

# RealWIN

Equipo de desarrollo  
Realdoo & Bewin

# Índice

00

## Quienes somos

Integrantes del equipo

01

## Metodología de trabajo

Combinación de Sprints más Kanban para mantenimientos

02

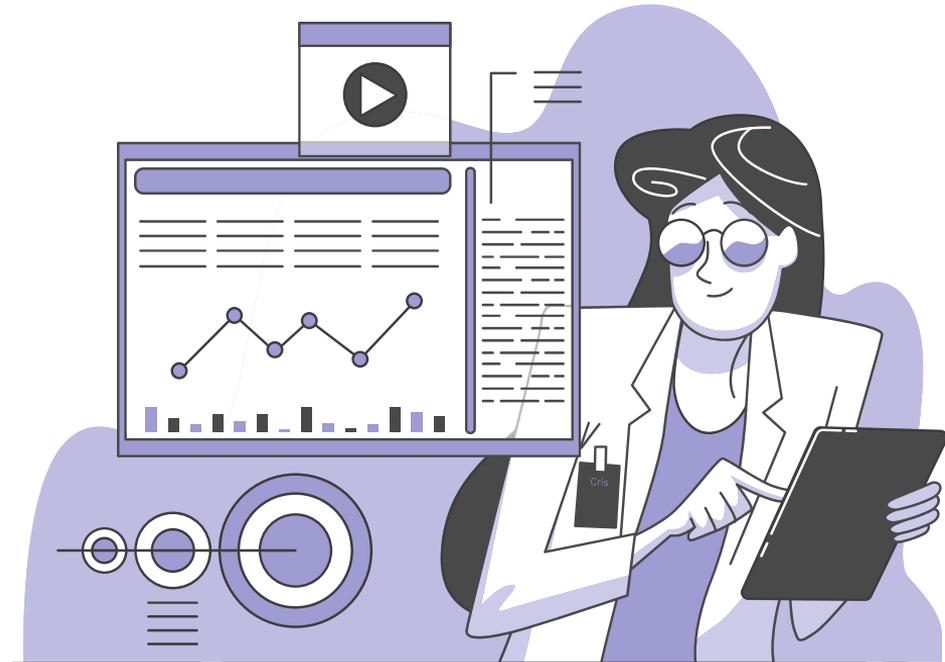
## Herramientas & Tecnologías

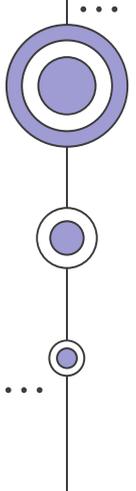
Gitlab, Jira, Confluence, Teams..  
Spring Boot, AngularJS..

03

## Productos

Realdoooh & Bewin

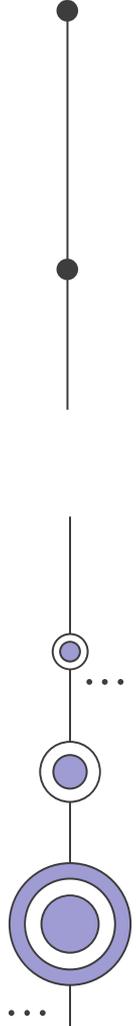




00

# Quiénes somos

Integrantes del quipo

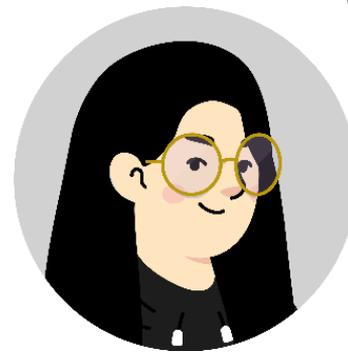




Andrés Fernández



Santi Flores



Alba Fernández



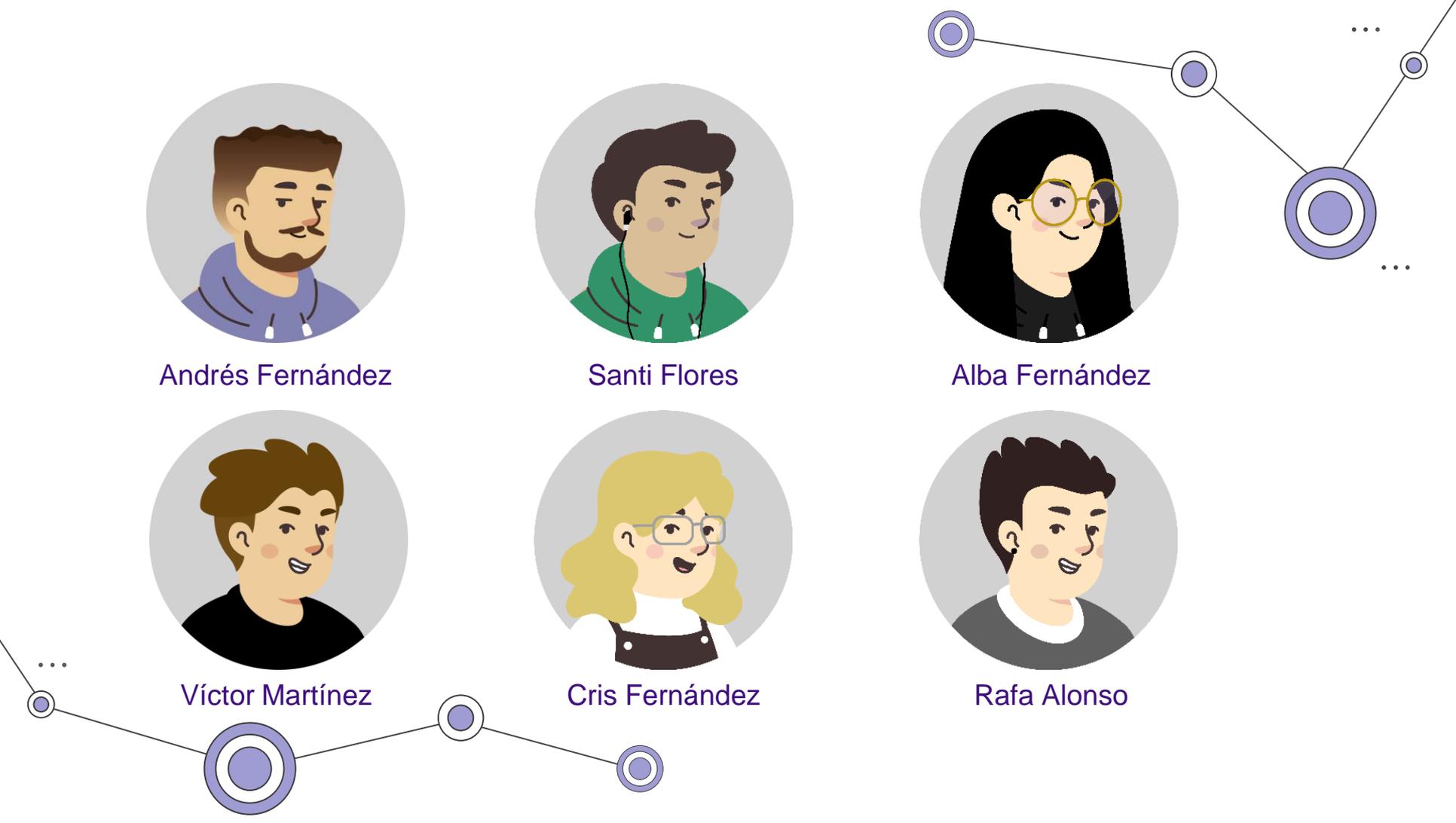
Víctor Martínez

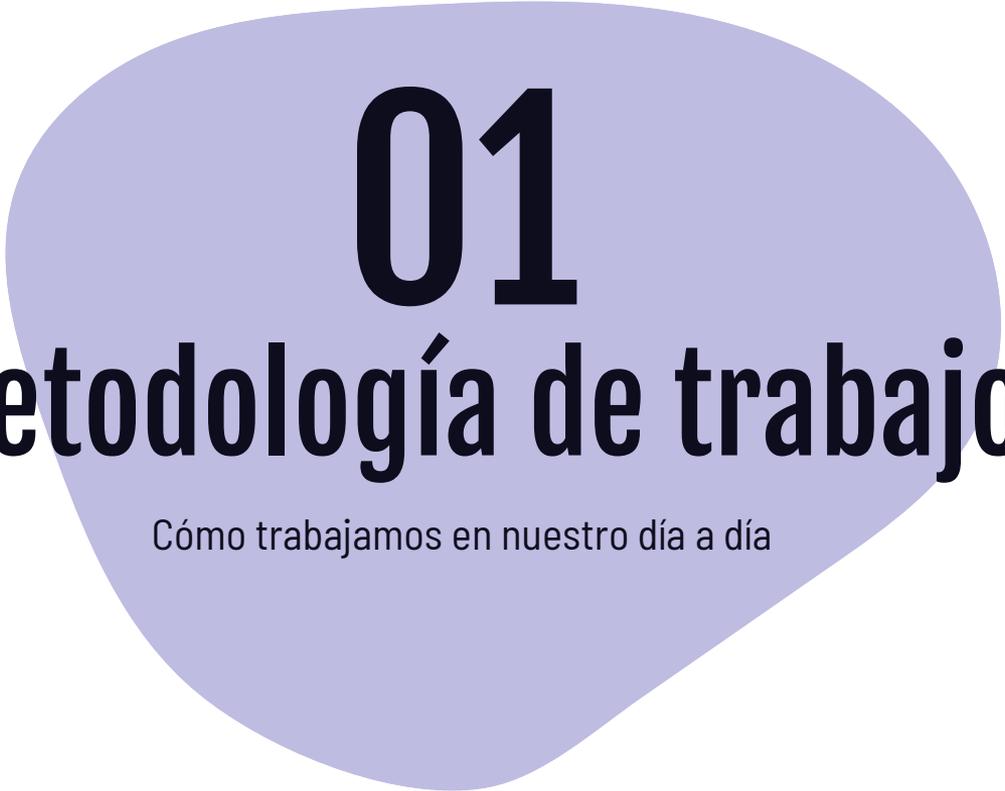


Cris Fernández



Rafa Alonso

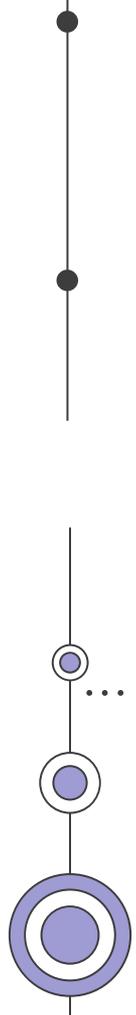




# 01

# Metodología de trabajo

Cómo trabajamos en nuestro día a día



# División por naturaleza de las tareas

01

**Agile con Scrum**

Nuevas funcionalidades  
y desarrollos



02

**Agile con Kanban**

Soporte y corrección de  
anomalías



# Metodología Agile con Sprints – Scrum

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 estima en Story Points



## Planing Poker

La estimacion 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

...

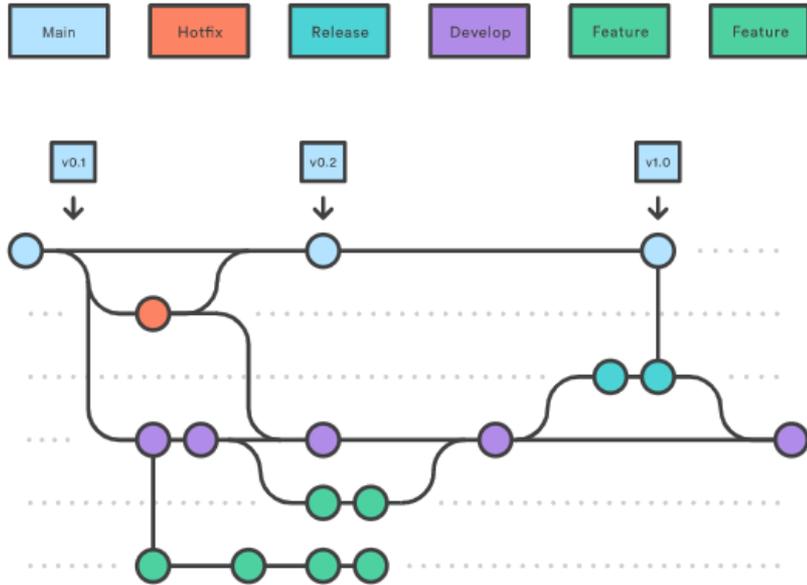


## Prioridades

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.

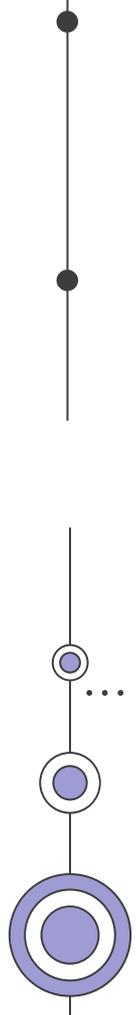
Para validar el código de las nuevas funcionalidades utilizamos validación cruzada mediante **Merge Request**.



# 02

# Herramientas

Para facilitar y fomentar el trabajo en equipo



# Documentación y datos compartidos

## Confluence

TODO está  
documentando aquí

## README

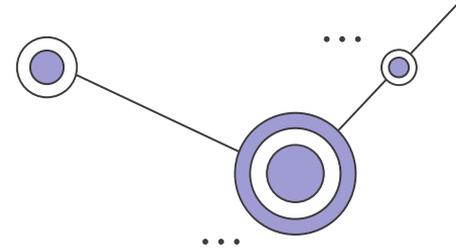
Instalación y ejecución de  
cada proyecto

## Buttercup

Gestor de contraseñas y  
accesos compartidos



# Comunicación y trabajo en equipo



## Automatizaciones

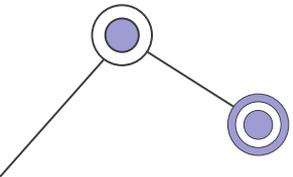
Alertas automáticas sobre modificaciones de tareas y despliegues

## Pizarras de Jira

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

## Canales directos

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



# Stack Tecnológico

## BackEnd



## FrontEnd



## Otras herramientas





03

# Productos

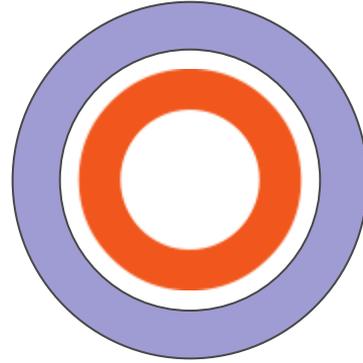
Realdoooh & Bewin



A decorative graphic consisting of a network of nodes and lines. The nodes are represented by circles of varying sizes and colors (purple and blue). Some nodes are larger and have a double-ring effect. The lines are thin and grey, connecting the nodes in a non-linear fashion. There are also vertical ellipses (three dots) near several nodes, suggesting a continuation of the network.

# 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 apps 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

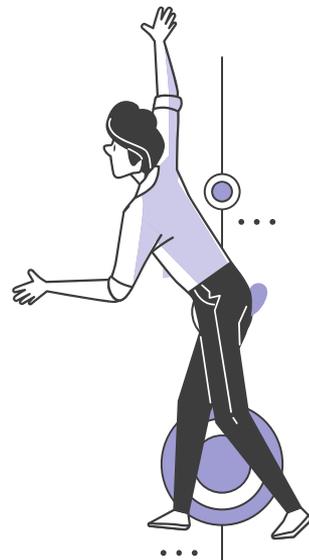
Sentinel: Gestión de **usuarios**, roles, niveles de acceso, etc

Vt

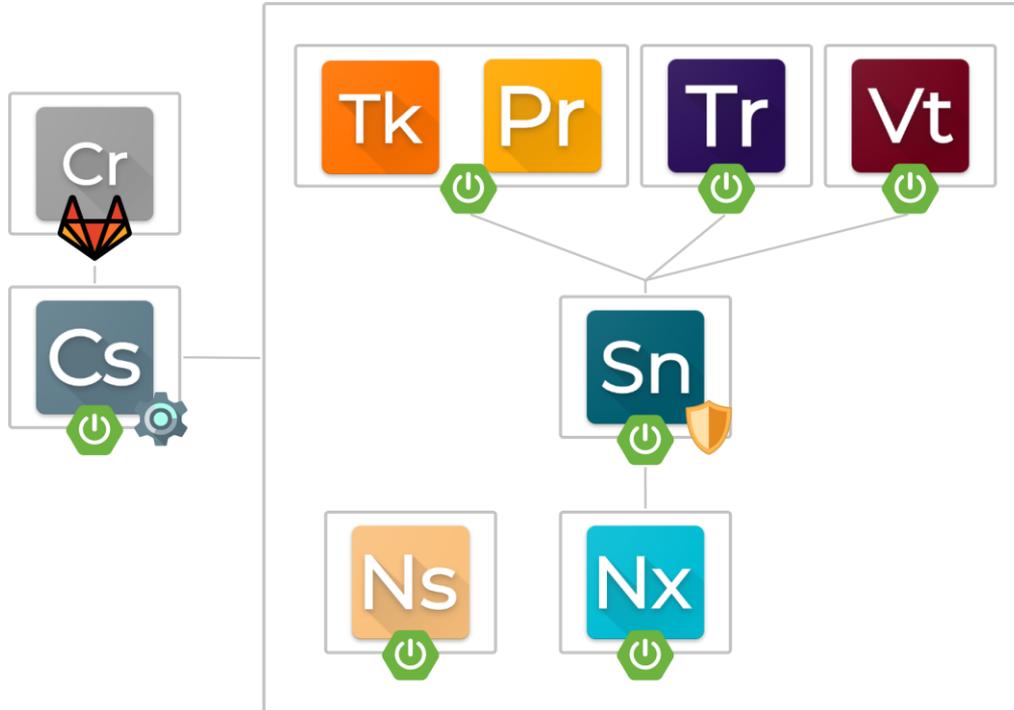
Vault: Inventario y gestión de **almacén**, con control de envíos y pedidos

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



# 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

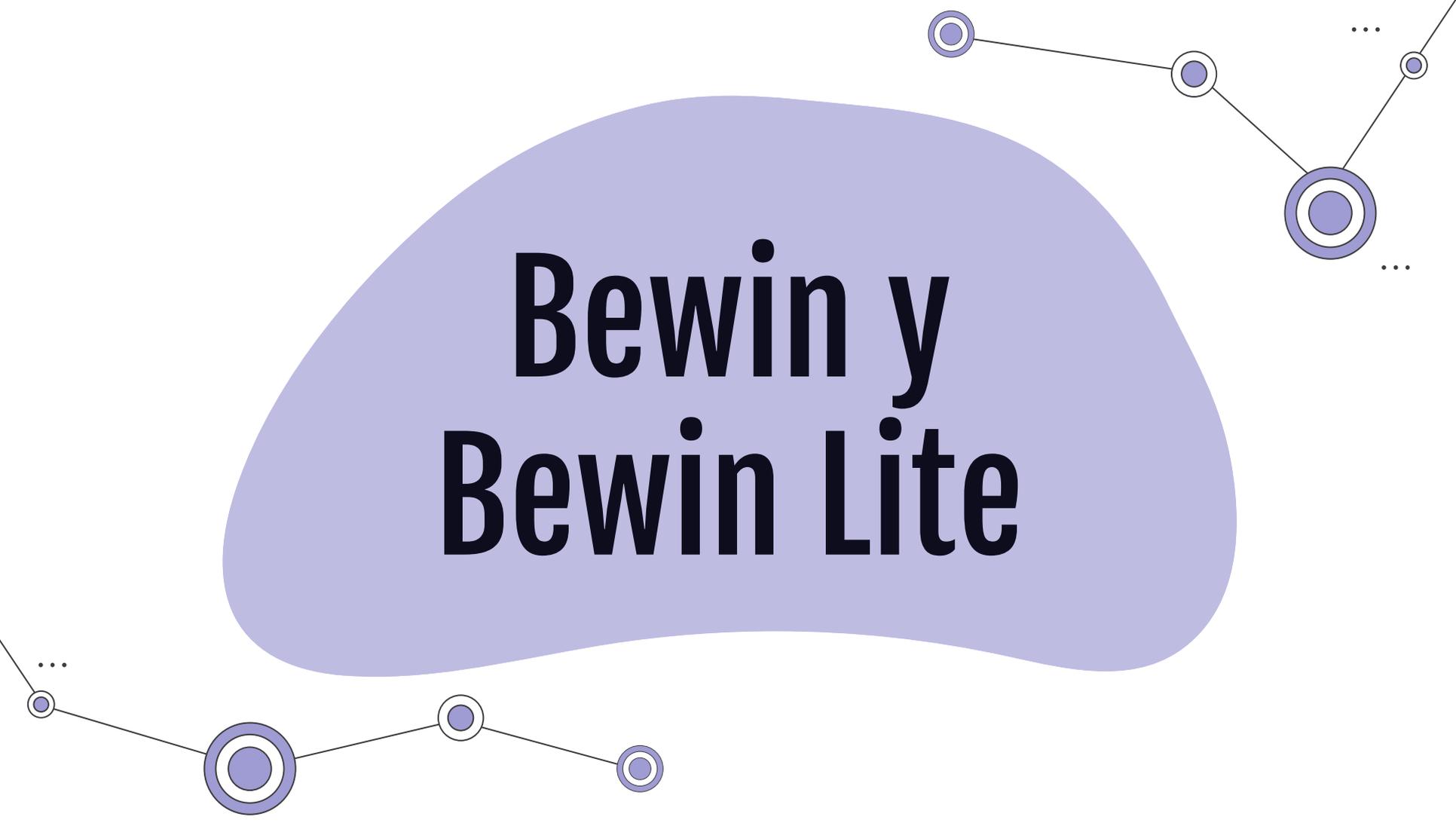


03

**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



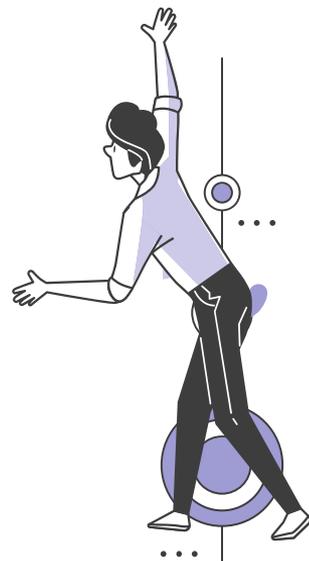
**Bewin:** API principal, gestión de colas, usuarios, tiendas..

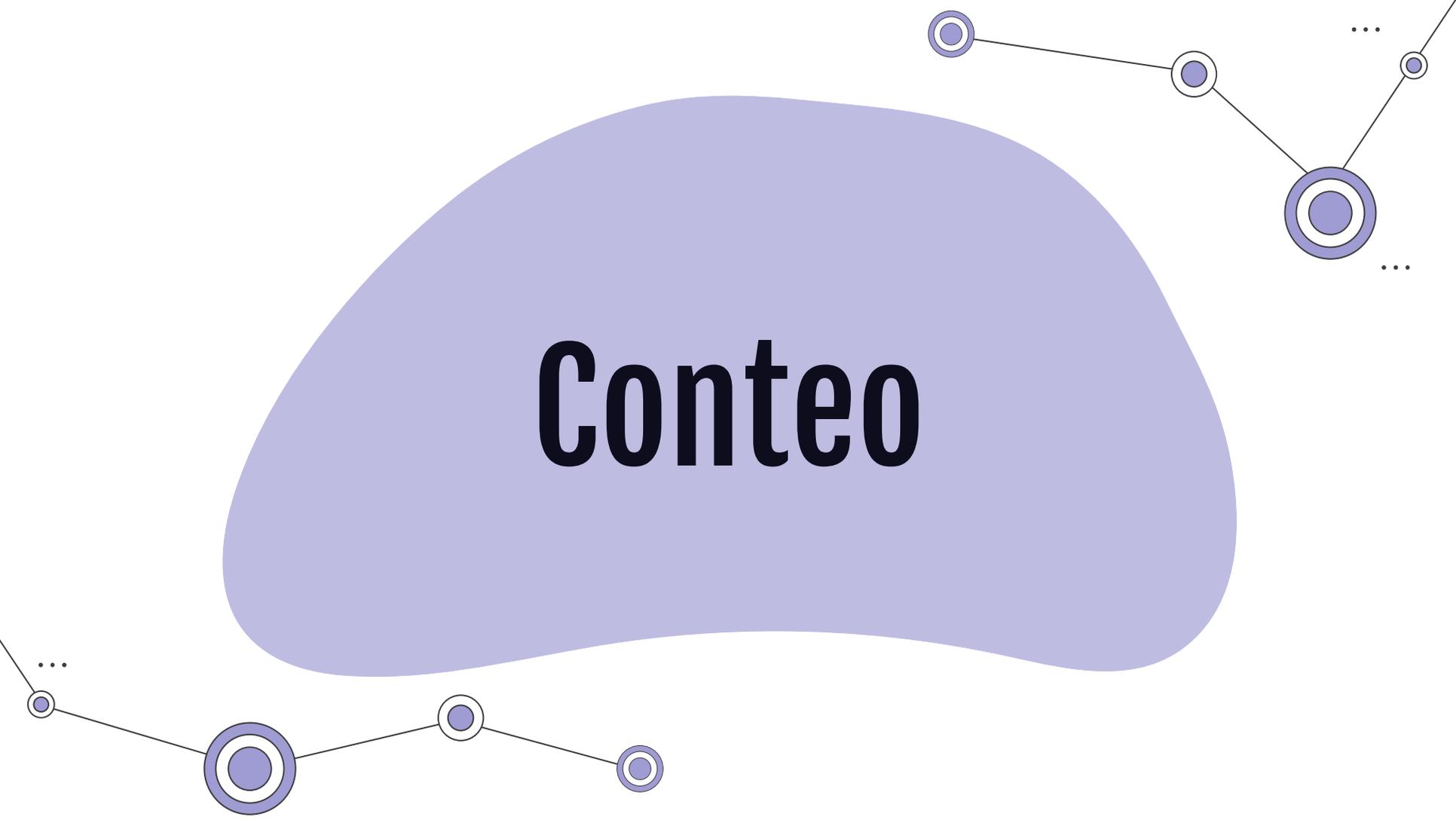


**Appointments:** Gestión de ticas previas



**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

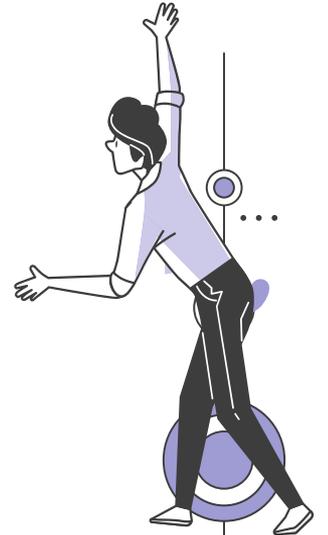


**File-control:** Control de ficheros en servidores FTP

## Aplicaciones



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



# Thanks!

¿Alguna pregunta?

econocom  
Products & Solutions

[cristina.fernandez@econocom.com](mailto:cristina.fernandez@econocom.com)



Esta presentación fue elaborada en octubre de 2022, cambios posteriores a esa fecha pueden no verse claramente reflejados en ella.

