

**Autoevaluación fase 1**

Nombre de Estudiante: Pamela Rosas

Nombre del Docente: Luis Alberto Bravo

Nombre Asignatura Sección: Capstone

# Índice

Contenido

[**Índice** 2](#_Toc176204367)

[**Descripción de proyecto APT** 3](#_Toc176204368)

[**Relación del proyecto con las competencias del perfil de egreso** 3](#_Toc176204369)

[**Relación del proyecto con tus intereses profesionales** 4](#_Toc176204370)

[**Factibilidad** 4](#_Toc176204371)

[**Objetivos** 5](#_Toc176204372)

[**Propuesta metodológica de trabajo que permita alcanzar los objetivos** 5](#_Toc176204373)

[**Plan de trabajo para el proyecto APT** 6](#_Toc176204374)

[**Propuesta de evidencias que darán cuenta del logro de las actividades** 6](#_Toc176204375)

# Descripción de proyecto APT

El proyecto que desarrollaremos durante el semestre se llamará "Arte en Masa". Este consistirá en la creación de una aplicación y una página web para una pyme. El principal objetivo del proyecto será aumentar las ventas y atraer más clientes, facilitando la realización de compras en línea.

La aplicación incluirá una funcionalidad de login para que los clientes puedan gestionar sus pedidos de manera personalizada. Además, se implementará un panel de administración que permitirá a los encargados de la pyme agregar, modificar y eliminar productos de forma sencilla y eficiente.

# Relación del proyecto con las competencias del perfil de egreso

Este proyecto nos permitirá fortalecer nuestras competencias en diversas áreas clave:

* **Desarrollo de software:** Crearemos una página web y una aplicación móvil utilizando técnicas de desarrollo y mantenimiento de software.
* **Modelado de datos:** Diseñaremos modelos de datos escalables para gestionar productos, pedidos y clientes eficientemente.
* **Programación de consultas y rutinas:** Implementaremos consultas y rutinas para manejar la información de la base de datos, como inventarios y pedidos.
* **Diseño de prototipos:** Desarrollaremos prototipos para visualizar y ajustar el diseño antes de la implementación.
* **Pruebas de calidad:** Realizaremos pruebas exhaustivas para asegurar que la web y la app funcionen correctamente y cumplan con los estándares de calidad.
* **Gestión de proyectos:** Coordinaremos el proyecto, tomando decisiones basadas en los requerimientos del negocio y ofreciendo soluciones tecnológicas adecuadas.

# Relación del proyecto con tus intereses profesionales

Este proyecto me ayudará a mejorar mis habilidades en programación y pruebas de calidad. Durante su desarrollo, utilizaremos tecnologías como JavaScript, CSS y HTML. Aunque aún no hemos decidido si usaremos Python o PHP, cada una de estas herramientas contribuirá a mi crecimiento en el área de desarrollo.

Al finalizar la implementación, será esencial realizar pruebas de calidad para asegurar que el producto cumpla con los estándares requeridos y funcione correctamente.

# Factibilidad

Este proyecto es factible, ya que hemos estimado un período de desarrollo de 3 a 4 meses. Este plazo nos permite planificar y ejecutar de manera ordenada cada fase del proyecto, asegurando que podamos cumplir con los objetivos y plazos establecidos para su finalización exitosa.

# Objetivos

Nuestro objetivo es desarrollar un software que se ajuste perfectamente a las necesidades de nuestro cliente. Este incluirá tanto una aplicación móvil como una página web, permitiendo a los usuarios realizar compras y pedidos en línea. El sistema no solo mejorará la experiencia del cliente, sino que también optimizará los procesos internos de la pyme, haciendo que las operaciones sean más eficientes y ágiles.

# Propuesta metodológica de trabajo que permita alcanzar los objetivos

Proponemos utilizar la metodología ágil para el desarrollo del proyecto, ya que facilita una comunicación constante con el cliente y permite adaptarse rápidamente a sus necesidades. Esta metodología incluye la planificación de tareas en ciclos cortos (sprints), reuniones periódicas para evaluar el progreso y resolver problemas, revisiones continuas para obtener retroalimentación, y retrospectivas al final de cada ciclo para identificar mejoras y aplicar ajustes en futuras etapas. Con este enfoque, aseguramos un desarrollo colaborativo, eficiente y alineado con los objetivos del cliente.

# 

# Plan de trabajo para el proyecto APT

* **Toma de Requerimientos:** En un período de 2 semanas, llevaremos a cabo reuniones con el cliente para reunir toda la información necesaria sobre los requisitos para las soluciones web y móvil.
* **Diseño de Prototipos:** Durante 5 semanas, elaboraremos prototipos de interfaz utilizando herramientas de diseño. Estos prototipos serán revisados con el cliente para asegurar que cumplan con sus expectativas y satisfagan sus necesidades.
* **Desarrollo del Proyecto:** En un plazo de 8 semanas, procederemos con el desarrollo de las soluciones web y móvil, basándonos en los requisitos que hemos recopilado previamente.
* **Integración de Base de Datos:** A lo largo de 4 semanas, implementaremos una base de datos que contendrá toda la información esencial para el funcionamiento de las soluciones web y móvil.
* **Pruebas de Calidad:** Durante 4 semanas, realizaremos pruebas exhaustivas para verificar el correcto funcionamiento de todas las funcionalidades del producto y garantizar su calidad.
* **Marcha Blanca:** En una semana, llevaremos a cabo un lanzamiento en un entorno controlado para evaluar el funcionamiento y rendimiento final de ambas soluciones antes de su implementación completa.
* **Mantenimiento y Actualización:** Tras la entrega, realizaremos sesiones periódicas de mantenimiento para ajustar detalles y aplicar actualizaciones necesarias para mantener el sistema en óptimas condiciones.

# Propuesta de evidencias que darán cuenta del logro de las actividades

Entre las evidencias podemos encontrar:

* **Diagrama de Actividades:** Representa el flujo de trabajo y las actividades del sistema, mostrando cómo se llevan a cabo los procesos y qué secuencia siguen.
* **Diagrama de Modelado de Base de Datos:** Ilustra la estructura de la base de datos, incluyendo las tablas, relaciones y claves, para asegurar que la información se almacene de manera eficiente y organizada.
* **Diagrama de Clases**: Muestra las clases del sistema, sus atributos, métodos y las relaciones entre ellas, facilitando la comprensión de la estructura y la lógica del código.
* **Diagrama de Casos de Uso:** Detalla las interacciones entre los usuarios (actores) y el sistema, describiendo las funciones que el sistema debe cumplir desde la perspectiva del usuario.
* **Mockups:** Proporcionan representaciones visuales de la interfaz de usuario, permitiendo visualizar el diseño y la disposición de los elementos antes de la implementación real.