Informe Técnico: Proyecto APT - Arte en Masa

| Instituto | Duoc UC |
| --- | --- |
| Sede | Plaza Oeste |
| Carrera | Ingeniería en Informática |
| Asignatura | Capstone |
| Proyecto | Arte en Masa |
| Integrantes | Daniel González (20418096-2) |
|  | Pamela Rosas (20055185-0) |
|  | Karim Silva (20714308-1) |

# Índice

[**Índice 2**](#_s0vaohi5w3h2)

[**Resumen 3**](#_3kf36q7ejoyo)

[**Desarrollo de Ingeniería 3**](#_bmu2a27to6td)

[1 Descripción breve del proyecto APT 3](#_qpo75vrgos6z)

[2 Relación del proyecto APT con las competencias del perfil de egreso 4](#_7k3vilc6v4a9)

[3 Relación del proyecto APT con intereses profesionales 4](#_pmdfittyov6n)

[4 Factibilidad del proyecto dentro de la asignatura 5](#_oialmnaxvgxe)

# 

# Resumen

El proyecto "Arte en Masa" tiene como objetivo desarrollar una solución web y móvil para una panadería/pastelería local en Peñaflor, Región Metropolitana. Esta solución busca modernizar y optimizar los procesos de venta, gestión de inventario y atención al cliente de la pyme. El proyecto integra competencias clave del perfil de egreso de Ingeniería en Informática, como desarrollo web y móvil, modelamiento de bases de datos, y gestión de proyectos. La implementación de esta solución tecnológica permitirá a la empresa mejorar su eficiencia operativa, ampliar su alcance de mercado y proporcionar una mejor experiencia a sus clientes.

# Desarrollo de Ingeniería

## 1 Descripción breve del proyecto APT

El proyecto "Arte en Masa" consiste en el desarrollo de una solución web y móvil integral para una panadería/pastelería local en Peñaflor, Región Metropolitana. Esta solución tecnológica busca modernizar y optimizar los procesos de la pyme, abordando aspectos clave como la gestión de ventas, inventario y atención al cliente.

La relevancia de este proyecto radica en su potencial para transformar la operación de una pequeña empresa tradicional, permitiéndole adaptarse a las demandas del mercado digital actual. Al implementar esta solución, la panadería podrá:

1. Aumentar su visibilidad en línea, atrayendo a nuevos clientes.
2. Mejorar la eficiencia en la gestión de pedidos y stock.
3. Ofrecer una experiencia de compra más cómoda y accesible para sus clientes.
4. Obtener datos valiosos sobre preferencias de los clientes y tendencias de ventas.

Este proyecto es particularmente relevante para el campo laboral de la Ingeniería en Informática, ya que aborda una necesidad real y creciente en el mercado: la digitalización de pequeñas y medianas empresas. La experiencia adquirida en este proyecto será directamente aplicable en futuros roles profesionales, donde la demanda de soluciones tecnológicas para pymes está en constante aumento.

## 2 Relación del proyecto APT con las competencias del perfil de egreso

El proyecto "Arte en Masa" se relaciona estrechamente con varias competencias clave del perfil de egreso de Ingeniería en Informática:

1. **Desarrollo de software**: El proyecto implica la creación de una plataforma web y una aplicación móvil, utilizando técnicas de desarrollo y mantenimiento de software.
2. **Modelado de datos**: Se requiere construir modelos de datos escalables para soportar la gestión de productos, pedidos y clientes.
3. **Programación de consultas y rutinas**: El proyecto involucra la creación de consultas y rutinas para manipular la información de la base de datos, como inventarios y pedidos.
4. **Pruebas de certificación**: Se realizarán pruebas para asegurar que tanto la web como la app funcionen correctamente y cumplan con los estándares de calidad.
5. **Gestión de proyectos informáticos**: El equipo deberá coordinar el proyecto, ofreciendo alternativas y tomando decisiones basadas en los requerimientos del negocio.
6. **Propuesta de soluciones informáticas**: El proyecto implica analizar los procesos de negocio de la panadería/pastelería para ofrecer soluciones tecnológicas adecuadas.

## 3 Relación del proyecto APT con intereses profesionales

El proyecto "Arte en Masa" se alinea significativamente con los intereses profesionales del equipo:

1. **Desarrollo web y móvil**: El proyecto permite al equipo profundizar en estas áreas de gran interés y demanda en el mercado laboral actual.
2. **Impacto en pymes**: Existe un interés compartido en ayudar a pequeñas y medianas empresas a modernizarse y crecer mediante soluciones tecnológicas.
3. **Experiencia integral**: El proyecto ofrece la oportunidad de participar en todas las fases del desarrollo de software, desde la toma de requerimientos hasta la implementación y pruebas.
4. **Aplicación práctica**: Permite aplicar los conocimientos teóricos adquiridos durante la carrera en un proyecto real con impacto directo en una empresa local.
5. **Innovación**: El equipo está interesado en crear soluciones innovadoras que transformen la forma en que operan los negocios tradicionales.

## 4 Factibilidad del proyecto dentro de la asignatura

El proyecto "Arte en Masa" es factible de realizarse en el marco de la asignatura Capstone por las siguientes razones:

1. **Tiempo**: El plazo de 4 meses es realista y permite una planificación cuidadosa y el desarrollo de cada fase del proyecto.
2. **Recursos tecnológicos**: El equipo cuenta con los recursos necesarios como computadores e internet para llevar a cabo el desarrollo.
3. **Gestión del tiempo**: Se han organizado reuniones semanales online para evaluar el progreso e identificar posibles obstáculos de manera temprana.
4. **Apoyo académico**: Las clases de Capstone servirán para abordar temas complejos, garantizando un desarrollo más fluido.
5. **Alcance definido**: El proyecto tiene un alcance claro y acotado, enfocándose en funcionalidades esenciales que pueden ser desarrolladas en el tiempo asignado.
6. **Experiencia previa**: Los miembros del equipo tienen experiencia en desarrollo web y móvil, lo que facilitará la implementación del proyecto.
7. **Flexibilidad**: En caso de enfrentar dificultades, el equipo está preparado para ajustar el alcance o buscar soluciones alternativas sin comprometer los objetivos principales del proyecto.