}

1. **PARTE I**

| **1. Antecedentes Personales** |
| --- |

| Nombre estudiante | **Martín Godoy O., Pablo Pereira A. y Francisco Zuñiga N.** |
| --- | --- |
| Rut | **21.193.457-3, 20.623.555-1, 20.944.642-1** |
| Carrera | **Ingenieria en Informatica** |
| Sede | **Maipú** |

| **2. Descripción Proyecto APT** |
| --- |

| Nombre del proyecto | *Lukas PET E-Commerce* |
| --- | --- |
| Área (s) de desempeño(s) | *El proyecto consiste en desarrollar un ecommerce para una tienda de mascotas, enfocándose en un diseño intuitivo y funcional que facilite la navegación y compra. Incluye la gestión completa de productos y pedidos, asegurando una administración eficiente del inventario y la integración con servicios de envío. Se implementarán estrategias de marketing digital y SEO para atraer clientes, mientras se proporciona soporte al cliente para resolver dudas y problemas. Además, se llevará a cabo un monitoreo continuo del rendimiento del sitio, utilizando datos y feedback para optimizar la plataforma y mejorar la experiencia del usuario.* |
| Competencias | * *Desarrollo Web y Programación: Habilidades en diseño y desarrollo de interfaces, así como en programación backend.* * *Gestión de Proyectos: Planificación, ejecución y uso de metodologías ágiles para coordinar el desarrollo del proyecto.* * *Administración de Bases de Datos: Diseño y gestión de bases de datos para almacenar y manejar datos de productos y clientes.* * *Marketing Digital y SEO: Estrategias para atraer clientes y optimizar la visibilidad del sitio en motores de búsqueda.* * *Seguridad Informática: Implementación de medidas para proteger la información personal y financiera de los usuarios.* * *Soporte al Cliente y Analítica Web: Gestión del soporte técnico, atención al cliente y uso de herramientas analíticas para mejorar la plataforma.* |

| **3. Fundamentación Proyecto APT** |
| --- |

| Relevancia del proyecto APT | *El proyecto ecommerce para una tienda de mascotas busca solucionar la dificultad de los dueños de mascotas para encontrar productos especializados mediante una plataforma online accesible y eficiente.*  *Es relevante para el campo laboral de desarrollo web y ecommerce, proporcionando competencias prácticas en diseño, desarrollo y gestión de plataformas digitales. Se sitúa en un contexto global y regional, impactando a dueños de mascotas en diversas áreas, y beneficiando a empresas del sector de mascotas. Por lo anterior, el proyecto mejora la experiencia de compra, facilita el acceso a productos y apoya al negocio, ofreciendo un aporte valioso tanto en el ámbito profesional como social.*  *El negocio está ubicado en la comuna de Maipú, en una vía transitada y muy concurrida.* |
| --- | --- |
| Descripción del Proyecto APT | *El proyecto ecommerce para una tienda de mascotas tiene como objetivo desarrollar una plataforma online que facilite la compra de productos especializados para mascotas mediante una experiencia de usuario intuitiva y segura. La plataforma permitirá a los usuarios buscar productos, gestionar carritos de compra, y realizar pagos seguros. Se abordará la problemática mediante el diseño de una interfaz amigable, integración de sistemas de pago y envío, y realización de pruebas exhaustivas para asegurar el correcto funcionamiento. Tras el lanzamiento, se ofrecerá soporte técnico continuo para optimizar la plataforma según el feedback de los usuarios.* |
| Pertinencia del proyecto con el perfil de egreso | *El proyecto ecommerce para una tienda de mascotas se alinea con el perfil de egreso de la carrera al aplicar competencias clave como:*   * ***Diseño y Desarrollo de Software:*** *Creación de una plataforma web efectiva mediante habilidades en frontend y backend.* * ***Gestión de Proyectos:*** *Planificación y coordinación del desarrollo usando metodologías ágiles.* * ***Administración de Bases de Datos:*** *Manejo eficiente y seguro de la información de productos y usuarios.* * ***Marketing Digital:*** *Implementación de estrategias para atraer clientes y mejorar la visibilidad.* * ***Soporte al Cliente y Analítica Web:*** *Provisión de soporte técnico y análisis del rendimiento para optimizar la experiencia del usuario.* |
| Relación con los intereses profesionales | *Nuestro grupo está enfocado en el desarrollo de soluciones tecnológicas innovadoras, con un interés particular en el desarrollo web, el marketing digital y la gestión de proyectos tecnológicos.*  ***Relación con el Proyecto APT:***   * ***Desarrollo Web y Diseño de Experiencias Digitales:*** *El proyecto ecommerce para una tienda de mascotas nos permite aplicar nuestras habilidades colectivas en diseño y desarrollo web para crear una plataforma intuitiva y funcional.* * ***Estrategias de Marketing Digital y Optimización SEO:*** *Implementaremos estrategias de marketing y técnicas de SEO (Search Engine Optimization), alineadas con nuestro interés en atraer y retener clientes mediante el uso de herramientas digitales.* * ***Gestión de Proyectos Tecnológicos:*** *El proyecto nos brinda la oportunidad de gestionar todas las fases del desarrollo de una plataforma ecommerce, utilizando metodologías ágiles para coordinar recursos y tiempos de manera efectiva.*   ***Contribución al Desarrollo Profesional:***  *Este proyecto contribuirá significativamente a nuestro desarrollo profesional al permitirnos aplicar nuestros conocimientos en un contexto real, fortalecer nuestras habilidades en gestión de proyectos y coordinación de equipos, y proporcionar experiencia valiosa en la creación y gestión de una plataforma ecommerce. Esto mejorará nuestro perfil profesional y ampliará nuestras oportunidades laborales.* |
| Factibilidad de desarrollo del Proyecto APT | *El desarrollo del proyecto es factible dentro del plazo establecido gracias a:*   * ***Duración del Semestre:*** *Con aproximadamente 16 semanas disponibles, el proyecto se puede estructurar en fases bien definidas.* * ***Horas Asignadas:*** *Con 10-15 horas semanales, el equipo tiene entre 160 y 240 horas para completar el proyecto, cubriendo diseño, desarrollo, y pruebas.* * ***Materiales Requeridos:*** *Se utilizarán herramientas de desarrollo web, software de diseño, y sistemas de gestión de bases de datos, con opciones alternativas si es necesario.* * ***Factores Facilitadores:*** *El acceso a recursos técnicos y la experiencia del equipo aportan ventajas significativas.* * ***Factores Desafiantes:*** *Limitaciones de tiempo y problemas técnicos se pueden superar con una planificación cuidadosa, división del proyecto en etapas, y pruebas rigurosas.*   *Con una planificación detallada y gestión efectiva del tiempo, el proyecto será viable y estará listo para su presentación dentro de la fecha establecida.* |

1. **PARTE II**

| **4. Objetivos** |
| --- |

| Objetivo general | *Desarrollar una plataforma ecommerce para una tienda de mascotas que facilite a los usuarios la búsqueda, compra y gestión de productos especializados, garantizando una experiencia de compra intuitiva y segura.* |
| --- | --- |
| Objetivos específicos | ***Diseñar*** *una interfaz de usuario atractiva y fácil de usar para optimizar la experiencia de compra.*  ***Implementar*** *un sistema de gestión de inventarios y procesamiento de pedidos eficiente para asegurar la disponibilidad y entrega oportuna de productos.*  ***Integrar*** *opciones de pago seguras y variadas para facilitar las transacciones financieras de los usuarios.*  ***Desarrollar*** *un sistema de gestión de cuentas de usuario que permita a los clientes seguir sus pedidos y administrar su información personal.*  ***Asegurar*** *la protección de datos personales y financieros mediante la implementación de medidas de seguridad adecuadas.*  ***Realizar*** *pruebas exhaustivas para verificar la funcionalidad, estabilidad y seguridad de la plataforma antes de su lanzamiento.* |

| **5. Metodología** |
| --- |

| Descripción de la Metodología |
| --- |
| *Utilizaremos la metodología* ***Scrum*** *para el desarrollo del ecommerce de una tienda de mascotas, enfocándonos en una gestión ágil y flexible del proyecto.*  ***1. Planificación del Proyecto:***   * *Definir el alcance y requisitos.* * *Crear y priorizar el Product Backlog.*   ***2. Desarrollo Iterativo (Sprints):***   * *Dividir el trabajo en sprints de 2-4 semanas.* * *Planificar y revisar tareas al inicio y fin de cada sprint.*   ***3. Implementación y Pruebas:***   * *Desarrollar funcionalidades y realizar pruebas continuas para asegurar calidad.*   ***4. Lanzamiento y Mantenimiento:***   * *Desplegar la plataforma y proporcionar soporte técnico.* * *Realizar mejoras basadas en el feedback de los usuarios.*   ***Etapas del Proyecto:***   1. ***Inicio:*** *Definir alcance y roles.* 2. ***Planificación:*** *Crear backlog y planificar sprints.* 3. ***Desarrollo:*** *Ejecutar sprints y ajustar según sea necesario.* 4. ***Implementación:*** *Desplegar y monitorear.* 5. ***Cierre:*** *Evaluar resultados y documentar lecciones aprendidas.*   ***Funciones y Responsabilidades:***   1. ***Integrante 1: Líder de Desarrollo Frontend***    * *Diseñar e implementar la interfaz de usuario.* 2. ***Integrante 2: Líder de Desarrollo Backend***    * *Desarrollar el backend, gestión de inventarios y opciones de pago.* 3. ***Integrante 3: Especialista en Marketing Digital y Seguridad***    * *Implementar estrategias de marketing y asegurar la protección de datos.*   *Esta metodología estructurada y la asignación clara de roles buscará garantizar un desarrollo eficiente y exitoso del proyecto.* |

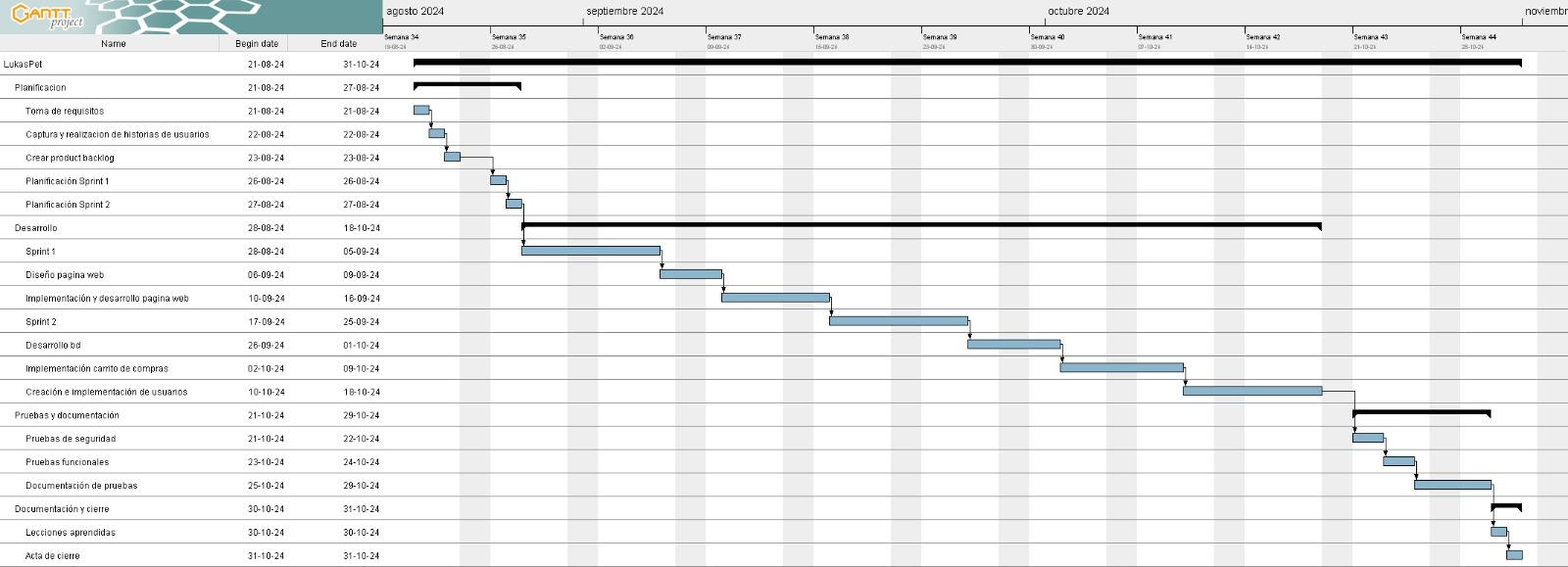
| **6. Evidencias** |
| --- |

| **Tipo de evidencia**  **(avance o final)** | **Nombre de la evidencia** | **Descripción** | **Justificación** |
| --- | --- | --- | --- |
| Final | [**Diagrama de clases**](https://github.com/ElZeta25/Capstone/blob/main/General/DiagramaClases.pdf) | *Muestra las clases del sistema, sus atributos, métodos y relaciones.* | Ayuda a entender la estructura estática del sistema y cómo se organizan las entidades. |
| Final | [**Diagrama 4+1**](https://github.com/ElZeta25/Capstone/blob/main/General/Modelo4%2B1.pdf) | Representa el sistema desde cinco perspectivas: lógica, procesos, física, desarrollo y casos de uso. | Ofrece una visión integral del sistema, cubriendo aspectos funcionales, de implementación y operativos. |

| **7. Plan de Trabajo** |
| --- |

| **Plan de Trabajo Proyecto APT** | | | | | | |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Competencia o unidades de competencias | Nombre de Actividades/Tareas | Descripción Actividades/Tareas | Recursos | Duración de la actividad | Responsable[[1]](#footnote-0) | Observaciones |
| *Desarrollo Web y Programación* | **Diseño de la Interfaz de Usuario** | **Crear el diseño de la interfaz, incluyendo wireframes y prototipos.** | *Figma* | *2 semanas* | *Pablo Pereira* | |  | | --- |  | **Posibles revisiones y ajustes según feedback.** | | --- | |
| *Administración de Bases de Datos* | *Implementación del Sistema de Inventarios* | *Desarrollar y configurar la base de datos para la gestión de productos y pedidos.* | *SQLite* | *3 semanas* | *Martin Godoy* | *Riesgo de sobrecarga si no se optimiza adecuadamente.* |
| *Seguridad Informática* | *Configuración de Medidas de Seguridad* | *Implementar SSL, protección contra inyecciones SQL y cifrado de datos sensibles.* | *Librerías de seguridad, Certificados SSL* | *2 semanas* | *Francisco Zuñiga* | *Requiere pruebas exhaustivas para asegurar la efectividad.* |

| **8. Carta Gantt** |
| --- |



1. En caso de que el Proyecto APT sea grupal, en esta columna deben indicar el nombre de los responsables de cada tarea o actividad. Esto posteriormente permitirá diferenciar la evaluación por cada integrante. [↑](#footnote-ref-0)