas con un alto sentido de pertenencia y buscamos completar el proyecto con excelencia.

La selección de este tipo de equipo se debe a que buscamos que cada decisión de negocio o gestión se tome según la distribución de compromisos. Solo si el problema lo requiere, se



escalará a nivel administrativo. No nos interesa que el líder del equipo esté en una escala superior, ya que valoramos la contribución de cada miembro y creemos que cada uno es importante para el éxito del proyecto.

Hemos elegido este tipo de equipo porque creemos en la importancia de la autonomía y la responsabilidad compartida. Cada miembro de nuestro equipo tiene un papel importante que desempeñar, y confiamos en que cada uno de nosotros puede contribuir de manera significativa al éxito del proyecto.

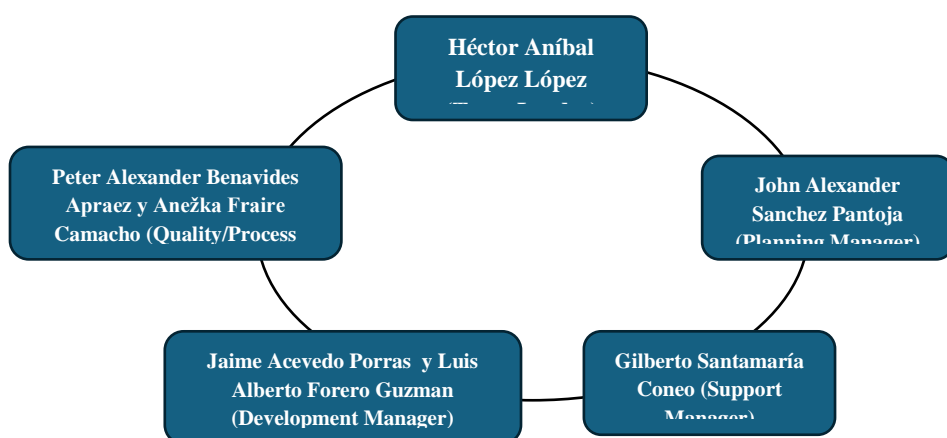


IMAGEN 1: ESTRUCTURA AUTO DIRIGIDA



ROLES Y FUNCIONES

Planteamiento del equipo:

Nuestro equipo se formó con el objetivo de desarrollar la tienda virtual SNEAKER STORE. Cada miembro del equipo ha sido asignado un rol específico basado en sus habilidades y experiencia.

ID	Name	Initials	Phone	e-mail	Workbook Filename	Planned Tasks	Planned Task Hours	Planned Schedule Weeks
01	GILBERTO SANTAMARIA CONEO	GSC	3124539355	gsantamariac@poligran.edu.co	TSPI_Workbook_SNEAKER-STORE-SUBGRUPO 1.xls	5	8	6
02	PETER ALEXANDER BENAVIDES APRAEZ	PABA	3137240170	palbenavides@poligran.edu.co	TSPI_Workbook_SNEAKER-STORE-SUBGRUPO 1.xls	5	8	6
03	LUIS ALBERTO FORERO GUZMÁN	LAFG	3163449117	lalforero@poligran.edu.co	TSPI_Workbook_SNEAKER-STORE-SUBGRUPO 1.xls	5	8	6
04	JOHN ALEXANDER SANCHEZ PANTOJA	JASP	3167632245	jalexasanchez@poligran.edu.co	TSPI_Workbook_SNEAKER-STORE-SUBGRUPO 1.xls	4	8	6
05	ANEŽKA FRAIRE CAMACHO	AFC	3166288362	afraire@poligran.edu.co	TSPI_Workbook_SNEAKER-STORE-SUBGRUPO 1.xls	4	8	6
06	JAIME ACEVEDO PORRAS	JAP	3195243576	jacevedop@poligran.edu.co	TSPI_Workbook_SNEAKER-STORE-SUBGRUPO 1.xls	4	8	6
07	HECTOR ANIBAL LOPEZ LOPEZ	HALL	3136219354	halopez@poligran.edu.co	TSPI_Workbook_SNEAKER-STORE-SUBGRUPO 1.xls	8	8	6
						35	56	6

Consolidate Plans

Make copies of workbook for team members

IMAGEN 2: HOJA TEAM

Roles del equipo:

Los roles dentro de nuestro equipo incluyen el Team Leader, Development Managers, Planning Manager, Quality/Process Managers, y Support Manager. Cada rol tiene responsabilidades y tareas específicas que son cruciales para el éxito del proyecto.



Team Member Roles	
Team Leader	HALL
Development Manager	LAFG
	JAP
Planning Manager	JASP
Quality/Process Manager	PABA
	AFC
Support Manager	GSC

IMAGEN 3: HOJA ROLES

Funciones de cada rol:

El **Team Leader** es responsable de guiar al equipo y tomar decisiones estratégicas. Los **Development Managers** supervisan el desarrollo del software y aseguran que se cumplan los estándares de calidad. El **Planning Manager** se encarga de la planificación del proyecto y de establecer los plazos. Los **Quality/Process Managers** supervisan la calidad del software y se encargan de la mejora de los procesos. El **Support Manager** proporciona soporte técnico y ayuda a resolver problemas.

Luis Alberto Forero Guzman (Development Manager):

1. Desarrollar la interfaz de usuario del proyecto.
2. Implementar las funcionalidades del front-end.
3. Asegurar que la interfaz sea intuitiva y fácil de usar.

Jaime Acevedo Porras (Development Manager):



1. Diseñar y gestionar la base de datos del proyecto.
2. Asegurar la integridad y seguridad de los datos.
3. Optimizar las consultas a la base de datos para mejorar el rendimiento.

Héctor Aníbal López López (Team Leader):

1. Coordinar y supervisar las actividades del equipo.
2. Organizar y dirigir las reuniones del equipo.
3. Documentar el progreso del proyecto y mantener a todos los miembros del equipo informados.

Peter Alexander Benavides Apraez y Anežka Fraire Camacho (Quality/Process Managers):

1. Realizar investigaciones para mejorar el proyecto.
2. Documentar los hallazgos de la investigación y compartirlos con el equipo.
3. Supervisar la calidad del proyecto y proponer mejoras.

John Alexander Sanchez Pantoja (Planning Manager):

1. Realizar investigaciones para mejorar la planificación del proyecto.
2. Proponer nuevas ideas y estrategias para el proyecto.
3. Crear y gestionar el calendario de tareas e hitos del proyecto.

Gilberto Santamaría Coneo (Support Manager):

1. Proporcionar soporte técnico y ayuda a resolver problemas.
2. Realizar investigaciones para mejorar el proyecto.
3. Proponer nuevas ideas y estrategias para el proyecto.

CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES DETALLADAS

[illegible]

IMAGEN 4: HOJA TASK

ACTAS DE REUNIÓN 1 - 2 - 3

ACTA DE REUNIÓN # 1



IMAGEN 5: ACTA DE REUNIÓN # 1

INTERNA (X)	EXTERNA ()
PROCESO:	Fecha: <u>18</u> / <u>05</u> / <u>2024</u> dd mm aaaa
Dependencia (s):	Cuenca / Municipio / Ubicación: VIRTUAL



SEGUNDO BLOQUE-PROYECTO - VIRTUAL/DESARROLLO DE SOFTWARE EN EQUIPO - TSP-[GRUPO B01] - Subgrupo 1		
Tema: PLANTEAMIENTO DE PROYECTO.	Hora de Inicio: 14:00	Hora Final: 17:00
Objetivo de la reunión: Conocer estrategias entre el equipo de trabajo con el fin de dar inicio sobre las actividades a desarrollar y asignar fecha para definir proyecto.		
Agenda de la reunión: <ul style="list-style-type: none">• Proposición y aplicación de proyecto.• Asignación del nombre del proyecto.• Asignación de Roles y actividades para desarrollar		
Desarrollo de la reunión: <ul style="list-style-type: none">• Se concluyó que la implementación de una tienda virtual ofrecerá beneficios significativos para la empresa y los clientes. Estos beneficios incluyen un mayor alcance y visibilidad, reducción de costos operativos, conveniencia de compra para los clientes y acceso a una amplia gama de productos.• Elementos fundamentales Módulo de registro: permitir capturar información relevante de los usuarios para brindar ofertas especiales y tener una mejor comunicación, además proporcionar una experiencia única permitiéndolo acceder a su historial de compras lista de deseo y recomendaciones. Módulo de búsqueda básica: permitir a los usuarios una búsqueda más sencilla de los artículos sin necesidad de navegar por todo el catálogo, mejorando los tiempos para una mejor experiencia del usuario Módulo de búsqueda avanzada: facilitar la búsqueda mediante filtros más específicos, usando las características de cada producto permitiendo una búsqueda más efectiva. Módulo de artículos y características: Proporcionar descripciones detalladas de los productos, incluyendo características, especificaciones, imágenes, ayudando a los usuarios a tomar decisiones informadas. Módulo de compra por artículo: Permitir a los usuarios comprar directamente desde la página del producto, simplificando el proceso de compra y reduciendo el número de clics necesarios para completar una transacción. Módulo de carro de compras: Permitir a los usuarios agregar productos al carro mientras continúan navegando, gestionar sus selecciones y revisar el contenido del carro antes de proceder al pago.• Elementos opcionales Criterios de éxito: cumplimiento de los objetivos y requerimientos iniciales, calidad técnica del sistema incluyendo funcionalidad, usabilidad, así como la recepción académica reflejada en la calificación		



obtenida y la retroalimentación de la profesora. Además, se considera la documentación completa y clara del proyecto, la creatividad e innovación en las soluciones propuestas, la efectividad del trabajo en equipo y la gestión del proyecto. La calidad de la presentación final y la defensa del proyecto, estos criterios en conjunto proporcionan una visión integral del rendimiento y el impacto del proyecto tanto en el ámbito académico como su potencial y aplicabilidad en el mundo real.

• **Recurso del equipo:** Para el desarrollo de este proyecto contamos con las siguientes herramientas:

1. Herramientas de control de versiones: Git y plataformas como GitHub
2. Lenguajes de programación: HTML, CSS, PHP
3. Librerías.
4. Sistemas de gestión de base de datos: XAMPP, MySQL
5. Herramientas de colaboración: Planner y comunicación Microsoft Teams.
6. Recursos de Hardware: Ordenadores personales y dispositivos móviles.
7. Recursos Humanos: Team Leader, Development Manager, Planning Manager, Quality/Process Manager, Support Manager. Se acordó proceder con el plan de implementación de la tienda virtual y se asignaron responsabilidades específicas a los miembros del equipo para su ejecución.

• **Flexibilidad del equipo:** Nuestro equipo se mantiene flexible gracias a una comunicación constante, lo que nos permite resolver problemas rápidamente. Dado que los tiempos de entrega están fijados y varios integrantes del equipo tienen otras responsabilidades, como el trabajo, hemos acordado realizar las actividades asignadas durante las noches y los fines de semana. Además, hemos distribuido los roles teniendo en cuenta las fortalezas individuales de cada miembro, asegurando que cada tarea sea manejada por la persona más capacitada para ello.

Acuerdos y Compromisos

Actividad	Responsable	Fecha
Definición tipo de proyecto y asignación nombre de este.	EQUIPO DE TRABAJO	19/05/2024
Entrega logo del sitio	ANEZKA FRAIRE CAMACHO	19/05/2024
Entrega módulos index, catalogo, quienes somos y contacto del sitio	LUIS ALBERTO FORERO GUZMAN	19/05/2024
Asignación de Roles	EL EQUIPO DE TRABAJO	19/05/2024

Evaluación final de la reunión.

La reunión concluyó con un plan claro y estructurado para la implementación del catálogo virtual. Se definieron las tareas prioritarias, se distribuyeron roles y se establecieron los recursos necesarios para llevar a cabo el proyecto de manera efectiva. La flexibilidad del equipo y el compromiso con una comunicación constante serán claves para el éxito del proyecto.

**ANEXOS: Listado de asistencia de fecha**

JAIME ACEVEDO PORRAS COD. 100306577
PETER ALEXANDER BENAVIDES APRAEZ COD. 100295152
ANEŽKA FRAIRE CAMACHO COD. 100250109
LUIS ALBERTO FORERO GUZMAN COD. 100308606
HECTOR ANIBAL LOPEZ LOPEZ COD. 100308773
GILBERTO SANTAMARIA CONEO COD. 100289809
JOHN ALEXANDER SANCHEZ PANTOJA COD. 100297646

18/05/2024

dd mm aaaa**Próxima reunión**

Fecha: 19/5/2024

Lugar: Reunión virtual TEAMS

Hora: 10:30 – 12:30

TABLA 1: ACTA DE REUNIÓN # 1**ACTA DE REUNIÓN # 2****IMAGEN 6: ACTA DE REUNIÓN # 2**

INTERNA (X)		EXTERNA ()
PROCESO: Puntos para desarrollar: Finalizar 1 Acta Iniciar 2 Acta Muestra de desarrollo prototipo		Fecha: 19 / <u>05</u> / <u>2024</u> dd mm aaaa
Dependencia (s): SEGUNDO BLOQUE-PROYECTO - VIRTUAL/DESARROLLO DE SOFTWARE EN EQUIPO - TSP-[GRUPO B01] - Subgrupo 1		Cuenca / Municipio / Ubicación: VIRTUAL



Tema: <ul style="list-style-type: none">• PRESENTACIÓN DEL PROYECTO• PRESENTACIÓN DEL LOGO• DEFINICION PROYECTO Y NOMBRE DE ESTE• ASIGNACIÓN DE ROLES	Hora de Inicio: 10:30	Hora Final: 12:30
Objetivo de la reunión: <p>La reunión se centra en la presentación del proyecto, con respecto a sus inicios bases, creación del nombre el cual fue definido como “SNEAKER STORE”, y la presentación del logo que definirá el foco del producto en si.</p>		
Agenda de la reunión: <ul style="list-style-type: none">• Presentación del prototipo del proyecto.• Presentación del logo del proyecto.• Asignación de Roles y actividades para desarrollar		
Desarrollo de la reunión: <ul style="list-style-type: none">• Se realizo la presentación del logo de la catalogo virtual donde nos muestran una imagen especifica y su estructura• Se realiza muestra y / o entrega del prototipo del proyecto, como punto de partida inicial, en este se muestra los siguientes diseños:<ol style="list-style-type: none">1. Página de inicio (INDEX)2. Inicio de sesión3. Quienes Somos4. Portafolio5. Contáctanos• Se asignan los roles los cuales son conformados de la siguiente forma:<ol style="list-style-type: none">1. Team Leader = HECTOR ANIBAL LOPEZ LOPEZ2. Development Manager = LUIS ALBERTO FORERO GUZMAN - JAIME ACEVEDO PORRAS3. Planning Manager = JOHN ALEXANDER SANCHEZ PANTOJA4. Quality/Process Manager = PETER ALEXANDER BENAVIDES APRAEZ - ANEŽKA FRAIRE CAMACHO5. Support Manager = GILBERTO SANTAMARIA CONEO• Para la siguiente reunión elaboración de modales de logueo, registro y recuperación de contraseña.• Completar el diseño de las paginas de index (inicio de sesión, quienes somos, portafolio y contáctanos en plazo de una semana).• Preparación documento de entrega y WorkBook, siguiendo lineamientos de investigación, en caso de eventualidad se continuará con la construcción de estos.• Complementación de información general del documento del trabajo.• Contribución activa de cada uno de los integrantes del equipo.		



Acuerdos y Compromisos		
Actividad	Responsable	Fecha
Preparación documento de entrega y WorkBook	HECTOR ANIBAL LOPEZ LOPEZ - PETER ALEXANDER BENAVIDES APRAEZ	25/05/2024
Entrega de imágenes del proyecto y GitHub	LUIS ALBERTO FORERO GUZMAN	25/05/2024
Evaluación final de la reunión. La reunión culminó con varios logros significativos. Primero, se propuso y presentó el proyecto, y se definió su nombre. Además, se establecieron los roles dentro del equipo de trabajo y se asignaron las tareas correspondientes a cada miembro. Finalmente, se socializó el logo del proyecto y se compartieron los avances realizados en la implementación del código del front-end del sitio web.		
ANEXOS: Listado de asistencia de fecha JAIME ACEVEDO PORRAS COD. 100306577 PETER ALEXANDER BENAVIDES APRAEZ COD. 100295152 ANEŽKA FRAIRE CAMACHO COD. 100250109 LUIS ALBERTO FORERO GUZMAN COD. 100308606 HECTOR ANIBAL LOPEZ LOPEZ COD. 100308773 GILBERTO SANTAMARIA CONEO COD. 100289809 JOHN ALEXANDER SANCHEZ PANTOJA COD. 100297646 19/05/2024 dd mm aaaa		
Próxima reunión	Fecha: 25/5/2024	
	Lugar: Reunión virtual TEAMS	
	Hora: 09:00 – 10:00	

TABLA 2: ACTA DE REUNIÓN # 2

ACTA DE REUNIÓN # 3



IMAGEN 7: ACTA DE REUNIÓN # 3



INTERNA (X)		EXTERNA ()	
PROCESO: Puntos para desarrollar: Culminación de documento de entrega, WorkBook.y contribución activa del equipo. Revisión de funcionalidad de recuperación de contraseña.		Fecha: 25 / 05 / 2024 dd mm aaaa	
Dependencia (s): SEGUNDO BLOQUE-PROYECTO - VIRTUAL/DESARROLLO DE SOFTWARE EN EQUIPO - TSP-[GRUPO B01] - Subgrupo 1		Cuenca / Municipio / Ubicación: VIRTUAL	
Tema: <ul style="list-style-type: none">PLANEACIÓN DE LA ESTIMACIÓN RESPECTO AL WORKBOOK.AFINACIÓN DOCUMENTO ENTREGABLE.	Hora de Inicio: 9:00	Hora Final: 12:00	
Objetivo de la reunión: Consolidar la información relacionada al documento de la primera entrega “ ENTREGA PROYECTO 1 - ESCENARIO 3 ”.			
Agenda de la reunión: <ul style="list-style-type: none">Revisión y corrección documento de entrega.Revisión de la planeación en el TSPiWORKBOOK.Revisión funcionalidad de la recuperación de contraseña.			
Desarrollo de la reunión: <ul style="list-style-type: none">Se realizo la revisión punto por punto de la rúbrica, para el desarrollo del documento y el WORKBOOK.			
Acuerdos y Compromisos			
Actividad	Responsable	Fecha	
Preparación segunda entrega del Proyecto	TODO EL EQUIPO	01/06/2024	
Evaluación final de la reunión. La reunión culminó con varios logros significativos. <ol style="list-style-type: none">Se realiza revisión de los aportes de todo el documento, donde se evidenciaron algunas correcciones a realizar el cual fueron modificadas, dejando el documento correctamente consolidado.Se revisa y se complementa la funcionalidad del WORKBOOK, esto con el fin de plasmar la planeación y ejecución del proyecto.Se realizo la revisión del sitio en torno a la funcionalidad de recuperación de contraseñas.			
ANEXOS: Listado de asistencia de fecha			



JAIME ACEVEDO PORRAS COD. 100306577 PETER ALEXANDER BENAVIDES APRAEZ COD. 100295152 ANEŽKA FRAIRE CAMACHO COD. 100250109 LUIS ALBERTO FORERO GUZMAN COD. 100308606 HECTOR ANIBAL LOPEZ LOPEZ COD. 100308773 GILBERTO SANTAMARIA CONEO COD. 100289809 JOHN ALEXANDER SANCHEZ PANTOJA COD. 100297646 25/05/2024 dd mm aaaa	
Próxima reunión	Fecha: 01/06/2024
	Lugar: Reunión virtual TEAMS
	Hora: 09:00 – 10:00

TABLA 3: ACTA DE REUNIÓN # 3

PLAN DE PROYECTO

DISEÑO CONCEPTUAL

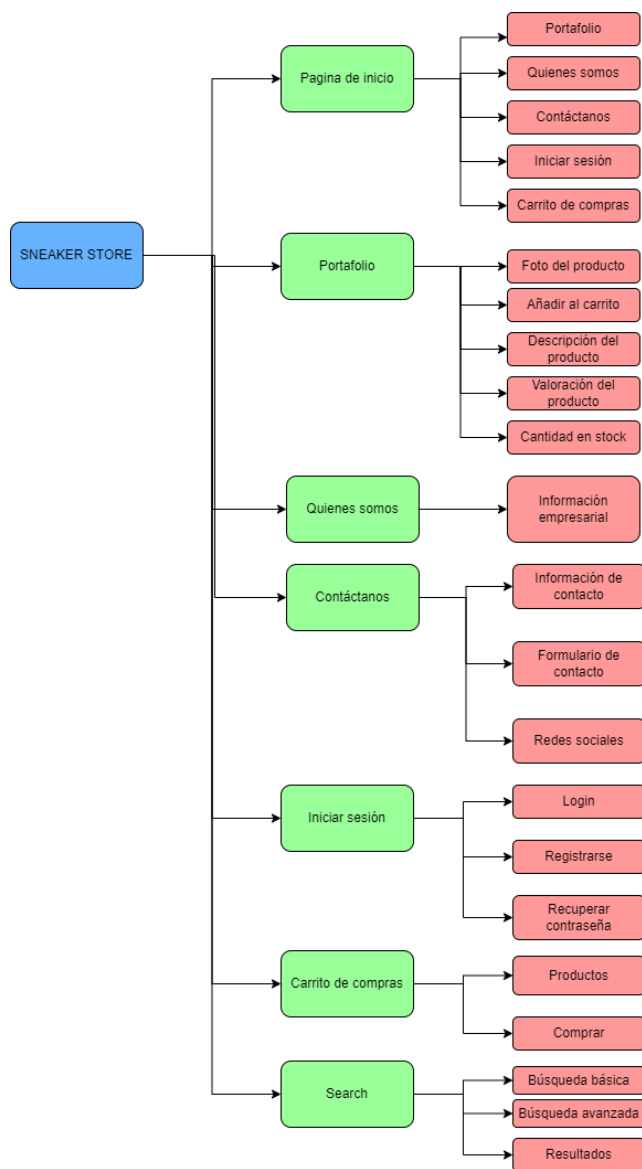


IMAGEN 8: DISEÑO CONCEPTUAL

DISEÑO DE INTERFAZ DE USUARIO (UI)

Página de inicio

- **Términos y condiciones**

los términos y condiciones de nuestro sitio son un conjunto de reglas y pautas que los usuarios deben aceptar al utilizar el sitio web. Estas condiciones suelen incluir aspectos legales como derechos de autor, responsabilidades de los usuarios, limitaciones de responsabilidad por parte del sitio web, políticas de privacidad y cualquier otra normativa relevante. Es importante leer y comprender estos términos antes de utilizar la página, ya que constituyen un acuerdo legal entre el usuario y el propietario del sitio.

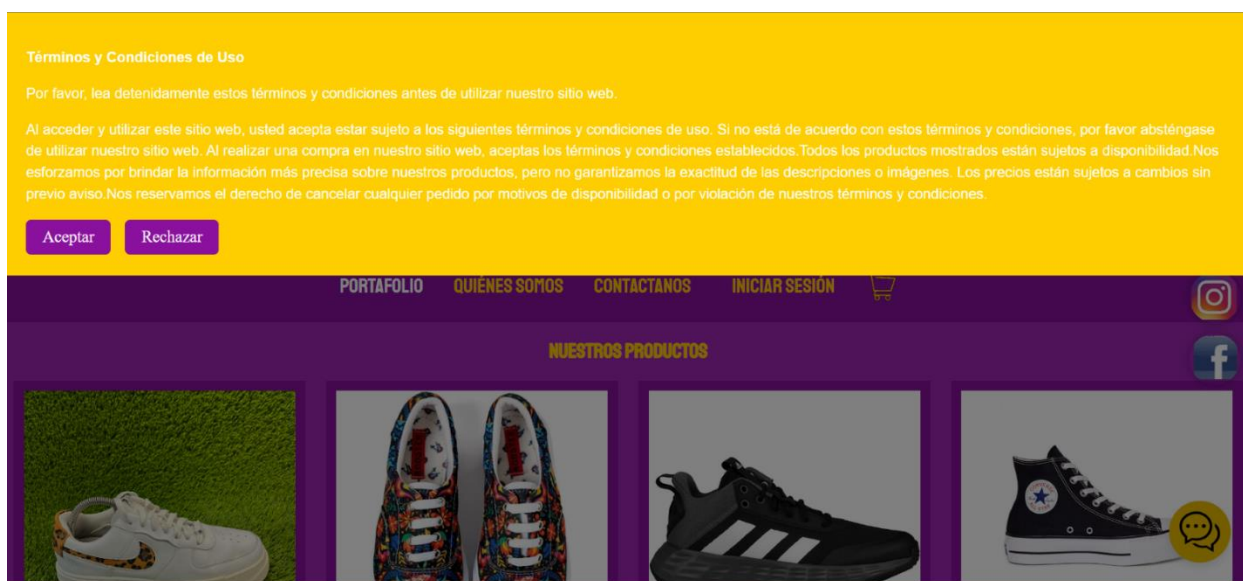


IMAGEN 9: TERMINOS Y CONDICIONES

En el menú de navegación de nuestra página tenemos las siguientes opciones:



- **Portafolio:**

Este enlace lleva a los visitantes a la sección de portafolio de tu nuestro sitio web, donde pueden explorar los proyectos o productos que manejamos al público.

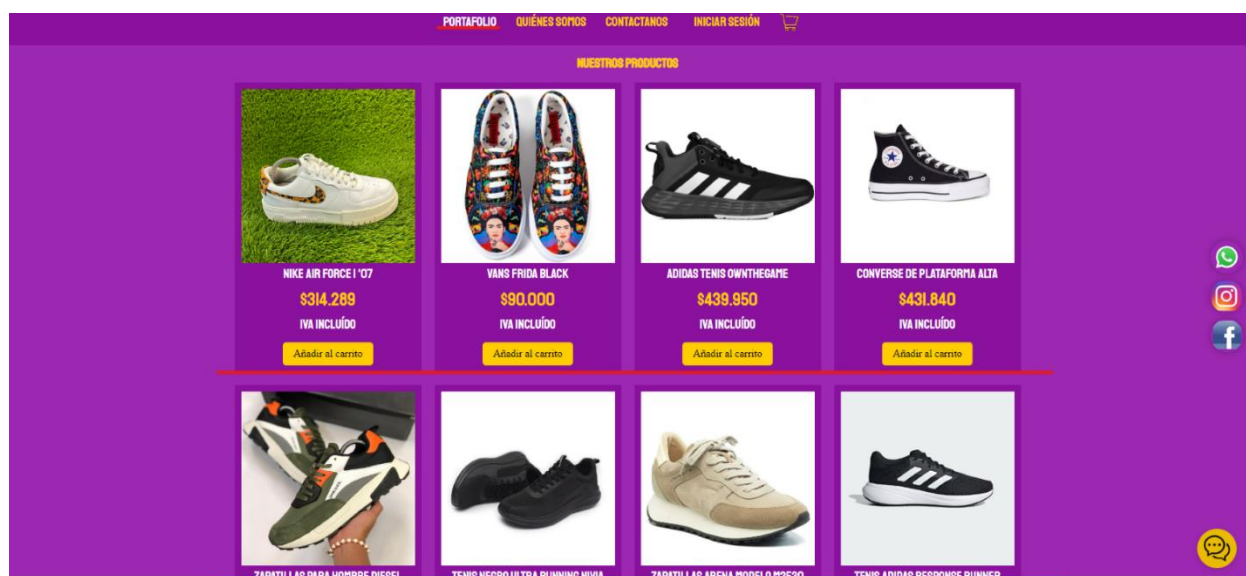


IMAGEN 10: PORTAFOLIO

- **Quiénes Somos:**

Al hacer clic en este enlace, los usuarios serán dirigidos a la página "Quiénes Somos", donde podrán encontrar información sobre nosotros como empresa, equipo o proyecto.

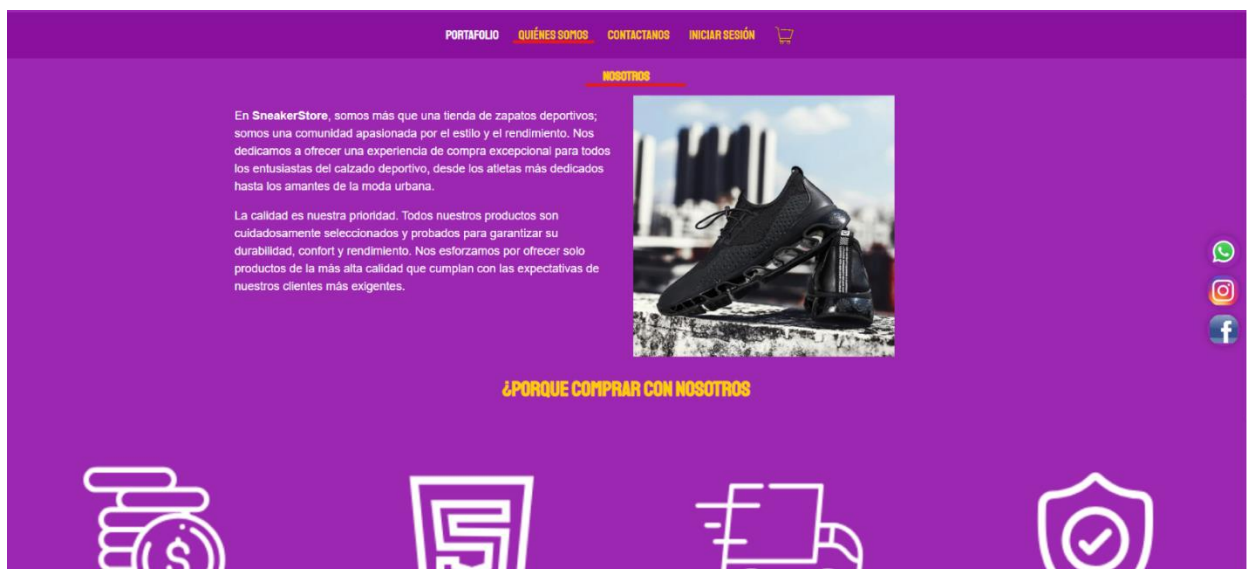


IMAGEN 11: QUIENES SOMOS 1

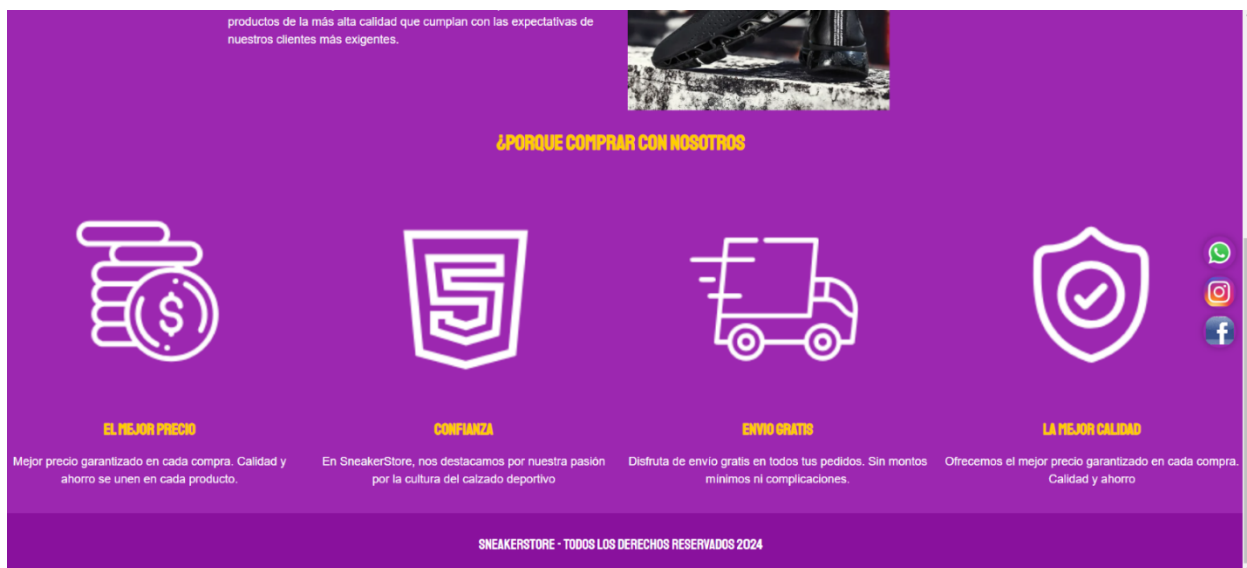


IMAGEN 12: QUIENES SOMOS 2

- **Contáctanos:**

Este enlace lleva a los usuarios a la página de contacto, donde pueden encontrar nuestros detalles de contacto y enviar consultas o mensajes.

IMAGEN 13: CONTACTANOS

- **Iniciar sesión:**

El inicio de sesión es una característica crucial de nuestro sitio web esta opción es la que permite a los usuarios acceder a sus cuentas personales de forma segura. Los usuarios pueden iniciar sesión proporcionando sus credenciales, como nombre de usuario y contraseña, en un formulario de inicio de sesión dedicado.

Una vez que un usuario ha iniciado sesión correctamente, se les da acceso a contenido o funcionalidades adicionales que pueden estar restringidas para usuarios no autenticados. Esto podría incluir la capacidad de ver información personalizada, realizar acciones específicas dentro del sitio, acceder a datos privados o interactuar con otras partes del sistema.

Además de proporcionar acceso seguro a las cuentas de usuario, la función de inicio de sesión también puede ofrecer recordar las credenciales para facilitar el acceso en futuras visitas, así como permitir a los usuarios recuperar sus contraseñas en caso de olvido.

En resumen, el inicio de sesión es una parte esencial de tu sitio web que garantiza la seguridad y la privacidad de los usuarios mientras les brinda acceso a contenido y funcionalidades personalizadas.

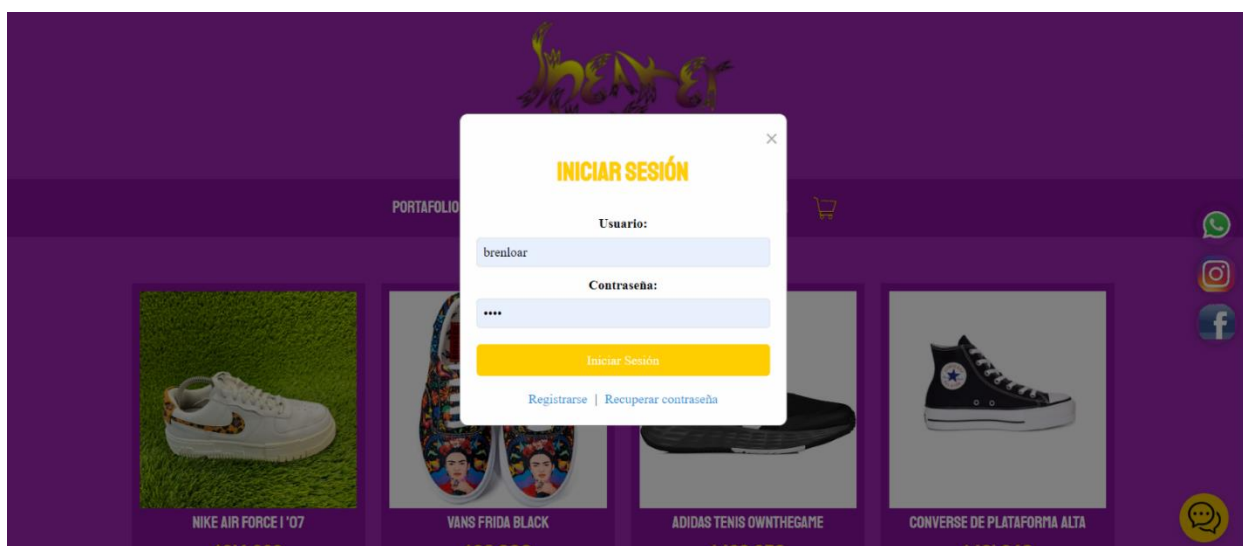


IMAGEN 14: INICIAR SESIÓN

- **Mi perfil:**

Es la sección donde los usuarios pueden ver y gestionar su información personal y configuraciones relacionadas con la cuenta. Aquí hay una descripción de cómo funciona y qué características puede incluir:



1. **Visualización de la Información Personal:** En la página de perfil, los usuarios pueden ver detalles como su nombre, dirección de correo electrónico, información de contacto, dirección, ciudad, código postal y otros detalles que hayan proporcionado durante el registro.
2. **Edición de la Información:** Deberías permitir que los usuarios editen su información personal para mantenerla actualizada. Esto puede incluir campos para cambiar el nombre, correo electrónico, dirección, ciudad, código postal, información de contacto y cualquier otra información relevante.
3. **Seguridad y Privacidad:** Es importante proporcionar opciones para que los usuarios actualicen su contraseña y gestionen su configuración de privacidad. Esto puede incluir la capacidad de cambiar la contraseña, configurar preferencias de notificación y ajustar la visibilidad de la información en el perfil.
4. **Historial de Actividades:** Dependiendo de la naturaleza de tu sitio web, es posible que desees incluir un historial de actividades o transacciones realizadas por el usuario. Esto puede incluir registros de compras, pedidos, mensajes enviados, interacciones en la comunidad y más.
5. **Gestión de Preferencias:** Puedes permitir a los usuarios gestionar sus preferencias de comunicación y notificación, como suscripciones a boletines informativos, alertas de promociones especiales, actualizaciones de productos, etc.

En resumen, el perfil en tu sitio web es una herramienta vital que permite a los usuarios gestionar su información personal, configuraciones de cuenta y acceso a funciones exclusivas. Ofrecer una experiencia de perfil bien diseñada y funcional puede mejorar la satisfacción del usuario y fomentar la participación en tu plataforma.

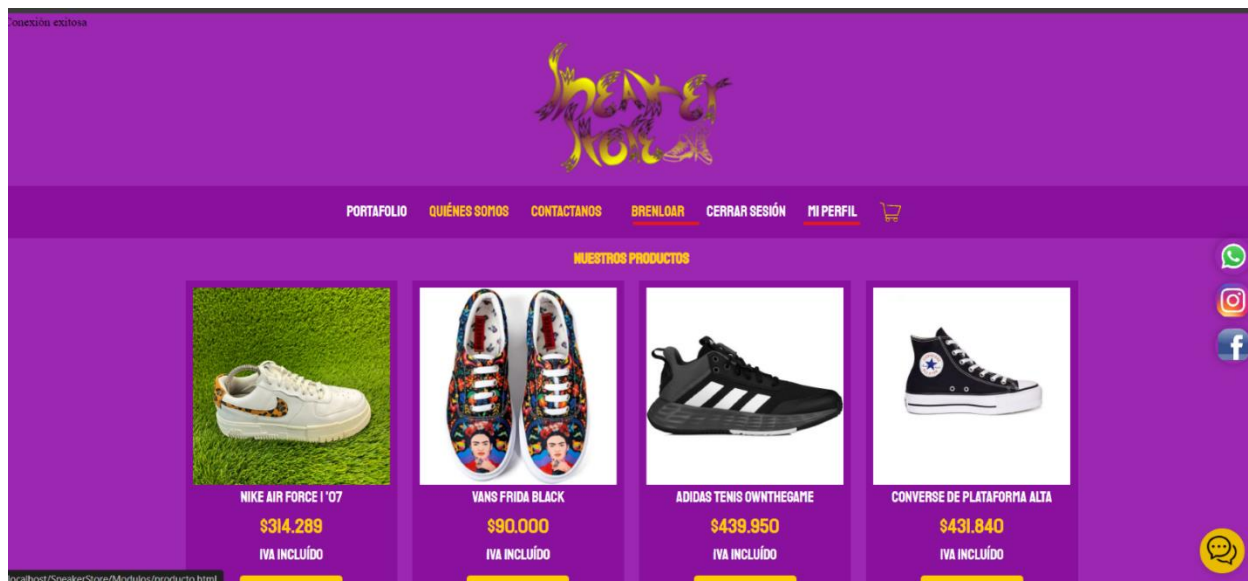


IMAGEN 15: PREFERENCIA

Perfil del Usuario: brenloar

ID de Usuario:

Nombre:

Correo:

Ciudad:

Dirección:

Código Postal:

Contacto:

IMAGEN 16: PERFIL DE USUARIO

- **Registrarse:**

El registro es un proceso que permite a los usuarios crear cuentas nuevas en nuestro sitio web. Al registrarse, los usuarios proporcionan información básica, como nombre de usuario, dirección de correo electrónico y contraseña entre otros en un formulario de registro.

Una vez que un usuario completa el formulario de registro y envía la información, el sistema puede realizar varias acciones, como verificar la disponibilidad del nombre de usuario y la validez del correo electrónico, y luego almacenar la información del nuevo usuario en la base de datos.

El proceso de registro es fundamental para permitir que los usuarios accedan a funciones personalizadas y proteger su información personal en nuestro sitio web. Además, el registro puede facilitar la comunicación con los usuarios a través de correos electrónicos de confirmación y actualizaciones sobre su cuenta.

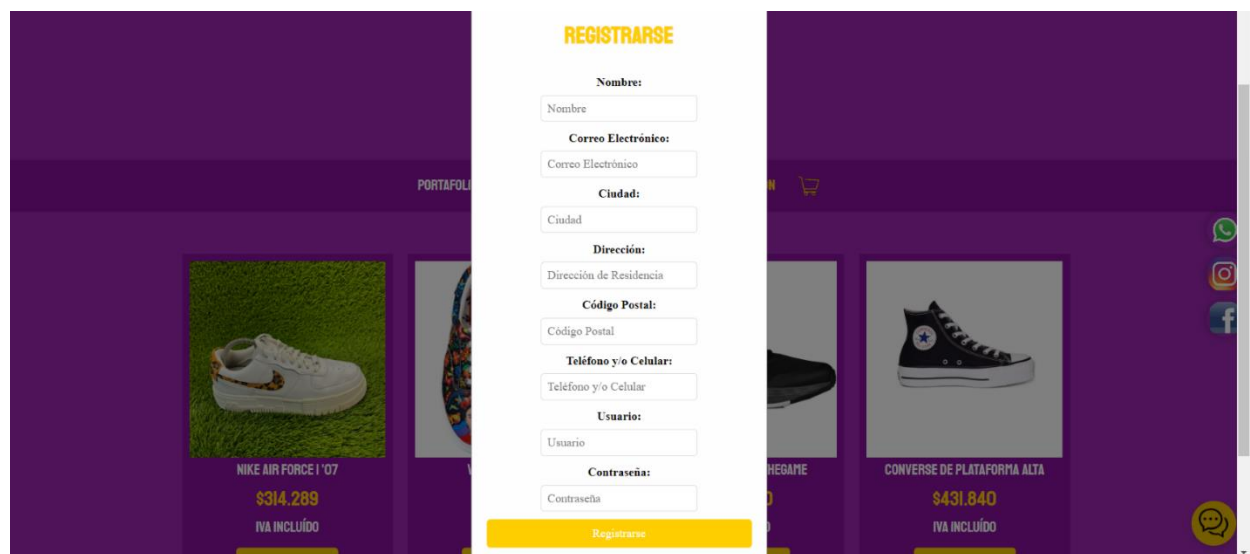


IMAGEN 17: REGISTRARSE

- **Olvidé mi contraseña:**



es un componente importante en cualquier sistema de autenticación en línea. Proporciona a los usuarios una manera de restablecer su contraseña en caso de que la hayan olvidado o perdido. Aquí hay una descripción de cómo funciona en nuestro sitio:

Cuando un usuario olvida su contraseña, puede hacer clic en un enlace o botón designado en la página de inicio de sesión que lo redirige a la página de "Olvidé mi contraseña". En esta página, se le pedirá al usuario que ingrese la dirección de correo electrónico asociada con su cuenta.

Después de ingresar la dirección de correo electrónico y enviar el formulario, el sistema verificará si la dirección de correo electrónico existe en la base de datos. Si se encuentra, se enviará un correo electrónico al usuario con un enlace seguro para restablecer su contraseña.

El enlace enviado por correo electrónico generalmente tiene una vida útil limitada y caducará después de un período de tiempo especificado por motivos de seguridad. Si el usuario no utiliza el enlace dentro de este período, deberá solicitar un restablecimiento de contraseña nuevamente.

Al hacer clic en el enlace de restablecimiento de contraseña, el usuario será llevado a una página donde podrá ingresar una nueva contraseña. Después de completar este paso, la contraseña se actualiza en la base de datos y el usuario puede volver a iniciar sesión con su nueva contraseña.

La función "Olvidé mi contraseña" brinda comodidad y seguridad a los usuarios al proporcionarles un medio seguro para recuperar el acceso a sus cuentas en caso de que hayan olvidado su contraseña.



IMAGEN 18: RECUPERAR CONTRASEÑA

CARRITO DE COMPRAS

- Descripción del producto
- valor producto
- stocks disponibles del producto
- color disponible
- marca

FUNCIONABILIDAD

botón añadir carrito --> Este botón permite agregar productos al carrito de compras, y cuenta con un contador que muestra en tiempo real la cantidad de artículos añadidos. Además, al hacer clic en el ícono del carrito, los usuarios serán dirigidos a una interfaz dedicada donde podrán visualizar todos los productos que han agregado. Esta función no solo facilita la gestión del carrito de compras, sino que también mejora la experiencia de usuario al ofrecer una visualización clara y organizada de sus selecciones.

Botón volver > retornaría al índice

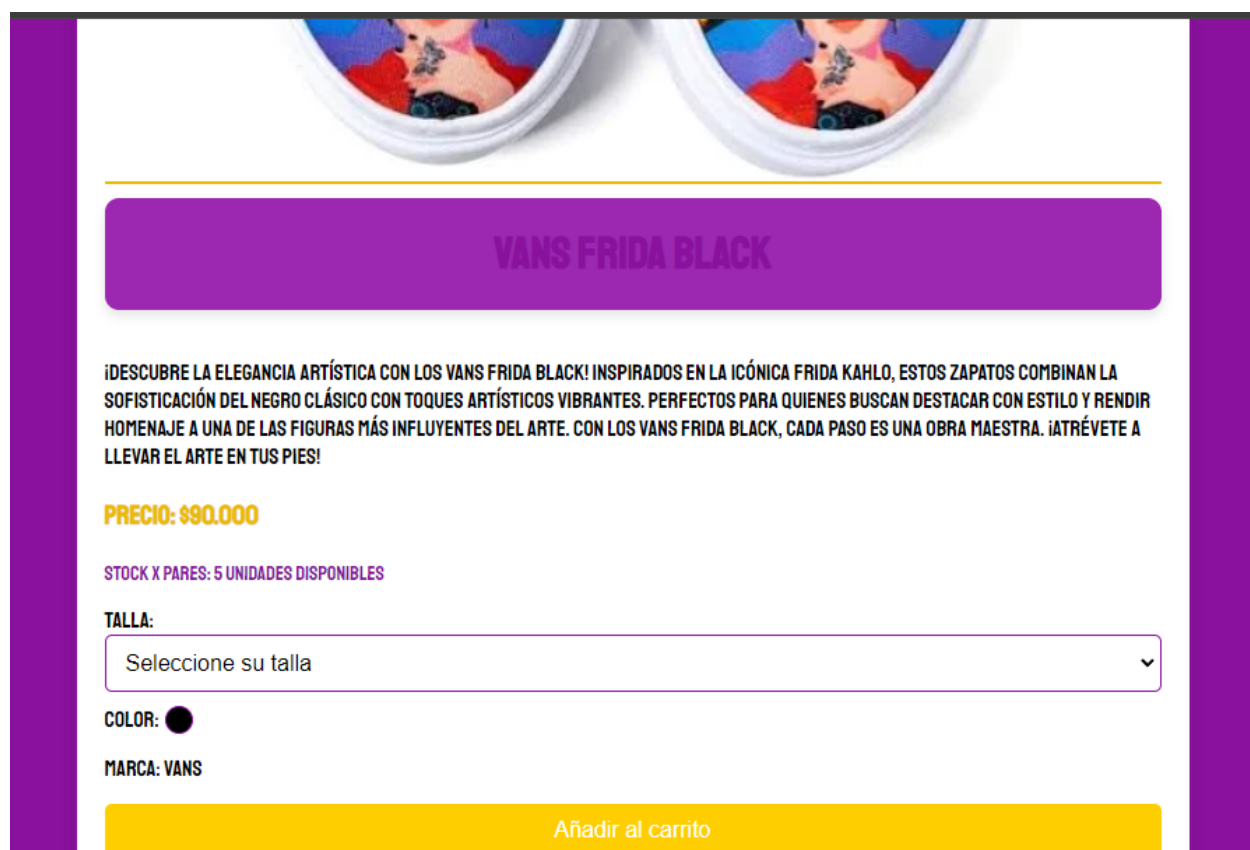


IMAGEN 19: CARRITO 1

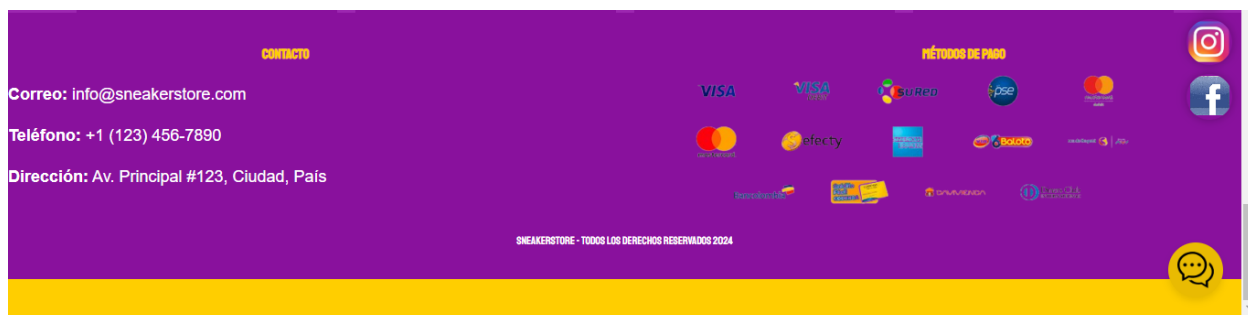


IMAGEN 20: METODOS PAGOS

BUSCAR

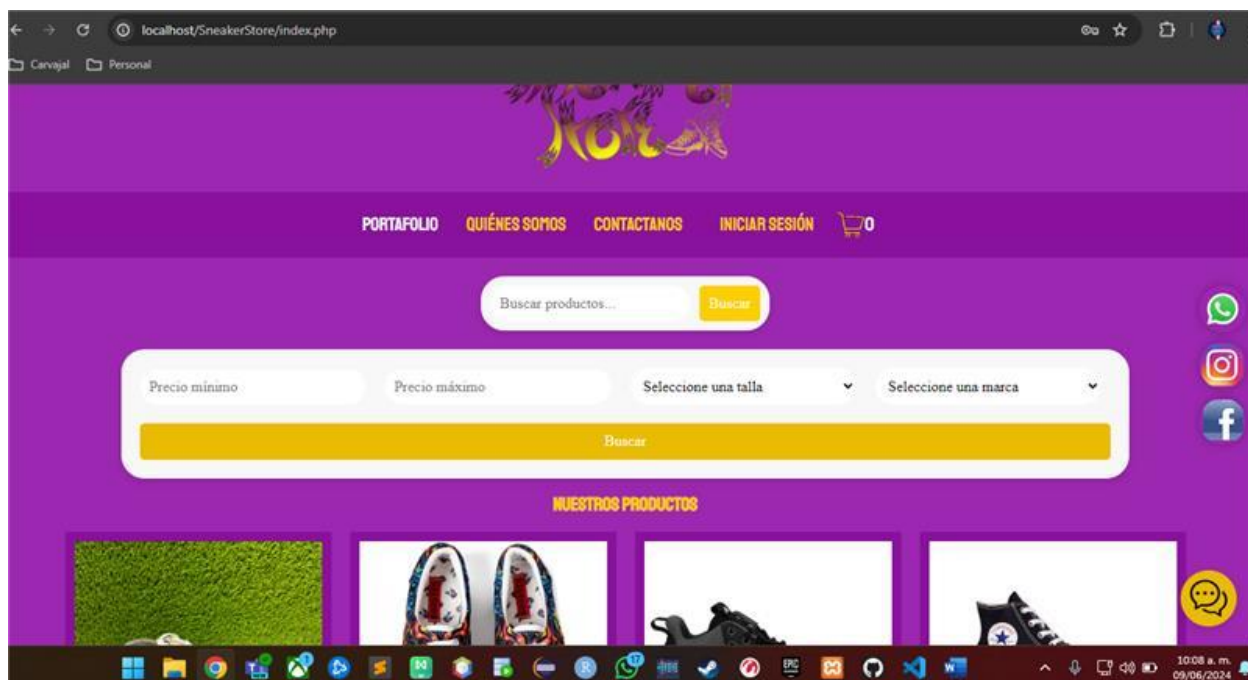


IMAGEN 21: BUSCAR



Motores de búsqueda

Avanzada:

El motor de búsqueda avanzado permite a los usuarios filtrar productos por precio, marca, talla

simple: El motor de búsqueda simple permite a los usuarios buscar productos por nombre.

Interacción con Usuarios:

Al incluir enlaces a tus perfiles de redes sociales, permites que tus usuarios se conecten contigo en otras plataformas. Esto facilita la comunicación y la interacción fuera del sitio web principal.

Promoción de Contenido:

Al compartir tu contenido en redes sociales, puedes llegar a una audiencia más amplia y dirigir tráfico a tu sitio web. Publicar regularmente en plataformas como Facebook, Twitter, Instagram y LinkedIn te ayuda a mantener a tus seguidores comprometidos y aumentar la visibilidad de tu marca.

Compartir Botones:

Agregar botones de compartir en tus publicaciones de blog, imágenes u otros contenidos facilita que los usuarios compartan tu contenido en sus propias redes sociales. Esto puede aumentar la exposición de tu sitio web y atraer nuevos visitantes.

Integración de Feed Social:

Al mostrar un feed social en tu sitio web, puedes mostrar las últimas publicaciones de tus perfiles de redes sociales directamente en tu página. Esto brinda a tus usuarios una vista rápida de tu actividad en redes sociales y les permite interactuar con tu contenido sin salir del sitio web.



Atención al Cliente:

Las redes sociales también pueden utilizarse como una forma de proporcionar soporte al cliente. Al responder a preguntas, comentarios y mensajes directos en tus perfiles sociales, demuestras un compromiso con la satisfacción del cliente y construyes una relación más sólida con tu audiencia.

Integración de Comentarios Sociales:

Permitir que los usuarios comenten en tu sitio web utilizando sus perfiles de redes sociales puede aumentar la participación y la interactividad. Esto también puede ayudar a generar conversaciones sobre tu contenido en las redes sociales, lo que contribuye a una mayor visibilidad.

En resumen, la integración de las redes sociales en tu sitio web puede mejorar la experiencia del usuario, aumentar la visibilidad de tu marca y fomentar la interacción con tu audiencia en línea.

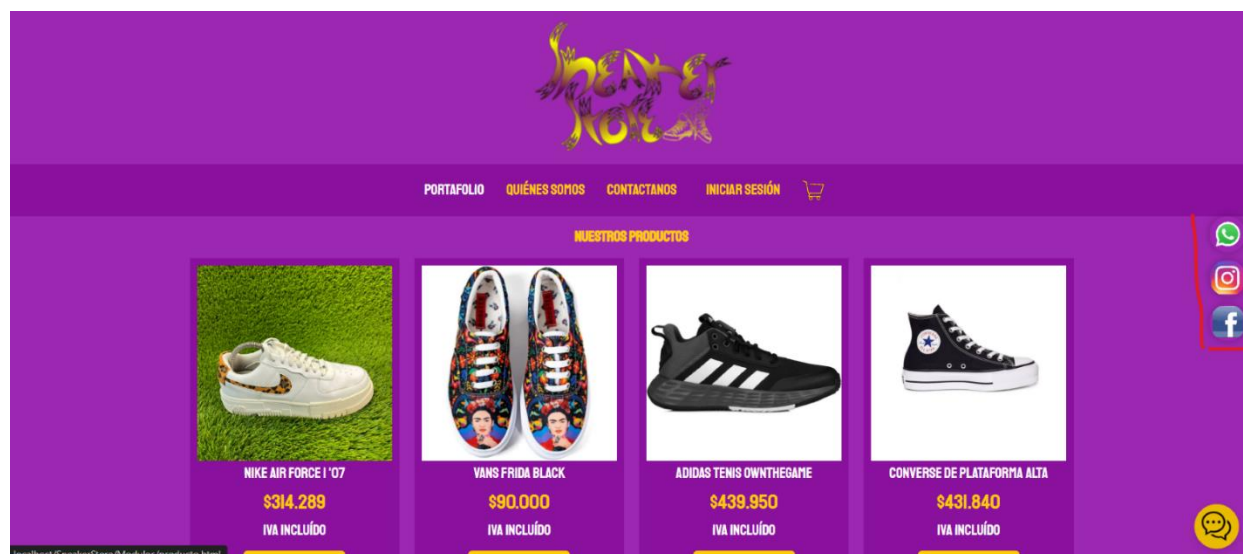


IMAGEN 22: REDES SOCIALES



- **Burbuja de chat en línea:**

Es una herramienta que permite a los visitantes comunicarse fácilmente contigo o con tu equipo de soporte en tiempo real. Aquí hay una descripción de cómo funciona y cómo beneficia a tu sitio web:

1. **Interacción en Tiempo Real:**

La burbuja de chat proporciona a los visitantes una forma conveniente de comunicarse contigo sin tener que salir de tu sitio web. Pueden hacer preguntas, solicitar información o recibir asistencia instantánea mientras navegan por tu página.

2. **Soporte al Cliente:**

La burbuja de chat es una herramienta efectiva para ofrecer soporte al cliente en vivo. Los visitantes pueden obtener respuestas rápidas a sus preguntas o resolver problemas sin tener que esperar correos electrónicos o llamadas telefónicas.

3. **Generación de Leads:**

Al facilitar la comunicación con los visitantes, la burbuja de chat puede ayudar a capturar leads y convertir a los visitantes en clientes potenciales. Puedes utilizar la conversación en el chat para entender las necesidades y preferencias de tus visitantes, lo que te permite ofrecer soluciones personalizadas y dirigidas.

4. **Mejora de la Experiencia del Usuario:**

La presencia de una burbuja de chat en línea muestra a tus visitantes que te preocupas por su experiencia y estás disponible para ayudar en cualquier momento. Esto crea una sensación de confianza y profesionalismo que puede aumentar la satisfacción del usuario y la lealtad a la marca.

5. **Personalización y Configuración:**

Dependiendo de la plataforma de chat que utilices, puedes personalizar la apariencia y el comportamiento de la burbuja de chat para que se adapte al diseño de tu sitio web y a tus necesidades específicas. Esto incluye ajustes como el color, la posición, los mensajes automáticos y más.

En resumen, la burbuja de chat en línea es una herramienta valiosa que puede mejorar la comunicación con tus visitantes, brindar soporte al cliente en tiempo real y contribuir al crecimiento y éxito de tu sitio web.

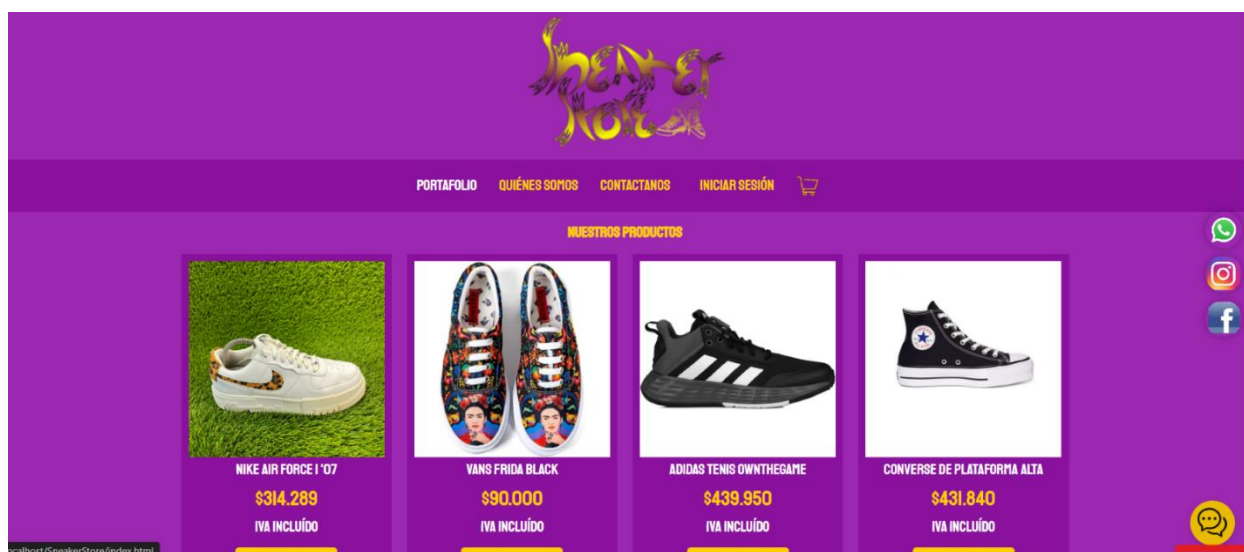


IMAGEN 23: CHAT

ESTRATEGIA DE PRODUCTO

Las partes que se van a desarrollar por separado y a la vez se subdividen son las siguientes:



- El Frontend se elaborará a través de una estructuración CSS y Normalize
- El Backend se elaborará a través de los siguientes lenguajes JavaScript y PHP
- El motor de Base de datos a realizar se implementará a través MySQL

Las secciones mencionadas se unen de la siguiente manera:

- Para comunicar el Backend con el motor de base datos se utiliza una función propia de PHP
- Para comunicar el Frontend con el Backend se utilizan funciones internas de PHP por cada vista creado

Como una visión general dentro de la estrategia del producto:

- Cada vista dentro del Frontend se desarrollará dejando las implementaciones hechas del Backend de forma conjunta
- Por cada vista creada se elabora un set de pruebas específicas
- En caso de algún defecto en la prueba se realizan las modificaciones correspondientes según el hallazgo encontrado

PROCESO DE DESARROLLO DE PRODUCTO

DESARROLLO POR COMPONENTES



- **Algoritmo y condigo del motor de búsqueda:**

La búsqueda en texto es una funcionalidad clave en muchos sistemas de software, desde motores de búsqueda en internet hasta aplicaciones de comercio electrónico que permiten a los usuarios encontrar productos específicos. La lógica de programación para un algoritmo de búsqueda en texto se centra en encontrar coincidencias entre una consulta de búsqueda y un conjunto de datos textuales. La secuencia de pasos para la lógica de un algoritmo de búsqueda:

1. Creación del formulario de búsqueda (HTML)

```
<!-- Búsqueda Simple -->
<div class="search-container">
  <form id="search-form" class="search-form" onsubmit="return buscarProductos(event)">
    <input type="text" id="search-query" name="query" placeholder="Buscar productos..." class="search-input">
    <button type="submit" class="search-button">Buscar</button>
  </form>
</div>

<!-- Búsqueda Avanzada -->
<div class="advanced-search-container">
  <form id="advanced-search-form" class="advanced-search-form">
    <input type="number" name="precio_min" placeholder="Precio mínimo" class="advanced-search-input">
    <input type="number" name="precio_max" placeholder="Precio máximo" class="advanced-search-input">
    <select name="talla" class="advanced-search-select">
      <option value="">Seleccione una talla</option>
      <?php
        $sql_tallas = "SELECT DISTINCT talla FROM productos"; // Consulta para obtener tallas únicas
        $result_tallas = $conn->query($sql_tallas);
        while ($row_talla = $result_tallas->fetch_assoc()) {
          echo '<option value="" . $row_talla['talla'] . ''>' . $row_talla['talla'] . '</option>';
        }
      <?>
    </select>
    <select name="marca" class="advanced-search-select">
      <option value="">Seleccione una marca</option>
      <?php
        $sql_marcas = "SELECT DISTINCT marca FROM productos"; // Consulta para obtener marcas únicas
        $result_marcas = $conn->query($sql_marcas);
        while ($row_marca = $result_marcas->fetch_assoc()) {
          echo '<option value="" . $row_marca['marca'] . ''>' . $row_marca['marca'] . '</option>';
        }
      <?>
    </select>
    <button type="submit" class="advanced-search-button" id="advanced-search-button">Buscar</button>
  </form>
</div>
```

IMAGEN 24: CÓDIGO HTML BUSQUEDA



2. Estilos del formulario de búsqueda (CSS)

Búsqueda simple:

```
1504 /* Estilos para el formulario de búsqueda simple */
1505 .search-container {
1506     display: flex;
1507     justify-content: center;
1508     margin-top: 20px;
1509 }
1510
1511 .search-form {
1512     display: flex;
1513     align-items: center;
1514     background-color: #f8f8f8;
1515     padding: 10px;
1516     border-radius: 25px;
1517     box-shadow: 0 4px 8px rgba(0, 0, 0, 0.1);
1518 }
1519
1520 .search-input {
1521     border: none;
1522     padding: 10px;
1523     border-radius: 20px;
1524     margin-right: 10px;
1525     flex-grow: 1;
1526     outline: none;
1527 }
1528
1529 .search-button {
1530     background-color: #007bff;
1531     border: none;
1532     color: white;
1533     padding: 10px 20px;
1534     border-radius: 20px;
1535     cursor: pointer;
1536     transition: background-color 0.3s;
1537 }
1538
1539 .search-button:hover {
1540     background-color: #0056b3;
1541 }
```

IMAGEN 25: BUSQUEDA BASICA CSS

Búsqueda avanzada:



```
1543      /* Estilos para el formulario de búsqueda avanzada */
1544      .advanced-search-container {
1545          display: flex;
1546          justify-content: center;
1547          margin-top: 20px;
1548      }
1549
1550      .advanced-search-form {
1551          display: flex;
1552          flex-wrap: wrap;
1553          align-items: center;
1554          background-color: #f8f8f8;
1555          padding: 20px;
1556          border-radius: 25px;
1557          box-shadow: 0 4px 8px rgba(0, 0, 0, 0.1);
1558          width: 80%;
1559          gap: 10px;
1560      }
1561
1562      .advanced-search-input,
1563      .advanced-search-select {
1564          border: none;
1565          padding: 10px;
1566          border-radius: 20px;
1567          margin-right: 10px;
1568          flex-grow: 1;
1569          outline: none;
1570          flex: 1;
1571      }
1572
1573      .advanced-search-button {
1574          background-color: #007bff;
1575          border: none;
1576          color: white;
1577          padding: 10px 20px;
1578          border-radius: 20px;
1579          cursor: pointer;
1580          transition: background-color 0.3s;
1581          flex: 1 0 100%;
1582          margin-top: 10px;
1583      }
1584
1585      .advanced-search-button:hover {
1586          background-color: #0056b3;
1587      }
```

IMAGEN 26: BUSQUEDA AVANZADA CSS

3. (JavaScript)



Búsqueda simple:

```
1  function buscarProductos(event) {
2      event.preventDefault(); // Evita que el formulario se envíe de forma tradicional
3      const query = document.getElementById('search-query').value;
4      const xhr = new XMLHttpRequest();
5      xhr.open('GET', 'Modulos/buscar.php?query=' + query, true);
6      xhr.onreadystatechange = function () {
7          if (xhr.readyState == 4 && xhr.status == 200) {
8              document.getElementById('productos-grid').innerHTML = xhr.responseText;
9          }
10     };
11     xhr.send();
12     return false;
13 }
```

IMAGEN 27: BUSQUEDA BASICA JS

Búsqueda avanzada:

```
1  document.getElementById('advanced-search-form').addEventListener('submit', function (event) {
2      event.preventDefault(); // Evitar que se recargue la página al enviar el formulario
3
4      // Obtener los datos del formulario
5      const formData = new FormData(this);
6
7      // Realizar la solicitud AJAX
8      const xhr = new XMLHttpRequest();
9      xhr.open('GET', 'Modulos/buscar_avanzado.php?' + new URLSearchParams(formData).toString(), true);
10     xhr.onreadystatechange = function () {
11         if (xhr.readyState === XMLHttpRequest.DONE) {
12             if (xhr.status === 200) {
13                 // Actualizar el contenido de la página con la respuesta
14                 document.getElementById('productos-grid').innerHTML = xhr.responseText;
15             } else {
16                 // Manejar errores
17                 console.error('Error en la solicitud AJAX');
18             }
19         }
20     };
21     xhr.send();
22     return false; // Evitar que se recargue la página
23 });
```

IMAGEN 28: BUSQUEDA AVANZADA JS

- Lógica de gestión del carrito de compras:



El objetivo del componente es gestionar el flujo de una compra, desde la selección de productos hasta el cálculo del total del pedido:

1. Agregar producto al carrito:

Añade un producto al carrito. Si el producto ya existe en el carrito, incrementa la cantidad.

Función: 'botón-anadir-carrito'('data-producto-id', 'data-cantidad')

Parámetros:

- data-producto-id: identificador único del producto.
- data-cantidad Cantidad el producto a añadir

Condiciones:

Verificar que data-producto-id sea válido, verificar que cantidad sea un numero positivo, si el producto ya está en el carrito incrementar la cantidad existente y si el producto no está en el carrito añadirlo con la cantidad específica.



```
1 // Objeto para almacenar los productos en el carrito
2 let carrito = {};
3
4 // Función para manejar el evento de clic en los botones "Añadir al carrito"
5 const botonesAgregarCarrito = document.querySelectorAll('.boton-anadir-carrito');
6 botonesAgregarCarrito.forEach(boton => {
7     boton.addEventListener('click', () => {
8         if (boton.disabled) return; // Si el botón está deshabilitado, no hacer nada
9
10        const productoId = boton.getAttribute('data-producto-id');
11        const cantidad = boton.getAttribute('data-cantidad');
12
13        // Realizar la solicitud AJAX para actualizar el stock
14        const xhr = new XMLHttpRequest();
15        xhr.open('POST', 'In/actualizar_stock.php', true);
16        xhr.setRequestHeader('Content-Type', 'application/x-www-form-urlencoded');
17        xhr.onreadystatechange = function() {
18            if (xhr.readyState === 4 && xhr.status === 200) {
19                // Actualizar el stock mostrado en la página
20                const nuevoStock = xhr.responseText;
21                const stockElemento = boton.parentNode.querySelector('.stock');
22                stockElemento.textContent = 'Stock x Pares: ' + nuevoStock + ' Unidades Disponibles';
23
24                // Si el nuevo stock es 0, deshabilitar el botón
25                if (parseInt(nuevoStock) === 0) {
26                    boton.disabled = true;
27                    boton.textContent = 'No disponible';
28                }
29
30                // Si el producto ya está en el carrito, incrementar la cantidad, de lo contrario, agregarlo al carrito
31                if (carrito.hasOwnProperty(productoId)) {
32                    carrito[productoId].cantidad++;
33                } else {
34                    carrito[productoId] = {
35                        nombre: boton.parentNode.querySelector('h1').textContent,
36                        precio: parseFloat(boton.parentNode.querySelector('.precio').textContent.replace('$', '').trim()),
37                        cantidad: 1
38                    };
39                }
40            }
41        };
42    });
43 }
```

IMAGEN 29: CODIGO CARRITO DE COMPRAS

2. Eliminar producto del carrito: Elimina un producto del carrito

Función: `eliminaProducto(productoID)`

Parámetros: `productoID` identificador único del producto

Condiciones:

Verificar que `productoID` sea válido, verificar que el producto este en el carrito y eliminar producto.



```
function eliminarProducto(carrito, productoID) {  
  if (carrito[productoID]) {  
    delete carrito[productoID];  
  }  
}
```

IMAGEN 30: CARRITO DE COMPRAS ELIMINAR

3. Actualizar cantidad de productos:

Actualiza la cantidad de un producto en el carrito

Función: '.boton-anadir-carrito'('data-producto-id', 'data-cantidad')

Parámetros:

- 'data-producto-id': identificador único del producto.
- 'data-cantidad': Nueva cantidad del producto.

Condiciones:

Verificar que 'data-producto-id' sea válido, verificar que 'data-cantidad' sea un numero positivo, si cantidad es cero eliminar el producto del carrito y si cantidad es mayor a cero actualizar la cantidad del producto.



```
4 // Función para manejar el evento de clic en los botones "Añadir al carrito"
5 const botonesAgregarCarrito = document.querySelectorAll('.boton-anadir-carrito');
6 botonesAgregarCarrito.forEach(boton => {
7     boton.addEventListener('click', () => {
8         if (boton.disabled) return; // Si el botón está deshabilitado, no hacer nada
9
10        const productoId = boton.getAttribute('data-producto-id');
11        const cantidad = boton.getAttribute('data-cantidad');
12
```

IMAGEN 31: ACTUALIZAR CANTIDAD

4. Calcular el total del carrito:

Calcula el costo total de los productos en el carrito

Función: calcularTotal(precios)

Parámetros: precios Objeto con los precios de los productos (productoID: precio).

Condiciones:

Sumar el producto del precio y la cantidad de cada artículo en el carrito

```
function calcularTotal(carrito, precios) {
    let total = 0;
    for (let productoID in carrito) {
        total += precios[productoID] * carrito[productoID];
    }
    return total;
}
```

IMAGEN 32: SUMA PRODUCTO



5. Visualizar contenido del carrito:

Devuelve una lista de productos en el carrito

Función: visualizarCarrito()

Condiciones:

Crear una lista de productos con sus cantidades.

```
function visualizarCarrito(carrito) {  
  let contenido = [];  
  for (let productoID in carrito) {  
    contenido.push({ productoID: productoID, cantidad: carrito[productoID] });  
  }  
  return contenido;  
}
```

IMAGEN 33: CONTENIDO CARRITO

6. Consideraciones adicionales:

Gestión de Stock: Verificar el stock disponible antes de agregar productos al carrito o actualizar cantidades.

```
13 // Realizar la solicitud AJAX para actualizar el stock  
14 const xhr = new XMLHttpRequest();  
15 xhr.open('POST', '/actualizar_stock.php', true);  
16 xhr.setRequestHeader('Content-Type', 'application/x-www-form-urlencoded');  
17 xhr.onreadystatechange = function() {  
18   if (xhr.readyState === 4 && xhr.status === 200) {  
19     // Actualizar el stock mediante un Ajax  
20     const nuevoStock = xhr.responseText;  
21     const stockElemento = boton.parentNode.querySelector('.stock');  
22     stockElemento.textContent = 'Stock a Pares: ' + nuevoStock + ' Unidades Disponibles';  
23  
24     // Si el nuevo stock es 0, deshabilitar el boton  
25     if (parseInt(nuevoStock) === 0) {  
26       boton.disabled = true;  
27       boton.textContent = 'No disponible';  
28     }  
29  
30     // Si el producto ya está en el carrito, incrementar la cantidad, de lo contrario, agregarlo al carrito  
31     if (carrito.hasOwnProperty(productoId)) {  
32       carrito[productoId].cantidad++;  
33     } else {  
34       carrito[productoId] = {  
35         nombre: boton.parentNode.querySelector('h3').textContent,  
36         precio: parseInt(boton.parentNode.querySelector('.precio').textContent.replace('$', '').trim()),  
37         cantidad: 1  
38       };  
39     }  
40  
41     // Actualizar el contador del carrito  
42     actualizarContadorCarrito();  
43   }  
44   xhr.send('producto_id=' + encodeURIComponent(productoId) + '&cantidad=' + encodeURIComponent(cantidad));  
45 }  
46 }  
47 }  
48 }
```




IMAGEN 34: CARRITO ADICIONALES

- **Funciones de código del sistema de transacciones:**

La lógica de transacciones para agregar un producto al carrito de compras incluye los siguientes pasos:

1. Iniciar una transacción.
2. Verificar la existencia del producto y su disponibilidad en el inventario.
3. Verificar si el producto ya está en el carrito.
4. Actualizar el carrito con el producto y la cantidad especificada.
5. Actualizar el inventario para reflejar la nueva cantidad disponible del producto.
6. Confirmar (commit) la transacción si todas las operaciones son exitosas.
7. Revertir (rollback) la transacción en caso de cualquier error.

- **Pruebas exhaustivas:**

Visualización del producto:

- **Index**



IMAGEN 35: INDEX

- **Visualización de producto en stock:**

- **Añadir al carrito:**

Funcionalidad de añadir al carrito, cada que se añade un producto en el botón añadir al carrito el contador aumenta y guarda la selección como se puede observar en las siguientes capturas:

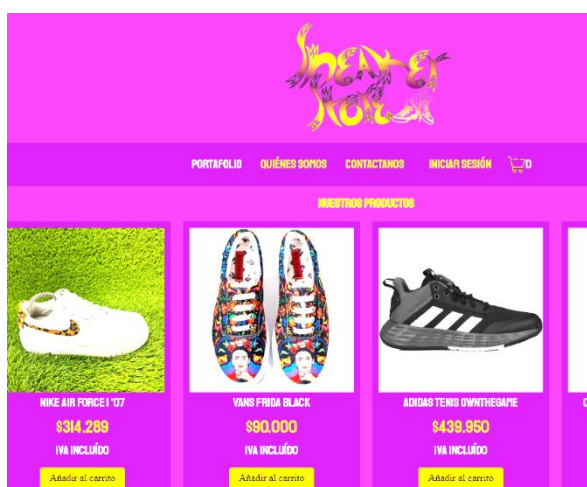


IMAGEN 36: AÑADIR



IMAGEN 37: CESTA 1**IMAGEN 38: CESTA 2****IMAGEN 39: CESTA 3**

- **Funcionalidad quienes somos:**

Se evidencia que al momento de hacer clic sobre el enlace “QUIÉNES SOMOS”, tiene un correcto funcionamiento.



IMAGEN 40: QUIENES SOMOS 2

○ **Funcionalidad Contáctanos:**

La funcionalidad sobre el enlace “CONTACTANOS”, se evidencia correcto funcionamiento sobre el llenado del formulario, para el envío de correo electrónico.

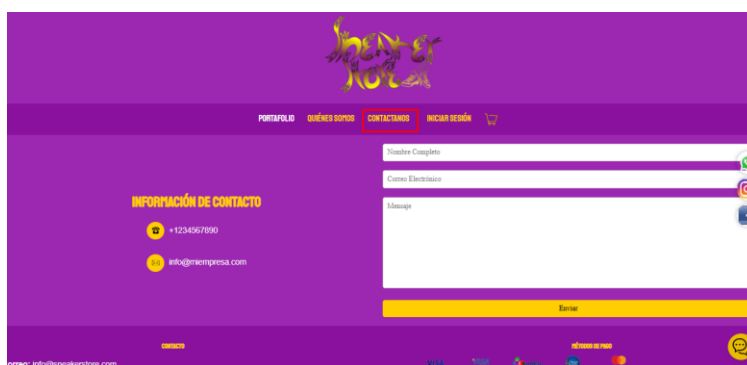


IMAGEN 41: CONTACTANOS 1

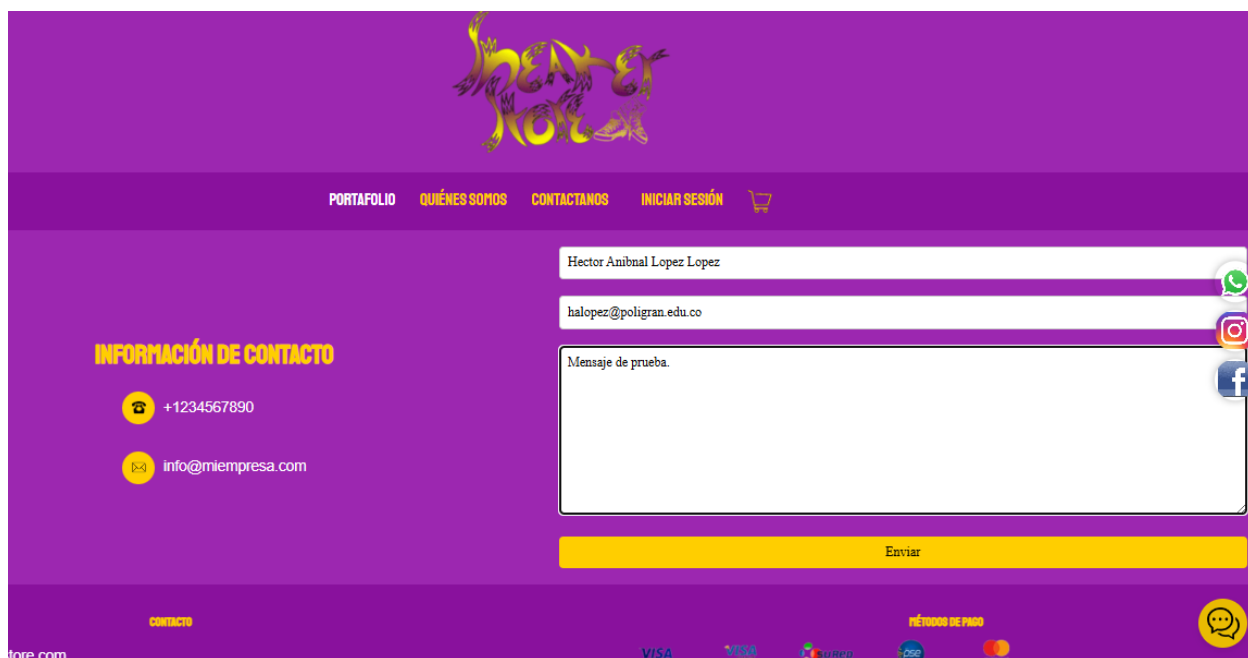


IMAGEN 42: CONTACTANOS 2

- **Funcionalidad iniciar sesión:**

Basado en las pruebas realizadas sobre el registro y logueo sobre la página, se evidencia un correcto funcionamiento.



IMAGEN 43: INICIAR 1



INICIAR SESIÓN

Usuario:

Usuario

Contraseña:

Contraseña

Iniciar Sesión

[Registrarse](#) | [Recuperar contraseña](#)

IMAGEN 44: INICIAR 2

REGISTRARSE

Nombre:

Nombre

Correo Electrónico:

Correo Electrónico

Ciudad:

Ciudad

Dirección:

Dirección de Residencia

Código Postal:

Código Postal

Teléfono y/o Celular:

Teléfono y/o Celular

Usuario:

Usuario

Contraseña:

Contraseña

Registrarse

IMAGEN 45: INICIAR 3



REGISTRARSE

Nombre:
Hector Anibnal Lopez Lopez

Correo Electrónico:
halopez@poligran.edu.co

Ciudad:
Rionegro

Dirección:
Vereda la Playa

Código Postal:
054050

Teléfono y/o Celular:
3136219354

Usuario:
halopez

Contraseña:
.....|

Registrarse

IMAGEN 46: INICIAR 4

INICIAR SESIÓN

Usuario:
halopez

Contraseña:
.....|

Iniciar Sesión

[Registrarse](#) | [Recuperar contraseña](#)

IMAGEN 47: INICIAR 5



Bienvenido ¡Gracias por iniciar sesión!

Continuar

IMAGEN 48: INICIAR 6



IMAGEN 49: INICIAR 7

REPORTE DE ROLES

FECHA	INICIO	FIN	TIEMPO DE INTERRUPCIÓN	TIEMPO DELTA	ACTIVIDADES	COMENTARIOS
18/05/2024	14:00	17:00		3	SYSTEM Management and Miscellaneous	
18/05/2024	18:00	20:00	0,5	1,5	SYSTEM Launch and Strategy	Break



18/05/2024	10:00	12:00		2	SYSTEM Planning	
18/05/2024	14:00	17:00	0,5	2,5	SYSTEM Requirements	Break
18/05/2024	10:30	12:30		2	SYSTEM System Test Plan	
18/05/2024	15:00	19:00	1	3	SYSTEM REQ Inspection	Cena
18/05/2024	9:00	12:00		3	SYSTEM High-Level Design	
18/05/2024	17:00	19:00	0,5	1,5	SYSTEM Integration Test Plan	Break
18/05/2024	16:00	19:00		3	SYSTEM HLD Inspection	
18/05/2024	20:00	22:00		2	Módulo de registro Detailed Design	
25/05/2024	9:00	12:00	0,5	2,5	Módulo de registro DLD Review	Break
25/05/2024	18:00	22:00	1	3	Módulo de registro Test Development	Cena
25/05/2024	10:00	12:00		2	Módulo de registro DLD Inspection	
25/05/2024	14:00	17:00		3	Módulo de registro Code	
25/05/2024	10:30	12:30		2	Módulo de registro Code Review	
25/05/2024	15:00	19:00		4	Módulo de registro Compile	
25/05/2024	9:00	11:00		2	Módulo de registro Code Inspection	



25/05/2024	17:00	19:00		2	Módulo de registro Unit Test	
25/05/2024	16:00	18:00		2	Módulo de búsqueda básica Detailed Design	
25/05/2024	14:00	17:00	0,5	2,5	Módulo de búsqueda básica DLD Review	Break
25/05/2024	10:30	12:30		2	Módulo de búsqueda básica Test Development	
25/05/2024	15:00	19:00		4	Módulo de búsqueda básica DLD Inspection	
25/05/2024	9:00	11:00		2	Módulo de búsqueda básica Code	
25/05/2024	17:00	19:00		2	Módulo de búsqueda básica Code Review	
25/05/2024	16:00	18:00		2	Módulo de búsqueda básica Compile	
25/05/2024	20:00	22:00		2	Módulo de búsqueda básica Code Inspection	
1/06/2024	9:00	11:00		2	Módulo de búsqueda básica Unit Test	
1/06/2024	16:00	18:00		2	Módulo de búsqueda avanzada Detailed Design	
1/06/2024	14:00	17:00		3	Módulo de búsqueda	



					avanzada DLD Review	
1/06/2024	10:30	12:30		2	Módulo de búsqueda avanzada Test Development	
1/06/2024	15:00	19:00		4	Módulo de búsqueda avanzada DLD Inspection	
1/06/2024	9:00	11:00		2	Módulo de búsqueda avanzada Code	
1/06/2024	17:00	19:00		2	Módulo de búsqueda avanzada Code Review	
1/06/2024	14:00	17:00		3	Módulo de búsqueda avanzada Compile	
1/06/2024	10:30	12:30		2	Módulo de búsqueda avanzada Code Inspection	
1/06/2024	15:00	19:00		4	Módulo de búsqueda avanzada Unit Test	
1/06/2024	19:00	20:43		1	Módulo de artículos y características Detailed Design	
1/06/2024	14:00	17:00		3	Módulo de artículos y características DLD Review	
1/06/2024	10:30	12:30		2	Módulo de artículos y características	



					Test Development	
1/06/2024	15:00	19:00		4	Módulo de artículos y características DLD Inspection	
1/06/2024	9:00	12:00		3	Módulo de artículos y características Code	
8/06/2024	18:00	21:00	1	2	Módulo de artículos y características Code Review	Cena
8/06/2024	16:00	20:00		4	Módulo de artículos y características Compile	
8/06/2024	20:00	22:00		2	Módulo de artículos y características Code Inspection	
8/06/2024	9:00	12:00		3	Módulo de artículos y características Unit Test	
8/06/2024	16:00	18:00		2	Módulo de compra por articulo Detailed Design	
8/06/2024	14:00	17:00		3	Módulo de compra por articulo DLD Review	
8/06/2024	10:30	12:30		2	Módulo de compra por articulo Test Development	
8/06/2024	15:00	19:00		4	Módulo de compra por articulo DLD Inspection	



8/06/2024	9:00	12:00		3	Módulo de compra por articulo Code	
8/06/2024	17:00	19:00		2	Módulo de compra por articulo Code Review	
8/06/2024	14:00	17:00		3	Módulo de compra por articulo Compile	
8/06/2024	10:30	12:30		2	Módulo de compra por articulo Code Inspection	
8/06/2024	15:00	19:00		4	Módulo de compra por articulo Unit Test	
8/06/2024	19:00	22:00		3	Módulo de carro de compras Detailed Design	
8/06/2024	19:00	21:00		2	Módulo de carro de compras DLD Review	
8/06/2024	9:00	17:00	2	6	Módulo de carro de compras Test Development	Almuerzo
8/06/2024	16:00	19:00		3	Módulo de carro de compras DLD Inspection	

TABLA 4: REPORTE DE ROLES



Assembly	Phase	Task	Generate Task List		Update Task and Schedule Plan		Team Leader	Development Manager	Planning Manager	Quality/Process Manager	Support Manager
SYSTEM	MGMT	SYSTEM Management and Miscellaneous	2	2	2	2	2	2	2	2	2
SYSTEM	STRAT	SYSTEM Launch and Strategy	2	2	2	2	2	2	2	2	2
SYSTEM	PLAN	SYSTEM Planning	3	3	3	3	3	3	3	3	3
SYSTEM	REQ	SYSTEM Requirements	1	1	1	1	1	1	1	1	1
SYSTEM	STP	SYSTEM System Test Plan	1	1	1	1	1	1	1	1	1
SYSTEM	REQINSP	SYSTEM REQ Inspection	1	1	1	1	1	1	1	1	1
SYSTEM	HLD	SYSTEM High-Level Design		3				3		3	1
SYSTEM	ITP	SYSTEM Integration Test Plan		1					3	1	
SYSTEM	HLDINSP	SYSTEM HLD Inspection		1						2	1
Módulo de registro	DLD	Módulo de registro Detailed Design								2	2
Módulo de registro	DLDR	Módulo de registro DLD Review	2			2					1
Módulo de registro	TD	Módulo de registro Test Development		4							
Módulo de registro	DLDINSP	Módulo de registro DLD Inspection	2			1			4		
Módulo de registro	CODE	Módulo de registro Code		4							
Módulo de registro	CR	Módulo de registro Code Review		5					2	1	
Módulo de registro	COMPILE	Módulo de registro Compile		1							
Módulo de registro	CODEINSP	Módulo de registro Code Inspection							2	2	
Módulo de registro	UT	Módulo de registro Unit Test	1	1					1	1	
Módulo de búsqueda básica	DLD	Módulo de búsqueda básica Detailed Design								1	2
Módulo de búsqueda básica	DLDR	Módulo de búsqueda básica DLD Review	2			2					1
Módulo de búsqueda básica	TD	Módulo de búsqueda básica Test Development		4							
Módulo de búsqueda básica	DLDINSP	Módulo de búsqueda básica DLD Inspection	2			1			4		
Módulo de búsqueda básica	CODE	Módulo de búsqueda básica Code		1							
Módulo de búsqueda básica	CR	Módulo de búsqueda básica Code Review		2					2	1	
Módulo de búsqueda básica	COMPILE	Módulo de búsqueda básica Compile		1							
Módulo de búsqueda básica	CODEINSP	Módulo de búsqueda básica Code Inspection							2	2	
Módulo de búsqueda básica	UT	Módulo de búsqueda básica Unit Test	1	1					1	1	
Módulo de búsqueda avanzada	DLD	Módulo de búsqueda avanzada Detailed Design								2	2
Módulo de búsqueda avanzada	DLDR	Módulo de búsqueda avanzada DLD Review	2			2					1
Módulo de búsqueda avanzada	TD	Módulo de búsqueda avanzada Test Development		4							
Módulo de búsqueda avanzada	DLDINSP	Módulo de búsqueda avanzada DLD Inspection	2			1			4		
Módulo de búsqueda avanzada	CODE	Módulo de búsqueda avanzada Code		4							
Módulo de búsqueda avanzada	CR	Módulo de búsqueda avanzada Code Review		2					2	1	
Módulo de búsqueda avanzada	COMPILE	Módulo de búsqueda avanzada Compile		1							
Módulo de búsqueda avanzada	CODEINSP	Módulo de búsqueda avanzada Code Inspection							2	2	

IMAGEN 50: REPORTE DE ROLES 1



Assembly	Phase	Task	Generate Task List		Update Task and Schedule Plan		Team Leader	Development Manager	Planning Manager	Quality/Process Manager	Support Manager	
Módulo de búsqueda avanzada	UT	Módulo de búsqueda avanzada Unit Test	1	1			1	1				
Módulo de artículos y características	DLD	Módulo de artículos y características Detailed Design								2	2	
Módulo de artículos y características	DLDR	Módulo de artículos y características DLD Review	2			2					1	
Módulo de artículos y características	TD	Módulo de artículos y características Test Development		4								
Módulo de artículos y características	DLDINSP	Módulo de artículos y características DLD Inspection	2		1		4					
Módulo de artículos y características	CODE	Módulo de artículos y características Code		4								
Módulo de artículos y características	CR	Módulo de artículos y características Code Review		5			2	1				
Módulo de artículos y características	COMPILE	Módulo de artículos y características Compile		1								
Módulo de artículos y características	CODEINSP	Módulo de artículos y características Code Inspection					2	2				
Módulo de artículos y características	UT	Módulo de artículos y características Unit Test	1	1			1	1				
Módulo de compra por artículo	DLD	Módulo de compra por artículo Detailed Design								2	2	
Módulo de compra por artículo	DLDR	Módulo de compra por artículo DLD Review	2			2					1	
Módulo de compra por artículo	TD	Módulo de compra por artículo Test Development		4								
Módulo de compra por artículo	DLDINSP	Módulo de compra por artículo DLD Inspection	2		1		4					
Módulo de compra por artículo	CODE	Módulo de compra por artículo Code		4								
Módulo de compra por artículo	CR	Módulo de compra por artículo Code Review		1			2	1				
Módulo de compra por artículo	COMPILE	Módulo de compra por artículo Compile		1								
Módulo de compra por artículo	CODEINSP	Módulo de compra por artículo Code Inspection					2	2				
Módulo de compra por artículo	UT	Módulo de compra por artículo Unit Test	1	1			1	1				
Módulo de carro de compras	DLD	Módulo de carro de compras Detailed Design								5	2	
Módulo de carro de compras	DLDR	Módulo de carro de compras DLD Review	2			2					1	
Módulo de carro de compras	TD	Módulo de carro de compras Test Development		4								
Módulo de carro de compras	DLDINSP	Módulo de carro de compras DLD Inspection	2		1		4					
Módulo de carro de compras	CODE	Módulo de carro de compras Code		4								
Módulo de carro de compras	CR	Módulo de carro de compras Code Review		3			2	1				
Módulo de carro de compras	COMPILE	Módulo de carro de compras Compile		1								
Módulo de carro de compras	CODEINSP	Módulo de carro de compras Code Inspection					2	2				
Módulo de carro de compras	UT	Módulo de carro de compras Unit Test	1	1			1	1				
Proceso de Pago	DLD	Proceso de Pago Detailed Design								5	2	
Proceso de Pago	DLDR	Proceso de Pago DLD Review	2			2					1	
Proceso de Pago	TD	Proceso de Pago Test Development		4								
Proceso de Pago	DLDINSP	Proceso de Pago DLD Inspection	2		1		4					
Proceso de Pago	CODE	Proceso de Pago Code		4								
Proceso de Pago	CR	Proceso de Pago Code Review		2			2	1				
Proceso de Pago	COMPILE	Proceso de Pago Compile		1								

IMAGEN 51: RESPORTE DE ROLES 2

Assembly	Phase	Task	Generate Task List		Update Task and Schedule Plan		Team Leader	Development Manager	Planning Manager	Quality/Process Manager	Support Manager	
Proceso de Pago	CODEINSP	Proceso de Pago Code Inspection								2	2	
Proceso de Pago	UT	Proceso de Pago Unit Test	1	1			1	1				
Cookies	DLD	Cookies Detailed Design								1	2	
Cookies	DLDR	Cookies DLD Review	2			2					1	

IMAGEN 52: REPORTE DE ROLES 3

**ESTIMACIÓN INDIVIDUAL**

PAGINA	SECCION	TIPO	TAMAÑO
PAGINA DE INICIO	Portafolio	Logica	Medium
	Quienes somos	Texto	Small
	Contactanos	Texto	Small
	Iniciar sesion	Logica	Medium
	Carrito de compras	Logica	Medium
PORTAFOLIO	Foto del producto	Data	Small
	Añadir al carrito	Logica	Medium
	Descripcion del producto	Texto	Small
	Valoracion del producto	Logica	Medium
	Cantidad de stock	Data	Medium
QUIENES SOMOS	Informacion empresarial	Texto	Small
CONTACTANOS	Informacion de contacto	Data	Small
	Formulario de contacto	Logica	Medium
	Redes sociales	Setup	Small
INICIAR SESION	Login	Logica	Medium
	Registrarse	Logica	Medium
	Recuperar contraseña	Logica	Medium
CARRITO DE COMPRAS	Productos	Data	Small
	Comprar	Logica	Medium
SEARCH	Busqueda basica	Logica	Small
	Busqueda avanzada	Logica	Medium
	Resultados	Data	Large

IMAGEN 53: ESTIMACIÓN INDIVIDUAL**DISEÑO DEL PLAN****1. Registrarme.php:**

El registro es un proceso que permite a los usuarios crear cuentas nuevas en nuestro sitio web. Al registrarse, los usuarios proporcionan información básica, como nombre de usuario, dirección de correo electrónico y contraseña entre otros en un formulario de registro.

Una vez que un usuario completa el formulario de registro y envía la información, el sistema puede realizar varias acciones, como verificar la disponibilidad del nombre de usuario y la validez del correo electrónico, y luego almacenar la información del nuevo usuario en la base de datos.

El proceso de registro es fundamental para permitir que los usuarios accedan a funciones personalizadas y proteger su información personal en nuestro sitio web. Además, el registro puede facilitar la comunicación con los usuarios a través de correos electrónicos de confirmación y actualizaciones sobre su cuenta.

REGISTRARSE

Nombre:

Correo Electrónico:

Ciudad:

Dirección:

Código Postal:

Teléfono y/o Celular:

Usuario:

Contraseña:

IMAGEN 54: REGISTRARME PHP 1



```
1  <?php
2  require_once 'In/db_connection.php';
3  >
4
5  <h2>Registrarse</h2>
6  <form id="registro-form" action="Modulos/In/registro_process.php" method="POST" class="login-content">
7      <div class="input-group">
8          <label for="reg-name">Nombre:</label>
9          <input type="text" id="reg-name" name="nombre" placeholder="Nombre" required>
10     </div>
11
12     <div class="input-group">
13         <label for="reg-email">Correo Electrónico:</label>
14         <input type="email" id="reg-email" name="correo" placeholder="Correo Electrónico" required>
15     </div>
16
17     <div class="input-group">
18         <label for="reg-ciudad">Ciudad:</label>
19         <input type="text" id="reg-ciudad" name="ciudad" placeholder="Ciudad" required>
20     </div>
21
22     <div class="input-group">
23         <label for="reg-direccion">Dirección:</label>
24         <input type="text" id="reg-direccion" name="direccion" placeholder="Dirección de Residencia" required>
25     </div>
26
27     <div class="input-group">
28         <label for="reg-codpostal">Código Postal:</label>
29         <input type="text" id="reg-codpostal" name="codpostal" placeholder="Código Postal" required>
30     </div>
31
32     <div class="input-group">
33         <label for="reg-contacto">Teléfono y/o Celular:</label>
34         <input type="text" id="reg-contacto" name="contacto" placeholder="Teléfono y/o Celular" required>
35     </div>
36
37     <div class="input-group">
38         <label for="reg-username">Usuario:</label>
39         <input type="text" id="reg-username" name="usuario" placeholder="Usuario" required>
40     </div>
41
42     <div class="input-group">
43         <label for="reg-password">Contraseña:</label>
44         <input type="password" id="reg-password" name="contrasena" placeholder="Contraseña" required>
45     </div>
46
47     <button type="submit" class="btn">Registrarse</button>
```

IMAGEN 55: REGISTRARME PHP 2

2. chat.html:

En esta opción la funcionalidad permite realizar un contacto en vivo, donde permite al cliente poder resolver dudas o inquietudes que surjan al momento de realizar la compra, o temas relacionados visualización la tienda.

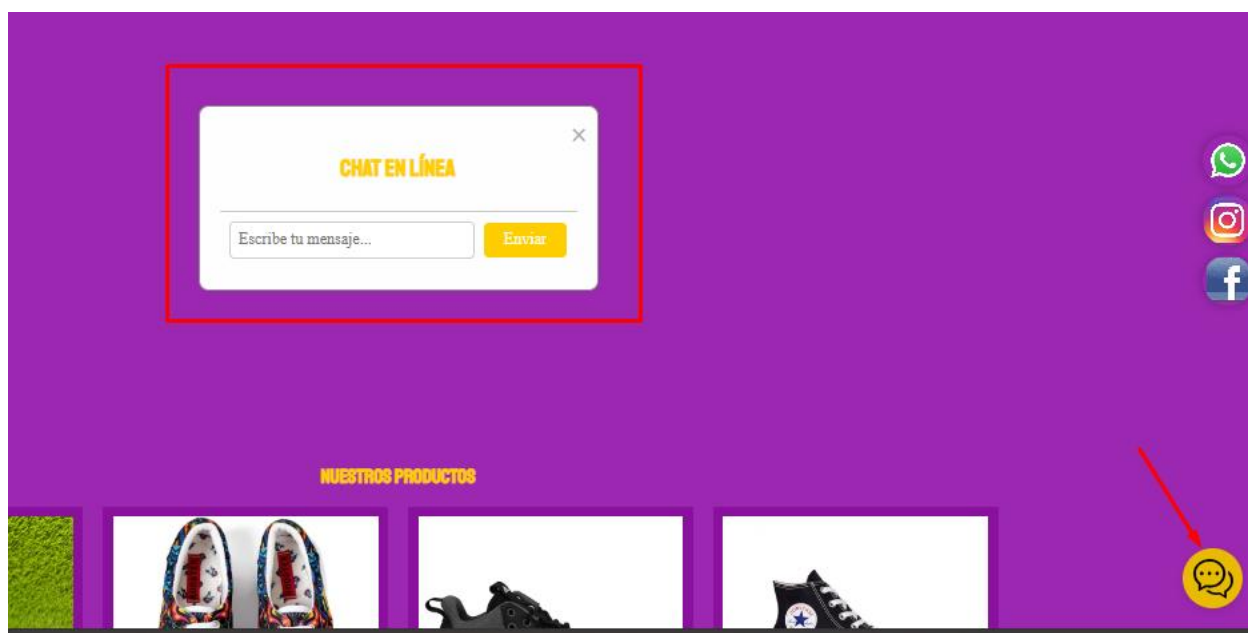


IMAGEN 56: CHAT HTML 1



IMAGEN 57: CHAT HTML 2

```

1      <!-- Contenedor del chat -->
2      <div class="chat">
3          <div class="chat-header">
4              <h3 class="chat-title">Chat en línea</h3>
5          </div>
6          <div class="chat-body">
7              <!-- Aquí se mostrarán los mensajes -->
8          </div>
9          <div class="chat-footer">
10             <input type="text" class="chat-input" id="chat-input"
11                 placeholder="Escribe tu mensaje..."
12             <button class="chat-send" id="chat-send-btn">Enviar</button>
13         </div>
14     </div>

```

IMAGEN 58: CHAT HTML 3

3. **carrito.js:** Funcionalidad de añadir al carrito, cada que se añade un producto en el botón añadir al carrito el contador aumenta y guarda la selección como se puede observar en las siguientes capturas:

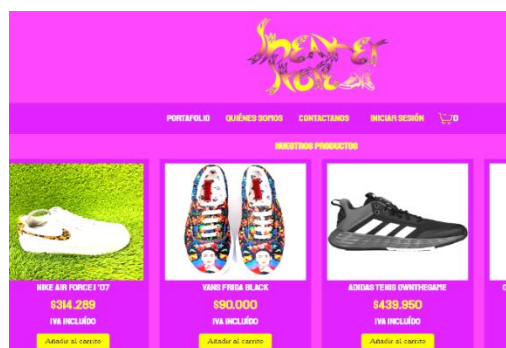


IMAGEN 59: CARRITO JAVASCRIPT 1



```
1 // Objeto para almacenar los productos en el carrito
2 let carrito = {};
3
4 // Función para manejar el evento de clic en los botones "Añadir al carrito"
5 const botonesAgregarCarrito = document.querySelectorAll('.boton-anadir-carrito');
6 botonesAgregarCarrito.forEach(boton => {
7   boton.addEventListener('click', () => {
8     if (boton.disabled) return; // Si el botón está deshabilitado, no hacer nada
9
10    const productoId = boton.getAttribute('data-producto-id');
11    const cantidad = boton.getAttribute('data-cantidad');
12
13    // Realizar la solicitud AJAX para actualizar el stock
14    const xhr = new XMLHttpRequest();
15    xhr.open('POST', 'In/actualizar_stock.php', true);
16    xhr.setRequestHeader('Content-Type', 'application/x-www-form-urlencoded');
17    xhr.onreadystatechange = function() {
18      if (xhr.readyState === 4 && xhr.status === 200) {
19        // Actualizar el stock mostrado en la página
20        const nuevoStock = xhr.responseText;
21        const stockElemento = boton.parentNode.querySelector('.stock');
22        stockElemento.textContent = 'Stock x Pares: ' + nuevoStock + ' Unidades Disponibles';
23
24        // Si el nuevo stock es 0, deshabilitar el botón
25        if (parseInt(nuevoStock) === 0) {
26          boton.disabled = true;
27          boton.textContent = 'No disponible';
28        }
29
30        // Si el producto ya está en el carrito, incrementar la cantidad, de lo contrario, agregarlo al carrito
31        if (carrito.hasOwnProperty(productoId)) {
32          carrito[productoId].cantidad++;
33        } else {
34          carrito[productoId] = {
35            nombre: boton.parentNode.querySelector('h1').textContent,
36            precio: parseFloat(boton.parentNode.querySelector('.precio').textContent.replace('$', '').trim()),
37            cantidad: 1
38          };
39        }
40      }
41    };
42  });
43 }
```

IMAGEN 60: CARRITO JAVASCRIPT 2

ESTIMACIÓN POR CATEGORIAS

CA TEGORIA	ARC HIVO	AS IGNADO	T IPO	T AMAÑO	LOC	TIEM PO(HORAS)
Mod ulos_In	Regis trarme.php	LA FG	L ogica	La rge	48	9,6
Js	carrit o.js	JA SP	L ogica	La rge	33	6,6



Js	s	chat.j	LA	L	La	23	4,6
		FG	ogica	rge			
						TOTAL	20,8
						PROMEDIO	6,9333 33333
						DESV ESTANDAR	2,0548 04668

TABLA 5: ESTIMACIÓN

PLAN GENERAL

CATEGORIA	ARCHIVO	ASIGNADO	TIPO	TAMAÑO	LOC	TIEMPO(HORAS)
Modulos_In	Bienvenido.html	AFC	Texto	Large	59	11,8
Modulos_In	Contactanos.php	HALL	Logica	Large	140	28
Modulos_In	Error_usuario.html	JAP	Texto	Large	61	12,2
Modulos_In	Noexiste.html	JASP	Texto	Large	61	12,2
Modulos_In	Registrarme.php	LAFG	Logica	Large	48	9,6
Modulos_In	Reset_contraseña.php	PABA	Logica	Small	7	1,4
Modulos_In	Sesion.php	GSC	Logica	Medium	16	3,2



Modulos_In	Terminoscondicione s.html	AFC	Text o	Medium	14	2,8
Modulos_In	chat.html	HALL	Text o	Medium	13	2,6
Modulos_In	nosotros.php	JAP	Logi ca	Large	122	24,4
Modulos_In	perfil.php	JASP	Logi ca	Large	181	36,2
Modulos_In	producto.html	LAFG	Text o	Large	69	13,8
Modulos_cs s	normalize.css	PABA	Text o	Large	349	69,8
Modulos_cs s	styles.css	GSC	Text o	Large	1368	273,6
Bd	sneakerstore.sql	AFC	Data	Large	247	49,4
Js	Sesion.js	HALL	Logi ca	Large	31	6,2
Js	Terminos.js	JAP	Logi ca	Medium	17	3,4
Js	carrito.js	JASP	Logi ca	Large	33	6,6
Js	chat.js	LAFG	Logi ca	Large	23	4,6
Js	script.js	PABA	Logi ca	Medium	10	2
Inicio	index.php	GSC	Logi ca	Large	345	69
					TOTAL	642,8
					PROMED IO	30,60952381

TABLA 6: PLAN GENRAL

PLAN DE CALIDAD



PLAN DE CALIDAD PARA EL DESARROLLO DE LA FUNCIONALIDAD DE SNEAKER STORE

Objetivos de Calidad

1. Funcionalidad:

Todas las secciones deben estar completamente operativas y cumplir con los requisitos establecidos.

2. Usabilidad:

La interfaz debe ser intuitiva y fácil de usar.

3. Rendimiento:

La página debe cargar rápidamente y manejar múltiples usuarios simultáneamente.

4. Compatibilidad:

La página debe funcionar correctamente en todos los navegadores y dispositivos modernos.

5. Mantenibilidad:

El código debe ser claro y bien documentado para facilitar futuras modificaciones.

Estrategia de Calidad

1. Revisión de Requisitos

- Verificación de requisitos claros y completos.
- Asegurarse de que todas las funcionalidades requeridas estén especificadas.

2. Diseño de Software

- Arquitectura clara y escalable.
- Patrones de diseño apropiados (FORMS.).



- Revisión de diseño con todas las partes interesadas.

3. **Desarrollo**

- Uso de metodologías ágiles (Scrum, SpotiFy).
- Programación y revisiones de código colaborativas.
- Implementación de prácticas de desarrollo seguro.

4. **Pruebas**

- **Pruebas Unitarias:** Cada componente debe ser probado individualmente.
- **Pruebas de Integración:** Verificar que los componentes funcionen juntos

correctamente.

- **Pruebas Funcionales:** Asegurarse de que todas las funcionalidades cumplan con

los requisitos.

- **Pruebas de Usabilidad:** Evaluar la interfaz y la experiencia del usuario.
- **Pruebas de Rendimiento:** Asegurar que la página carga en los tiempos

esperados.

- **Pruebas de Compatibilidad:** Confirmar que la página funciona en diferentes

navegadores.

5. **Revisión y Control de Calidad**

- Auditorías regulares del código.
- Revisión continua del cumplimiento de los estándares de calidad.

6. **Despliegue**

- Monitoreo post-despliegue para identificar y corregir problemas rápidamente.
- Estrategias de rollback en caso de problemas graves.

Plan de Pruebas



1. **Pruebas de Funcionalidad**

- **Quiénes Somos:** Verificar contenido estático, enlaces y presentación.
- **Contáctanos:** Probar formulario de contacto, validaciones de campo y envío de mensajes.
- **Portafolio de Productos:** Asegurar la correcta visualización de productos, categorías y detalles.
- **Carrito de Compras:** Verificar la adición, eliminación y actualización de productos en el carrito, así como el proceso de compra.

2. **Pruebas de Usabilidad**

- Realizar pruebas de usuario con una muestra representativa.
- Recopilar feedback y hacer ajustes según sea necesario.

3. **Pruebas de Rendimiento**

- Medir tiempos de carga y respuesta bajo diferentes condiciones de carga.
- Optimización de recursos (imágenes, scripts, etc.) para mejorar tiempos de carga.

4. **Pruebas de Compatibilidad**

- Pruebas en navegadores principales (Chrome, Firefox, Safari, Edge).

Herramientas y Tecnologías

1. **Herramientas de Desarrollo:**

- IDE: Vs Code, php myadmin, XAMPP, MySQL.
- Control de versiones: Git.

2. **Herramientas de Pruebas:**

- Pruebas unitarias: Se realizarán pruebas sobre las funcionalidades cuando ya estén implementadas. Se verificarán defectos y modificaciones posteriores a su creación.



3. Infraestructura:

- Despliegue en hosting de aplicaciones php.

Plan de Mantenimiento

1. Documentación

- Mantener documentación clara y actualizada del código y de las funcionalidades.

2. Soporte

- Definir un plan de soporte post-lanzamiento para manejo de incidencias.

3. Actualizaciones

- Planificación de ciclos regulares de actualización para mejorar la funcionalidad.
- Monitoreo constante para detectar y corregir errores rápidamente.

MEDIDAS DE CALIDAD

TSPi Quality Plan - Form SUMQ

Name	SNEAKER STORE	Date	25/06/2024
Team	Subgrupo 1	Instructor	NATALIA MARTINEZ ROJAS
Assembly	SYSTEM	Cycle	2

SYSTEM Percent Defect Free		Actual
In Compile		100,0%
In Unit Test		100,0%
In Build and Integration Test		100,0%
In System Test		100,0%
In Acceptance Test		100,0%
In Product Life		100,0%

Defects/Page	Plan	Actual
REQ Inspection	0,00	0,00
HLD Inspection	0,00	0,00

Defects/KLOC	Plan	Actual
DLD Review	18,34	0,00
DLD Inspection	5,50	0,00
Code Review	40,13	0,00
Compile	9,74	0,00
Code Inspection	6,82	0,00



IMAGEN 61: MEDIDAS DE CALIDAD 1

Build and Integration Test	0,40	0,00
System Test	0,08	0,00
Total Development	87,70	0,00
Acceptance Test	0,01	0,00
Product Life	0,01	0,00
Total	87,72	0,00
Defect Ratios	Plan	Actual
DLD Review/Unit Test	4,11	0,00
Code Review/Compile	4,12	0,00
Development Time Ratios	Plan	Actual
REQ Inspection/Requirements	1,00	0,30
HLD Inspection/High-Level Design	0,57	1,00
Detailed Design/Code	1,24	0,00
DLD Review/Detailed Design	1,11	0,00
Code Review/Code	1,62	0,00

IMAGEN 62: MEDIDAS DE CALIDAD 2

Inspection/Review Rates	Plan	Actual		
REQ Inspection	40,40	42,67		
HLD Inspection	199,80	396,00		
DLD Review	26,38	0,00		
DLD Inspection	19,18	0,00		
Code Review	22,45	0,00		
Code Inspection	32,97	0,00		
A/R	4,35	0,00		
Phase Yields	Plan	Actual		
Planning	0%	0%		
Requirements	0%	0%		
System Test Plan	0%	0%		
REQ Inspection	70%	0%		
High-Level Design	0%	0%		
Integration Test Plan	0%	0%		
			Transfer Phase Yield Guidelines to Plan	
			Phase Yield Planning Guidelines	
			Planning	0%
			Requirements	0%
			System Test Plan	0%
			REQ Inspection	70%
			High-Level Design	0%
			Integration Test Plan	0%
			Not counting editorial comments	

IMAGEN 63: MEDIDAS DE CALIDAD 3



Detailed Design	0%	0%	Detailed Design	0%	
DLD Review	70%	0%	DLD Review	70%	Using state analysis, trace tables
Test Development	0%	0%	Test Development	0%	
DLD Inspection	70%	0%	DLD Inspection	70%	Using state analysis, trace tables
Code	0%	0%	Code	0%	
Code Review	70%	0%	Code Review	70%	Using personal checklists
Compile	50%	0%	Compile	50%	90+ % of syntax defects
Code Inspection	70%	0%	Code Inspection	70%	
Unit Test	90%	0%	Unit test - at < 5 defects/KLOC	90%	For high defects/KLOC - 50-75%
Build and Integration Test	80%	0%	Integration test at < 1.0 defects/KLOC	80%	For high defects/KLOC - 30-65%
System Test	80%	0%	System test - at < 1.0 defects/KLOC	80%	For high defects/KLOC - 30-65%
Acceptance Test	65%	0%	Acceptance test - at < 1.0 defects/KLOC	65%	For high defects/KLOC - 30%
Process Yields					
	Plan	Actual			
% Before Compile	79%	0%			
% Before Unit Test	97%	0%			
% Before Build and Integration Test	99%	0%			
% Before System Test	100%	0%			
% Before Acceptance Test	100%	0%			

IMAGEN 64: MEDIDAS DE CALIDAD 4

Defect Injection Rates (Defects Injected Per Hour)			Transfer Defect Injection Rate Guidelines to Plan	Defect Injection Rates Planning Guidelines		
	Plan	Actual				
Planning	0	0,00		Planning	0	
Requirements	0,25	0,00		Requirements	0,25	Only major defects
System Test Plan	0	0,00		System Test Plan	0	
REQ Inspection	0	0,00		REQ Inspection	0	
High-Level Design	0,25	0,00		High-Level Design	0,25	Only major defects
Integration Test Plan	0	0,00		Integration Test Plan	0	
HLD Inspection	0	0,00		HLD Inspection	0	
Detailed Design	0,75	0,00		Detailed Design	0,75	Only design defects
DLD Review	0	0,00		DLD Review	0	
Test Development	0	0,00		Test Development	0	
DLD Inspection	0	0,00		DLD Inspection	0	
Code	2	0,00		Code	2	All defects
Code Review	0	0,00		Code Review	0	
Compile	0,3	0,00		Compile	0,3	Any defects
Code Inspection	0	0,00		Code Inspection	0	
Unit Test	0,067	0,00		Unit Test	0,067	Any defects
Build and Integration Test	0	0,00		Build and Integration Test	0	

IMAGEN 65: MEDIDAS DE CALIDAD 5

Defect Removal Rates		
	Plan	Actual
Planning	0,00	0,00
Requirements	0,00	0,00
System Test Plan	0,00	0,00
REQ Inspection	0,18	0,00
High-Level Design	0,00	0,00
Integration Test Plan	0,00	0,00
HLD Inspection	0,37	0,00
Detailed Design	0,00	0,00
DLD Review	0,48	0,00
Test Development	0,00	0,00
DLD Inspection	0,11	0,00
Code	0,00	0,00
Code Review	0,90	0,00
Compile	1,28	0,00
Code Inspection	0,22	0,00
Unit Test	0,15	0,00
Build and Integration Test	0,07	0,00

**IMAGEN 66: MEDIDAS DE CALIDAD 6**

System Test	0,01	0,00
-------------	------	------

IMAGEN 67: MEDIDAS DE CALIDAD 7**PLANEACIÓN DE LA SIGUIENTE FASE**

Para la siguiente fase del proyecto SNEAKER STORE, se planea continuar el desarrollo colaborativo del catálogo virtual de calzado deportivo. A grandes rasgos, la planificación incluirá:

1. Desarrollo de Módulos:

Se seguirá trabajando en la implementación de los módulos restantes del catálogo, como la funcionalidad de registro de usuarios, búsqueda avanzada, visualización detallada de productos, proceso de compra por artículo y la integración de un carrito de compras.

2. Reuniones de Lanzamiento:

Se programarán reuniones regulares para discutir el progreso del proyecto, identificar posibles problemas y ajustar el plan de trabajo según sea necesario. Estas reuniones serán cruciales para mantener el equipo en la misma dirección y adaptarse a cambios.

3. Documentación Continua:

Se continuará con la documentación detallada del progreso del proyecto, incluyendo actas de reuniones, actualizaciones de avances y cualquier cambio en los requisitos o planificación.



Esta documentación será fundamental para mantener un registro claro y organizado del trabajo realizado.

4. **Uso de TSP:**

Se seguirán aplicando los principios y métodos del Team Software Process (TSP) para garantizar un desarrollo eficiente y efectivo. El enfoque en la adaptabilidad y la calidad del trabajo se mantendrá como prioridad para evitar posibles fallos en el proyecto.

5. **Comunicación y Colaboración:**

Se continuará utilizando herramientas de colaboración como Microsoft Teams, WhatsApp, para facilitar la comunicación entre los miembros del equipo y asegurar una coordinación efectiva en las tareas asignadas.

IDENTIFICACION DE RIESGOS

Risk	Impact	Likelihood	Priority	Assigned	Date
Retraso en la entrega de módulos	H	H	25	LAFG	
Cambios en los requisitos del cliente	M	M	9	HALL - PABA - AFC	
Falta de disponibilidad de recursos	H	L	5	JASP	
Problemas de compatibilidad de plataformas	M	M	9	GSC	
Fallos en la seguridad de la tienda virtual	H	L	5	JAP	

TABLA 7: IDENTIFICACIÓN DE RIESGOS

ACTAS DE REUNIÓN 3 - 7

**ACTA DE REUNIÓN # 3****IMAGEN 68: ACTA DE REUNIÓN # 3.1**

INTERNA (X)		EXTERNA ()	
PROCESO: Puntos para desarrollar: Revisión de los avances del proyecto. Discusión sobre los desafíos y soluciones propuestas. Planificación de las próximas etapas del proyecto.		Fecha: 01 / 06 / 2024 dd mm aaaa	
Dependencia (s): SEGUNDO BLOQUE-PROYECTO - VIRTUAL/DESARROLLO DE SOFTWARE EN EQUIPO - TSP-[GRUPO B01] - Subgrupo 1		Cuenca / Municipio / Ubicación: VIRTUAL	
Tema: <ul style="list-style-type: none">Avances del proyecto y planificación de las próximas etapas.	Hora de Inicio: 9:00	Hora Final: 11:00	
Objetivo de la reunión: Compartir los avances del proyecto, discutir los desafíos y soluciones propuestas, y planificar las próximas etapas del proyecto.			
Agenda de la reunión: <ul style="list-style-type: none">Bienvenida y presentación de los participantes.Revisión de los avances del proyecto.Discusión sobre los desafíos y soluciones propuestas.Planificación de las próximas etapas del proyecto.Cierre de la reunión.			
Desarrollo de la reunión: <ul style="list-style-type: none">La reunión se desarrolló según la agenda establecida. Todos los participantes tuvieron la oportunidad de compartir sus avances y discutir los desafíos y soluciones propuestas. Alrededor de la estrategia del producto.			
Acuerdos y Compromisos			



Actividad	Responsable	Fecha
Aplicación cálculos PSP	HECTOR ANIBAL LOPEZ LOPEZ	09-06-2024
Diseño conceptual, desarrollo de producto y reporte de roles	EQUIPO SNEAKER STORE	03-06-2024
Evaluación final de la reunión.		
4. La reunión fue productiva y se lograron los objetivos establecidos.		
ANEXOS: Listado de asistencia de fecha		
JAIME ACEVEDO PORRAS COD. 100306577 PETER ALEXANDER BENAVIDES APRAEZ COD. 100295152 ANEŽKA FRAIRE CAMACHO COD. 100250109 LUIS ALBERTO FORERO GUZMAN COD. 100308606 HECTOR ANIBAL LOPEZ LOPEZ COD. 100308773 GILBERTO SANTAMARIA CONEO COD. 100289809 JOHN ALEXANDER SANCHEZ PANTOJA COD. 100297646		
01/06/2024 dd mm aaaa		
Próxima reunión	Fecha: 02/06/2024	
	Lugar: Reunión virtual TEAMS	
	Hora: 15:00 – 16:00	

TABLA 8: ACTA DE REUNIÓN # 3.1

ACTA DE REUNIÓN # 4

IMAGEN 69: ACTA DE REUNIÓN # 4

INTERNA (X)	EXTERNA ()
--------------------	--------------------



PROCESO: Puntos para desarrollar:		Fecha: 02 / 06 / 2024 dd mm aaaa	
Dependencia (s): SEGUNDO BLOQUE-PROYECTO - VIRTUAL/DESARROLLO DE SOFTWARE EN EQUIPO - TSP-[GRUPO B01] - Subgrupo 1		Cuenca / Municipio / Ubicación: VIRTUAL	
Tema: <ul style="list-style-type: none">Reorganización y planeación acta reunión 3.Verificación de los puntos que se requieren para la segunda entrega.	Hora de Inicio: 15:00	Hora Final: 18:30	
Objetivo de la reunión: Se procede a realizar verificación de los puntos a entregar y se realiza creación de diseño conceptual con el fin de plasmarlo en el documento.			
Agenda de la reunión: <ul style="list-style-type: none">Ajuste acta tercera entrega.Creación del diseño conceptual.Redacción del documento de entrega.			
Desarrollo de la reunión: <ul style="list-style-type: none">Se realizan actualizaciones del documento y del proyecto, se lleva a cabo la creación del diseño conceptual.			
Acuerdos y Compromisos			
Actividad	Responsable	Fecha	
Preparación acta de reunión.	HECTOR ANIBAL LOPEZ LOPEZ	05-06-2024	
Creación de tabla estimación y plan de calidad	GILBERTO SANTAMARIA CONEO - PETER ALEXANDER BENAVIDES APRAEZ	05/06/2024	
Evaluación final de la reunión. La reunión surgió con éxito y se realizaron varios adelantos frente a las necesidades planteadas en el requerimiento del entregable, se procede a validar las muestras de funcionalidad del sitio y se evidencia que todo está con normalidad.			

**ANEXOS: Listado de asistencia de fecha**

JAIME ACEVEDO PORRAS COD. 100306577
PETER ALEXANDER BENAVIDES APRAEZ COD. 100295152
ANEŽKA FRAIRE CAMACHO COD. 100250109
LUIS ALBERTO FORERO GUZMAN COD. 100308606
HECTOR ANIBAL LOPEZ LOPEZ COD. 100308773
GILBERTO SANTAMARIA CONEO COD. 100289809
JOHN ALEXANDER SANCHEZ PANTOJA COD. 100297646

02/06/2024

dd mm aaaa

Próxima reunión	Fecha: 05/06/2024
	Lugar: Reunión virtual TEAMS
	Hora: 19:00 – 20:00

TABLA 9: ACTA DE REUNIÓN # 4**ACTA DE REUNIÓN # 5****IMAGEN 70: ACTA DE REUNIÓN # 5**

INTERNA (X)		EXTERNA ()	
PROCESO: Puntos para desarrollar: Reunión de seguimiento al proyecto		Fecha: 05 / 06 / 2024 dd mm aaaa	
Dependencia (s): SEGUNDO BLOQUE-PROYECTO - VIRTUAL/DESARROLLO DE SOFTWARE EN EQUIPO - TSP-[GRUPO B01] - Subgrupo 1		Cuenca / Municipio / Ubicación: VIRTUAL	
Tema:		Hora de Inicio: 19:00	Hora Final: 20:43



<ul style="list-style-type: none">• Seguimiento al diseño conceptual y planificación del proyecto		
Objetivo de la reunión:		
Discutir el progreso del proyecto y planificar las próximas etapas		
Agenda de la reunión:		
<ul style="list-style-type: none">••••	<ul style="list-style-type: none">• Saludos y verificación de asistencia• Discusión sobre el diseño conceptual• Planificación de las próximas etapas del proyecto• Acuerdos y compromisos	
Desarrollo de la reunión:		
<ul style="list-style-type: none">• La reunión comenzó con saludos y verificación de asistencia. Se discutió el diseño conceptual del proyecto y se planificaron las próximas etapas. Se acordó trabajar el viernes por la noche y durante el fin de semana. También se discutió la importancia de mantener las actas de reunión actualizadas.		
Acuerdos y Compromisos		
Actividad	Responsable	Fecha
Trabajar en el proyecto	TODO EL EQUIPO	07/06/2024
Revisar la grabación de la reunión y actualizar el acta	HECTOR ANIBAL LOPEZ LOPEZ	05/06/2024
Continuar con el diseño conceptual	JOHN ALEXANDER SANCHEZ PANTOJA	07/06/2024
Evaluación final de la reunión.		
La reunión fue productiva y se logró discutir el diseño conceptual del proyecto. Se planificaron las próximas etapas y se acordó trabajar el viernes por la noche y durante el fin de semana. Sin embargo, se identificó la necesidad de mantener las actas de reunión actualizadas, tarea que Hector se comprometió a realizar. En general, el equipo demostró compromiso y disposición para avanzar en el proyecto. Se espera que estas dinámicas continúen en las próximas reuniones para garantizar el éxito del proyecto.		
ANEXOS: Listado de asistencia de fecha		
JAIME ACEVEDO PORRAS COD. 100306577 PETER ALEXANDER BENAVIDES APRAEZ COD. 100295152 ANEŽKA FRAIRE CAMACHO COD. 100250109 LUIS ALBERTO FORERO GUZMAN COD. 100308606 GILBERTO SANTAMARIA CONEO COD. 100289809 JOHN ALEXANDER SANCHEZ PANTOJA COD. 100297646		
05/06/2024 dd mm aaaa		



Próxima reunión	Fecha: 07/06/2024
	Lugar: Reunión virtual TEAMS
	Hora: 19:00 – 20:00

TABLA 10: ACTA DE REUNIÓN # 5

ACTA DE REUNIÓN # 6



IMAGEN 71: ACTA DE REUNIÓN # 6

INTERNA (X)		EXTERNA ()	
PROCESO: Puntos para desarrollar: eunión de seguimiento al proyecto		Fecha: 07 / <u>06</u> / <u>2024</u> dd mm aaaa	
Dependencia (s): SEGUNDO BLOQUE-PROYECTO - VIRTUAL/DESARROLLO DE SOFTWARE EN EQUIPO - TSP-[GRUPO B01] - Subgrupo 1		Cuenca / Municipio / Ubicación: VIRTUAL	
Tema: • Estimación de tiempo del proyecto y planificación de las próximas etapas	Hora de Inicio: 19:00		Hora Final: 20:56
Objetivo de la reunión: Discutir la estimación de tiempo del proyecto y planificar las próximas etapas			
Agenda de la reunión: •			



Desarrollo de la reunión:		
<ul style="list-style-type: none">La reunión comenzó con una discusión sobre la estimación de tiempo del proyecto, que se estimó en 55.42 horas. Se planificaron las próximas etapas y se acordó trabajar el sábado y el domingo. También se discutió la importancia de mantener las actas de reunión actualizadas, tarea que Hector se comprometió a realizar.		
Acuerdos y Compromisos		
Actividad	Responsable	Fecha
Aplicación cálculos PSP	HECTOR ANIBAL LOPEZ LOPEZ	08-06-2024
Trabajar en el proyecto	EQUIPO SNEAKER STORE	08-06-2024 09-06-2024
Evaluación final de la reunión.		
La reunión fue productiva y se logró discutir la estimación de tiempo del proyecto. Se planificaron las próximas etapas y se acordó trabajar el sábado y el domingo. Hector se comprometió a rectificar y actualizar las actas de reunión. En general, el equipo demostró compromiso y disposición para avanzar en el proyecto. Se espera que estas dinámicas continúen en las próximas reuniones para garantizar el éxito del proyecto.		
ANEXOS: Listado de asistencia de fecha		
JAIME ACEVEDO PORRAS COD. 100306577 PETER ALEXANDER BENAVIDES APRAEZ COD. 100295152 ANEŽKA FRAIRE CAMACHO COD. 100250109 LUIS ALBERTO FORERO GUZMAN COD. 100308606 HECTOR ANIBAL LOPEZ LOPEZ COD. 100308773 GILBERTO SANTAMARIA CONEO COD. 100289809 JOHN ALEXANDER SANCHEZ PANTOJA COD. 100297646		
07/06/2024 dd mm aaaa		
Próxima reunión	Fecha: 09/06/2024	
	Lugar: Reunión virtual TEAMS	
	Hora: 10:00 – 12:00	

TABLA 11: ACTA DE REUNIÓN # 6



ACTA DE REUNIÓN # 7



IMAGEN 72: ACTA DE REUNIÓN # 7

INTERNA (X)		EXTERNA ()	
PROCESO: Puntos para desarrollar: Reunión de seguimiento al proyecto		Fecha: 09 / 06 / 2024 dd mm aaaa	
Dependencia (s): SEGUNDO BLOQUE-PROYECTO - VIRTUAL/DESARROLLO DE SOFTWARE EN EQUIPO - TSP-[GRUPO B01] - Subgrupo 1		Cuenca / Municipio / Ubicación: VIRTUAL	
Tema: <ul style="list-style-type: none">• Discusión sobre el desarrollo del proyecto• Cambios en la base de datos del proyecto y planificación de las próximas etapas	Hora de Inicio: 10:00	Hora Final: 17:01	
Objetivo de la reunión: Discutir el progreso del proyecto y planificar las próximas etapas Discutir los cambios en la base de datos y planificar las próximas etapas			
Agenda de la reunión: <ul style="list-style-type: none">• Discusión sobre los cambios en la base de datos del proyecto• Planificación de las próximas etapas del proyecto• Acuerdos y compromisos			
Desarrollo de la reunión: <ul style="list-style-type: none">• Las reuniones se centraron en la discusión de los cambios en la base de datos del proyecto y la planificación de las próximas etapas. Se acordó trabajar el sábado y el domingo.• Se realiza redacción y documentación del entregable.			
Acuerdos y Compromisos			



Actividad	Responsable	Fecha
Trabajar en el proyecto	EQUIPO SNEAKER STORE	15/06/2024
Evaluación final de la reunión. Las reuniones fueron productivas y se logró discutir el progreso del proyecto. Se planificaron las próximas etapas y se acordó trabajar el sábado y el domingo. En general, el equipo demostró compromiso y disposición para avanzar en el proyecto. Se espera que estas dinámicas continúen en las próximas reuniones para garantizar el éxito del proyecto.		
ANEXOS: Listado de asistencia de fecha JAIME ACEVEDO PORRAS COD. 100306577 ANEŽKA FRAIRE CAMACHO COD. 100250109 LUIS ALBERTO FORERO GUZMAN COD. 100308606 HECTOR ANIBAL LOPEZ LOPEZ COD. 100308773 GILBERTO SANTAMARIA CONEO COD. 100289809 JOHN ALEXANDER SANCHEZ PANTOJA COD. 100297646 09/06/2024 dd mm aaaa		
Próxima reunión	Fecha: 15/06/2024	
	Lugar: Reunión virtual TEAMS	
	Hora: 10:00 – 12:00	

TABLA 12: ACTA DE REUNIÓN # 7**REGISTRO DE DESARROLLO**

Descripción de la actividad	Tiempo planeado (H)	Tiempo real	Tiempo de interrupción	Descripción de la interrupción	Desfase (+/-)	Acumulado
Crear una pagina de inicio, con al estructura general del sitio	5	7	1	Revisión de funcionalidad	-2	-2



Crear la lista con hipervinculos con las opciones del portal web • Quienes somos • Contactanos • Portafolio • Login • Carrito de compras	10	12	0	-	-2	-4
Crear la pagina de Quienes somos	8	9	0	-	-1	-5
Crear pagina de Contactanos	8	9	0	-	-1	-6
Crear pagina Portafolio	8	9	1	Revisión de diseño general	-2	-8
Crear pagina de carrito de compras	8	9	1	Revisión funcionalidad contador	-2	-10
Crear página de login	8	9	1	Revisión del carrito de compras	-2	-12
TOTAL	55	64	4		-12	

TABLA 13: REGISTRO DE DESARROLLO

CONSOLIDADO REPORTES DE AVANCE

Descripción de la actividad	Tiempo planeado (Horas)	Tiempo real (horas)	Tiempo de interrupción (Horas)	Descripción de la interrupción	Desfase (+/-)	Acumulado
TIEMPO POR FASE						
Análisis de requerimientos	10 horas	9 horas	1 hora	Revisión de requerimientos	-1 hora	-1 hora
Diseño (Diagrama de casos)	8 horas	7 horas	1 hora	Reintegración de casos	-1 hora	-2 horas
Codificación y pruebas	12 horas	13 horas	1 hora	Revisión de código generado	1 hora	-1 horas
Documentación	6 horas	5 horas	1 hora	Revisión de nueva documentación	-1 hora	-2 horas



TOTAL	36 horas	34 horas	4 horas		-4 horas	
TAMAÑO DEL PROGRAMA (LOC)						
Total de líneas nuevas + cambiadas	3214 LOC					
Tamaño máximo	3600 LOC					
Tamaño mínimo	3400 LOC					
Tamaño documentación	100 LOC					
TOTAL	3500 LOC					
BUGS ENCONTRADOS						
Análisis de requerimientos	2 bugs					
Diseño (Diagrama de casos)	1 bug					
Codificación y pruebas	3 bugs					
Documentación	0 bugs					
TOTAL	6 bugs					
BUGS RETIRADOS						
Análisis de requerimientos	1 bug					
Diseño (Diagrama de casos)	0 bugs					
Codificación y pruebas	2 bugs					
Documentación	1 bug					
Total retirado en el desarrollo	4 bugs					
Total retirado después de el desarrollo	2 bugs					
RESUMEN						
Minutos/líneas de código	0.2 min / LOC					
Líneas de código por hora	30.6 LOC / Hr					
Defectos /1000 líneas de código	10 bugs / 1000 LOC					

**TABLA 14: CONSOLIDADO REPORTE****REFLEXION DEL PROYECTO****¿Qué pasó durante el desarrollo del proyecto?**

El proyecto se desarrolló en dos etapas principales. En la primera etapa, se establecieron los cimientos del catálogo virtual y se asignaron roles dentro del equipo. Cada miembro del equipo asumió responsabilidades específicas y comenzó a trabajar en los componentes esenciales del proyecto. En la segunda etapa, se profundizó en el desarrollo de los módulos clave, se realizaron pruebas exhaustivas y se ajustaron los módulos según los errores identificados y el feedback recibido. Durante todo el desarrollo, se mantuvo una comunicación constante y se realizaron reuniones regulares para asegurar que el proyecto avanzara según lo planeado.

¿Cómo resolvieron efectivamente las dificultades?

Las dificultades se resolvieron mediante reuniones regulares conocidas como lanzamientos, donde se discutieron los problemas y se ajustaron los planes de trabajo. La flexibilidad y adaptabilidad del equipo permitieron realizar ajustes en el plan inicial cuando fue necesario. Además, la comunicación constante y la documentación detallada de todas las decisiones y cambios fueron clave para resolver los desafíos de manera efectiva. El uso de los principios y métodos del Team Software Process (TSP) ayudó a mantener la calidad y productividad del proyecto, permitiendo una gestión organizada de las dificultades.



¿Cómo fue el manejo de los roles?

Los roles fueron asignados según las directrices del Team Software Process (TSP), lo que permitió una distribución clara de responsabilidades. Cada miembro del equipo cumplió con sus funciones y contribuyó significativamente al progreso del proyecto. La asignación de roles fue un paso crucial, asegurando que cada área del proyecto fuera atendida por la persona más adecuada. Se realizaron ajustes en los roles cuando fue necesario para asegurar el progreso del proyecto y mantener un desarrollo organizado y eficiente.

¿Los reportes de trabajo reflejan el compromiso individual y del equipo con el proyecto?

Sí, los reportes de trabajo reflejan un alto nivel de compromiso tanto individual como colectivo. Cada reunión y avance fue documentado, mostrando la dedicación de todos los miembros para alcanzar los objetivos del proyecto. La documentación regular del progreso, incluyendo actas de reuniones y actualizaciones constantes, evidencian la dedicación y compromiso con el proyecto. Las reuniones productivas y la disposición para trabajar incluso en fines de semana muestran un alto nivel de compromiso.

ACTAS DE REUNIÓN 8, 9 Y POSTMORTEN

ACTA DE REUNIÓN # 8



IMAGEN 73: ACTA DE REUNIÓN # 8

INTERNA (X)		EXTERNA ()	
PROCESO: Puntos para desarrollar: Conclusiones del proyecto y finalización de la documentación.		Fecha: 22 / 06 / 2024 dd mm aaaa	
Dependencia (s): SEGUNDO BLOQUE-PROYECTO - VIRTUAL/DESARROLLO DE SOFTWARE EN EQUIPO - TSP-[GRUPO B01] - Subgrupo 1		Cuenca / Municipio / Ubicación: VIRTUAL	
Tema: <ul style="list-style-type: none">Culminación y redacción documento de entrega.Conclusiones del proyecto	Hora de Inicio: 10:30	Hora Final: 12:00	
Objetivo de la reunión: Discutir el progreso del proyecto, resolver dudas técnicas, y coordinar la entrega final de los componentes del proyecto.			
Agenda de la reunión: <ul style="list-style-type: none">Discusión sobre los cambios en la base de datos del proyectoPlanificación de las próximas etapas del proyectoAcuerdos y compromisos			
Desarrollo de la reunión: <ul style="list-style-type: none">1. Discusión InicialHéctor Aníbal López López comenta brevemente sobre la actualización del proyecto y menciona el enfoque en las últimas tareas pendientes.2. Discusión TécnicaAnežka Fraire Camacho menciona algunas observaciones sobre los anuncios y la publicidad dentro de la plataforma.			



- Peter Alexander Benavides Apraez sugiere una comparación de áreas específicas para mejorar la eficiencia del sistema.
- **3. Coordinación de Entrega**
- Luis Alberto Forero Guzmán plantea la importancia de incluir los instaladores del SAM y otros componentes en el archivo comprimido del proyecto. Comenta que aunque no es seguro que la profesora solicite estos instaladores, es prudente incluirlos para evitar problemas futuros.
- John Alexander Sánchez Pantoja pregunta sobre los requisitos específicos de la entrega y el contenido del archivo comprimido.
- **4. Aclaraciones y Decisiones**
- Héctor Aníbal López López responde a las preguntas y decide que se incluirán tres archivos principales en la entrega: un documento comprimido, un documento de Word y un archivo con el código del proyecto.
- Luis Alberto Forero Guzmán y Héctor Aníbal López López discuten sobre la necesidad de incluir el SAM y el Visual Code, llegando a la conclusión de que el SAM puede ser relevante, pero el Visual Code no es estrictamente necesario.
- John Alexander Sánchez Pantoja aclara que la profesora busca un archivo RAR con toda la información del proyecto, lo cual incluye los módulos y el código fuente, que podría ser revisado sin necesidad de ejecutar los instaladores.
- **5. Conclusiones**
- Luis Alberto Forero Guzmán menciona que la profesora podría seleccionar los mejores proyectos para mostrarlos a nivel institucional, y se siente confiado en la calidad del proyecto del equipo.
- Héctor Aníbal López López reafirma la decisión de entregar el SAM y los documentos principales en un formato accesible para la revisión de la profesora.
- **6. Cierre de la Reunión**
-
- Luis Alberto Forero Guzmán y John Alexander Sánchez Pantoja agradecen al equipo por su esfuerzo y trabajo colaborativo.
- Héctor Aníbal López López se compromete a informar a Gilberto Santamaria Coneo sobre los detalles discutidos y asegurar la disponibilidad de la grabación de la reunión.

Acuerdos y Compromisos

Actividad	Responsable	Fecha
Finalizar documentación y entrega de proyecto en su totalidad.	HECTOR ANIBAL LOPEZ LOPEZ - JOHN ALEXANDER SANCHEZ PANTOJA	23/06/2024

Evaluación final de la reunión.

Esta acta de reunión proporciona un resumen detallado de las discusiones y decisiones tomadas durante la reunión 8 del proyecto SNEAKER STORE, siguiendo el formato y estilo de los documentos anteriores entregados.

ANEXOS: Listado de asistencia de fecha



JAIME ACEVEDO PORRAS COD. 100306577
PETER ALEXANDER BENAVIDES APRAEZ COD. 100295152
ANEŽKA FRAIRE CAMACHO COD. 100250109
LUIS ALBERTO FORERO GUZMAN COD. 100308606
HECTOR ANIBAL LOPEZ LOPEZ COD. 100308773
JOHN ALEXANDER SANCHEZ PANTOJA COD. 100297646

22/06/2024

dd mm aaaa

Próxima reunión

Fecha: 23/06/2024

Lugar: Reunión virtual TEAMS

Hora: 10:30 – 12:00

TABLA 15: ACTA DE REUNIÓN # 8

ACTA DE REUNIÓN # 9



IMAGEN 74: ACTA DE REUNIÓN # 9

INTERNA (X)		EXTERNA ()	
PROCESO: Puntos para desarrollar: Finalización proyecto		Fecha: 23 / 06 / 2024 dd mm aaaa	
Dependencia (s): SEGUNDO BLOQUE-PROYECTO - VIRTUAL/DESARROLLO DE SOFTWARE EN EQUIPO - TSP-[GRUPO B01] - Subgrupo 1		Cuenca / Municipio / Ubicación: VIRTUAL	
Tema:		Hora de Inicio: 10:30	Hora Final: 12:30



<ul style="list-style-type: none">Entrega final y discusión sobre la sustentación del proyecto SNEAKER STORE.		
Objetivo de la reunión: los pasos finales para la entrega del proyecto y acordar la estrategia de sustentación. Agenda de la reunión: Revisión de la documentación y archivos finales a entregar. Preparación de los instaladores y archivos necesarios. Estrategia para la sustentación del proyecto. Asignación de tareas finales y responsabilidades.		
Agenda de la reunión: <ul style="list-style-type: none">Discusión sobre los cambios en la base de datos del proyectoPlanificación de las próximas etapas del proyectoAcuerdos y compromisos		
Desarrollo de la reunión: <ul style="list-style-type: none">Revisión de la documentación y archivos finales a entregar:Héctor Aníbal López López (2:01:40) confirma que se necesita entregar un comprimido con toda la información del desarrollo.John Alexander Sánchez Pantoja (2:02:14) menciona que se requiere un archivo .rar con toda la información del proyecto.Se acuerda incluir un documento y el World Book, junto con otros archivos relevantes (2:02:24).Preparación de los instaladores y archivos necesarios:Luis Alberto Forero Guzmán (2:01:37) sugiere incluir los instaladores del SAM y Visual Code en el comprimido.Héctor Aníbal López López (2:02:06) decide que solo el SAM será necesario, mientras que el Visual Code no es imprescindible.Héctor Aníbal López López (2:02:41) confirma que el SAM se incluirá en la documentación inicial para mayor claridad.Estrategia para la sustentación del proyecto:Se discute la posibilidad de que la profesora revise los módulos y el código sin ejecutarlos (2:02:50).Luis Alberto Forero Guzmán (2:03:10) comenta que la profesora podría escoger los mejores proyectos para exponerlos a nivel institucional.John Alexander Sánchez Pantoja (2:03:16) menciona que se espera que los mejores proyectos sean destacados.		
Evaluación final de la reunión. La reunión concluye con un sentimiento de satisfacción y confianza en la calidad del trabajo realizado.		



Se reconoce el esfuerzo y la dedicación de todos los miembros del equipo.
Se enfatiza la importancia de estar preparados para la exposición del proyecto.

ANEXOS: Listado de asistencia de fecha

JAIME ACEVEDO PORRAS COD. 100306577
PETER ALEXANDER BENAVIDES APRAEZ COD. 100295152
ANEŽKA FRAIRE CAMACHO COD. 100250109
LUIS ALBERTO FORERO GUZMAN COD. 100308606
HECTOR ANIBAL LOPEZ LOPEZ COD. 100308773
GILBERTO SANTAMARIA CONEO COD. 100289809
JOHN ALEXANDER SANCHEZ PANTOJA COD. 100297646
23/06/2024
dd mm aaaa

TABLA 16: ACTA DE REUNIÓN # 9**ACTA DE POSTMORTEN****IMAGEN 75: ACTA DE POSTMORTEN**

INTERNA (X)		EXTERNA ()	
PROCESO: Puntos para desarrollar: Postmorten		Fecha: 23 / 06 / 2024 dd mm aaaa	
Dependencia (s): SEGUNDO BLOQUE-PROYECTO - VIRTUAL/DESARROLLO DE SOFTWARE EN EQUIPO - TSP-[GRUPO B01] - Subgrupo 1		Cuenca / Municipio / Ubicación: VIRTUAL	
Tema: • Postmorten		Hora de Inicio: 10:30	Hora Final: 12:30

**Objetivo de la reunión:**

Evaluar el desempeño del proyecto SNEAKER STORE, identificar áreas de mejora y documentar las lecciones aprendidas.

Agenda de la reunión:

- Discusión sobre los cambios en la base de datos del proyecto
- Planificación de las próximas etapas del proyecto
- Acuerdos y compromisos

Revisión del Objetivo del Proyecto:

El objetivo principal del proyecto SNEAKER STORE era crear un catálogo virtual eficiente y efectivo para la venta de calzado deportivo. Este catálogo debía permitir a los usuarios registrar sus cuentas, buscar productos de manera básica y avanzada, visualizar los artículos disponibles, realizar compras por artículo y gestionar un carrito de compras. Adicionalmente, se esperaba que el proyecto cumpliera con altos estándares de calidad y que se entregara dentro del cronograma establecido.

Evaluación final de la reunión.**Éxitos:**

Desarrollo y entrega de los módulos clave: Se logró desarrollar y entregar los módulos esenciales del catálogo virtual, incluyendo registro de usuarios, búsqueda, visualización de artículos, compra por artículo y carrito de compras. Cada módulo fue diseñado y probado exhaustivamente para asegurar su correcto funcionamiento.

Cumplimiento del cronograma inicial y adaptación a cambios necesarios durante el desarrollo: A pesar de los desafíos y cambios en los requisitos, el equipo fue capaz de cumplir con el cronograma inicial. La adaptabilidad y flexibilidad del equipo permitieron ajustes en el plan de trabajo sin comprometer la fecha de entrega final.

Comunicación efectiva y documentación detallada de cada etapa del proyecto: La comunicación constante y efectiva entre los miembros del equipo fue clave para el éxito del proyecto. Se realizaron reuniones regulares para discutir el progreso, identificar problemas y proponer soluciones. Además, cada etapa del proyecto fue documentada de manera detallada, lo que facilitó el seguimiento y la evaluación continua del progreso.

Desafíos:

Ajustes en el diseño de la interfaz de usuario para mejorar la experiencia del cliente: Uno de los mayores desafíos fue realizar ajustes en el diseño de la interfaz de usuario para asegurar una experiencia de usuario óptima. Se recibieron comentarios y se realizaron pruebas de usuario para identificar áreas de mejora, lo que llevó a varios cambios en el diseño original.

Gestión de cambios en los requisitos funcionales y no funcionales: Durante el desarrollo del proyecto, surgieron cambios en los requisitos tanto funcionales como no funcionales. La gestión de estos cambios fue un desafío, ya que se necesitaba asegurar que todos los cambios fueran implementados sin afectar negativamente el cronograma o la calidad del producto final.

**ANEXOS: Listado de asistencia de fecha**

JAIME ACEVEDO PORRAS COD. 100306577

PETER ALEXANDER BENAVIDES APRAEZ COD. 100295152

ANEŽKA FRAIRE CAMACHO COD. 100250109

LUIS ALBERTO FORERO GUZMAN COD. 100308606

HECTOR ANIBAL LOPEZ LOPEZ COD. 100308773

GILBERTO SANTAMARIA CONEO COD. 100289809

JOHN ALEXANDER SANCHEZ PANTOJA COD. 100297646

23/06/2024

dd mm aaaa**TABLA 17: ACTA DE POSTMORTEN**



CONCLUSIONES

Asignación de roles: La asignación de roles dentro del equipo ha sido un paso crucial para el desarrollo exitoso de nuestro proyecto. Cada miembro del equipo tiene un papel definido y está contribuyendo de manera significativa al progreso del proyecto.

Planificación del proyecto: La planificación detallada del proyecto nos ha permitido establecer un camino claro hacia nuestros objetivos. Hemos establecido un calendario de tareas e hitos que nos guiará a lo largo del desarrollo del proyecto.

Desarrollo de módulos: Hemos comenzado a desarrollar varios módulos para nuestro catálogo virtual, incluyendo registro de usuarios, búsqueda básica y avanzada, visualización de artículos y características, compra por artículo y un carrito de compras. Estos módulos son fundamentales para la funcionalidad de nuestra tienda virtual.

Documentación del progreso: La documentación regular de nuestro progreso nos ha permitido mantenernos en el camino correcto y ha proporcionado un registro valioso de nuestro trabajo. Las actas de nuestras reuniones y las actualizaciones regulares son evidencia de nuestro compromiso y dedicación al proyecto.

Uso de TSP: El uso de los principios y métodos del desarrollo de software en equipos (TSP) ha sido fundamental para nuestro enfoque de trabajo. Nos ha permitido trabajar de manera eficiente y efectiva, y estamos seguros de que nos ayudará a evitar el fracaso del proyecto.

En esta segunda etapa del proyecto, hemos aprendido la importancia de la adaptabilidad en el desarrollo de software. A pesar de tener un plan inicial, hemos tenido que hacer ajustes a lo largo del camino para mantenernos en el camino correcto. Sin embargo, gracias a nuestro compromiso con los principios de TSP y a nuestro enfoque en la experiencia del usuario, hemos



podido mantener la calidad y la productividad en nuestro trabajo. Estamos emocionados de continuar con el desarrollo de SNEAKER STORE y esperamos compartir nuestras actualizaciones en las próximas entregas.

En esta tercera entrega, hemos aprendido la importancia de la adaptabilidad en el desarrollo de software. A pesar de tener un plan inicial, hemos tenido que hacer ajustes a lo largo del camino para mantenernos en el camino correcto. Sin embargo, gracias a nuestro compromiso con los principios de TSP y a nuestro enfoque en la experiencia del usuario, hemos podido mantener la calidad y la productividad en nuestro trabajo. Estamos emocionados de continuar con el desarrollo de SNEAKER STORE y esperamos compartir nuestras actualizaciones en las próximas entregas.

Adaptabilidad y Flexibilidad

Durante todo el proceso de desarrollo, hemos enfrentado desafíos y cambios inesperados. Sin embargo, nuestra capacidad para adaptarnos y ajustar nuestro enfoque ha sido fundamental. La flexibilidad nos ha permitido mantenernos en el camino correcto y garantizar que nuestro catálogo virtual cumpla con las expectativas de los usuarios.

Evaluación de Roles: La asignación de roles dentro del equipo ha sido un componente esencial para el éxito del proyecto. Hemos evaluado constantemente la efectividad de cada rol y hemos ajustado según las necesidades. Algunos miembros han asumido múltiples responsabilidades, lo que ha demostrado la versatilidad y la colaboración en nuestro equipo.

Prototipo Funcional: Estamos emocionados de presentar un prototipo funcional de SNEAKER STORE. Aunque aún no es la versión final, hemos logrado implementar los módulos esenciales, como el registro de usuarios y el carrito de compras. La experiencia del usuario ha



sido nuestra prioridad, y estamos seguros de que nuestro catálogo virtual será intuitivo y atractivo.

Lecciones Aprendidas: A lo largo de este proyecto, hemos aprendido sobre la importancia de la comunicación efectiva, la planificación rigurosa y la colaboración. Cada reunión de lanzamiento ha sido una oportunidad para reflexionar, aprender y mejorar. Estas lecciones serán valiosas para futuros proyectos y para nuestro crecimiento profesional.

En resumen, SNEAKER STORE ha sido un viaje emocionante y desafiante. Nuestro compromiso con la calidad, la adaptabilidad y la colaboración nos ha llevado a esta etapa final. Esperamos que nuestro catálogo virtual sea un éxito y que los usuarios disfruten de una experiencia de compra excepcional.



Referencias

DevDocs. (s.f.). CSS. Recuperado de <https://devdocs.io/css/>

DevDocs. (s.f.). JavaScript. Recuperado de <https://devdocs.io/javascript/>

iLoveIMG. (s.f.). Redimensionar imagen. Recuperado de

<https://www.iloveimg.com/es/redimensionar-imagen>

Lenguaje HTML. (s.f.). HTML. Recuperado de <https://lenguajehtml.com/html/>

Necolas. (s.f.). Normalize.css. Recuperado de <https://necolas.github.io/normalize.css/>

PHP.net. (s.f.). Documentación de PHP. Recuperado de <https://www.php.net/docs.php>

remove.bg. (s.f.). Eliminar fondos de imagen automáticamente. Recuperado de

<https://www.remove.bg/es>