



UNIVERSIDAD  
CATÓLICA DE  
TEMUCO

DEPARTAMENTO DE  
INGENIERÍA INFORMÁTICA  
FACULTAD DE INGENIERÍA

# MARKET UCT

TRABAJO GRUPAL | GRUPO N°8

ELÍAS CARANZA JARAMILLO, DIEGO LEIVA CABALLERO,  
NICOLÁS MARTÍNEZ CÁCERES, DANIEL PRADO MARAMBIO,  
RODRIGO PEDRAZA VALENCIA Y MARTIN SANHUEZA  
FERNANDEZ.

# INDICE

- 1.OBJETIVOS SPRINT 2
- 2.OBJETIVOS CUMPLIDOS
- 3.PROBLEMAS DURANTE EL SPRINT
- 4.SOLUCIONES
- 5.TECNOLOGÍAS USADAS
- 6.DIAGRAMAS
- 7.BACKLOG
- 8.CONTRIBUCIONES
- 9.MUESTRA PRODUCTO
- 10.OBJETIVOS PRÓXIMO SPRINT
- 11.CIERRE

# OBJETIVO SPRINT 2

## Objetivo General:

Desarrollar e integrar funcionalidades de frontend, seguridad y calidad de la interacción entre usuarios mediante la implementación de sistemas de transacciones, reputación, moderación de contenido y gestión eficiente de archivos multimedia, garantizando una experiencia de usuario robusta y confiable.

# OBJETIVOS SPRINT 2

## Objetivo Específicos:

- Implementar la confirmación de entrega en transacciones.
- Desplegar un sistema de reputación obligatoria.
- Construir un módulo de mensajería interna asincrónica.
- Integrar un módulo de moderación.
- Habilitar carga y almacenamiento de imágenes en S3.
- Implementar componentes de frontend faltantes.
- Filtro de lenguaje ofensivo.

# OBJETIVOS CUMPLIDOS

- ????

# PROBLEMAS DURANTE EL SPRINT

- Falta de coordinación grupal: Se observó una deficiente coordinación entre los integrantes del equipo, reflejada en que cada miembro trabajaba de manera individual en su propia rama, sin una comunicación efectiva respecto a los avances y tareas realizadas. Esta situación dificultó la integración de los distintos aportes y generó retrasos en el cumplimiento de los objetivos del sprint.

# SOLUCIONES

Para abordar los problemas detectados durante el Sprint 2, se proponen las siguientes soluciones:

- Mejorar la coordinación grupal:
  1. Implementar reuniones diarias de seguimiento para que cada miembro informe sobre sus avances, obstáculos y próximas tareas.
  2. Utilizar herramientas de gestión de proyectos (Yourtrack o GitHub) para asignar y dar seguimiento a las tareas de cada integrante.
  3. Fomentar la integración continua, solicitando revisiones de código y fusionando ramas de manera periódica para mantener al equipo alineado y detectar posibles conflictos a tiempo.

# TECNOLOGIAS USADAS

FrontEnd: React, TypeScript y Tailwind CSS

Backend: Node.js y TypeScript

Base de datos: Potsgresql

Servicios Externos: Google OAuth 2.0 y Web Socket.io



# DIAGRAMAS

# MODELO ENTIDAD RELACION (MER)

LINK

---

# DIAGRAMA DE ARQUITECTURA DE SOFTWARE

[LINK](#)

---

# DIAGRAMA DE CASOS DE USOS ADMIN

[LINK](#)



# DIAGRAMA DE CASOS DE USOS USUARIO

[LINK](#)



# DIAGRAMA DE COMPONENTES

[LINK](#)

---

# DIAGRAMA DE SECUENCIA: CHAT Y NOTIFICACIÓN

[LINK](#)

---

# DIAGRAMA DE SECUENCIA: PUBLICAR Y MODERAR PUBLICACIÓN

LINK

---



FIGMA

LINK

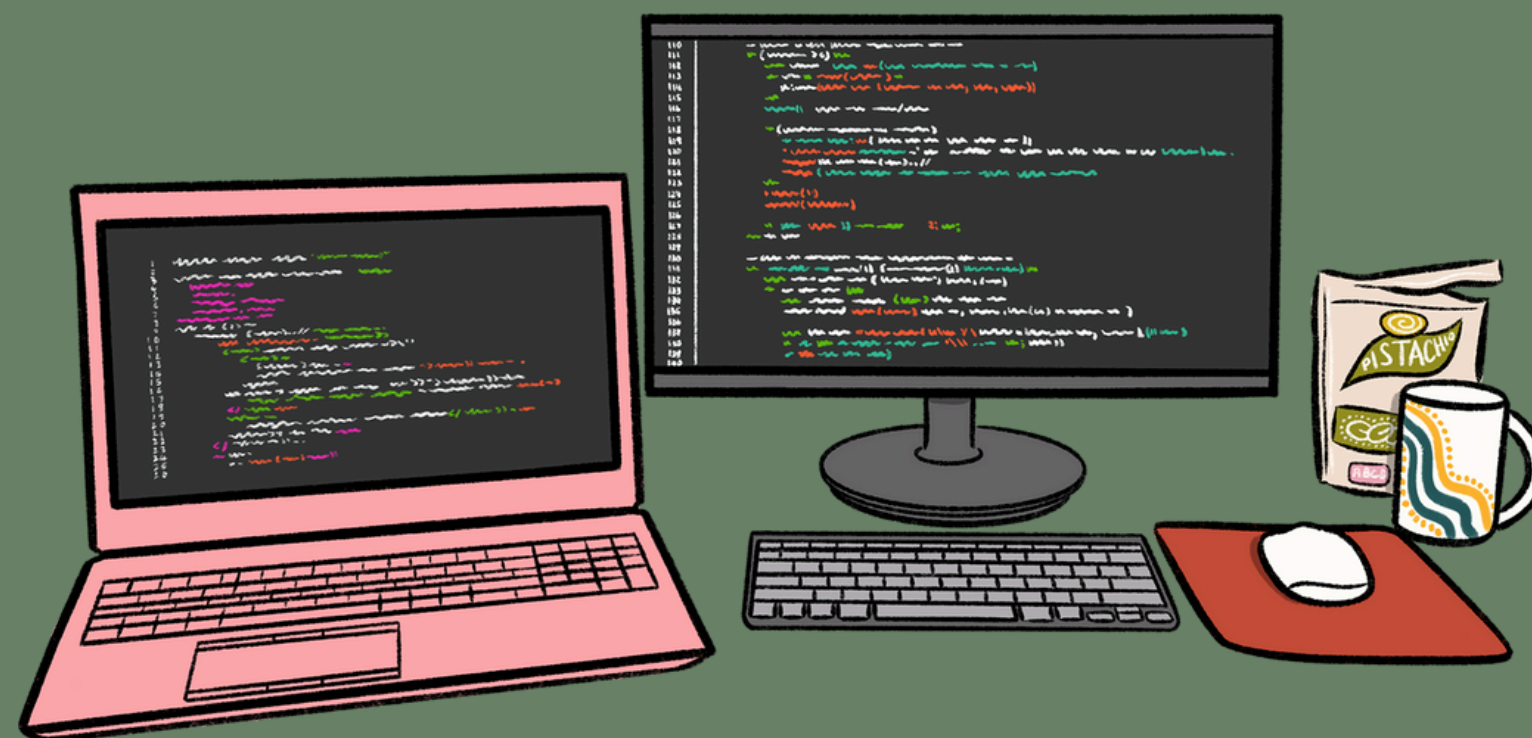
---

# BACKLOG

[LINK](#)

---

# MUESTRA DEL PRODUCTO



# CONTRIBUCION DEL GRUPO

## OBJETIVO GENERAL SPRINT 3

Mejorar la experiencia del usuario y fortalecer la gestión interna de la plataforma, mediante la incorporación de ubicaciones personalizadas, paneles de control, notificaciones y optimizaciones en la interfaz.

## OBJETIVOS ESPECIFICOS SPRINT 3

- Permitir que los usuarios definan su campus principal y lugares preferidos de entrega, visibles en sus publicaciones.
- Crear dashboards para usuarios y administradores con métricas, publicaciones, transacciones y reputación.
- Alertar a los usuarios sobre mensajes, actualizaciones y confirmaciones relevantes en tiempo real.
- Aplicar principios de diseño limpio y arquitectura modular para una navegación más intuitiva.
- Asegurar la estabilidad, eficiencia y satisfacción del usuario antes del siguiente sprint.



MUCHAS GRACIAS

