



# PRÁCTICA 3 – PRODUCT BACKLOG

## ELEMENTOS DE INGENIERÍA DE SOFTWARE

### EJERCICIO 1: USM + MVP

A partir del Elevator's pitch del E-Commerce (de la práctica anterior), armar un USM con su correspondiente MVP.

### EJERCICIO 2: PB

- ¿Para qué se genera un Product Backlog (PB)?
- Listar los tipos de incidencias que puede contener y escribir un ejemplo de cada una.

### EJERCICIO 3: INCIDENCIAS

Para las siguientes incidencias, marcar sus errores y corregirlos, completando las partes faltantes:

US-3: agregar el botón de alta

Como usuario necesito un botón para dar de alta mis productos

US-3: ABM de productos

Como admin necesito dar de alta, modificar, eliminar y consultar los productos para dar los clientes

US-6:

Como cliente necesito agregar mis productos al carrito de compras para poder comprar

CA:

- Ver 2 botones, uno de "+" y otro de "-" al lado de cada producto y una cantidad en el medio. Inicialmente en 0.
- Al presionar en el botón "+" se debe incrementar la cantidad y al presionar en el "-" se debe decrementar

TASK-15: frontend de alta

Como dev necesito la crear el form para el alta de los productos

Spike-1:

Investigar la tecnología



## EJERCICIO 4: LEY DE PARETO

¿Qué es la **Ley de Pareto**? ¿Cómo la podemos aplicar al desarrollo del software?

## EJERCICIO 5: USM + PB

A partir del siguiente requerimiento:

*“Se necesita una app web que gestione las actividades que brinda un centro cultural. El centro cultural realiza actividades tipo talleres para sus socios/os y también espectáculos abiertos al público en general, los cuales son pagos, por lo que la app deberá permitir la venta online de entradas (sólo tarjeta). Para esto, se necesita un menú/módulo admin que cuente con un ABM de artistas (que ofician de docentes), actividades y espectáculos. De los artistas se deberá registrar el nombre y apellido, CUIL, el celular, si es docente o no y su disciplina (teatro, canto, danza, pintura, música o literatura).*

*En cuanto a las actividades, se deberá registrar un título, su docente, y la fecha y hora. Por último, para los espectáculos, se deberá registrar el título, los artistas, y la fecha y hora.*

*Para realizar una compra online, se debe registrar el nombre y apellido de quien compra, el espectáculo, y los datos de la tarjeta. Al finalizar, el admin deberá enviar la factura correspondiente de la compra.*

*Para participar de las actividades (talleres) previamente el/la socia se deberá inscribir, registrando su código de asociado y la actividad a realizar. Para ambos casos previamente, la persona deberá loguearse con alguna cuenta de google o facebook.*

*El home deberá mostrar el login, la información institucional del centro, al pie de página las rrss y al iniciar sesión los menús correspondientes. El admin se loguea con un user y pass brindados por el centro cultural.”*

- a. Armar un USM
- b. A partir del USM, armar el Product Backlog correspondiente, teniendo en cuenta la ley de Pareto.