**Guía3. Informe final Proyecto APT**

**Asignatura Capstone**

|  |
| --- |
| **1. Informe final Proyecto APT** |
| El objetivo de este informe es que describas los aspectos más relevantes de tu Proyecto APT. Es importante que fundamentes las decisiones que tuviste que tomar a lo largo del proceso.  A continuación, encontrarás distintos campos que deberás completar con la información solicitada, los que dan cuenta del resumen de tu proyecto APT y sus principales resultados. |

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre del proyecto | *Compra Mayoristas* |
| Área (s) de desempeño(s) | *DESARROLLO DE APLICACIONES MÓVILES, GESTIÓN DE PROYECTOS, BASE DE DATOS NO RELACIONALES.* |
| Competencias | *Desarrollo y gestión de software, habilidades en programación, innovación tecnológica, trabajo en equipo* |

|  |  |
| --- | --- |
| **Contenidos del informe final** | |
| 1. Relevancia del proyecto APT | *El proyecto busca resolver una problemática central en el comercio al por mayor: la falta de accesibilidad y conectividad entre pequeños proveedores y compradores minoristas o finales. En muchos mercados, los compradores enfrentan precios altos al adquirir productos en pequeñas cantidades, mientras que los proveedores, especialmente aquellos de menor escala, encuentran difícil vender grandes volúmenes de productos debido a la falta de una plataforma que les conecte de manera efectiva con compradores interesados en adquirir al por mayor.*  *La problemática se sitúa principalmente en el contexto de pequeñas y medianas empresas (Pymes). por región, muchas PyMEs carecen de los recursos necesarios para competir con grandes cadenas de distribución que dominan el mercado al por mayor. Esto no solo afecta su capacidad de crecimiento, sino que también limita el acceso de los compradores a una variedad de productos a precios competitivos, como se entiende que un mayor flujo de compras tanto para proveedores y compradores es importante este busca beneficiar a compradores los cuales podrán realizar compras conjuntas asi adquirir los productos a un menor valor y al proveedor poder aumentar sus ventas ya que se centraría todo los clientes que compran ciertos productos mensualmente o según la necesidad del negocio y además generar una fidelidad con los clientes .* *Ubicación Geográfica* *El proyecto abarcaría toda las regiones se mostraría ofertas o proveedores según en la región que se ubica todo esto por la logística del despacho de los productos y la conectividad entre proveedor y comprador* *Impacto en los Grupos Afectados* *El principal grupo afectado por esta situación son los pequeños proveedores y los compradores minoristas o finales que buscan adquirir productos a precios más bajos. Esto incluye a emprendedores, pequeños comerciantes, y consumidores que buscan ahorrar en sus compras. La falta de acceso a un mercado mayorista accesible y conectado limita su capacidad de obtener beneficios económicos y competitivos además de los proveedores que podrán conseguir más clientes ya que este grupo se uniría y adquiere mas productos* ***Aporte de Valor del Proyecto***  * ***Fortalecimiento de las PyMEs:*** *Al proporcionar una plataforma accesible para que pequeñas y medianas empresas puedan vender al por mayor, el proyecto impulsará su crecimiento y competitividad.* * ***Acceso a mejores precios para compradores:*** *Los compradores podrán beneficiarse de precios más bajos y una mayor variedad de productos, algo crucial en mercados donde la oferta al por menor suele ser limitada y cara.*   ***Digitalización del comercio:*** *El proyecto contribuirá a la modernización del comercio en la región, facilitando la transición hacia un entorno digital más eficiente y transparente.* |
| 2. Objetivos | *El proyecto tiene como objetivo principal desarrollar una aplicación que facilite la compra y venta de productos al por mayor mediante la creación de una comunidad que conecte a compradores y proveedores. Los objetivos específicos incluyen:*   * ***Facilitar el acceso a productos al por mayor:*** *Permitir a los usuarios adquirir productos a precios más bajos mediante compras conjuntas.* * ***Promover la interacción social:*** *Crear una comunidad dentro de la plataforma donde los usuarios puedan interactuar, compartir experiencias, y formar redes de contacto.* * ***Garantizar transacciones seguras y transparentes:*** *Implementar sistemas que aseguren la confiabilidad y seguridad de las transacciones esto no abarca sistema transbank se busca un protocolo alterno para esto.*   ***Gestión de grupos de compra y fidelidad con los compradores:*** *Implementar sistemas que aseguren la confiabilidad y transparencias entre compradores y proveedores para así generar fidelidad entre las partes y la empresa* |
| 3. Metodología | ***Metodología de Trabajo: Desarrollo Ágil (Scrum)****Sprints* *El proyecto se desarrollará en ciclos de trabajo (sprints) de 2 semanas, extendiéndose por un total de 3 meses. Cada sprint permitirá enfocarse en objetivos específicos, asegurando avances constantes y medibles.* *Equipo de Desarrollo*  * ***Jose Luis Alcántara:*** *Responsable de la gestión documental y la actualización de los registros del sprint. También desarrollará la aplicación utilizando Kotlin.* * ***Jostin Olivera:*** *Encargado del diseño y desarrollo del front-end, la administración del ambiente cloud y la base de datos, además de colaborar en el desarrollo de la aplicación en Kotlin.* * ***Ricardo Saumann:*** *Análisis y toma de Requerimientos, QA.*  *Reuniones Semanales* *El equipo se reunirá semanalmente para revisar el progreso, garantizar que todos estén alineados con los objetivos y resolver cualquier impedimento que surja durante el desarrollo.* *Revisión de Sprint* *Al finalizar cada sprint, se llevará a cabo una revisión para evaluar los avances, verificar el cumplimiento de los objetivos planteados, y ajustar la planificación de los siguientes sprints según sea necesario.*  *La metodología Scrum es ideal para este proyecto debido a su adaptabilidad y enfoque en la entrega continua, permitiendo ajustes rápidos a nuevos requerimientos y cambios en el mercado. Al trabajar en ciclos de 2 semanas (sprints), el equipo puede entregar incrementos funcionales regularmente, lo que facilita la obtención de retroalimentación temprana. Además, Scrum fomenta la colaboración y comunicación entre los miembros del equipo a través de reuniones semanales y revisiones de sprint, asegurando que todos estén alineados con los objetivos y puedan abordar impedimentos rápidamente. Su enfoque en el valor entregado al usuario final y en la mejora continua ayuda a gestionar eficientemente los riesgos y a optimizar el proceso de desarrollo.* |
| 4. Desarrollo | *Descripción de las Etapas o Actividades del Proyecto APT*  *El Proyecto APT se desarrolló a través de varias etapas clave:*  *1. Recolección de Requerimientos: Se llevó a cabo un análisis exhaustivo para entender las necesidades de los usuarios, lo que permitió definir los objetivos del proyecto y las funcionalidades necesarias.*  *2. Diseño de la Interfaz de Usuario (UI): Se crearon las pantallas principales de la aplicación, priorizando la usabilidad y la experiencia del usuario.*  *3. Desarrollo del Backend: Se implementó la lógica de negocio, incluyendo la gestión de usuarios, grupos de compra y transacciones, asegurando una arquitectura modular.*  *4. Desarrollo del Frontend: Esta etapa, que aún no ha comenzado, se enfocará en la implementación de la interfaz gráfica y la lógica de interacción del usuario, utilizando el patrón MVVM.*  *5. Pruebas Unitarias y Funcionales: Estas pruebas se planificaron para asegurar el correcto funcionamiento de la aplicación y la calidad del código.*  *6. Despliegue y Publicación: Se configurarán los entornos de producción y pruebas, seguido del despliegue de la aplicación en servidores en la nube.*  *Dificultades y Facilitadores en el Desarrollo del Proyecto APT*  *Facilitadores:*  *- Colaboración del Equipo: La comunicación abierta y el trabajo en conjunto entre los miembros del equipo facilitaron la resolución de problemas y el intercambio de ideas.*  *- Recursos de Aprendizaje: La disponibilidad de documentación y guías sobre la arquitectura MVVM y el desarrollo en Flutter ayudaron a comprender y aplicar mejores prácticas.*  *- Metodología Ágil (Scrum): La estructura de trabajo en sprints permitió mantener el enfoque en los objetivos y realizar ajustes rápidos cuando fue necesario.*  *Dificultades:*  *- Complejidad en el Manejo del Estado: La gestión de la interacción entre componentes fue un desafío, dificultando la implementación de una lógica de negocio clara y eficiente.*  *- Falta de Conocimiento en Arquitecturas Modernas: La falta de experiencia previa con patrones como MVVM complicó el diseño inicial de la aplicación.*  *Ajustes Realizados*  *Para abordar las dificultades encontradas, se realizaron los siguientes ajustes:*  *1. Aprendizaje sobre MVVM: Se dedicó tiempo a investigar y aprender sobre la arquitectura MVVM, lo que facilitó una mejor comprensión del manejo del estado y la organización del código.*  *2. Reestructuración de Actividades: Se ajustó el enfoque del desarrollo del backend y frontend para alinearlos con el patrón MVVM, garantizando una mejor modularidad y facilidad de mantenimiento.*  *3. Planificación de Pruebas Tempranas: Aunque las pruebas unitarias y funcionales aún no se han iniciado, se estableció un plan claro para realizarlas en cuanto se complete el desarrollo del frontend, asegurando que la calidad del producto se mantenga a lo largo del proceso.*  *Estos ajustes no solo ayudaron a superar las dificultades, sino que también mejoraron la calidad general del proyecto y sentaron las bases para un desarrollo más eficiente en el futuro.* |
| 5. Evidencias |  |
| 6. Intereses y proyecciones profesionales | *El Proyecto APT ha proporcionado al equipo una experiencia enriquecedora que ha contribuido significativamente al desarrollo de sus intereses profesionales colectivos. A lo largo del desarrollo del proyecto, se aplicaron conceptos teóricos en un contexto práctico, lo que permitió a los integrantes del equipo observar la relevancia de las metodologías ágiles, el diseño de interfaces y el desarrollo de software en un entorno real.*  *Desde el inicio, el equipo mostró un interés compartido en el desarrollo de aplicaciones móviles y en la creación de soluciones que mejoren la experiencia del usuario. A medida que trabajaron en el proyecto, la pasión por la arquitectura de software y las mejores prácticas de desarrollo se consolidó. La experiencia adquirida en la implementación del patrón MVVM y la gestión de equipos en un entorno ágil brindó a todos una perspectiva más amplia sobre el proceso de desarrollo y la importancia de la colaboración.*  *Al concluir el Proyecto APT, se ha observado una ampliación de los intereses profesionales del grupo. Si bien el enfoque inicial se centraba en el desarrollo de aplicaciones móviles, surgió un interés creciente en áreas como la arquitectura de software y la gestión de proyectos, lo que llevó a considerar roles más integrales en el futuro.*  ***Proyecciones Laborales a partir del Proyecto APT***  *Después de haber trabajado en el Proyecto APT, el grupo está interesado en explorar varios campos profesionales adicionales. En particular, se desea profundizar en:*   1. ***Arquitectura de Software:*** *Comprender cómo diseñar sistemas escalables y sostenibles y aplicar diferentes patrones arquitectónicos en proyectos de software.* 2. ***Gestión de Proyectos Ágiles:*** *Aprender más sobre la gestión de equipos y proyectos utilizando metodologías ágiles, especialmente Scrum, para maximizar la eficiencia y efectividad del desarrollo.* 3. ***Desarrollo de Interfaces de Usuario:*** *Profundizar en el diseño centrado en el usuario y en la creación de experiencias que realmente resuelvan problemas y satisfagan las necesidades del usuario final.*   *En cuanto a su proyección laboral, el grupo se visualiza ocupando roles que combinen habilidades técnicas con la gestión de proyectos. Se aspira a formar parte de equipos en los que puedan contribuir al desarrollo de aplicaciones innovadoras y tener la oportunidad de liderar iniciativas que busquen mejorar procesos y fomentar la colaboración. Además, existe un interés en continuar con la formación continua para mantenerse actualizado en las tendencias del sector.*  *En resumen, el Proyecto APT no solo ha reforzado los intereses originales del equipo, sino que también ha abierto nuevas vías para explorar en sus carreras profesionales, preparando a los integrantes para enfrentar desafíos futuros en el campo del desarrollo de software.* |