

ACTA DE REUNION KICK OFF

Fecha:	24/08/2025	Inicio	20:20
Lugar:	Duoc UC sede Padre Alonso de Ovalle	Termino	21:10
Tipo Reunión	Presencial Individual	No	Virtual
N° 001	Grupal Presencial / CAPSTONE	Si	Virtual

Participantes	Funciones
Louisiana Guacuto	Líder de Proyecto & Frontend (Dirección de producto y experiencia de usuario)
Brayan Bravo	Líder Técnico (Dirección técnica del proyecto y definición de arquitectura)
Yarimar Fragoza	Lider QA (Definición de criterios de aceptación, validación de integraciones)
Daniel Gacitua	Analista de sistema (Desarrollo de Edge Functions para matching y re-rank con IA (GPT))

1. Agenda:

N.º	Tema	Descripción / Acuerdos	Responsable
1	Presentación del proyecto	Introducción general al proyecto Swapping, objetivos principales y funcionalidad base del marketplace.	Louisiana Guacuto
2	Alcance del proyecto	Definición del MVP: registro de usuarios, perfiles, publicación y filtrado por categorías, regiones y comunas.	Todo el equipo
3	Arquitectura y tecnología	Se acordó usar React/Tailwind para frontend y Supabase para backend, incluyendo Realtime, Auth y Storage	Brayan Bravo
4	Diseño UX/UI	Desarrollo de prototipos en Figma, enfoque móvil-first y uso de paleta morada institucional.	Louisiana Guacuto
5	Integración Backend	Configuración de políticas RLS, base de datos relacional y pruebas de endpoints en Supabase	Daniel Gacitua
6	Pruebas y QA	Se definió un plan de pruebas con casos funcionales, validación de integraciones y performance.	Yarimar Fragoza
7	Metodología de trabajo	Enfoque ágil con entregas parciales semanales (sprints). Seguimiento de avances vía reuniones de control.	Todo el equipo
8	Riesgos identificados	Retrasos por integración Supabase, fallas de conexión o tiempos de prueba reducidos.	Louisiana Guacuto
9	Cronograma inicial	Se estableció un calendario de fases desde octubre a noviembre 2025, con fechas de entrega por módulo.	Brayan Bravo
10	Compromisos y próximos pasos	Desarrollar el prototipo funcional para la próxima revisión y actualizar documentación de avance.	Todo el equipo

2. Desarrollo de la Reunión

Notas Captura de la Información de Requerimientos Iniciales:

Durante la reunión de inicio del proyecto *Swapping*, se recopilaron los primeros requerimientos funcionales y técnicos que orientarán el desarrollo del MVP (Producto Mínimo Viable).

Louisiana Guacuto da inicio a la reunión, presentando los objetivos generales del proyecto *Swapping*, una plataforma digital que busca conectar personas que ofrecen y demandan servicios u oficios de manera rápida, segura y geolocalizada. Destaca la importancia de construir un MVP funcional, priorizando la experiencia del usuario y la estabilidad técnica del sistema.

Brayan Bravo expone la propuesta técnica inicial, definiendo que el proyecto se desarrollará bajo una arquitectura basada en **Supabase** para la gestión de datos y autenticación, y **React + TailwindCSS** para el frontend. Menciona la necesidad de implementar políticas **RLS** y estándares de código que garanticen la seguridad y el rendimiento del sistema.

Yarimar Fragoza interviene resaltando la relevancia de incluir desde el inicio un plan de **pruebas funcionales y de integración**, con criterios de aceptación claros y pruebas de usabilidad, para asegurar la calidad del producto antes del despliegue.

Daniel Gacitua propone incorporar funcionalidades inteligentes como el **matching automatizado entre usuarios y servicios**, utilizando IA (GPT) para mejorar la relevancia de las coincidencias y priorizar resultados en función de la ubicación y categoría seleccionada.

Finalmente, el equipo acuerda mantener una comunicación constante y ágil para el seguimiento del desarrollo, actualizando los avances en reuniones semanales y

3. Actores de Proyecto

Nº	Actores del Proyecto y Negocio Nombre	Rol en el Negocio /Cargo
1	Equipo SWAP	Conformado por los fundadores y desarrolladores responsables del diseño, desarrollo y dirección del proyecto <i>Swapping</i> . Encargados de la definición de la propuesta de valor, planificación técnica, implementación del sistema, pruebas, despliegue y mantenimiento de la plataforma.
2	Comunidad SWAP	Conjunto de usuarios que participan activamente dentro del ecosistema del proyecto. Incluye oferentes de servicios, clientes que publican solicitudes y aliados estratégicos. Su interacción y retroalimentación son clave para el crecimiento, mejora continua y sostenibilidad del producto.

4. Requerimientos generales asociados al Proyecto

Se acuerda desarrollar una plataforma web interactiva llamada Swapping, destinada a conectar personas que ofrecen y demandan servicios u oficios en distintas áreas (hogar, voluntariado, educación, entre otros).

El sistema deberá permitir la creación y gestión de publicaciones donde los usuarios puedan ofrecer o solicitar trabajos, incluyendo campos como título, descripción, categoría, región y comuna, con posibilidad de filtrar resultados de manera dinámica.

Asimismo, se acordó que los usuarios podrán registrarse, crear su perfil y administrar sus publicaciones dentro del sistema, garantizando la trazabilidad y la seguridad de la información mediante Supabase (Auth, Storage, Database).

El diseño debe ser moderno, intuitivo y adaptable (mobile-first), desarrollado en React y TailwindCSS, respetando la identidad visual del proyecto con tonos morados y tipografía limpia.

Finalmente, se estableció que la plataforma priorizará la usabilidad, la accesibilidad y la eficiencia, asegurando tiempos de carga óptimos y una experiencia de usuario fluida tanto para oferentes como para clientes.

5. Observaciones sobre las posibles Limitaciones que tendrá el Sistema

- El sistema depende de una conexión estable a internet, lo que puede afectar el rendimiento en zonas con baja cobertura.
- Puede existir limitación en el almacenamiento gratuito de Supabase al aumentar el número de usuarios y publicaciones.
- Las funcionalidades avanzadas (chat o IA de matching) podrían requerir recursos adicionales o integración con servicios externos de pago.

6. Técnicas de levantamiento de Requerimientos Específicos.

Nº	Actores del Proyecto Nombre	Técnica de Toma de Requerimiento
1	Equipo SWAP	Reuniones colaborativas para definir funcionalidades y priorizar tareas del MVP.
2	Diseñador UX/UI	Pruebas de prototipo en Figma para validar la experiencia y navegación.
3	Líder Técnico (Backend)	Revisión técnica de viabilidad y ajustes en base a la arquitectura Supabase.