

RealWIN

Equipo de desarrollo
RealDooh & Bewin

Índice

00

Quienes somos

Integrantes del equipo

01

Metodología de trabajo

Combinación de Sprints más Kanban para mantenimientos

02

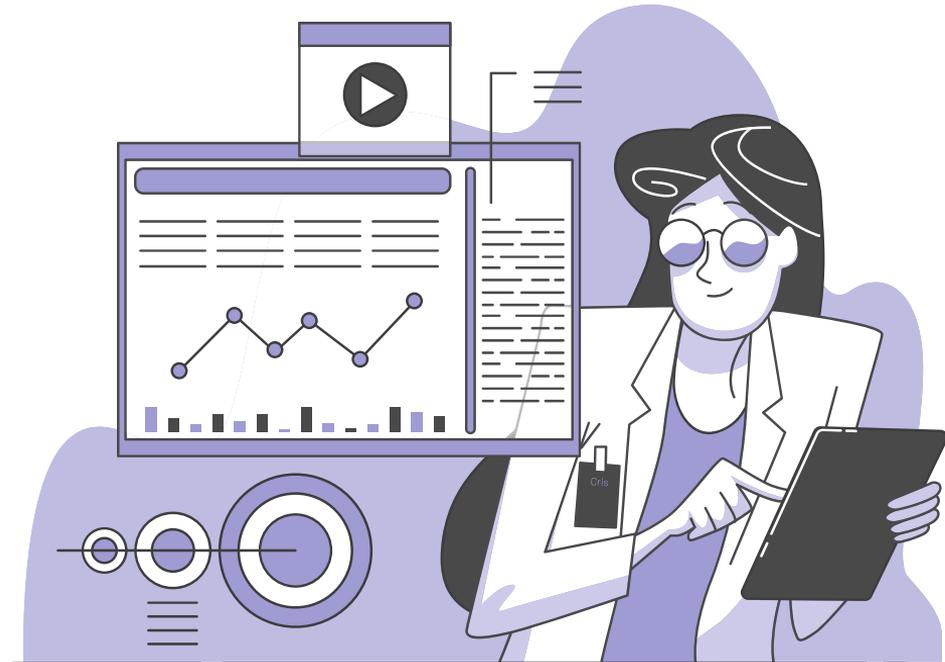
Herramientas & Tecnologías

Gitlab, Jira, Confluence, Teams..
Spring Boot, AngularJS..

03

Productos

Realdoooh & Bewin

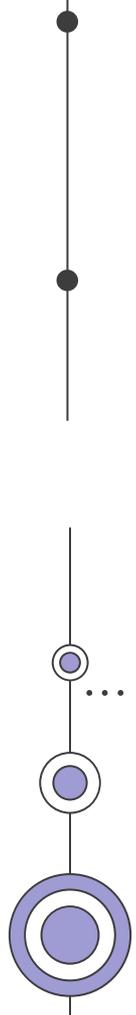




00

Quiénes somos

Integrantes del quipo

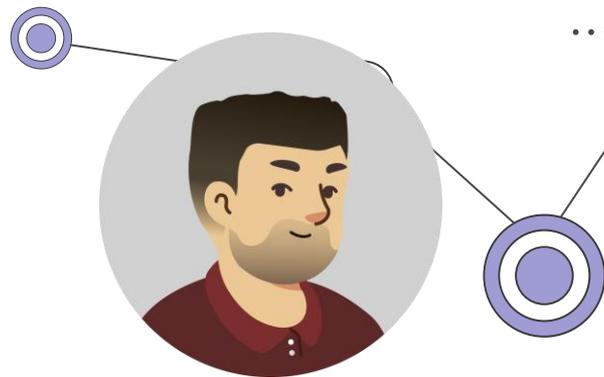




Santi Flores
Full Stack Developer



Alba Fernández
UI/UX Designer



Víctor Rodríguez
Full Stack Developer



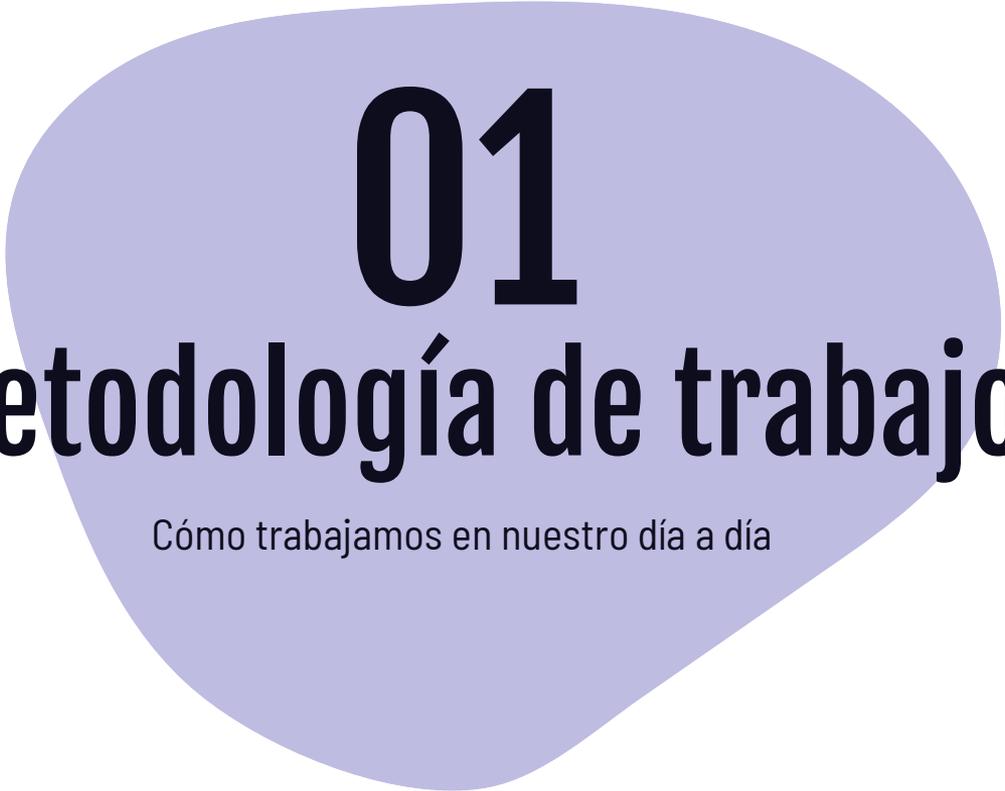
Víctor Martínez
Full Stack Developer



Cris Fernández
Full Stack Developer



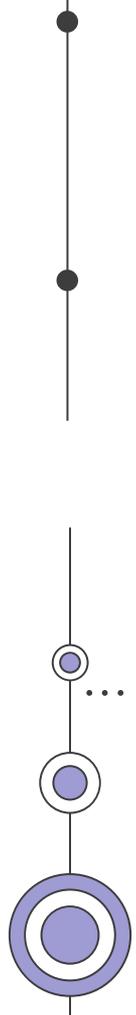
Rafa Alonso
Front End Developer



01

Metodología de trabajo

Cómo trabajamos en nuestro día a día



División por naturaleza de las tareas

01

Agile con Sprints

Nuevas funcionalidades
y desarrollos



02

Agile con Kanban

Soporte y corrección de
anomalías



Metodología Agile con Sprints

Nuevos desarrollos y mejoras



Backlog

Nuevas necesidades como historias de usuario



Pizarra

Visualizar el estado de las tareas y de los integrantes del equipo



Story Points

Las tareas se estiman en Story Points



Planing Poker

La estimación se basa en complejidad y tiempo



Sprints

Los Sprints duran aproximadamente 2 semanas



Estados

Cada tarea va pasando por diferentes estados del flujo definido

Metodología Agile con Kanban

Soporte / Mantenimiento



Pizarra

Agrupar tareas por proyecto (fila) y estado (columna)

...



Estados

Las tareas siguen el mismo flujo de estados que en la pizarra de Sprints

...

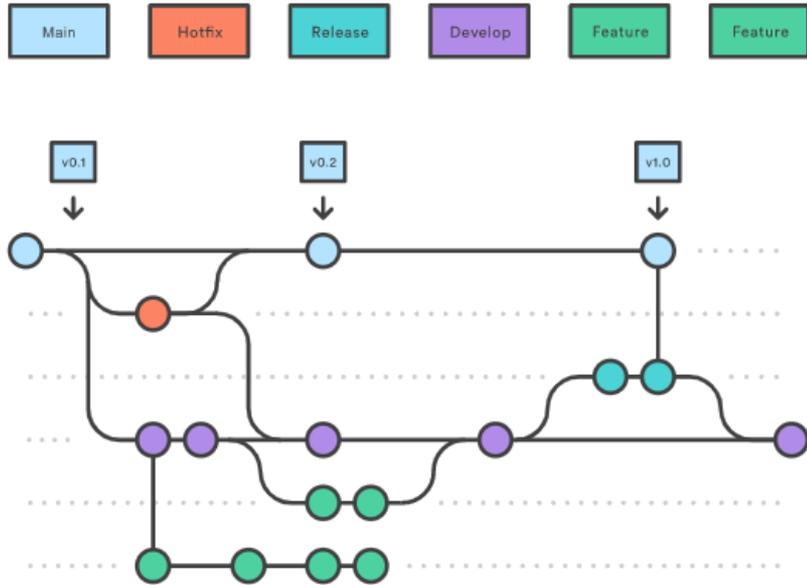


Prioridades

Las tareas se atienden por orden de prioridad

...

Control de versiones – GitFlow



Para el control de versiones de los distintos proyectos utilizamos la metodología GitFlow. Hay una rama principal, **master**, donde está el código de producción, la rama de **desarrollo**, ramas de **funcionalidad**, ramas de **hotfix**, y las ramas de **release** para identificar las versiones del proyecto.

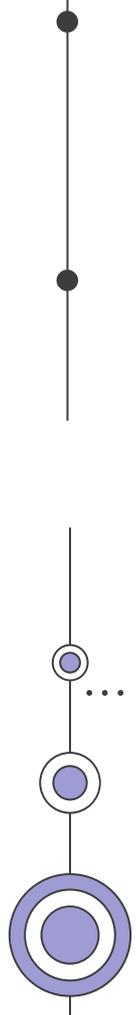
Para validar el código de las nuevas funcionalidades utilizamos validación cruzada mediante **Merge Request**.



02

Herramientas

Para facilitar y fomentar el trabajo en equipo



Documentación y datos compartidos

Confluence

TODO está
documentando aquí

README

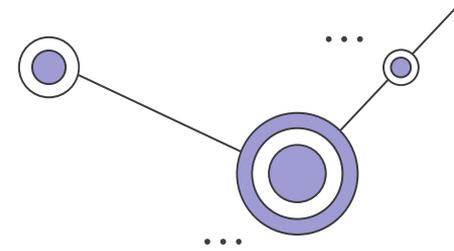
Instalación y ejecución de
cada proyecto

Buttercup

Gestor de contraseñas y
accesos compartidos



Comunicación y trabajo en equipo



Automatizaciones

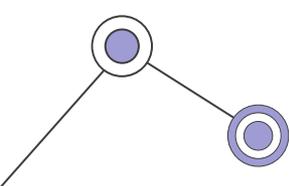
Alertas automáticas sobre modificaciones de tareas y despliegues

Pizarras de Jira

En las pizarras se ve en forma sencilla con que está cada integrante del equipo

Canales directos

Principalmente utilizamos Slack y Teams como medio de comunicación interno pero también Outlook, Calendar, Loom..



Stack Tecnológico

BackEnd



FrontEnd



Otras herramientas





03

Productos

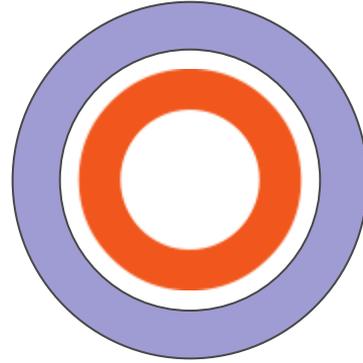
Realdoooh & Bewin





RealDooh

03.1



¿Qué es Realdooh?

Realdooh es una "suite" de aplicaciones enfocada al mundo del retail, un entorno web compuesto por un conjunto de aplicaciones que trabajan de forma colaborativa. El funcionamiento es similar al de un Sistema Operativo Online.

...

Aplicaciones de la suite Realdoooh

Pr

Project: Gestión integral del parque de **activos** de los clientes

Tk

Ticketing: Gestión de **incidencias** para usuarios finales o backoffice

My

Mercury: **Monitorización** del software y del hardware del parque

Sn

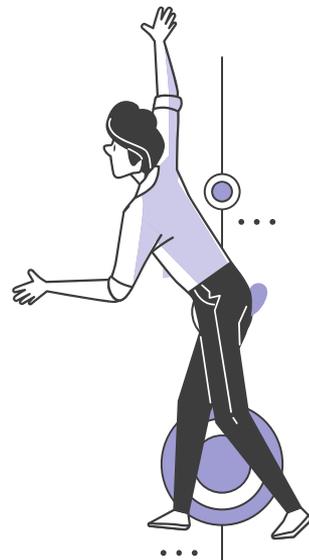
Sentinel: Gestión de **usuarios**, roles, niveles de acceso, etc

Vt

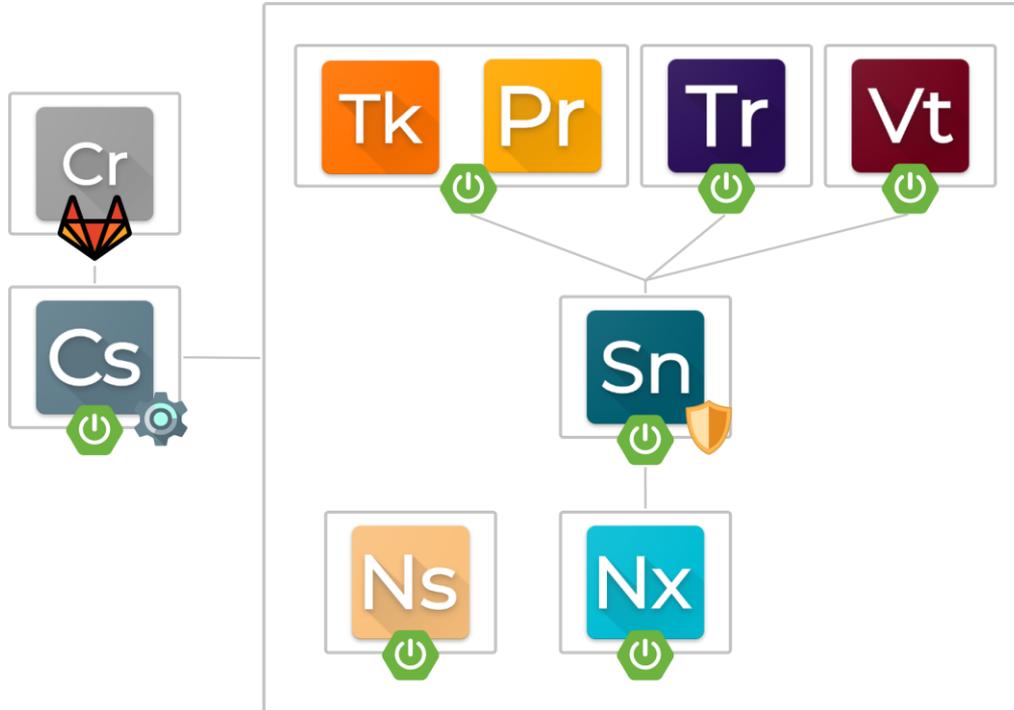
Vault: Inventario y gestión de **almacén**, con control de envíos y pedidos

Tr

Tracer: Herramienta para gestión de **técnic@s** e intervenciones



Estructura BackEnd que soporta la suite



Las APIs de RealDooH, tienen una arquitectura basada en microservicios.

Están programadas en Java con el Framework Spring Boot

Utilizan librerías de Spring Cloud Netflix

A decorative graphic consisting of several purple circles of varying sizes, some with concentric rings, connected by thin black lines. The circles are arranged in a roughly circular pattern around the central text. Some circles have vertical ellipses next to them, suggesting a continuation of the pattern.

Bewin

03.2



¿Qué es Bewin?

Bewin es un sistema de gestión completa de atención al cliente. Esta atención comienza con la solicitud de cita online o presencial y finaliza con la recepción de encuestas de satisfacción.

...

Tres módulos bien diferenciados

01

Bewin

Core de la solución



02

Bewin Lite

Turnos en local

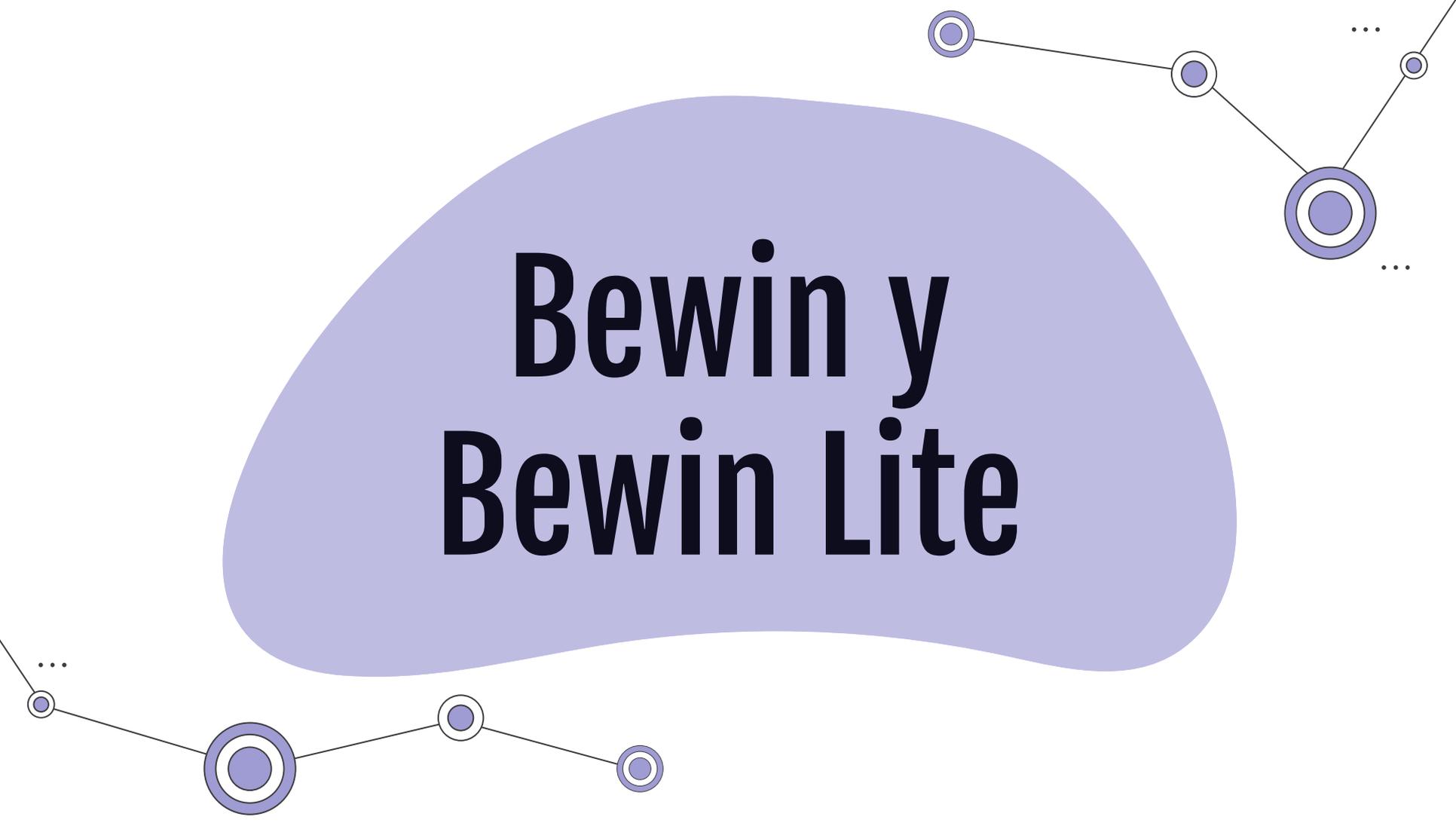


03

Conteo

Gestión de aforos





Bewin y Bewin Lite

Aplicaciones Bewin



Display: Pantalla donde se visualizan los turnos



Tótem: Soporte físico desde donde se expenden tickets



Cita previa: Web donde se agendan citas previas



Gestor: Gestión integral de activos y usuarios del cliente



BackEnd Bewin



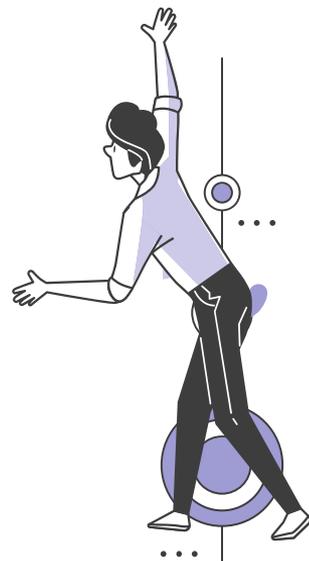
Bewin: API principal, gestión de colas, usuarios, tiendas..

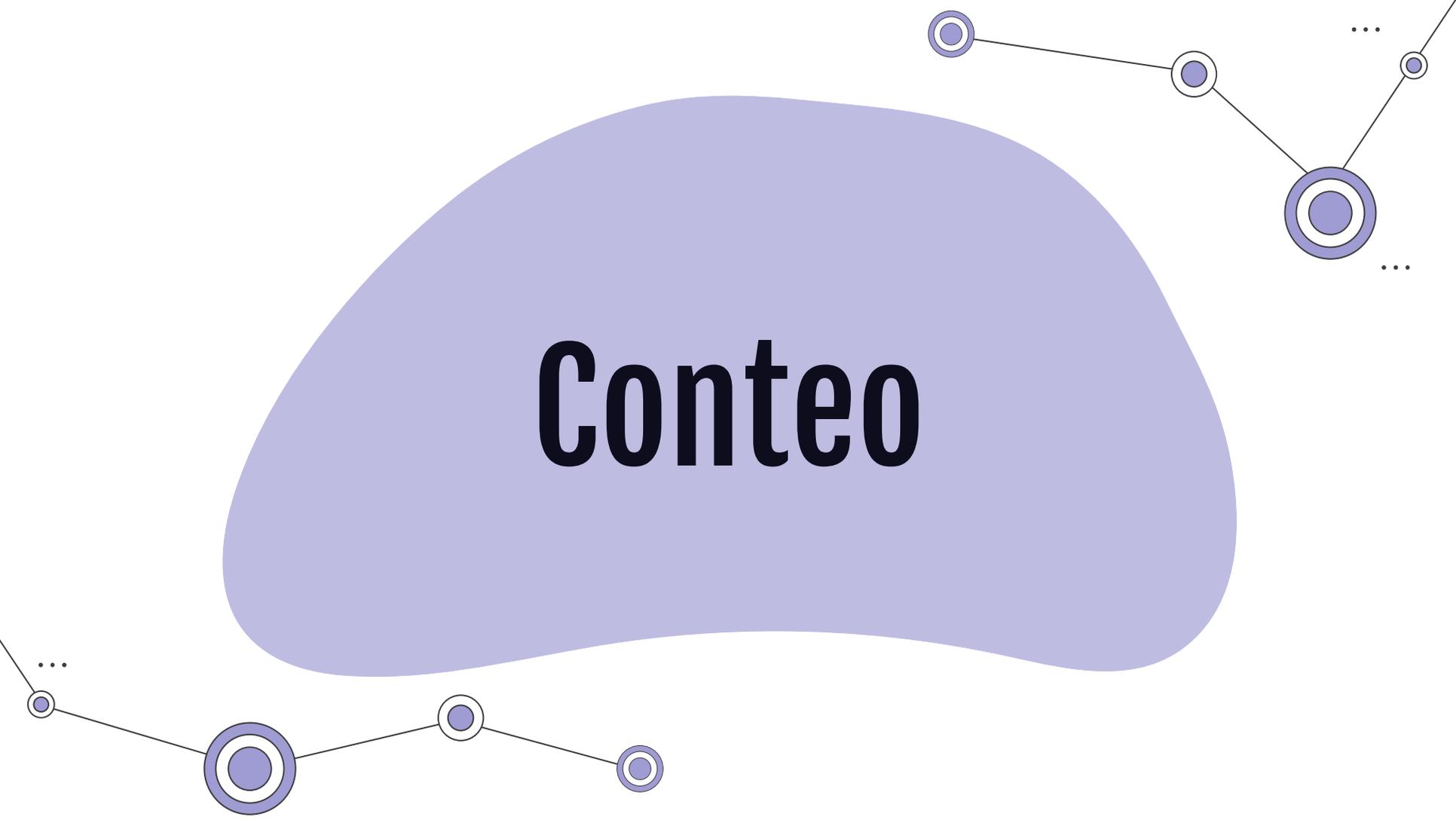


Appointments: Gestión de ticas previas



Promotion: Gestión de promociones





Conteo

Conteo

BackEnd



Conteo: API principal, registro de entradas y salidas, resúmenes..



Capacity: Aforos en tiendas, reportes..



Módulos de **Cámaras, IR y AP**, control de dispositivos

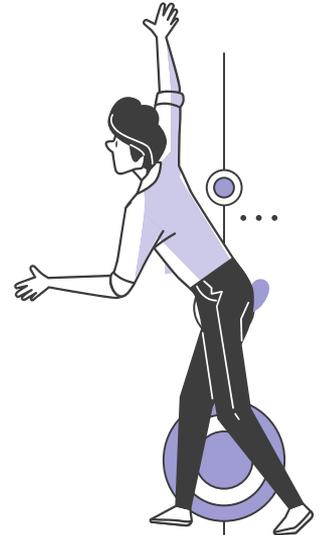


File-control: Control de ficheros en servidores FTP

Aplicaciones



Gestor: De uso interno, permite añadir quitar dispositivos a tiendas



Thanks!

¿Alguna pregunta?

econocom
Products & Solutions

cristina.fernandez@econocom.com



Esta presentación fue actualizada en abril de 2023, cambios posteriores a esa fecha pueden no verse claramente reflejados en ella.

