

---

Realizado por:  
Jennifer Yambay

*Aplicación Web*  
➔  
**ASOCIACIÓN DE  
PRODUCTORES SAN  
PEDRO DELICTO**

---

# Índice de CONTENIDOS



---

**01. Introducción**

---

---

**02. Problemática**

---

---

**03. Alcance y Objetivos**

---

---

**04. Arquitectura**

---

---

**05. Metodología**

---

---

**06. Product Backlog**

---

---

**07. IDE y Lenguajes de Programación**

---

---

**08. Presentación de la Aplicación**

---

# ➔ Introducción ➔



En un entorno donde la transparencia y la eficiencia son esenciales para la gestión empresarial, nuestra aplicación web propone una forma innovadora de administrar los procesos utilizando Machine Learning. A diferencia de las soluciones tradicionales, esta plataforma no solo facilita la organización y optimización de la información, sino que también integra funciones avanzadas para predecir comportamientos y apoyar la toma de decisiones estratégicas.

# PROBLEMÁTICA

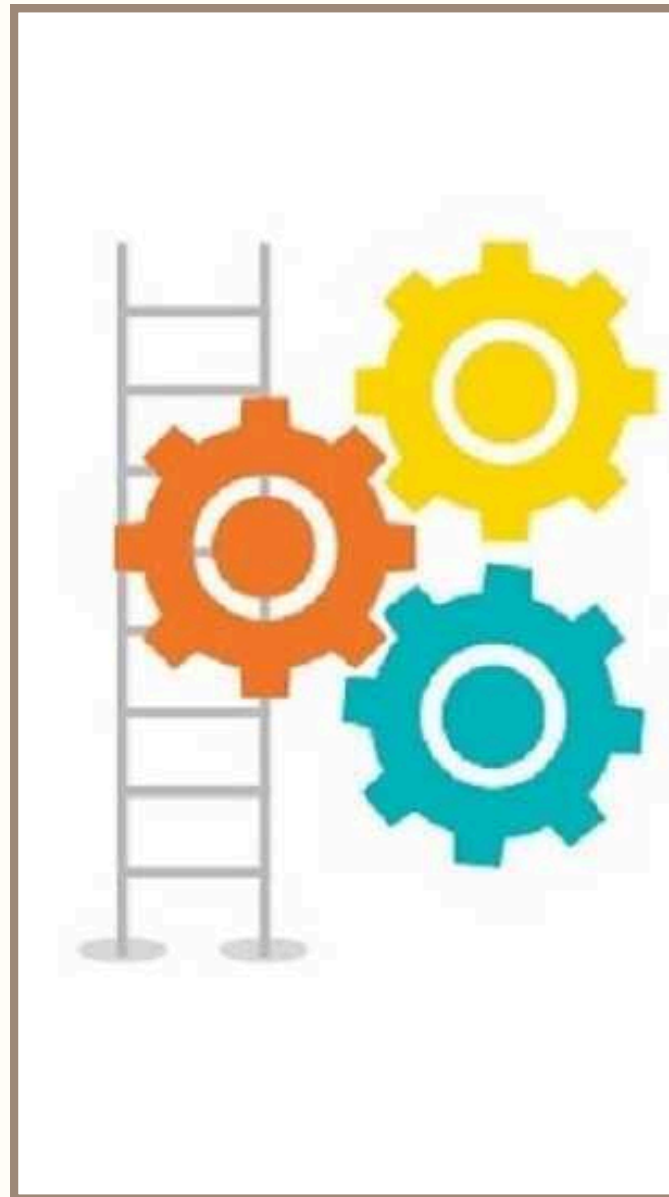
En la actualidad, la Asociación de Productores San Pedro de Licto presenta inconvenientes en la administración de sus procesos, ya que depende de un sistema manual de registro. Este enfoque ha resultado ineficaz para manejar adecuadamente el registro de usuarios y productores, el control de entregas de leche, la gestión de pagos y la elaboración de reportes, lo que afecta negativamente la transparencia y el orden de la información.

Ante esta situación, se plantea como solución el desarrollo de una aplicación web que permita automatizar y mejorar dichos procesos, promoviendo una gestión más eficiente, exacta y transparente.





# ALCANCE



La aplicación web mejorará la gestión de procesos en organizaciones productivas al permitir un registro eficaz de usuarios, una administración operativa eficiente, control financiero, elaboración de reportes y análisis predictivo mediante Machine Learning. Contará con una arquitectura escalable, una base de datos eficiente y una interfaz amigable que facilite la experiencia del usuario. Su desarrollo se basará en metodologías ágiles, lo que permitirá entregas progresivas y ajustes continuos. Esta solución será flexible y aplicable a diversos sectores, asegurando transparencia, eficiencia en las operaciones y apoyo en la toma de decisiones.

# Objetivos

## ➔ GENERAL

Desarrollar una aplicación web para análisis predictivo de los procesos de negocio de la Asociación de Productores San Pedro de Licto.



## ➔ ESPECÍFICOS

- Automatizar el registro y gestión de usuarios y productores.
- Controlar entregas de leche y precios con precisión.
- Generar reportes de pagos y entregas para mayor transparencia.
- Usar Machine Learning para predecir datos clave y apoyar decisiones.
- Garantizar una interfaz intuitiva y fácil de usar.
- Incluir sugerencias y edición de directiva y reglamento para una gestión participativa.



# → Arquitectura

La arquitectura identificada en la aplicación adopta un enfoque por componentes, típico de React, donde cada funcionalidad se encuentra encapsulada en elementos reutilizables dentro de la carpeta `components`. La existencia de la carpeta `pages` indica una estructura organizada por vistas o rutas específicas. Los estilos están centralizados en la carpeta `styles`, lo que contribuye a una mejor modularidad y facilita el mantenimiento del código. Asimismo, se incluyen archivos como `reportWebVitals.js` y `setupTests.js`, los cuales reflejan configuraciones esenciales de React relacionadas con pruebas y métricas de rendimiento. Esta arquitectura promueve la escalabilidad y reutilización del código, aunque podría perfeccionarse aplicando enfoques más estructurados como el diseño atómico (Atomic Design) o la arquitectura modular.



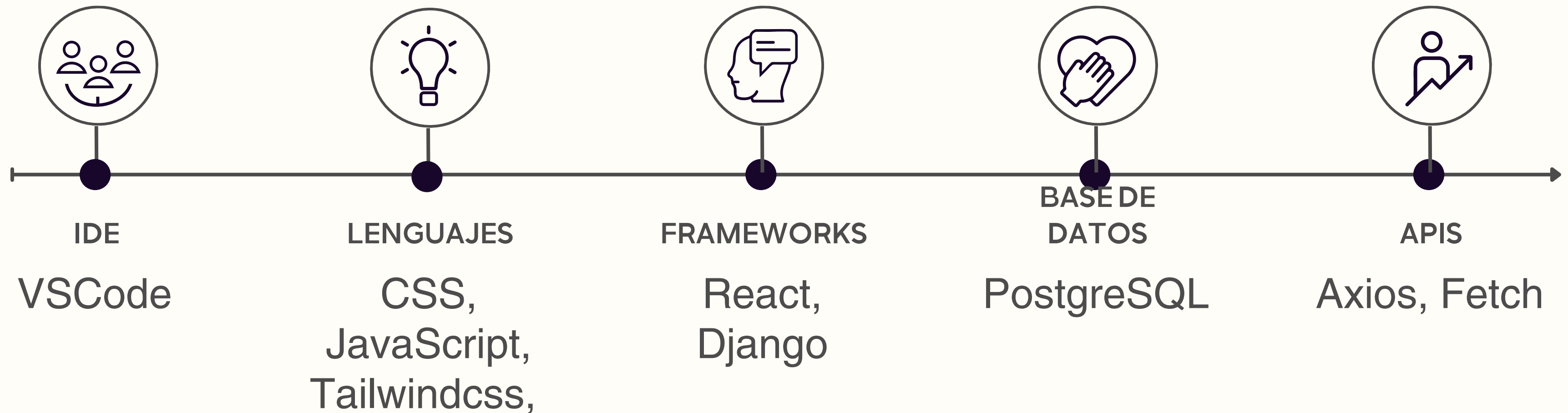
# METODOLOGÍA

Scrum es una metodología ágil para la gestión de proyectos que promueve un desarrollo adaptable y eficiente mediante ciclos cortos denominados Sprints, con una duración habitual de una a cuatro semanas. Su propósito principal es impulsar la colaboración del equipo, permitir la entrega continua de funcionalidades y responder con agilidad a los cambios. Dentro de este marco, el Product Owner define los requerimientos y establece las prioridades, mientras que el equipo de desarrollo se encarga de diseñar, codificar y probar el producto. La planificación de cada Sprint se organiza en el Sprint Backlog, donde se listan las tareas a ejecutar. Además, se llevan a cabo reuniones diarias llamadas Daily Stand-up, destinadas a coordinar el progreso y resolver posibles obstáculos. Al final de cada Sprint, se realiza una Sprint Review y una Retrospective para revisar los resultados obtenidos y proponer mejoras que optimicen el desarrollo futuro.





# TECNOLOGÍAS





Muchas  
**GRACIAS**

[www.unsitiogenial.es](http://www.unsitiogenial.es)

