

# Acta de constitución del proyecto

---

***CAPSTONE - Desarrollo del Marketplace de  
Oficios y Servicios “SWAPPING”  
Fecha: 24-08-2025***

## Tabla de contenido

Información del proyecto	3
Datos	3
Patrocinador / Patrocinadores	3
Propósito y justificación del proyecto	3
Descripción del proyecto y entregables	3
Requerimientos de alto nivel	4
Requerimientos del producto	4
Requerimientos del proyecto	4
Objetivos	4
Premisas y restricciones	5
Riesgos iniciales de alto nivel	5
Cronograma de hitos principales	5
Presupuesto estimado	5
Lista de Interesados (stakeholders)	6
Requisitos de aprobación del proyecto	6
Asignación del gerente de proyecto y nivel de autoridad	6
Gerente de proyecto	6
Niveles de autoridad	6
Personal y recursos preasignados	7
Aprobaciones	7

## Información del proyecto

### Datos

<b>Empresa / Organización</b>	SWAPPING
<b>Proyecto</b>	CAPSTONE
<b>Fecha de preparación</b>	24-08-2025
<b>Cliente</b>	No informado (Proyecto de emprendimiento propio)
<b>Patrocinador principal</b>	DUOC UC
<b>Product Owner</b>	Felix Eduardo Cifuentes

### Patrocinador / Patrocinadores

<b>Nombre</b>	<b>Cargo</b>	<b>Departamento / División</b>	<b>Rama ejecutiva (Vicepresidencia)</b>
Equipo Swap	Equipo de Desarrollo y Dirección del Proyecto	Escuela de Informática y Telecomunicaciones – DUOC UC	Capstone 2025

## Propósito y justificación del proyecto

El propósito del proyecto Swapping es desarrollar una plataforma web que funcione como un marketplace de oficios y servicios, permitiendo conectar a personas que ofrecen y demandan trabajos de manera rápida, segura y geolocalizada.

Este proyecto surge de la necesidad de modernizar la forma en que se contratan servicios cotidianos, eliminando intermediarios y facilitando el contacto directo entre oferentes y clientes, especialmente en sectores donde la digitalización aún es limitada.

Swapping busca generar una solución accesible y escalable, con una interfaz moderna y adaptable, que integre filtros por región, comuna y categoría de servicio, permitiendo así una búsqueda más eficiente y personalizada.

Desde una perspectiva académica, el proyecto representa una aplicación práctica de los conocimientos adquiridos en desarrollo web, diseño UX/UI, gestión de bases de datos en la nube y metodologías ágiles. A su vez, responde a un desafío real de emprendimiento tecnológico con potencial de impacto social y económico.

Finalmente, Swapping se justifica por su contribución a la innovación digital local, fomentando oportunidades laborales y fortaleciendo la economía colaborativa mediante el uso de tecnologías cloud (Supabase, React, TailwindCSS) y funcionalidades de inteligencia artificial orientadas al matching inteligente entre usuarios.

## Descripción del proyecto y entregables

El proyecto “**Desarrollo del Marketplace Swapping**” tiene como objetivo central la creación e implementación de una **plataforma web interactiva** que permita conectar personas que ofrecen y demandan servicios u oficios de manera rápida, segura y geolocalizada. Este sistema se diseñará específicamente para optimizar la búsqueda y publicación de trabajos, fomentando la economía colaborativa y el empleo independiente.

La aplicación **Swapping** se concibe como una herramienta digital moderna, intuitiva y accesible, que permitirá a los usuarios **registrarse, crear un perfil, publicar ofertas o solicitudes de trabajo y filtrar resultados por región, comuna y categoría**, facilitando el contacto directo entre oferentes y clientes sin intermediarios.

El sistema integrará **autenticación segura, gestión de usuarios y base de datos en Supabase**, además de un diseño adaptable (mobile-first) desarrollado con **React y TailwindCSS**, priorizando la experiencia del usuario. Asimismo, el proyecto contempla la construcción de un **prototipo funcional (MVP)**, acompañado de pruebas de funcionalidad e integración para validar la correcta operación de los módulos desarrollados antes de su despliegue.

A futuro, la plataforma podrá ampliarse con **nuevos módulos de mensajería interna, inteligencia artificial para matching inteligente y analítica de datos**, fortaleciendo su escalabilidad y sostenibilidad.

### Entregables Principales

- Acta de constitución del proyecto.
- Prototipo en Figma con el diseño UI/UX.
- Base de datos implementada en Supabase.
- Aplicación web funcional con registro, perfil y publicaciones.
- Pruebas de funcionamiento e informe de resultados.
- Documentación técnica y manual de usuario.
- Presentación final del proyec

## Requerimientos de alto nivel

### Requerimientos del producto

- RF1.** El sistema debe permitir el **registro e inicio de sesión de usuarios**, asegurando la autenticación mediante correo electrónico o credenciales seguras.
- RF2.** El sistema debe permitir a los usuarios **crear y editar su perfil personal**, incluyendo datos como nombre, oficio, comuna, descripción y foto de perfil.
- RF3.** El sistema debe permitir **publicar ofertas o solicitudes de servicios**, incorporando campos como categoría, descripción, ubicación (región y comuna) y tipo de servicio.
- RF4.** El sistema debe permitir **filtrar y visualizar publicaciones** según región, comuna y categoría seleccionada, mostrando los resultados de manera clara y ordenada.
- RF5.** El sistema debe permitir **eliminar o modificar publicaciones existentes** y asociarlas al usuario creador para garantizar trazabilidad.
- RF6.** El sistema debe contar con una **interfaz adaptable (mobile-first)**, desarrollada con React y TailwindCSS, asegurando una navegación sencilla e intuitiva.
- RF7.** El sistema debe implementar **una base de datos en Supabase**, que gestione usuarios, publicaciones, categorías y ubicaciones de forma segura.

### Requerimientos del proyecto

Para este proyecto se necesitan los siguientes recursos:

- Servidor o servicio cloud (Supabase) para alojar la base de datos, autenticación y almacenamiento de archivos.
- Conexión a internet estable, necesaria para la comunicación entre el frontend y los servicios en la nube.
- Equipo de desarrollo con capacidad para ejecutar entornos de trabajo (React, Node.js, Figma, VS Code).
- Cuenta de Supabase y entorno de pruebas configurado para gestionar usuarios, publicaciones y seguridad RLS.
- Herramientas colaborativas como GitHub y Google Drive para control de versiones y respaldo de documentación.

## Objetivos

Objetivo	Indicador de éxito
<b>Alcance</b>	
Desarrollar una plataforma web tipo marketplace que conecte oferentes y demandantes de servicios, con autenticación, creación de perfil y publicación de ofertas.	100% de las funcionalidades principales operativas
Permitir la gestión de publicaciones con filtros por región, comuna y categoría.	Búsqueda y filtrado funcionando correctamente.
<b>Cronograma (Tiempo)</b>	
Ejecutar el proyecto dentro del período establecido en el cronograma (octubre a noviembre 2025).	Cumplir con las fechas definidas para cada fase del EDT.
<b>Costo</b>	
Proyecto desarrollado sin inversión económica directa, utilizando herramientas y servicios gratuitos en la nube.	Cumplir con la implementación total sin generar costos financieros.
<b>Calidad</b>	
Asegurar una experiencia de usuario fluida y accesible, con una interfaz moderna y responsive.	Validación positiva durante pruebas funcionales y de usabilidad.
<b>Otros</b>	
Mantener documentación técnica actualizados durante todo el ciclo de desarrollo.	Entregar documentación completa al cierre del proyecto.

## Premisas y restricciones

### Premisas:

#### Tecnología y Recursos:

El equipo del proyecto Swapping cuenta con las herramientas tecnológicas necesarias para el desarrollo, utilizando servicios gratuitos y en la nube como Supabase, Vercel, Figma y GitHub, que permiten alojar la base de datos, gestionar autenticaciones, diseñar la interfaz y desplegar la aplicación sin costos adicionales.

#### Colaboración del Equipo SWAP:

Se asume la disponibilidad y colaboración activa de todos los integrantes del equipo durante cada fase del desarrollo, participando en reuniones de avance, revisión de código y pruebas de funcionamiento.

#### Acceso a Internet:

Se dispone de conexión estable para garantizar la comunicación con los servicios cloud y la integración de todos los módulos del sistema.

**Restricciones:**

- El proyecto se limita al desarrollo de un MVP (Producto Mínimo Viable) que incluirá las funcionalidades básicas de registro, perfil, publicación y filtrado.
- No se considera en esta fase la implementación de pasarelas de pago ni mensajería interna.
- El desarrollo se ajustará al tiempo disponible del período académico Capstone DUOC UC.
- Las pruebas de usuarios se realizarán de forma controlada, dentro del entorno de desarrollo, sin despliegue comercial público.

## Riesgos iniciales de alto nivel

**R1. Retrasos en el desarrollo del sistema:**

Existe la posibilidad de retrasos en la entrega de módulos debido a problemas de conexión, carga académica del equipo o fallas en la integración de servicios externos.

♦ Mitigación: establecer un cronograma semanal con entregas parciales y reuniones de control de avance.

**R2. Fallas en la integración con Supabase:**

Errores en la configuración de autenticación, base de datos o políticas RLS podrían afectar el funcionamiento general del sistema.

♦ Mitigación: realizar pruebas unitarias en cada fase y mantener respaldo de versiones en GitHub.

**R3. Limitaciones de los servicios gratuitos en la nube:**

El uso de herramientas en sus versiones gratuitas (Supabase, Vercel, etc.) puede limitar el rendimiento, almacenamiento o número de peticiones simultáneas.

♦ Mitigación: optimizar las consultas y datos almacenados, además de contar con un plan alternativo de migración a versiones de pago si es necesario.

**R4. Riesgos de seguridad y privacidad de datos:**

Los usuarios podrían registrar información sensible en sus perfiles, lo que requiere proteger el acceso y almacenamiento.

♦ Mitigación: implementar autenticación segura, cifrado y políticas de acceso por usuario (RLS).

**R5. Falta de pruebas de usuario reales:**

Al tratarse de un proyecto académico, puede haber una muestra limitada de usuarios para validar la experiencia de uso.

♦ Mitigación: realizar pruebas piloto con un grupo representativo de usuarios y ajustar el diseño según la retroalimentación.

## Cronograma de hitos principales

Hito	Fecha tope
Primera reunión grupal	24/08/2025
Inicio del desarrollo	01/09/2025
Primer Sprint - Módulo de Autenticación y Registro	30/09/2025
Segundo Sprint - Publicación y Filtrado de Ofertas	25/10/2025
Tercer Sprint – Perfil de Usuario y Pruebas Iniciales	15/11/2025
Implementación del sistema	25/11/2025
Cierre	05/12/2023

## Presupuesto estimado

El desarrollo del proyecto Swapping no contempla costos financieros directos, ya que se emplean plataformas y recursos gratuitos para su construcción y despliegue.

El equipo utiliza servicios en la nube como Supabase (plan gratuito) para la base de datos y autenticación, Figma para el diseño de interfaces, y GitHub como repositorio de control de versiones.

Por lo tanto, el presupuesto estimado del proyecto es de \$0, considerándose únicamente el aporte en tiempo, dedicación y conocimientos técnicos del equipo desarrollador SWAP como valor intangible de ejecución.



## Lista de Interesados (stakeholders)

Nombre	Cargo	Departamento / División	Rama ejecutiva (Vicepresidencia)
DUOC UC	Patrocinador Institucional	Coordinación Académica	Facultad de Tecnología e Innovación

## Requisitos de aprobación del proyecto

### Cumplimiento de Requisitos Funcionales:

Se requerirá que todas las funcionalidades acordadas (registro, creación de perfil, publicación y filtrado de servicios) estén completamente implementadas, probadas y funcionando de manera correcta dentro del sistema Swapping.

### Cumplimiento de Plazos:

El proyecto deberá haberse completado dentro del período establecido en el cronograma, considerando cualquier ajuste razonable previamente comunicado y aprobado por el equipo y el Product Owner.

### Estabilidad y Accesibilidad del Sistema:

La aplicación web deberá operar correctamente desde cualquier dispositivo con conexión a internet, garantizando una navegación fluida, segura y accesible.

### Documentación y Entregables:

El proyecto deberá incluir toda la documentación técnica, manual de usuario, informe de resultados y evidencia de pruebas de funcionalidad.

### Resolución de Problemas Identificados:

Todos los errores o incidencias detectadas durante las pruebas deberán haber sido solucionados antes de la entrega final, asegurando un funcionamiento estable del MVP.

### Presentación y Validación Final:

El equipo deberá realizar una presentación demostrativa ante el Product Owner y el patrocinador DUOC UC, validando el cumplimiento de los objetivos, alcance y requisitos funcionales del proyecto.

## Asignación del gerente de proyecto y nivel de autoridad

### Gerente de proyecto

Nombre	Cargo	Departamento / División	Rama ejecutiva (Vicepresidencia)
Equipo SWAP			

### Niveles de autoridad

Área de autoridad	Descripción del nivel de autoridad
Decisiones de personal (Staffing)	La líder del proyecto tiene la capacidad de definir la composición del equipo, asignar roles, coordinar responsabilidades y distribuir tareas de acuerdo con las necesidades del desarrollo.
Gestión de recursos y herramientas	Es responsable de administrar las plataformas y servicios utilizados (Supabase, Figma, GitHub, Vercel), así como de garantizar la disponibilidad de los entornos de trabajo.
Decisiones técnicas	Tiene la autoridad para aprobar decisiones relacionadas con la arquitectura, diseño, tecnologías y enfoques técnicos empleados en el proyecto Swapping. Las decisiones se toman en consenso con el líder técnico y el equipo de desarrollo.
Gestión de cronograma y entregables	Supervisa el cumplimiento de las fechas definidas en el cronograma, valida los avances de cada sprint y aprueba los entregables parciales antes de su presentación final.
Resolución de conflictos	Se asegura de que cualquier diferencia o inconveniente dentro del equipo se gestione mediante comunicación asertiva y coordinación grupal, priorizando el cumplimiento de los objetivos del proyecto.

## Personal y recursos preasignados

Recurso	Departamento / División	Rama ejecutiva (Vicepresidencia)
Louisiana Guacuto	Dirección de Producto y UX	Equipo SWAP
Brayan Bravo	Desarrollo Backend / Arquitectura Técnica	Equipo SWAP
Yarimar Fragoza	Lider Control de Calidad (QA)	Equipo SWAP
Daniel Gacitua	Desarrollo Full-Stack / IA & Matching	Equipo SWAP

## Aprobaciones

Patrocinador	Fecha	Firma
Félix Eduardo Cifuentes – Product Owner DUOC UC	24-08-2025	