

# Indice de Contenidos

[**Indice de Contenidos 1**](#_heading=h.n2c5xroqolzo)

[**Información del proyecto 2**](#_heading=h.o8egi3r84076)

[Datos 2](#_heading=h.8prvkkxm9yrx)

[Patrocinadores 2](#_heading=h.brhvue31cek2)

[Gerente de Proyecto 2](#_heading=h.6tkp7zo1g7xu)

[Lista de Interesados (stakeholders) 2](#_heading=h.8qza1xa0382m)

[Cronograma de hitos principales 2](#_heading=h.dxhrxd3bc2he)

[Presupuesto estimado 2](#_heading=h.dkkkz0a8p8mw)

[**Descripción del proyecto 3**](#_heading=h.7jjhmkucwdsz)

[Objetivos del Negocio 3](#_heading=h.k720oodzp18j)

[Justificación del proyecto – Contexto 3](#_heading=h.gqz4sfo2jx7y)

[Problema-Necesidad 3](#_heading=h.eidh032ke7t2)

[**Descripción del producto 3**](#_heading=h.chihuygwae4k)

[Solución Propuesta 3](#_heading=h.q0qod4v5810p)

[Objetivos del proyecto 3](#_heading=h.t83frmkm3ysb)

[Objetivos de desarrollo 4](#_heading=h.a5c1b5rp10ky)

[Entregables 4](#_heading=h.gz1zsuu1la0s)

[**Descripción del sistema 4**](#_heading=h.34bfzhr6aa8k)

[Requerimientos de alto nivel 4](#_heading=h.9r5ob9wpztb8)

[Premisas y restricciones 4](#_heading=h.m56eovdd69tn)

[Riesgos iniciales de alto nivel 5](#_heading=h.mbrj5jmloy44)

[Especificaciones técnicas de las herramientas de desarrollo 5](#_heading=h.2lomjrkb25vu)

[Tipo de Interfaz de Hardware 5](#_heading=h.wwvkftikplps)

[Tipo de Interfaz de Software 5](#_heading=h.u9ggj5yus972)

[Tipo de Interfaz de Usuario 5](#_heading=h.gf7slkhcyc80)

[**Requisitos de aprobación del proyecto 5**](#_heading=h.v10mzid1o18v)

[**Aprobaciones y control de cambios 5**](#_heading=h.20jnuvtrw9z3)

# Información del proyecto

## Datos

| Logo del Cliente | Empresa / Organización | Equipo 7 (LCP) |
| --- | --- | --- |
| Nombre del Proyecto | Rakinapp |
| Fecha de inicio/fin | 18/08/2025 |
| Cliente | Comercios y consumidores de alimentos locales |
| Patrocinador principal | Rakinapp |
| Jefe de Proyecto | Christopher Sanchez |

## Patrocinadores

| **Nombre** | **Cargo** | **Departamento / División** |
| --- | --- | --- |
| Pedro | Director General | Gerencia General |
| Juan |  |  |
| Diego |  |  |

## Gerente de Proyecto

| **Nombre** | **Cargo** | **Departamento / División** |
| --- | --- | --- |
| Christopher Sanchez | Jefe de Proyecto | Tecnología e Innovación |

## 

## Lista de Interesados (stakeholders)

| **Nombre** | **Tipo** | **Cargo** | **Departamento / División** |
| --- | --- | --- | --- |
| | Usuarios finales | | --- | | Externo | | Clientes consumidores | | --- |  |  | | --- | | | Público en general | | --- |  |  | | --- | |
| Comercios asociados | Externo | Proveedores de alimentos | Ventas |
| Administradores | Interno | Gestión de pedidos | Operaciones |
| Equipo de desarrollo | Interno | Programadores / QA | TI |

## 

## Cronograma de hitos principales

| **Hito** | **Fecha tope** |
| --- | --- |
| Entrega de documentos del proyecto | 01/10 |
| finalización del código fuente del proyecto | XX/11 |
| cierre y entrega del proyecto completo | XX/11 |

## 

## Presupuesto estimado

| $ 126.139.552 |
| --- |

# Descripción del proyecto

## Objetivos del Negocio

| Mejorar la experiencia de compra de alimentos de clientes mediante una aplicación digital eficiente, segura y accesible, y aumentar las ventas de comercios asociados. |
| --- |

## Justificación del proyecto – Contexto

| Actualmente, muchos comercios locales carecen de una plataforma digital que conecte de forma ágil con los clientes. Rakinapp busca cubrir esta necesidad ofreciendo una solución que optimice la experiencia de compra. |
| --- |

## Problema-Necesidad

| Falta de una herramienta unificada para la compra de alimentos en línea, con métodos de pago seguros y seguimiento de pedidos en tiempo real. |
| --- |

# Descripción del producto

## Solución Propuesta

| Aplicación web y móvil que permite comprar alimentos, gestionar pedidos y pagos, recibir notificaciones y acceder a promociones. Implementación de Rakinapp con arquitectura escalable, integración de pasarelas de pago, geolocalización y notificaciones en tiempo real. |
| --- |

## Objetivos del proyecto

| **Objetivo** | **Indicador de éxito** |
| --- | --- |
| **Alcance** | |
| Sistema operativo en web y app móvil con todas las funciones disponibles. | cumplir al 95% |

# 

| **Objetivo** | **Indicador de éxito** |
| --- | --- |
| **Calidad** | |
| Cumplimiento de requisitos funcionales y no funcionales en un 95%. | cumplir al 95% |
|  |  |

| **Objetivo** | **Indicador de éxito** |
| --- | --- |
| **Cronograma** | |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
| **Tiempos de Desarrollo** |  |
|  |  |

| **Objetivo** | **Indicador de éxito** | |
| --- | --- | --- |
| **Costos** | | |
| $ 126.139.552 | | cumplir con el presupuesto |

## Objetivos de desarrollo

| Diseñar e implementar la plataforma en un plazo máximo de 5 meses.  Garantizar la seguridad y privacidad de los datos de los usuarios.  Asegurar la escalabilidad y rendimiento del sistema. |
| --- |

## Entregables

| Planilla de Requerimientos.  Matriz EDT.  Documento Mockups.  Casos de uso extendidos.  Carta Gantt.  Minuta de Reunión.  Acta de Constitución.  Documento de avance de Sprint. |
| --- |

# Descripción del sistema

## Requerimientos de alto nivel

| Registro de usuarios, catálogo de productos, carrito de compras, procesamiento de pagos, generación de boletas, notificaciones, soporte, gestión de pedidos y reportes administrativos. |
| --- |

## Premisas y restricciones

| Necesidad de conexión a internet, compatibilidad con Android/iOS y navegadores modernos, cumplimiento de normativas legales. |
| --- |

## Riesgos iniciales de alto nivel

| Fallos de integración con pasarelas de pago, vulnerabilidades de seguridad, retrasos en el desarrollo. |
| --- |

## Especificaciones técnicas de las herramientas de desarrollo

| Rakinapp se desarrolla con tecnologías modernas que garantizan su rendimiento, escalabilidad y facilidad de mantenimiento. El frontend está construido con Angular 11, lo que permite crear interfaces web y móviles dinámicas y responsivas. El backend utiliza Node.js para gestionar solicitudes concurrentes y exponer APIs RESTful que conectan el cliente con el servidor. La aplicación se soporta en Firebase, que proporciona servicios de autenticación, base de datos en tiempo real, hosting, notificaciones y analítica, mientras que la base de datos NoSQL (Cloud Firestore) almacena de forma flexible los datos de usuarios, productos y pedidos. Este conjunto de herramientas ofrece una plataforma sólida, modular y escalable que respalda el desarrollo y operación de la aplicación. |
| --- |

## Tipo de Interfaz de Hardware

| La aplicación Rakinapp está diseñada para operar en una arquitectura cliente-servidor, soportando dispositivos de hardware de uso general. Cliente: Teléfonos inteligentes (Android/iOS), tablets y navegadores web en computadoras personales. Servidor: Infraestructura en la nube con capacidad de escalado automático (ej. servidores virtuales con soporte para Node.js y Firebase), almacenamiento en bases de datos NoSQL y soporte para balanceo de carga. Requisitos mínimos cliente: Dispositivo con 2 GB de RAM y conexión a internet estable. Requisitos mínimos servidor: 2 vCPU, 4 GB de RAM, 20 GB de almacenamiento inicial (escalable). |
| --- |

## Tipo de Interfaz de Software

| La comunicación entre los distintos módulos de Rakinapp se establece mediante interfaces bien definidas: Frontend: Desarrollado con Angular 11, utilizando componentes reutilizables y comunicación mediante servicios HTTP. Backend: Implementado en Node.js con Firebase para autenticación, mensajería push, hosting y base de datos en tiempo real. Base de datos: NoSQL (Cloud Firestore) para almacenar usuarios, productos, pedidos y transacciones. APIs RESTful: Se usan para la comunicación entre el frontend y el backend, garantizando la interoperabilidad con posibles servicios externos de pago o logística. Integraciones externas: Pasarelas de pago y servicios de notificaciones push (Firebase Cloud Messaging). |
| --- |

## Tipo de Interfaz de Usuario

| La aplicación ofrece una interfaz de usuario intuitiva, moderna y responsiva: Diseño responsive: Adaptable a dispositivos móviles, tablets y pantallas de escritorio. Experiencia de usuario (UX): Flujo de navegación sencillo para el registro, compras, pagos y seguimiento de pedidos. Componentes gráficos: Formularios, botones, tarjetas de productos, menús laterales, notificaciones emergentes y paneles administrativos. Roles de usuario: Interfaz diferenciada para clientes, repartidores y administradores, según los permisos y funcionalidades disponibles para cada uno. Accesibilidad: Compatibilidad con lectores de pantalla y buenas prácticas de contraste y tamaño de texto. |
| --- |

# 

# Requisitos de aprobación del proyecto

| Validación por parte del patrocinador principal.  Cumplimiento de las métricas de éxito definidas.  Pruebas de aceptación del cliente. |
| --- |

# Aprobaciones y control de cambios

| Versión | Nombre | Rol | Fecha | Firma |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 1-0 | Christopher Sanchez | Jefe de proyecto | 11/09/2025 | x |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |