

Informe de Trabajo Final



Universidad: Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas

Ciclo: 2025 - 01

Código del curso: 1ASI0730-2510

Nombre del curso: Aplicaciones Web

Sección: 4376

Nombre del profesor: Hugo Allan Mori Paiva

Nombre del Startup: UniTalents

Nombre del Producto: UniTalents Connect

Relación de Integrantes

Código	Apellidos y Nombres
u202312966	Gonzales Alvarado, Javier Sebastian
u202313172	Coca Lavado, Carlos Andres
u20231d974	Rivera Ratachi, Renzo Sebastian
u20231a500	Palomino Fiestas, Erick Leonardo
u202019409	Linares Bernable, Cesar Alejandro

Año: 2025

Registro de Versiones del Informe

Versión	Fecha	Autor(es)	Descripción de cambios
1.00	08/04/23	Gonzales, Palomino, Rivera, Linares, Coca	Creación del documento de trabajo en formato markdown.
1.01	10/04/23	Gonzales,	Desarrollo de la Startup profile, solution profile y segmentos objetivos.

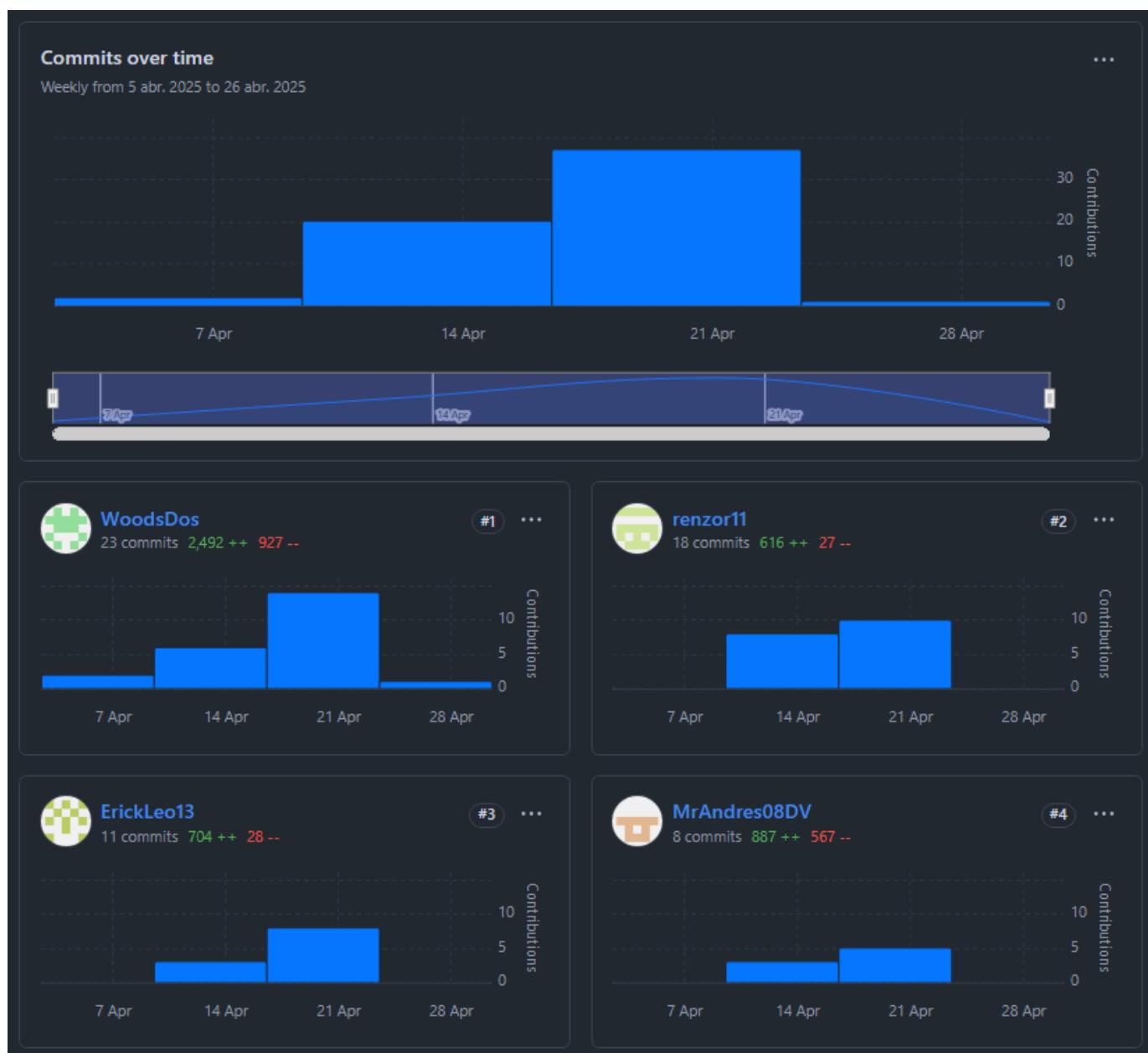
		Palomino, Rivera, Linares, Coca	
1.03	13/04/23	Gonzales, Palomino, Rivera, Linares, Coca	Elaboración del diseño de entrevistas, entrevistamos a los segmentos objetivos y desarrollamos el análisis de entrevistas.
1.04	15/04/23	Palomino, Rivera, Linares, Coca	Desarrollo del análisis competitivo, user personas, user task matrix, journey maps, emphaty mapping, As-Is y To-Be scenario, impact mapping y ubiquitous language.
1.05	17/04/23	Gonzales, Linares	Añadimos los sytle guidelines y la arquitectura de información
1.06	20/04/23	Gonzales, Palomino, Rivera, Linares, Coca	Elaboración de los wireframes y mockups de la landing page y la appweb.
1.07	21/04/23	Gonzales, Rivera	Wireflows, UserFlow y Prototyping
1.08	23/04/23	Palomino, Coca	Elaboración de diagrama de contenedores, diagrama de contexto, diagrama de componentes, diagrama de clases y diccionario de clases
1.09	24/04/23	Linares	Elaboración de diagrama de base de datos
1.10	25/04/23	Gonzales, Palomino, Rivera, Linares, Coca	Redacción de evidencias del sprint 1
1.11	25/04/23	Gonzales, Palomino, Rivera, Linares, Coca	Redacción de software configuration management y conclusiones

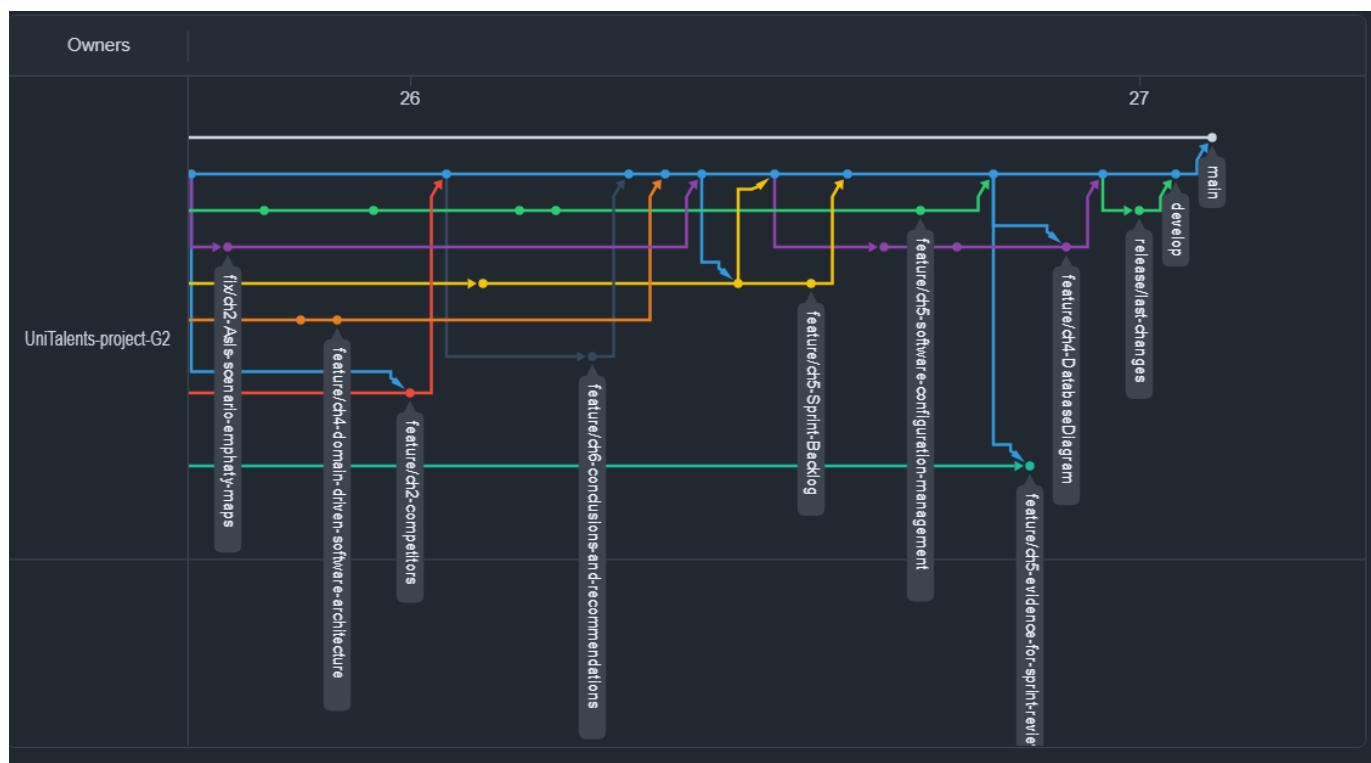
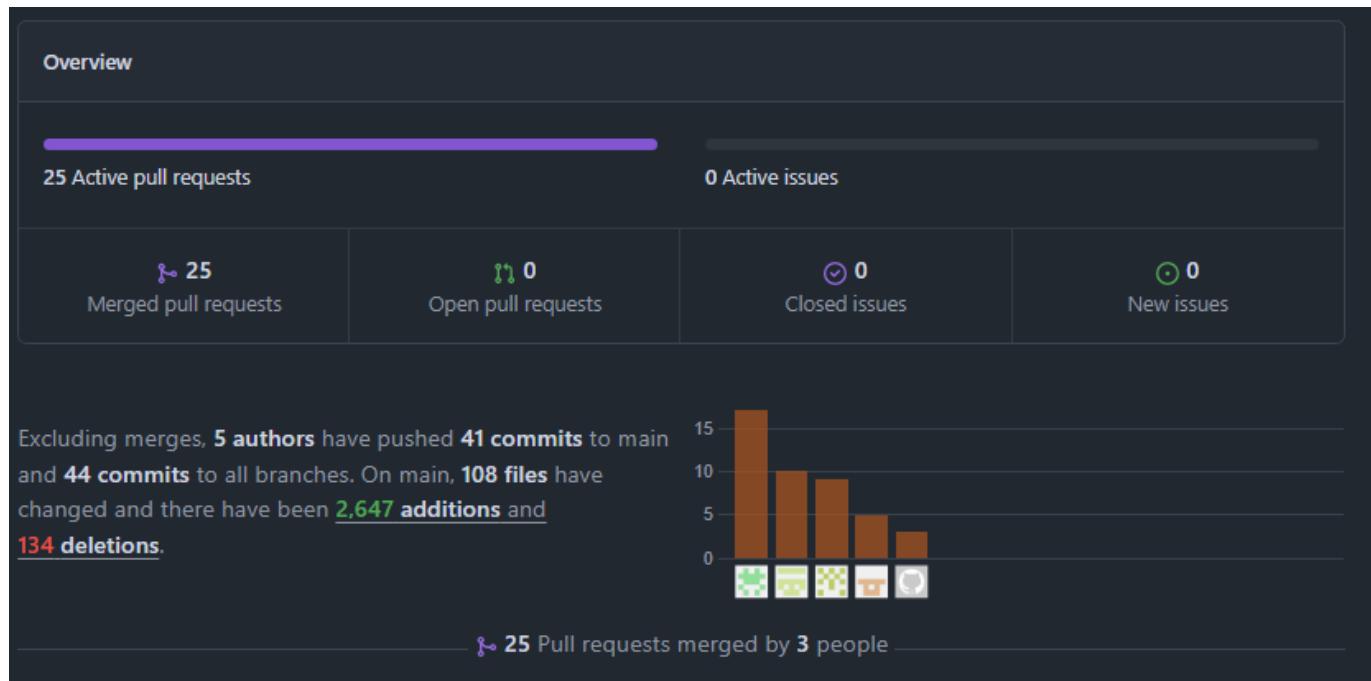
Project Report Collaboration Insights

Integrantes:

- Javier Gonzales (WoodsDos)
- Erik Palomino(ErickLeo13)
- Renzo Rivera(renzor11)

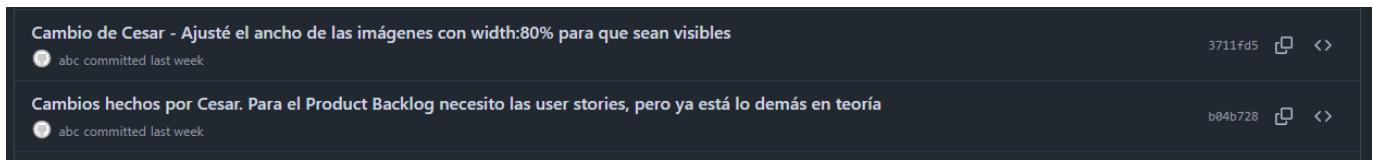
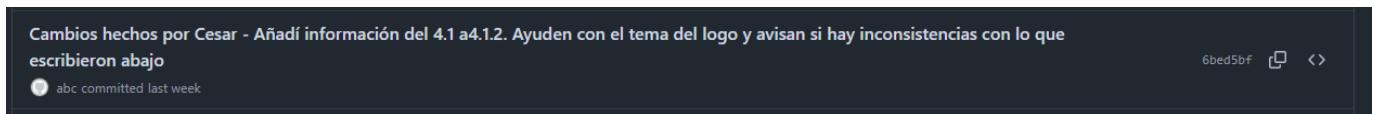
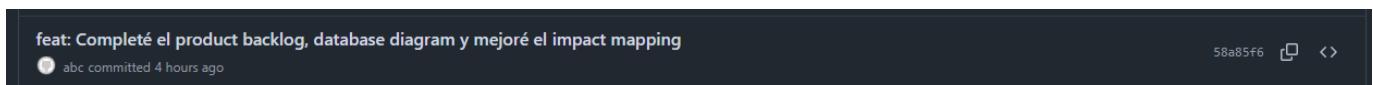
- Carlos Coca(MrAndres08DV)
- Cesar Linares(Cesar-Linares)





Nota: Nuestro compañero César Linares utilizó una plataforma externa a GitHub para gestionar parte de su trabajo, por lo que su actividad no se refleja en los insights de GitHub. Sin embargo, todo el equipo puede dar fe de que César ha participado activamente y ha trabajado de manera adecuada durante todo el desarrollo de la TB1.





TB1

Integrante	Tareas Asignadas
Javier Gonzales	Startup Profile, antecedentes, problemática, Lean Ux proccess, diseño de entrevistas, registro de entrevistas, análisis de entrevistas, user stories, arquitectura de la información, mockups landing page y web application,
Erick Palomino	Segmentos objetivos, análisis de competidores y estrategias, diseño de entrevistas, registro de entrevistas, análisis de entrevistas, user stories, diagrama de contexto, diagrama de contenedores, diagrama de componentes, mockups web application,
Renzo Rivera	User personas, user task matrix, journey maps, diseño de entrevistas, registro de entrevistas, análisis de entrevistas, user stories, web application wireframes y mockups, wireflows, userflows, prototyping
Andres Coca	Empathy maps, As-Is scenario, ubiquitous language, diseño de entrevistas, registro de entrevistas, análisis de entrevistas, diagrama de clases, diccionario de clases, mockups web application,
Cesar Linares	To-Be scenario, impact mapping, product backlog, user stories, style guidelines, database diagram

Contenido

- [Student Outcome](#)
- [Capítulo I: Introducción](#)
 - [1.1. Startup Profile](#)
 - [1.1.1. Descripción de la Startup](#)
 - [1.1.2. Perfiles de integrantes del equipo](#)
 - [1.2. Solution Profile](#)
 - [1.2.1. Antecedentes y problemática](#)
 - [1.2.2. Lean UX Process](#)
 - [1.2.2.1. Lean UX Problem Statements](#)

- 1.2.2.2. Lean UX Assumptions
- 1.2.2.3. Lean UX Hypothesis Statements
- 1.2.2.4. Lean UX Canvas
- 1.3. Segmentos objetivo
- Capítulo II: Requirements Elicitation & Analysis
 - 2.1. Competidores
 - 2.1.1. Análisis competitivo
 - 2.1.2. Estrategias y tácticas frente a competidores
 - 2.2. Entrevistas
 - 2.2.1. Diseño de entrevistas
 - 2.2.2. Registro de entrevistas
 - 2.2.3. Análisis de entrevistas
 - 2.3. Needfinding
 - 2.3.1. User Personas
 - 2.3.2. User Task Matrix
 - 2.3.3. User Journey Mapping
 - 2.3.4. Empathy Mapping
 - 2.3.5. As-is Scenario Mapping
 - 2.4. Ubiquitous Language
- Capítulo III: Requirements Specification
 - 3.1. To-Be Scenario Mapping
 - 3.2. User Stories
 - 3.3. Impact Mapping
 - 3.4. Product Backlog
- Capítulo IV: Product Design
 - 4.1. Style Guidelines
 - 4.1.1. General Style Guidelines
 - 4.1.2. Web Style Guidelines
 - 4.2. Information Architecture
 - 4.2.1. Organization Systems
 - 4.2.2. Labeling Systems
 - 4.2.3. SEO Tags and Meta Tags
 - 4.2.4. Searching Systems
 - 4.2.5. Navigation Systems
 - 4.3. Landing Page UI Design
 - 4.3.1. Landing Page Wireframe
 - 4.3.2. Landing Page Mock-up
 - 4.4. Web Applications UX/UI Design
 - 4.4.1. Web Applications Wireframes
 - 4.4.2. Web Applications Wireflow Diagrams
 - 4.4.3. Web Applications Mock-ups
 - 4.4.4. Web Applications User Flow Diagrams
 - 4.5. Web Applications Prototyping
 - 4.6. Domain-Driven Software Architecture
 - 4.6.1. Software Architecture Context Diagram

- 4.6.2. Software Architecture Container Diagrams
- 4.6.3. Software Architecture Components Diagrams
- 4.7. Software Object-Oriented Design
 - 4.7.1. Class Diagrams
 - 4.7.2. Class Dictionary
- 4.8. Database Design
 - 4.8.1. Database Diagram
- Capítulo V: Product Implementation, Validation & Deployment
 - 5.1. Software Configuration Management
 - 5.1.1. Software Development Environment Configuration
 - 5.1.2. Source Code Management
 - 5.1.3. Source Code Style Guide & Conventions
 - 5.1.4. Software Deployment Configuration
 - 5.2. Landing Page, Services & Applications Implementation
 - 5.2.1. Sprint 1
 - 5.2.1.1. Sprint Planning 1
 - 5.2.1.2. Aspect Leaders and Collaborators
 - 5.2.1.3. Sprint Backlog 1
 - 5.2.1.4. Development Evidence for Sprint Review
 - 5.2.1.5. Execution Evidence for Sprint Review
 - 5.2.1.6. Services Documentation Evidence for Sprint Review
 - 5.2.1.7. Software Deployment Evidence for Sprint Review
 - 5.2.1.8. Team Collaboration Insights during Sprint
- Conclusiones y Recomendaciones
- Bibliografía
- Anexos

Student Outcome

Criterio	Acciones Realizadas	Conclusiones
Trabaja en equipo para proporcionar liderazgo en forma conjunta	<p>Javier Gonzales: TB1 - Coordinación general del proyecto, elaboración del Startup Profile, definición de problemáticas, arquitectura de la información, desarrollo del Lean UX process y gestión del diseño de entrevistas.</p> <p>Erick Palomino: TB1 - Análisis de segmentos objetivos y estrategias, levantamiento de competidores, entrevistas y desarrollo de diagramas estructurales del sistema.</p>	El equipo ha trabajado de manera cohesionada, organizando responsabilidades desde las primeras etapas del proyecto. Cada miembro asumió liderazgo en tareas clave del desarrollo del sistema, generando entregables integrados y consistentes. La toma de decisiones fue compartida y orientada al cumplimiento de objetivos comunes.
	<p>Renzo Rivera: TB1 – Desarrollo de</p>	

user personas, journey maps y user stories, así como wireframes, prototipos y testeo funcional

Andres Coca: TB1 - Diseño de Empathy Maps, escenarios actuales, diccionario de datos, y apoyo en entrevistas y análisis funcional.

Cesar Linares TB1 – Construcción de escenarios TO-BE, mapas de impacto, y estructura del backlog con style guidelines, product backlog y database diagrams

Javier Gonzales: TB1 – Liderazgo en planificación de tareas clave del UX process, organización de cronograma de entregables y coordinación interna del equipo.

Erick Palomino: TB1 – Participación activa en entrevistas, planificación de criterios de segmentación y coordinación técnica de mockups.

Crea un entorno colaborativo e inclusivo, establece metas, planifica tareas y cumple objetivos.

Renzo Rivera: TB1 – Colaboración en planificación funcional de interfaz, distribución de tareas de prototipado y verificación del cumplimiento de tiempos.

Andres Coca: TB1 – Aporte en el diseño de estructura lógica de la solución, trabajo colaborativo en entrevistas y contribución al modelo de datos.

Cesar Linares: TB1 – Apoyo en la definición de objetivos y metas del producto, priorización de funcionalidades clave y control del avance del backlog.

El grupo logró establecer un entorno colaborativo donde se respetaron los roles, tiempos y responsabilidades de cada integrante. Se definieron metas alcanzables, se mantuvo una comunicación efectiva y se cumplieron los objetivos de la primera entrega mediante un trabajo organizado y solidario.

Capítulo I: Introducción

1.1. Startup Profile

1.1.1. Descripción de la Startup

UniTalents es una startup tecnológica enfocada en transformar la empleabilidad de estudiantes universitarios a través de soluciones digitales que conectan talento emergente con oportunidades reales de experiencia laboral. A través de su plataforma **UniTalents Connect**, ofrece un espacio donde alumnos de pregrado pueden ofrecer servicios freelance, desarrollar su portafolio profesional y generar ingresos, mientras empresas y personas acceden a talento calificado, flexible y accesible.

La propuesta de UniTalents se basa en la creación de un ecosistema inclusivo, colaborativo y orientado a resultados, promoviendo la inserción laboral temprana, el aprendizaje basado en proyectos reales y el empoderamiento del estudiante como profesional en formación.

Misión: Empoderar a estudiantes universitarios mediante una plataforma digital que les permita ofrecer servicios freelance, construir su reputación profesional y adquirir experiencia laboral, del mismo modo brindando a empresas candidatos ideales.

Visión: En los próximos 5 años **UniTalents Connect** sea la principal plataforma digital en Latinoamérica que potencia el talento universitario. Además busca que **UniTalents** se convierta en un negocio rentable y sostenible contribuyendo al desarrollo profesional y económico de miles de jóvenes.

Alcance del proyecto: UniTalents Connect es una plataforma web que conecta estudiantes universitarios con empresas mediante proyectos reales de corta duración, gestionando postulaciones, portafolios, evaluaciones y certificaciones para impulsar la empleabilidad joven.

1.1.2. Perfiles de integrantes del equipo

Descripción	Estudiante
Hola mi nombre es Javier Gonzales, estudió la carrera de ingeniería y actualmente me encuentro en el 5to ciclo. Me considero una persona amable, analítica y muy perseverante en cada aspecto de mi vida, por lo que esto me permite desenvolverme bien en los proyectos y en algunas ocasiones dirigir el equipo como Team Leader. Respecto a mis conocimientos técnicos, pues sé C++, Python, SQL, HTML, CSS y lo básico de JavaScript. Aunque se me dificulta mucho aprender idiomas, domino muy bien el Inglés.	
Hola, mi nombre es Erick Leonardo Palomino Fiestas y actualmente soy estudiante de la carrera de Ingeniería de Software, cursando el quinto ciclo. Tengo conocimientos en C++, HTML, CSS, lo básico de JavaScript, así como en bases de datos SQL y MongoDB. Me caracterizo por ser una persona responsable, con buena comunicación dentro de mi equipo y una actitud siempre positiva. Además,uento con un dominio básico del idioma inglés.	
Soy Renzo Sebastian Rivera Ratachi y soy estudiante de la carrera de Ingeniería de Software. Actualmente estoy cursando el 5to ciclo de mi carrera y tengo conocimientos intermedios de HTML, CSS, JavaScript y C++. Me considero una persona responsable y puntual.	
Soy César Alejandro Linares Bernable y me encuentro estudiando la carrera de Ingeniería de Software en el 5to ciclo. Tengo conocimientos en c++, angular, sql, html y lo básico de css. Me considero responsable y puntual con lo que respecta a cumplir con las tareas encomendadas. Tengo un manejo intermedio del idioma inglés.	

Mi Nombre es Carlos Andrés Coca, tengo 19 años, actualmente me encuentro cursando el quinto ciclo de la carrera de Ingeniería de Software. Cuento con conocimientos en C++, Python y HTML. y desde muy joven me ha interesado la ciberseguridad y el desarrollo de Software. Teniendo en cuenta el gran impacto que presentan a día de hoy.



1.2. Solution Profile

1.2.1. Antecedentes y problemática

What (Qué)

¿Cuál es el problema?

El Ministerio de Trabajo y Promoción del Empleo (MTPE) advierte que siete de cada diez jóvenes enfrentan problemas de inadecuación ocupacional, es decir, no pueden encontrar empleos relacionados con sus estudios (2024). Esta noticia refleja claramente el problema que radica en que los estudiantes tienen dificultades para insertarse laboralmente debido a la falta de experiencia previa o referencias profesionales, mientras que las empresas pequeñas no siempre tienen acceso a talento calificado a costos razonables. Esto genera una brecha entre el talento disponible y la demanda del mercado.

When (Cuando)

¿Cuándo sucede el problema?

El problema ocurre constantemente, pero es más crítico entre el segundo y el séptimo ciclo de la vida universitaria, etapa en la cual el estudiante busca adquirir experiencia sin comprometer su disponibilidad académica. Para las empresas, la necesidad es constante y muchas veces inmediata.

Where (Dónde)

¿Dónde surge el problema?

Este problema es particularmente agudo en áreas urbanas del Perú, donde la competencia laboral es intensa y las oportunidades para jóvenes sin experiencia son limitadas. Además, Perú se encuentra entre los cinco países con mayor proporción de jóvenes que ni estudian ni trabajan ('ninis'), con un 21% de la población juvenil en esta situación. Las pequeñas empresas también están ubicadas en entornos con recursos limitados para contratar personal especializado.

Who (Quién)

¿Quiénes son los afectados?

Estudiantes universitarios, especialmente de los primeros ciclos o sin experiencia laboral previa, que buscan generar ingresos y mejorar su empleabilidad. También pequeñas empresas, profesionales independientes y emprendedores que requieren servicios puntuales pero accesibles en áreas como diseño, programación, redacción o marketing digital.

Why (Por qué)

¿Cuál es la causa del problema?

El problema tiene múltiples causas:

- Falta de experiencia laboral previa exigida por la mayoría de empleadores.

Según el diario Gestión, en Perú, el 37% de jóvenes entre 15 y 29 años enfrenta dificultades para conseguir empleo, principalmente por no cumplir con requisitos de experiencia o por no tener redes de contacto laborales formales

- Desconexión entre la formación universitaria y las demandas del mercado.

Según el Ministerio de Trabajo, 7 de cada 10 jóvenes en el Perú trabajan en ocupaciones no relacionadas con sus estudios

- Escasez de espacios digitales locales para que estudiantes trabajen por proyecto o de forma flexible.

Plataformas globales como Upwork o Freelancer no están adaptadas a la realidad educativa, económica y lingüística de los estudiantes peruanos, lo que reduce sus oportunidades.

How (Cómo)

¿Cómo se utilizará el producto?

El producto **UniTalents Connect** será utilizado como una plataforma web que permitirá:

- A los estudiantes universitarios crear un perfil profesional con sus habilidades, intereses y portafolio. También postularse a proyectos publicados por personas o pequeñas empresas y ganar experiencia validada a través de calificaciones y comentarios.
- A empresas publicar proyectos o necesidades específicas (diseño, desarrollo, redacción, etc.) y seleccionar perfiles de estudiantes según sus competencias, disponibilidad y reputación.

How Much (Cuánto)

¿Cuánto costará implementar la solución?

En el Perú, siete de cada diez jóvenes trabajan en empleos que no se relacionan con lo que estudian (Infobae, 2024), lo que evidencia una desconexión entre el talento universitario y el mercado laboral formal. Esta problemática se ve agravada por la falta de plataformas accesibles que les permitan ganar experiencia profesional de manera flexible y validada. Por ello, desarrollar UniTalents Connect representa una inversión estratégica y de alto impacto social, que busca cerrar esta brecha con una solución digital enfocada en los estudiantes. A continuación, se presenta un presupuesto estimado:

- Desarrollo de Software

Diseño y desarrollo web: S/ 1,250 – S/ 2,250

Backend y API RESTful: S/ 800 – S/ 1,000

Dominio y hosting (anual): S/ 450 – S/ 750

- Marketing y Lanzamiento

Campañas de marketing digital: S/ 500 – S/ 1,000

- Mantenimiento y Soporte

Soporte y actualizaciones (anual): S/ 1,000 – S/ 2,000

- **Total Estimado: S/ 3,200 – S/ 6,000**

1.2.2. Lean UX Process

1.2.2.1. Lean UX Problem Statements

El propósito de **UniTalents Connect** es brindar a los estudiantes universitarios del Perú una plataforma digital accesible y flexible que les permita acceder a oportunidades de trabajo freelance, facilitando su desarrollo profesional y ayudándolos a generar ingresos sin descuidar su formación académica.

El problema se presenta cuando los estudiantes, especialmente aquellos sin experiencia previa, intentan ingresar al mercado laboral formal y se enfrentan a múltiples barreras como la falta de contactos, la exigencia de experiencia en convocatorias laborales y la escasa disponibilidad de plataformas adaptadas a sus necesidades. Actualmente, muchos jóvenes recurren a redes sociales o plataformas globales donde compiten en condiciones desiguales.

Hemos observado que esta situación genera una sensación generalizada de frustración, subempleo e informalidad entre los estudiantes. La ausencia de un entorno digital confiable y diseñado para ellos limita sus posibilidades de construir un perfil profesional sólido, mostrar su talento y desarrollar habilidades blandas mediante la práctica en proyectos reales. Esta desconexión entre la oferta de talento universitario y la demanda de servicios accesibles por parte de emprendedores y pequeñas empresas también impide el aprovechamiento de recursos humanos valiosos en etapas tempranas.

Y ante esta problemática nos surge la siguiente pregunta: ¿Cómo podríamos conectar el talento universitario con proyectos reales de forma segura, validada y flexible, sin requerir experiencia previa ni depender de redes de contacto tradicionales?

- **Domain:** Empleabilidad juvenil y servicios freelance digitales.
- **Customer Segments:** Estudiantes universitarios peruanos de pregrado, especialmente entre los 18 y 25 años.
- **Pain Points:** Falta de experiencia laboral, Escasa disponibilidad laboral adaptadas a la etapa académica, recursos limitados en pequeñas empresas para contratar personal.
- **Gap:** No hay una solución en el mercado especializada en la conexión del conocimiento, habilidades y talento de estudiantes universitarios y la demanda de empresas que requieren soluciones ágiles, digitales y de bajo costo.
- **Vision/Strategy:** Crear una plataforma accesible que conecta estudiantes con proyectos freelance reales, permitiéndoles adquirir experiencia, generar ingresos y construir una reputación laboral desde etapas tempranas de su formación.
- **Initial Segment:** Estudiantes universitarios de Lima Metropolitana de carreras de tecnología, comunicación, diseño y administración, con acceso frecuente a herramientas digitales y motivación por generar ingresos y experiencia profesional.

1.2.2.2. Lean UX Assumptions

Business Assumptions

1. **Creo nuestros usuarios tienen la necesidad** de ganar experiencia profesional y generar ingresos mientras estudian.
2. **Estas necesidades se pueden satisfacer** una plataforma web que conecte a estudiantes universitarios talentosos con proyectos freelance reales.
3. **Nuestros clientes iniciales serán** estudiantes universitarios de pregrado entre los 18 y 25 años, de carreras relacionadas al diseño, tecnología, administración y comunicación.
4. **El valor más importante que un cliente quiere de nuestros servicios es** conseguir trabajos o proyectos que les permitan construir su portafolio y reputación profesional.
5. **El cliente también va a obtener** flexibilidad de horarios, ingresos adicionales, desarrollo de habilidades blandas y validación en su perfil.
6. **Vamos a obtener la mayoría de los clientes mediante** redes sociales (instagram, tiktok), alianzas con universidades peruanas y campañas digitales en plataformas estudiantiles.
7. **Vamos a obtener ingresos mediante** comisiones por publicación de proyectos o una suscripción premium para empresas reclutadoras.
8. **Nuestra competencia en el mercado serán** plataformas como Freelancer, Workana o Upwork.
9. **Vamos a tener ventaja frente a nuestra competencia debido a** estamos centrados en el mercado universitario, sin barreras como un título o experiencia previa.

10. **El mayor riesgo del servicio es** la baja participación de estudiantes o la desconfianza de las empresas en contratar talento sin experiencia formal.
11. **Lo resolveremos realizando** incentivos por primeras contrataciones, sistema de reputación en candidatos, alianzas con instituciones educativas y casos de éxito visible.
12. **Otro riesgo que debemos considerar es que** los estudiantes no tengan el tiempo ni la motivación para postularse a trabajos freelance durante su carrera.

User Assumptions

1. ¿Quién es el usuario?

Estudiantes universitarios de entre 18 y 25 años, con habilidades en diseño, programación, redacción, marketing, que buscan adquirir experiencia laboral, desarrollar su portafolio y generar ingresos mientras estudian.

Pequeñas y medianas empresas, profesionales independientes y emprendedores que requieren servicios puntuales (como diseño, programación, redacción o community management) a bajo costo, con flexibilidad y acceso directo a talento joven y digitalmente competente.

2. ¿Dónde encaja nuestro producto en su vida?

A la par de la carrera universitaria. Permitiendo aplicar conocimientos en proyectos reales, ganar reputación y generar ingresos.

3. ¿Qué problemas resuelve nuestro producto?

UnitTalents se centra en resolver problemas como: falta de experiencia laboral, barreras de acceder a trabajos remunerados, poca o nula visibilidad de las habilidades del estudiante, falta con contratación de personal por recursos limitados.

4. ¿Cuándo y cómo se usa nuestro producto?

En el tiempo libre de los estudiantes, acceden a la AppWeb, crean su perfil, buscan oportunidades y aplican a los trabajos.

5. ¿Qué características son importantes?

- Interfaz sencilla y fácil de aprender.
- Filtro de búsqueda de habilidades.
- Sistema de reputación.
- Mensajes internos.
- Perfil con portafolio.

6. ¿Cómo debería lucir y comportarse el producto?

Debe ser moderno, amigable, accesible, con diseño responsive, colores neutros y una experiencia clara e intuitiva que no distraiga ni complique al usuario.

Feature Assumptions

- **Creemos que** la aplicación debe contar con una interfaz de usuario clara, responsive y fácil de navegar que permitirá a estudiantes y empleadores utilizar la plataforma sin necesidad de capacitación previa ni conocimientos técnicos avanzados.
- **Creemos que** la plataforma debe proporcionar notificaciones automáticas y personalizables que mantendrán informados a los usuarios sobre postulaciones recibidas, nuevas oportunidades, mensajes o estados de proyectos.
- **Creemos que** la aplicación debe contar con un sistema de reputación y validación de desempeño, que permitirá a los clientes calificar el trabajo de los estudiantes, y a los estudiantes construir un historial profesional verificable.
- **Creemos que** la aplicación debe ofrecer una sección de perfil personal con portafolio digital, donde los estudiantes puedan mostrar proyectos previos, habilidades destacadas y experiencias obtenidas dentro y fuera de la plataforma.
- **Creemos que** la aplicación debe permitir la publicación rápida y sencilla de proyectos por parte de las empresas o clientes, incluyendo la posibilidad de establecer plazos, presupuestos y requerimientos específicos.

1.2.2.3. Lean UX Hypothesis Statements

1. Hypothesis Statement 01:

Creemos que los estudiantes universitarios estarán dispuestos a adoptar la plataforma **UniTalents Connect** para postular a trabajos y así obtener experiencia profesional y generar ingresos complementarios.

Sabremos que hemos tenido éxito.

Cuando al menos un 70% de nuestros usuarios registrados completen su perfil y postulen a un proyecto en el primer mes de uso.

2. Hypothesis Statement 02:

Creemos que la plataforma mejorará la conexión entre pequeñas empresas y el talento universitario al proporcionar un entorno accesible y confiable.

Sabremos que hemos tenido éxito.

Cuando al menos un 60% de proyectos publicados sean completados exitosamente y reciban una calificación positiva por parte del cliente.

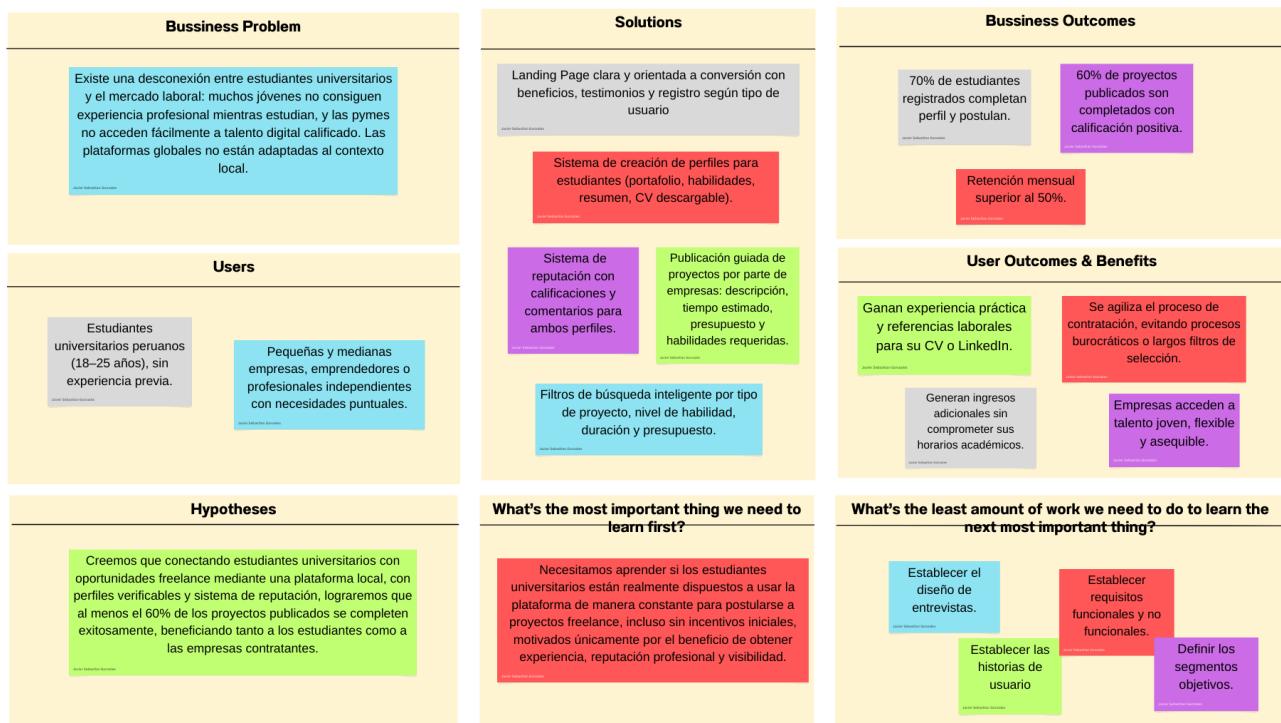
3. Hypothesis Statement 03:

Creemos que ofrecer perfiles con portafolio, reputación y sistema de mensajes internos facilitará a los empleadores la selección efectiva de candidatos sin necesidad de recurrir a procesos de contratación tradicionales.

Sabremos que hemos tenido éxito.

Cuando el 75% de los empleadores indiquen que encontraron al candidato adecuado usando únicamente las funcionalidades de la plataforma.

1.2.2.4. Lean UX Canvas



1.3. Segmentos Objetivo

Estudiantes Universitarios de Ciclos Avanzados

Descripción:

Jóvenes entre 20 y 27 años que se encuentran cursando los últimos ciclos de sus estudios universitarios (a partir del 5to ciclo en adelante). Este grupo ha adquirido conocimientos técnicos o especializados en su carrera, pero tiene poca o nula experiencia profesional formal.

Características demográficas y comportamiento:

- Viven mayoritariamente en zonas urbanas, cerca de centros educativos o residencias estudiantiles.
- Tienen acceso constante a internet y son usuarios activos de redes sociales y plataformas digitales.
- Buscan formas de generar ingresos sin comprometer sus horarios de estudio.
- Prioridad por obtener experiencia profesional para mejorar su empleabilidad post-egreso.

Sustento estadístico:

- Según la Secretaría Nacional de la Juventud (Senaju), en Perú, el 21.4% de los jóvenes de 15 a 29 años ha alcanzado estudios universitarios, y el 14.6% ha cursado educación superior no universitaria, lo que significa que existe una base considerable de jóvenes con formación académica que podrían estar interesados en adquirir experiencia laboral mediante proyectos freelance, especialmente si aún no han ingresado al mercado formal de trabajo.
- El Instituto Nacional de Estadística e Informática (INEI) reporta que el 70.4% de los jóvenes de 15 a 29 años utiliza internet, siendo el teléfono móvil el medio más común de acceso, lo que significa que nuestro público objetivo cuenta con los recursos tecnológicos necesarios para acceder y utilizar una plataforma web de manera constante y eficiente..

Personas Naturales y Pequeñas Empresas que Requieren Servicios Puntuales

Descripción:

Emprendedores, profesionales independientes y pequeñas empresas que no cuentan con grandes presupuestos ni el tiempo para contratar agencias o personal permanente, pero que sí necesitan servicios puntuales como diseño gráfico, programación, redacción, análisis de datos, soporte administrativo, entre otros.

Características demográficas y comportamiento:

- Edad promedio entre 25 y 50 años.
- Interesados en soluciones ágiles, económicas y con resultados rápidos.
- Valoran la flexibilidad, la comunicación directa y el pago por entregables.
- Acuden a plataformas digitales o grupos en redes sociales para solicitar servicios por encargo.

Sustento estadístico:

- Las micro y pequeñas empresas (MYPE) representan el 99.6% de las unidades empresariales en Perú, según el INEI, lo que significa que existe un mercado amplio y diverso de pequeñas organizaciones que podrían beneficiarse de servicios freelance accesibles para resolver necesidades puntuales sin necesidad de contratar personal fijo o recurrir a agencias costosas.
- De acuerdo con ComexPerú, las MYPE dedicadas al sector servicios constituyen aproximadamente el 50% del total, pero presentan el mayor nivel de informalidad, con un 88.7% en 2021, lo que significa que muchas de estas empresas, al operar con recursos limitados y de manera no formalizada, buscan soluciones prácticas y económicas, como la contratación de freelancers, para cubrir tareas específicas sin incurrir en gastos estructurales adicionales.

Capítulo II: Requirements Elicitation & Analysis

2.1. Competidores

2.1.1. Análisis competitivo

Competitive Analysis Landscape	
¿Por qué llevar acabo este análisis?	Quienes son nuestros principales competidores? Mediante el análisis de la competencia en el mercado, se puede comprender el entorno competitivo en el que se lanzará nuestro producto. Esto brinda una perspectiva clara sobre cómo otros competidores han incorporado funcionalidades y de qué manera atienden las necesidades de sus usuarios.

Competitive Analysis Landscape		
PERFIL	Overview	UniTalent Connect
		



Freelancer.com



LinkedIn



Plataforma web que conecta a estudiantes universitarios de ciclos avanzados con personas o pequeñas empresas que necesitan servicios puntuales (como diseño, redacción, programación, etc.). Promueve el trabajo freelance como una vía para adquirir experiencia real, flexible y útil para su desarrollo profesional. Plataforma líder en Latinoamérica para contratar freelancers en áreas como programación, diseño, traducción y marketing. Plataforma global que conecta freelancers con proyectos en diversas categorías: desarrollo, escritura, arte, etc. Red social profesional que conecta empleadores con talento, usada también para promocionar servicios y encontrar oportunidades de empleo. Ventaja competitiva ¿Qué valor ofrece a los clientes? Se enfoca exclusivamente en estudiantes, lo que permite personalizar la experiencia: horarios flexibles, oportunidades acordes a su formación académica, sin requerir experiencia previa.

Amplia base de usuarios, reputación consolidada, y herramientas avanzadas para gestión de proyectos.

Cobertura internacional, variedad de categorías, concursos públicos para contratación.

Reputación global, red de contactos, integración con empresas.

PERFIL DEL MARKETING Mercado Objetivo Estudiantes universitarios, tambien personas naturales y pequeños emprendedores que buscan servicios digitales puntuales Profesionales freelancers de habla hispana y empresas medianas que buscan reducir costos. Freelancers de todos los niveles y empresas de todos los tamaños. Profesionales yestudiantes en búsqueda de empleo, tambien empresas de todos los tamaños Estrategias de Marketing

- Alianzas con universidades.
- Programas de referidos para estudiantes
- Marketing de contenido en TikTok e Instagram (tips laborales, historias de éxito)

Google Ads, blog con contenido educativo y certificaciones de habilidades

Alianzas corporativas y certificaciones. Integracion con universidades y contenido compartido por usuarios, ademas de usar anuncios por internet exclusivos

PERFIL DEL PRODUCTO Productos & Servicios

- Listado de perfiles de estudiantes por habilidad
- Postulación a proyectos freelance.
- Publicación y postulación de proyectos.
- Contratos, seguimiento y pagos seguros.
- Publicación de proyectos, concursos, gestión y pago.
- Perfil profesional, buscador de empleo, recomendaciones, networking. Precios &

Costos Ofrecemos los planes Basico (\$2.99/mes), Premium (\$5.99/mes) y PRO (\$9.99/mes) para los empresarios y estudiantes. Comisión de 15–20% para freelancers y Clientes publican gratis. Opciones premium para destacar perfiles y comisión del 10–20%. Gratuito con funciones premium, ademas de suscripciones para empresas y usuarios.

Canales de distribución (web/móvil) Móvil y Web Móvil y Web Móvil y Web ANÁLISIS SWOT Fortalezas

- Público segmentado y claro.
- Precios bajos y acceso rápido a talento.
- Beneficio educativo: experiencia laboral para el CV.
- Gran comunidad.
- Confianza por trayectoria.
- Alcance global.
- Multilingüe y multisectorial.
- Amplia base de usuarios profesionales.
- Confianza en el entorno profesional.

Debilidades

- Puede haber estudiantes poco responsables.
- Difícil asegurar calidad de entregables al inicio.
- Alta competencia interna
- Dificultad para principiantes.

- Menor enfoque en estudiantes.
- Costos ocultos y alta comisión.
- No está centrado en freelancers.
- No permite gestión de proyectos. Oportunidades
- Aumento de freelancing post-pandemia.
- Universidades apoyan prácticas no tradicionales.
- Expansión a nichos educativos o junior.
- Expansión a plataformas web
- Subdividir en micromercados (como estudiantes).
- Crecimiento de features para estudiantes y freelancers. Amenazas
- Plataformas grandes que podrían crear secciones para estudiantes
- Dificultad para escalar sin inversión.
- Saturación del mercado freelance.
- Nuevas plataformas especializadas.
- Usuarios migran a plataformas especializadas.
- Otras redes con mejor UX.

2.1.2. Estrategias y tácticas frente a competidores

De acuerdo al análisis competitivo realizado previamente, se identificaron las principales fortalezas, oportunidades, debilidades y amenazas de los principales competidores (Workana, Freelancer.com y LinkedIn). A continuación, se presentan estrategias y acciones que se implementarán para posicionar nuestra plataforma en el mercado y diferenciarla efectivamente.

Afrontando las fortalezas de nuestros competidores:

- Workana y Freelancer tienen una comunidad amplia y consolidada.
- LinkedIn tiene una reputación fuerte y respaldo de empresas grandes.
- Sistemas avanzados de evaluación, reputación y pago seguro.

Comprendemos que nuestras fortalezas son:

- Enfoque específico en estudiantes universitarios.
- Flexibilidad horaria, ideal para quienes estudian y trabajan.
- Sistema de verificación académica para validar habilidades.

Entonces, podemos aplicar las siguientes estrategias y tácticas:

Estrategias:

- Especializarnos como plataforma nicho para universitarios con talentos emergentes.

- Generar confianza en los contratistas validando las credenciales académicas.

Tácticas:

- Crear convenios con universidades para validar perfiles de estudiantes.
- Implementar un sistema de recomendaciones entre pares o docentes.
- Destacar la categoría "Proyectos Académicos o de Innovación" como ventaja frente a plataformas más generales

Afrontando las debilidades de nuestros competidores:

- Workana y Freelancer no se enfocan en perfiles sin experiencia.
- LinkedIn está más orientado a empleo formal o networking profesional, no tanto a proyectos puntuales.
- Muchas plataformas cobran altas comisiones a los freelancers.

Comprendemos que nuestras debilidades son:

- Menor número inicial de usuarios y proyectos disponibles.
- Ausencia de marca reconocida en el mercado.
- Requiere alcanzar masa crítica para lograr tracción.

Entonces, podemos aplicar las siguientes estrategias y tácticas:

Estrategias:

- Facilitar el primer contacto entre estudiantes y contratistas con beneficios de entrada.
- Incentivar la participación activa a través de una comunidad educativa.

Tácticas:

- Ofrecer los primeros tres proyectos sin comisión para estudiantes nuevos.
- Crear un programa de embajadores en universidades para atraer talentos y proyectos.
- Realizar campañas en redes sociales donde se muestren "casos de éxito" de estudiantes.

Afrontando las oportunidades de nuestros competidores:

- Aumento del trabajo remoto y freelance.
- Más personas buscando talento accesible y flexible.
- Interés creciente en el desarrollo profesional desde la etapa universitaria.

Comprendemos que nuestras oportunidades son:

- Convertirnos en el puente entre el conocimiento académico y la experiencia práctica.
- Aprovechar la necesidad de empresas de reducir costos sin sacrificar calidad.
- Crear una comunidad educativa y de networking para universitarios.

Entonces, podemos aplicar las siguientes estrategias y tácticas:

Estrategias:

- Posicionarnos como una solución "ganar-ganar" entre jóvenes con talento y pequeños negocios.
- Apostar por contenido educativo, guías y formación paralela a los proyectos.

Tácticas:

- Ofrecer webinars, cursos gratuitos y microcredenciales por participación en proyectos.
- Implementar un "ranking de habilidades" que aumente el valor de perfil del estudiante.

2.2. Entrevistas

2.2.1. Diseño de entrevistas

Preguntas dirigidas al segmento 1

Preguntas Directas:

1. ¿Podrías proporcionarnos tu nombre completo y tu edad?
2. ¿Estás buscando actualmente trabajo o alguna forma de ganar dinero mientras estudias? ¿Por qué?
3. ¿Has tenido algún tipo de experiencia laboral o por encargo relacionada con tu carrera? ¿Cómo fue?
4. ¿Qué dificultades has tenido para conseguir experiencia profesional o prácticas en lo que estudias?
5. ¿Qué requisitos suelen pedir en las ofertas laborales que has visto y que te han desanimado a postular?
6. ¿Has sentido que no puedes acceder a oportunidades solo por no tener experiencia laboral previa?
7. ¿Qué tipo de tareas o trabajos relacionados a tu carrera estarías dispuesto(a) a hacer si pudieras ganar algo de dinero y sumar experiencia?
8. ¿Qué habilidades o conocimientos tuyos crees que podrías ofrecer hoy a una empresa o emprendedor?
9. ¿Qué herramientas, plataformas o redes usas hoy para buscar oportunidades laborales o académicas?
10. Si existiera una plataforma donde puedas ofrecer tus habilidades a personas o empresas que necesiten ayuda con tareas específicas, ¿la usarías? ¿Por qué sí o por qué no?

Preguntas Complementarias:

11. ¿Qué te gustaría aprender o fortalecer participando en proyectos reales mientras estudias?
12. ¿Qué tan importante es para ti tener validación o reconocimiento de tu trabajo por parte de quienes te contratan?

Preguntas dirigidas al segmento 2

Preguntas Directas:

1. ¿Podrías proporcionarnos tu nombre completo y tu edad?

2. Cuéntame un poco sobre tu negocio/ empresa. ¿Qué tipo de actividades realizan y qué servicios u operaciones manejan internamente?
3. ¿Cómo manejas actualmente las tareas operativas como diseño, comunicación con clientes, redes sociales, desarrollo de contenido, o tareas técnicas?
4. Cuando surge una necesidad puntual, como crear una pieza gráfica o actualizar un sitio web, ¿Suele contratar apoyo externo para realizar estas tareas?
5. ¿Con qué frecuencia te encuentras dejando de lado tareas como diseño, contenido o redes sociales por no contar con alguien disponible que pueda ayudarte en el momento que lo necesitas?
6. ¿Has tenido dificultades para encontrar personas confiables o con las habilidades adecuadas para tareas específicas? ¿Puedes contarme un caso?
7. ¿Qué factores dificultan más la contratación de apoyo externo en tu experiencia (tiempo, costo, confianza, calidad, disponibilidad, etc.)?
8. ¿Qué características valora más al momento de elegir a alguien para colaborar en un proyecto?
9. Desde tu experiencia, ¿por qué crees que muchas empresas en Perú valoran tanto la experiencia laboral cuando buscan contratar?
10. Si existiera una plataforma local donde pudieras acceder a talento joven, con habilidades específicas, portafolio visible y tarifas flexibles... ¿crees que sería útil para ti o para tu negocio? ¿Por qué sí o por qué no?

Preguntas Complementarias:

11. ¿Has trabajado antes con estudiantes o personas jóvenes en prácticas, pasantías o tareas específicas? ¿Cómo fue esa experiencia?
12. ¿Estarías dispuesto a probar una nueva forma de contratar apoyo por proyecto si se te asegura facilidad, confianza y resultados concretos?

2.2.2. Registro de entrevistas

Entrevistas a segmento 1

Entrevista 1

Entrevistado	Estafano Solis
Edad	19
Distrito	Pueblo Libre
Timing	00:05
URL	upc-pre-202510-1asi0730-4376-UnitTalents-needfinding-sprint-1

Resumen:

Estefano Solis, estudiante de Ingeniería de Software de 19 años, busca activamente oportunidades laborales para ganar experiencia práctica en su campo. Ha trabajado como freelancer en proyectos pequeños, pero enfrenta dificultades para acceder a puestos formales debido a la exigencia de experiencia previa, conocimientos técnicos

específicos y un alto nivel de inglés. Aunque tiene una base sólida en programación (Python, Java, C++, SQL) y control de versiones, muchas veces siente que su perfil es descartado automáticamente. Estaría dispuesto a colaborar en tareas como testing, debugging y apoyo en desarrollo. Valora entornos donde pueda aprender y recibir validación por su trabajo. Al presentársele la idea de una plataforma que conecte a jóvenes con empresas mediante proyectos concretos, la consideró una oportunidad ideal para iniciar su historial profesional y construir un portafolio.



Entrevista 2

Entrevistado	Alvaro Abanto
Edad	20
Distrito	Los Olivos
Timing	6:17
URL	upc-pre-202510-1asi0730-4376-UnitTalents-needfinding-sprint-1

Resumen:

Alvaro Abanto es un estudiante de tercer año de la carrera de Ciencias de la Computación en la Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas. Ultimamente ha estado buscando formas de ganar dinero mientras estudia. Inició su búsqueda de prácticas o pequeños trabajos en portales como LinkedIn o Computrabajo pero se desanimó al notar que gran parte de las convocatorias exigían experiencia previa, conocimientos avanzados o disponibilidad de tiempo completo, lo cual no es compatible con la vida de un estudiante. A pesar de ello, él está dispuesto a realizar proyectos pequeños ya que se siente muy apasionado por su carrera, específicamente en el área de análisis de datos. Finalmente, nos comenta que si existiera una plataforma donde pueda ofrecer sus habilidades en programación o análisis de datos a empresas o personas, lo haría sin dudarlo, ya que esto le permitiría generar experiencia en su rubro preferido, además de obtener un ingreso extra y quizás hacer contactos en el mundo profesional.

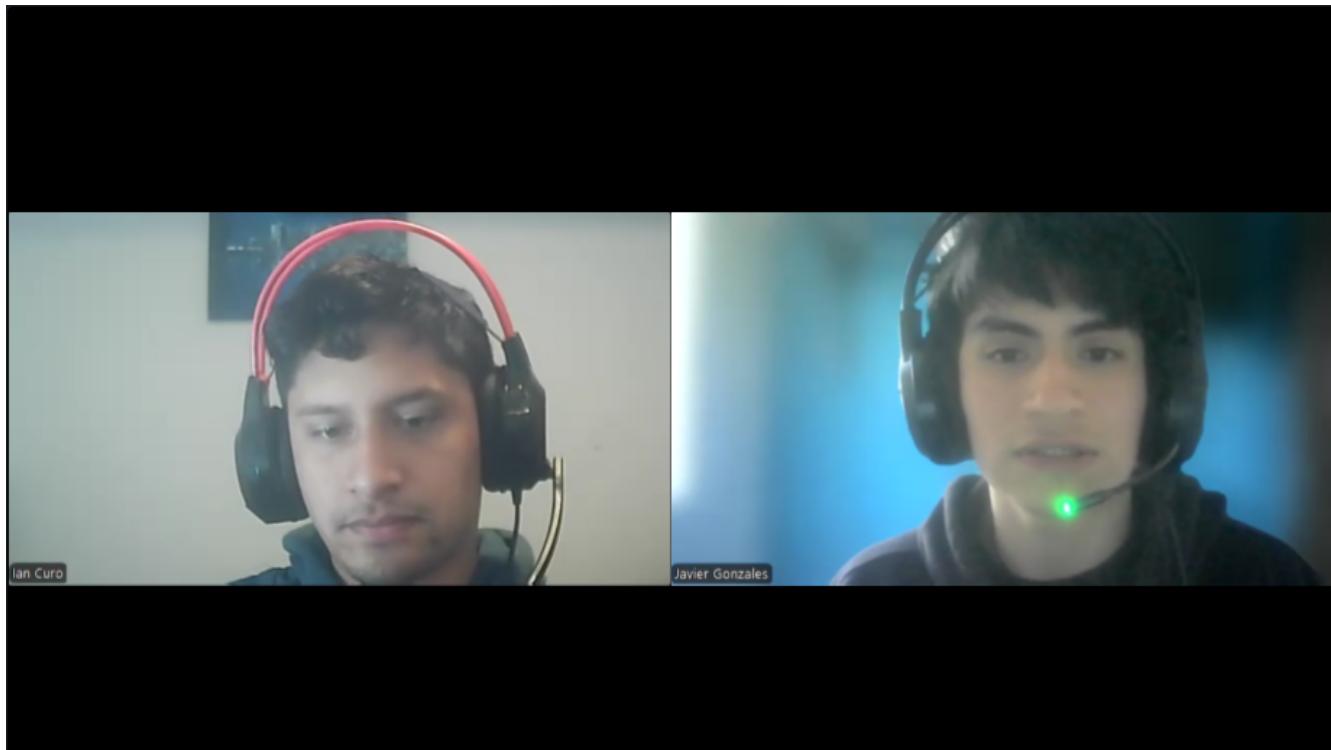


Entrevista 3

Entrevistado	Ian Curo
Edad	19
Distrito	San Miguel
Timing	10:22
URL	upc-pre-202510-1asi0730-4376-UnitTalents-needfinding-sprint-1

Resumen:

Ian es un estudiante de Ingeniería Mecatrónica interesado en comenzar a trabajar, principalmente por motivos económicos y personales. Aunque ya ha tenido experiencia laboral, esta no ha estado relacionada con su carrera. Reconoce que encontrar empleo en su rubro puede ser complicado debido al alto nivel de conocimientos técnicos que se requieren. Considera que las empresas priorizan candidatos con experiencia laboral, jóvenes, con alta disponibilidad, habilidades blandas y conocimientos técnicos específicos. Ha experimentado dificultades para acceder a ciertos puestos por falta de experiencia previa, aunque aclara que esto puede depender del tipo de trabajo. Entre las actividades en las que tiene mayor soltura están la mecánica, soporte técnico, servicios y automóviles. Destaca su proactividad y buen desenvolvimiento interpersonal, y afirma contar con habilidades blandas sólidas gracias a experiencias previas en otros trabajos. Menciona que usa plataformas como LinkedIn y redes sociales para buscar oportunidades laborales. Finalmente, considera que UniTalents Connect es una buena propuesta, ya que ve como necesaria una herramienta que conecte a empresas con jóvenes con alta disponibilidad para tareas específicas.



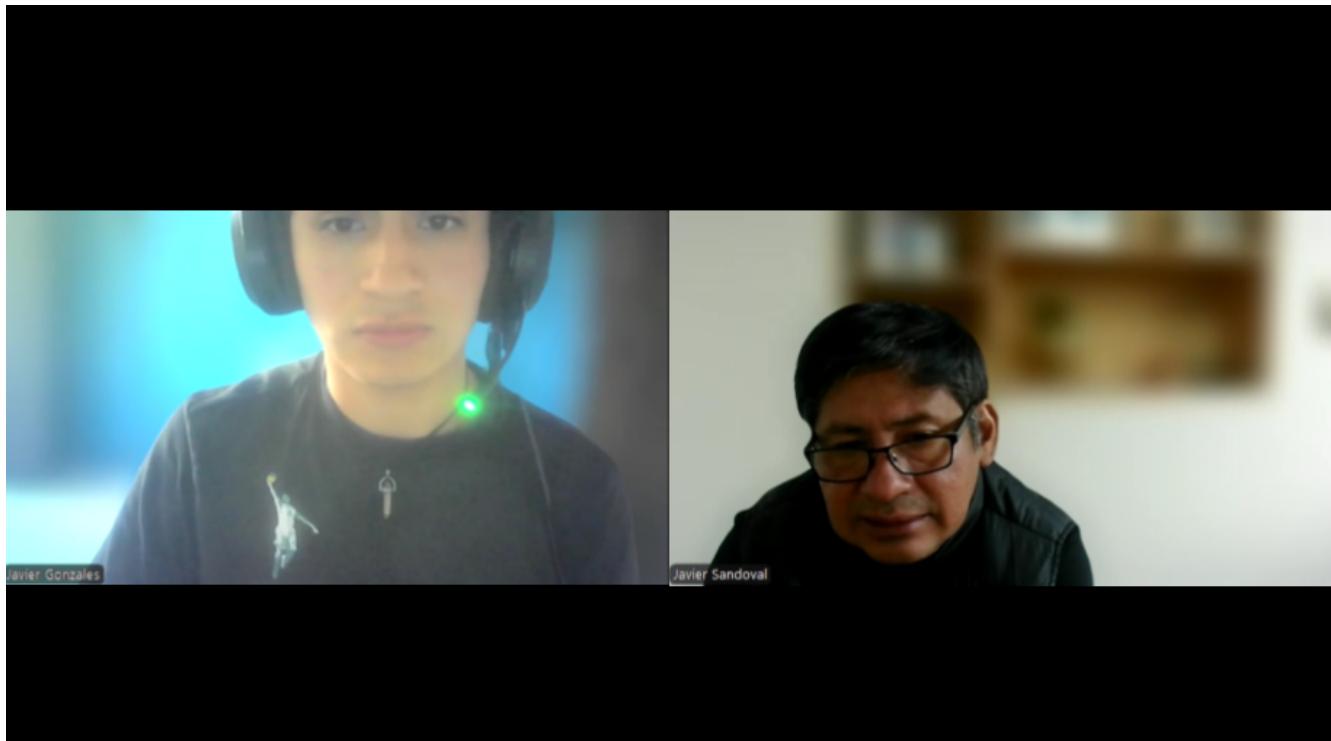
Entrevistas a segmento 2

Entrevista 1

Entrevistado	Javier Sandoval
Edad	58
Distrito	San Miguel
Timing	16:22
URL	upc-pre-202510-1asi0730-4376-UnitTalents-needfinding-sprint-1

Resumen:

Javier Sandoval dirige una empresa tecnológica peruana que ofrece servicios en cinco líneas estratégicas. Actualmente, cuentan con un equipo interno que se encarga de las tareas técnicas y de desarrollo, además de un área de marketing que cubre la mayoría de sus necesidades operativas. Sin embargo, ante picos de demanda, especialmente en el área de desarrollo de software, recurren ocasionalmente a personal externo. Según indica, entre una y dos oportunidades al mes se pierden por la falta de disponibilidad de profesionales externos confiables que puedan asumir tareas específicas. Aunque reconocen la necesidad de apoyo externo, enfrentan dificultades al contratar por factores como la falta de confianza, más allá de las habilidades técnicas. Temen que los colaboradores no cumplan con los plazos ni con la calidad esperada. Los factores que más dificultan la contratación son la confianza y la disponibilidad del talento. En los perfiles que contratan, valoran cualidades como responsabilidad, proactividad, buen portafolio, referencias confiables y capacidad de trabajo en equipo. Finalmente, al presentarle brevemente la propuesta de una plataforma para conectar empresas con talento joven y visualización de portafolios, consideró la idea adecuada y potencialmente útil para su organización.



Entrevista 2

Entrevistada	Jackeline Garcia
Edad	39
Distrito	San Miguel
Timing	21:32
URL	upc-pre-202510-1asi0730-4376-UnitTalents-needfinding-sprint-1

Resumen:

Jackeline Garcia es gerenta en Eureka: Soluciones Educativas, empresa dedicada a soluciones educativas que ofrece una variedad de materiales para la enseñanza. Su enfoque principal son padres, estudiantes y maestros en instituciones educativas privadas. Ella mencionó que El área de marketing de la empresa es fundamental para crear piezas gráficas y comunicados, especialmente durante eventos importantes como la Semana Santa. Sin embargo, a veces requieren apoyo externo debido a la carga de trabajo y la disponibilidad de personal. También destacó en base a su experiencia laboral, que la confianza es un valor fundamental al elegir colaboradores en proyectos, no solo en marketing, sino en cualquier tipo de trabajo. La experiencia también es importante, pero no es un criterio absoluto, también valoró que la incorporación de catálogos virtuales en las empresas facilita la selección de candidatos adecuados, optimizando el tiempo en procesos de contratación. Esto permite una mejor adaptación a las necesidades del mercado laboral actual.



Entrevista 3

Entrevistado	Luis Enrique Ayala
Edad	33
Distrito	San Miguel
Timing	38:11
URL	upc-pre-202510-1asi0730-4376-UnitTalents-needfinding-sprint-1

Resumen:

Luis Enrique Ayala, actual gerente nacional de ventas de Donofrio en Nestlé, describe su rol como estratégico, enfocado en diseñar, ordenar y delegar tareas dentro de su equipo, mientras que áreas como marketing o soporte operativo las gestiona a través de equipos especializados. En casos de emergencia o sobrecarga, recurre a agencias externas para recibir apoyo, aunque comenta que existen demoras importantes en la respuesta, llegando a tardar entre 3 semanas y 1 mes para conseguir personal disponible. Señala que la mayor dificultad para contratar radica en la falta de confianza, los elevados filtros que deben pasar los candidatos externos, y los limitados presupuestos disponibles para profesionales experimentados. Reconoce que no suele dejar tareas sin hacer por falta de personal, pero sí experimenta retrasos debido a estos cuellos de botella. Al momento de colaborar en proyectos, Luis prioriza el conocimiento técnico, la actitud proactiva, la confianza y el trabajo en equipo. Afirma que la experiencia laboral sigue siendo un factor clave, especialmente para cargos de mayor responsabilidad, ya que permite una mejor capacidad de reacción ante problemas. Sin embargo, también valora las habilidades blandas para puestos de entrada. Finalmente, valida positivamente la propuesta de UniTalents Connect, destacando que actualmente no existe una solución que le permita contactar rápidamente con talento joven calificado, ajustado a sus necesidades específicas.



2.2.3. Análisis de entrevistas

Análisis de Entrevistas – Segmento 1 (Estudiantes)

En primer lugar, el 100% de los entrevistados tiene entre 19 y 20 años y actualmente cursa una carrera universitaria relacionada con tecnología o ingeniería. Todos comparten el deseo de obtener ingresos propios mientras estudian, ya sea por razones económicas personales o familiares. Asimismo, el 100% de ellos reconoce haber tenido dificultades para acceder a oportunidades laborales dentro de su rubro, debido a la exigencia de experiencia previa, conocimientos técnicos avanzados o alta disponibilidad, condiciones poco compatibles con la realidad académica de un estudiante. El 100% afirma haber utilizado plataformas como LinkedIn, Computrabajo o redes sociales para buscar trabajo, aunque también declaran que estas plataformas no siempre se ajustan al perfil de un estudiante sin experiencia. El 66% indica que ha tenido experiencias laborales previas, aunque no necesariamente relacionadas con su carrera. Todos manifiestan disposición para realizar proyectos pequeños o tareas específicas con el objetivo de ganar experiencia profesional y fortalecer su portafolio. En cuanto a habilidades, el 100% valora sus habilidades blandas, como la proactividad, el trabajo en equipo y la comunicación, considerándolas claves para desenvolverse en entornos laborales aún sin experiencia técnica formal. Finalmente, el 100% de los entrevistados valida positivamente la idea de UniTalents Connect, reconociendo que no existe actualmente una plataforma enfocada en conectar empresas con estudiantes dispuestos a colaborar en proyectos reales y de corta duración, que les permitan construir experiencia profesional desde etapas tempranas.

Análisis de Entrevistas – Segmento 2 (Gerentes / Empresarios)

El 100% de los entrevistados ocupa cargos gerenciales en empresas con distintos enfoques (tecnología, educación, consumo masivo), con edades que oscilan entre los 33 y 58 años. Todos cuentan con experiencia laboral significativa y participan activamente en la toma de decisiones estratégicas y operativas dentro de sus organizaciones. Un hallazgo común en el 100% de los casos es que las empresas sí recurren a personal externo, principalmente cuando el equipo interno no puede asumir toda la carga operativa, especialmente en momentos críticos o campañas específicas. Sin embargo, también el 100% identifica limitaciones al momento de contratar: principalmente la falta de confianza, los procesos lentos de intermediación (con agencias), la disponibilidad del talento y el costo de profesionales con experiencia. El 100% de los entrevistados coincide en que la confianza y la actitud son factores

decisivos al momento de seleccionar colaboradores, incluso por encima de los conocimientos técnicos en algunos casos. Además, un 66% valora el uso de portafolios y catálogos virtuales como solución para agilizar procesos de selección y tomar decisiones informadas. Si bien todos reconocen que la experiencia laboral sigue siendo relevante (sobre todo en roles de responsabilidad), también valoran las habilidades blandas y la proactividad, especialmente en perfiles junior o de entrada. Finalmente, el 100% de los entrevistados validó positivamente la propuesta de UniTalents Connect, resaltando la necesidad de una plataforma que permita conectar con talento joven confiable, con alta disponibilidad y evidencia clara de sus habilidades, sin pasar por procesos burocráticos o poco flexibles. Consideran que una herramienta así podría optimizar el tiempo de respuesta y permitir cubrir tareas específicas de forma más eficiente y ajustada al contexto actual.

2.3. Needfinding

2.3.1. User Personas

En esta sección se elaborarán las User Personas, las cuales se construirán a partir de la información recolectada en las entrevistas realizadas a nuestros usuarios potenciales. Tomaremos en cuenta factores clave como edad, ocupación, temores y objetivos de los entrevistados, con el fin de comprender a fondo sus necesidades, comportamientos y expectativas. Además, se analizarán las características y preferencias de los usuarios a través del estudio de nuestros competidores, lo que nos permitirá identificar oportunidades de mejora.

- **User Persona Estudiante Universitario**

PERSONA: Jair Quijada

NAME	MARKET SIZE	TYPE
Jair Quijada	 70 %	Rational
	Background Jair es un joven entusiasta de la tecnología que cursa la carrera de Ingeniería Informática en la Pontificia Universidad Católica del Perú. El posee conocimientos en programación, bases de datos y redes. Está en busca de oportunidades para aplicar sus conocimientos en entornos reales y seguir aprendiendo.	
Demographic	Goals <ul style="list-style-type: none"> Conseguir prácticas preprofesionales en una empresa tecnológica. Desarrollar experiencia real aplicando conocimientos de la carrera. Construir un portafolio sólido que le abra puertas laborales. 	
	Quote  Solo necesito una oportunidad para demostrar lo que puedo hacer. 	
Skills	Motivations <ul style="list-style-type: none"> Superarse profesionalmente. Obtener independencia económica. Conectar con personas del mundo tecnológico. 	Frustrations <ul style="list-style-type: none"> Poca oferta de prácticas para estudiantes sin experiencia previa. Requisitos laborales que exigen demasiado para un primer empleo. Dificultad para destacarse entre tantos postulantes.
Programación en Python  Manejo de Bases de Datos  Trabajo en equipo y comunicación 	Technology 	Channels  TikTok Instagram LinkedIn

UXPRESSIA
This persona was built in [uxpressia.com](#)

- User Persona Gerente de empresa

PERSONA: Alexander Davila

NAME Alexander Davila	MARKET SIZE 30 %	TYPE Rational
	Background Alexander es un ingeniero de sistemas con un MBA y dirige una empresa tecnologica en crecimiento. Tiene un equipo interno sólido que cubre la operación diaria, pero en momentos críticos de alta demanda, necesita talento externo confiable para no perder oportunidades. Aunque reconoce el valor del talento joven y digital, ha tenido malas experiencias: freelancers que desaparecen, entregas incompletas o falta de compromiso.	
Demographic Male 50 years Lima, Perú Gerente de una pequeña empresa tecnologica.	Goals • Encontrar y contratar freelancers confiables para tareas puntuales en desarrollo • No perder proyectos por falta de capacidad operativa en su equipo interno • Mejorar la eficiencia en la gestión del talento externo contratado.	
Skills Gestion de recursos tecnicos  Desarrollo de software  Liderazgo en entornos ágiles 	Quote “Más que saber programar, necesito que cumplan lo que prometen. El talento joven es valioso, pero necesito garantías.”	
Motivations • Evitar pérdida de ingresos por falta de personal disponible • Reducir riesgos operativos sin comprometer calidad • Optimizar el tiempo dedicado a buscar y validar talento	Frustrations • Freelancers que desaparecen o no entregan a tiempo. • Dificultad para validar compromiso más allá del CV. • Teme que los freelancers no tengan las habilidades necesarias.	
Technology 	Channels  WhatsApp LinkedIn Email	

UXPRESSIA
This persona was built in uxpresa.com

2.3.2. User Task Matrix

En este apartado se realizará la User Task Matrix tomando en cuenta los dos segmentos definidos y relacionados a nuestras User Persona, estudiantes universitarios deseosos de experiencia laboral y gerentes que buscan contratar talento joven para el desarrollo de proyectos.

	Estudiante		Gerente	
TASK	FREQUENCY (Estudiante)	IMPORTANCE (Estudiante)	FREQUENCY (Gerente)	IMPORTANCE (Gerente)
Buscar proyectos disponibles	Often	High	Sometimes	Low
Postular a ofertas	Sometimes	High	Sometimes	High
Editar o actualizar su perfil profesional	Rarely	High	Medium	Consultar el estado de sus postulaciones
				Sometimes

Buscar proyectos disponibles Often High Sometimes Low Postular a ofertas Sometimes High Never Low Editar o actualizar su perfil profesional Rarely High Sometimes Medium Consultar el estado de sus postulaciones Sometimes

High	Never	Low	Asistir a entrevistas	Rarely	High	Sometimes	High	Asistir al daily scrum	Always	High	Rarely	Medium
Registrar requerimientos de proyecto	Never	Low	Sometimes	Medium	Publicar convocatorias de proyecto	Never	Low	Sometimes	Medium	Chatear con miembros del equipo	Sometimes	Medium
Sometimes	Medium	Chatear con miembros del equipo	Sometimes	Medium	Sometimes	Medium	Ver postulaciones recibidas	Never	Low	Sometimes	Medium	Validar postulantes
Often	High	Planificación del sprint	Often	High	Often	High	Never	Low	Sometimes	Medium	Validar postulantes	Never
Often	High	Planificación del sprint	Often	High	Often	High	Often	High	Often	High	Often	High

Tomando en cuenta este recuadro podemos apreciar ciertos detalles sobre las actividades de nuestros User Personas:

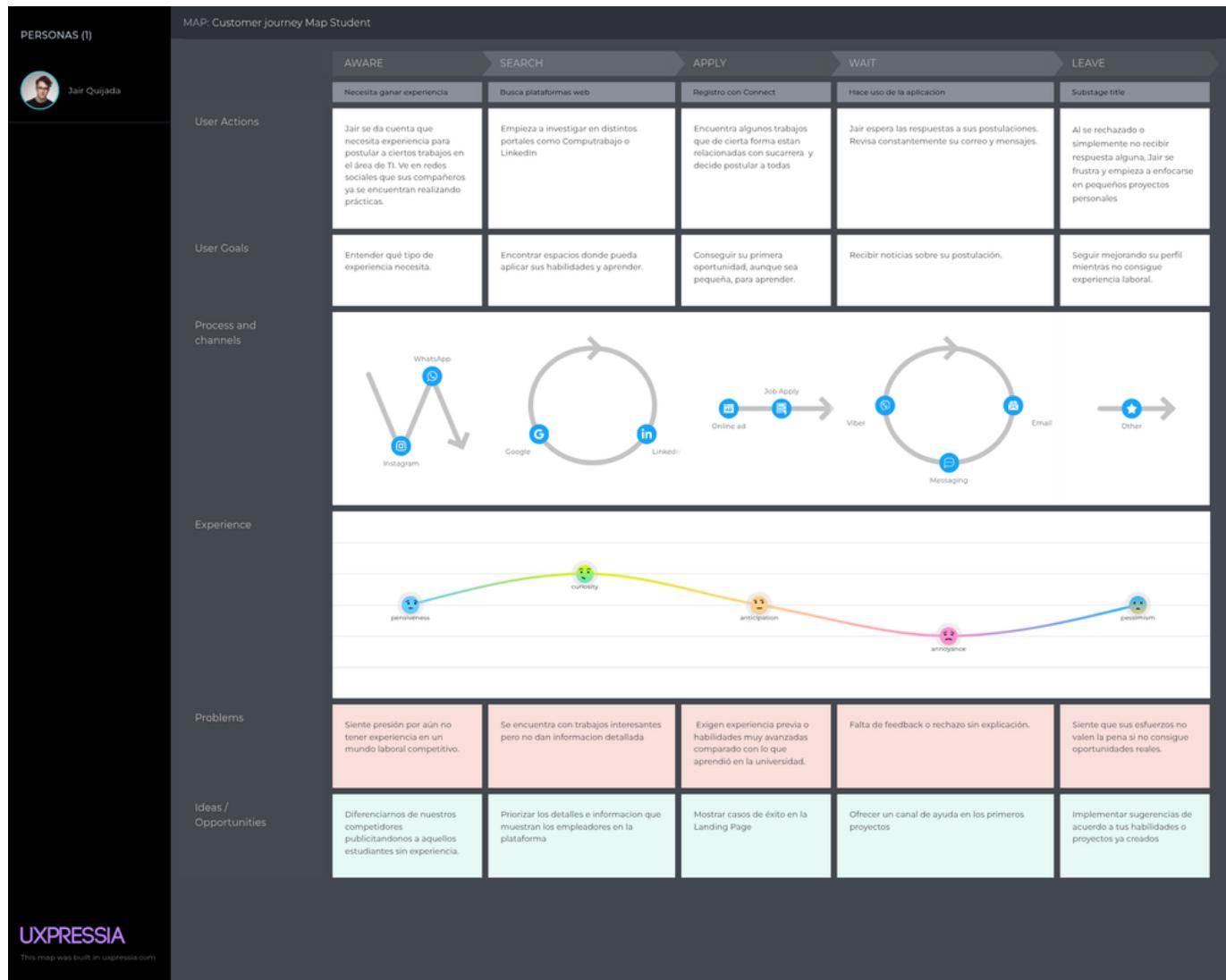
- Tanto gerente como estudiante al ser parte de un equipo deben participar en reuniones SCRUM (sprint planning, daily scrum, etc.), las cuales son importantes para ambas personas.
- Mientras que los estudiantes enfocan su tiempo en actualizar sus perfiles laborales y buscar nuevas oportunidades de empleo, los gerentes suelen emplear su tiempo en otras actividad ya que cuentan con experiencia y un empleo fijo.
- Los gerentes suelen realizar actividades de management como la convocatoria de proyectos o aprobación de entregables, mientras que los estudiantes no son parte de este proceso.

2.3.3. User Journey Mapping

Esta sección incluye los User Journey Map relacionado a nuestras dos User Persona previamente elaboradas, estos Journey Map consistirán en las experiencias que nuestros usuarios viven antes de conocer nuestra solución.

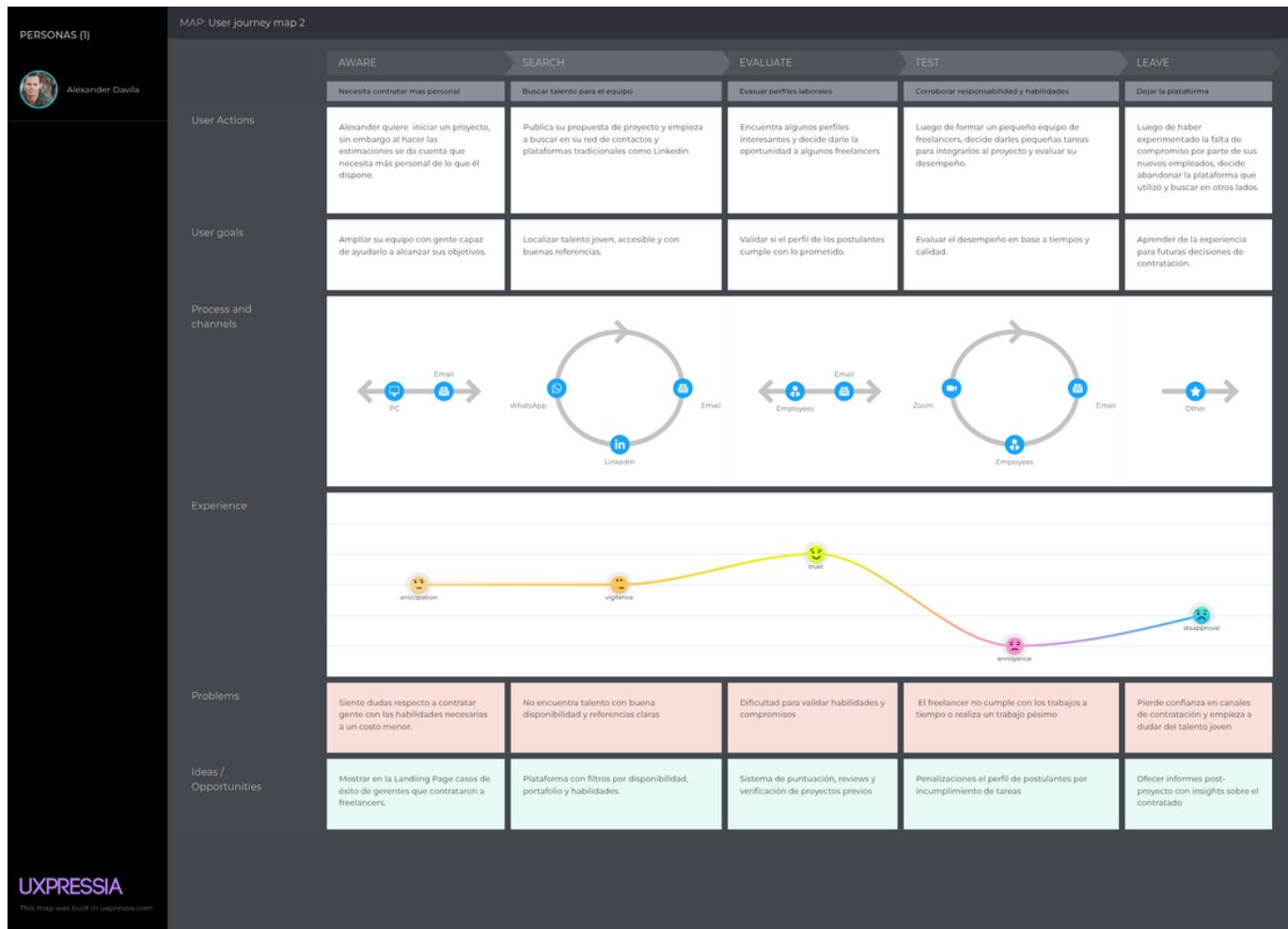
- **User Journey Map Jair Quijada:**

Este Journey Map describe el proceso de búsqueda y postulación de un trabajo de Jair Quijada, un estudiante universitario que busca su primera experiencia laboral.



- **User Journey Map Alexander Dávila:**

Este Journey Map describe el proceso de Alexander Dávila en su búsqueda de postulantes desde la identificación de la necesidad de apoyo externo hasta el abandono de la plataforma por malas experiencias con los postulantes.



2.3.4. Empathy Mapping

PERSONA: Jair

1.WHO are we empathizing with?

Jair Quijada es un joven entusiasta de la tecnología que cursa la carrera de Ingeniería Informática en la Pontificia Universidad Católica del Perú. El posee conocimientos en programación, bases de datos y redes. Esta en busca de oportunidades para aplicar sus conocimientos en entornos reales y seguir aprendiendo.

7.What do they THINK and FEEL?

“Jair se siente con ganas de demostrar su potencial y sueña con ser un gran profesional pero a su vez se siente frustrado por la falta de oportunidades sin experiencia”

2.What do they need to DO?

Seguir investigando de los diversos proyectos que se le presente

Acumular la máxima experiencia posible tanto de los foros en los que participe como de los proyectos en los que se encuentra ya sea colectivo o personal

6.What do they HEAR?

- Escucha recomendaciones de profesores o mentores sobre crecer profesionalmente
- Escucha que la experiencia laboral mínima para la mayoría de trabajos es de mínimo 1 año de experiencia



3.What do they SEE?

Solo obtiene publicaciones de empleos con muchos requisitos

También observa a otros compañeros que también luchan por destacar.

De momento solo observa contenido de programación y tecnología en redes sociales.

5.What do they DO?

- Actualmente comparte logros personales o pequeños proyectos
- Habla de lo importante que es aprender y aplicar lo aprendido
- Participa en foros o grupos de tecnología

PAINS

Dificultad para encontrar una primera práctica
Los requisitos que parecen inalcanzables sin haber trabajado antes
Mucho competencia entre estudiantes

GAINS

Tener su primer trabajo relacionado a su carrera
Mejorar su CV con proyectos reales
Sentirse útil y válido profesionalmente

4.What do they SAY?

“Me encanta participar en proyectos relacionados a la tecnología ya sean grandes o pequeños”

“Si hubiese la posibilidad de conseguir mi primer trabajar en algo relacionado a mi carrera, sería excelente para poner a prueba mis habilidades”

UXPRESSIA

This persona was built in uxpressia.com

PERSONA: Alexander

1.WHO are we empathizing with?

Alexander Davila es un ingeniero de sistemas con un MBA y dirige una empresa tecnologica en crecimiento. Tiene un equipo interno sólido que cubre la operación diaria, pero en momentos criticos con alta demanda, necesita talento externo confiable para no perder oportunidades. Aun que reconoce el valor del talento joven y digital, ha tenido malas experiencias con freelancers que desaparecen, entregas incompletas o falta de compromiso

7.What do they THINK and FEEL?

"Alexander siente que para que su empresa pueda crecer y ser mas reconocida es primordial contar con un equipo confiable y disponible ante cualquier situación pero a su vez se siente frustrado por nuevamente toparse con algun freelancer que desaparece y no cumple con las tareas establecidas"

2.What do they need to DO?

Seguir investigando y a la vez escuchando opiniones y referencias de algunos freelancers para que decida si contratarlo o no

Para que su empresa pueda crecer, necesita escuchar sugerencias para poder externalizar proyectos.



6.What do they HEAR?

- Escucha recomendaciones de profesores o mentores sobre crecer profesionalmente
- Escucha que la experiencia laboral minima para la mayoria de trabajos es de minimo 1 año de experiencia

3.What do they SEE?

En algunos casos observó entregas atrasadas o inconstantes

Tambien observa que cuenta con limitado acceso a talento confiable

Visualiza constantemente a muchos freelancers jóvenes ofreciendo servicios

5.What do they DO?

- Recluta con cautela y prefiere recomendaciones
- Da oportunidades pero con exigencias claras

PAINS

Freelancers que desaparecen o incumplen tareas asignadas

Falta de compromiso más allá del curriculum

Tiempo perdido validando perfiles.

GAINS

Contar con un equipo confiable y disponible

Minimizar riesgos en momentos criticos

Crecer su empresa sin perder calidad

4.What do they SAY?

"Necesito encontrar a alguien que cumpla lo que promete"

"El talento joven es clave para innovar"

UXPRESSIA

This persona was built in upressoia.com

2.3.5. As-is Scenario Mapping

Phases	Busqueda de Oportunidades	Aplicación a prácticas	Espera de respuesta	Retroalimentación o rechazo	Reintento / Mejora
Doing	revisa portales, LinkedIn,etc.	Envia CV, llena formularios	revisa el correo frecuentemente	analiza su CV, busca consejos	toma cursos, vuelve a aplicar
Thinking	¿Donde puedo aplicar sin tener experiencia	¿Tendré lo suficiente para destacar?	¿Me habrán considerado?	¿Que estoy haciendo mal?	Necesito una oportunidad
Feeling	Ansioso, algo frustrado	Inseguro, esperanzado	impaciente, dudoso	decepcionado, confundido	resiliente, mas determinado

Phases	Identificación de necesidad	Búsqueda de perfiles	Evaluación de candidatos	contratación / prueba	Seguimiento / Resultado
Doing	Evalúa contratación.	Publica ofertas, pide referidos	lee CVs, hace entrevistas	envía propuesta, asigna tareas	evalua desempeño
Thinking	Necesitamos apoyo confiable	¿Donde consigo talento confiable?	¿Cumplirá este candidato?	Démosle una oportunidad	¡Eso si es avanzar!
Feeling	Frustrado por el pasado	escéptico, cauteloso	inseguro, desconfiado	esperanzado pero tenso	aliviado, satisfecho

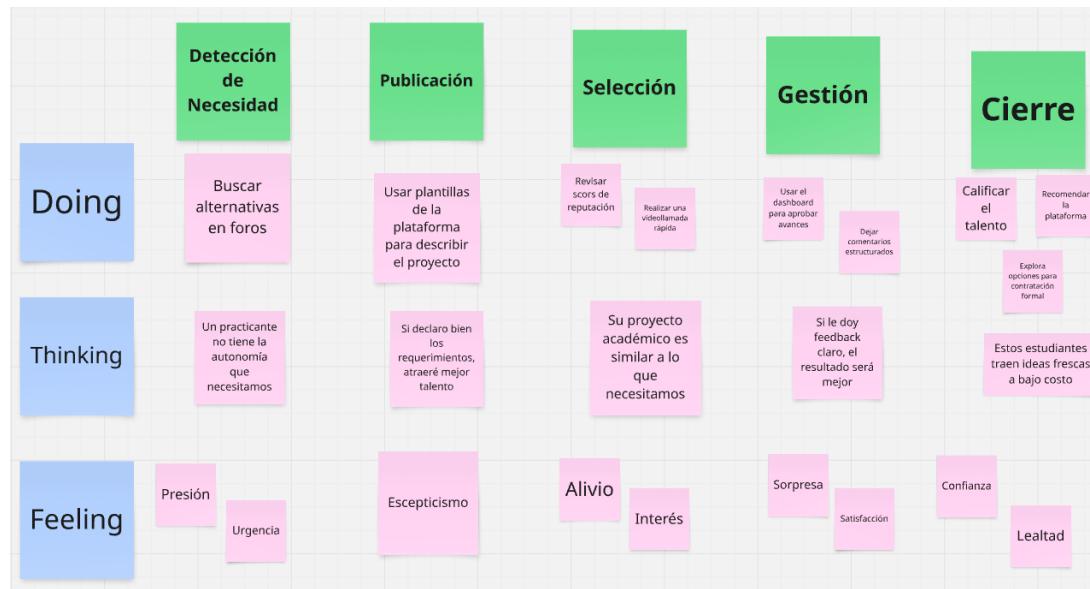
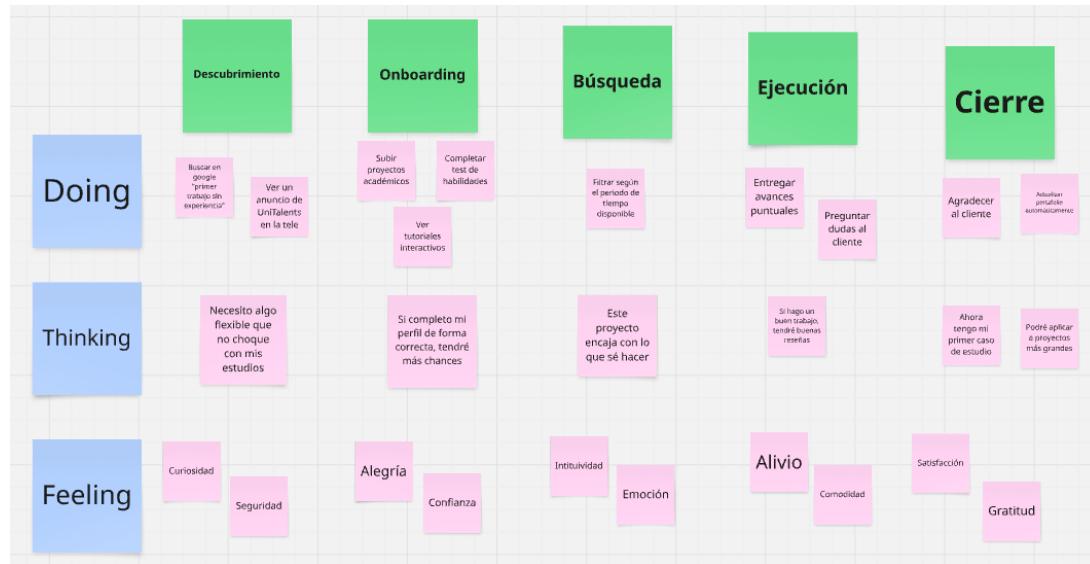
2.4. Ubiquitous Language

El lenguaje a utilizar para este proyecto es:

Término Clave	Definición en el Dominio	Ejemplo en Código / Desarrollo
Estudiante	Usuario en proceso de formación, busca ganar experiencia práctica.	class Estudiante { nombre, universidad, portafolio }
Gerente	Usuario encargado de contratar o validar talento.	class Gerente { empresa, cargo, proyectosActivos }
OportunidadLaboral	Oferta de trabajo o práctica para estudiantes.	class OportunidadLaboral { titulo, empresa, requisitos }
Portafolio	Lista de proyectos o evidencias del trabajo del estudiante.	class Portafolio { proyectos: Proyecto[] }
Proyecto	Trabajo concreto desarrollado por un estudiante o grupo.	class Proyecto { nombre, tecnologias, link }
ValidacionDeTalento	Proceso para evaluar si un estudiante es apto.	function validarTalento(estudiante)
Compromiso	Nivel de responsabilidad y cumplimiento del usuario.	enum Compromiso { ALTO, MEDIO, BAJO }
PracticaPreProfesional	Modalidad de experiencia laboral para estudiantes.	class PracticaPreProfesional extends OportunidadLaboral
EntregaATiempo	Indicador del cumplimiento de fechas en proyectos.	boolean cumplePlazos(proyecto)
Evaluacion	Revisión del desempeño de un estudiante.	class Evaluacion { puntuacion, comentarios }
Candidato	Estudiante postulado a una oportunidad.	class Candidato { estudiante, oportunidad, estado }
Reclutamiento	Proceso de búsqueda, evaluación y selección.	workflowReclutamiento()

Capítulo III: Requirements Specification

3.1. To-Be Scenario Mapping



3.2. User Stories

Epic / Story ID	Título	Descripción	Criterios de Aceptación	Relación con Epic
EP01	Registro y Onboarding de Usuarios	Como nuevo usuario de la plataforma, quiero registrarme y completar un perfil profesional guiado, para poder acceder a oportunidades o gestionar talento según mi rol.	No corresponde	No corresponde

EP02	Gestión de Oportunidades y Proyectos	Como gerente de una empresa, quiero publicar proyectos con requisitos personalizados, para atraer a estudiantes con el perfil adecuado y resolver tareas específicas de mi organización.	No corresponde	No corresponde
EP03	Exploración y Postulación a Proyectos	Como estudiante universitario, quiero explorar y postularme a proyectos compatibles con mis habilidades e intereses, para ganar experiencia práctica y construir un portafolio sólido.	No corresponde	No corresponde
EP04	Evaluación y Retroalimentación	Como gerente, quiero evaluar el desempeño de los estudiantes durante y al finalizar el proyecto, para asegurar la calidad del trabajo y fomentar una cultura de mejora continua.	No corresponde	No corresponde
EP05	Creación y Visualización de Portafolio	Como estudiante, quiero subir proyectos y evidencias de mis habilidades en un portafolio digital, para mostrar mi experiencia a futuras oportunidades laborales.	No corresponde	No corresponde
EP06	Validación y Reputación del Talento	Como usuario de la plataforma, quiero consultar la reputación de otros usuarios (estudiantes o gerentes), para tomar decisiones informadas al aceptar postulaciones o colaborar en proyectos.	No corresponde	No corresponde
EP07	Búsqueda y Filtros Inteligentes	Como usuario, quiero buscar proyectos o talentos aplicando filtros específicos como carrera, habilidades o disponibilidad, para	No corresponde	No corresponde

		encontrar rápidamente las opciones que mejor se adaptan a mis necesidades.		
EP08	Presentación Clara del Valor de la Plataforma	Como visitante nuevo en la web, quiero entender fácilmente qué ofrece UniTalents Connect, para saber si se adapta a mis necesidades como estudiante o empresa.	No corresponde	No corresponde
EP09	Validación Social y Casos de Éxito	Como potencial usuario, quiero ver testimonios y casos de éxito reales, para confiar en la plataforma antes de registrarme.	No corresponde	No corresponde
US01	Comprender el propósito de la plataforma desde la página de inicio	Como usuario nuevo, quiero entender rápidamente de qué trata UniTalents Connect, para decidir si me interesa registrarme como estudiante o gerente.	<p>Escenario 1: Primer contacto con la Landing Page</p> <p>Dado que soy un usuario que visita la landing por primera vez, cuando accedo al sitio principal, entonces visualizo en los primeros 15 segundos un mensaje claro que explica qué es UniTalents Connect y cómo funciona.</p> <p>Escenario 2: Perfilamiento por tipo de usuario</p> <p>Dado que soy un visitante interesado en contratar talento, cuando hago scroll o clic en "¿Cómo funciona?", entonces puedo identificar fácilmente los beneficios dirigidos a empresas o gerentes sin confundirlos con los de estudiantes.</p>	Epic 08
US02	Registro inmediato desde la landing	Como usuario nuevo, quiero acceder rápidamente al formulario de registro, para comenzar a usar la plataforma sin perder tiempo.	<p>Escenario 1: Acceso directo desde el encabezado</p> <p>Dado que soy un usuario que visita la landing por primera vez, cuando hago clic en el botón "Empieza" ubicado en el encabezado, entonces soy redirigido al formulario de registro correspondiente (estudiante o gerente).</p>	Epic 01
US03	Ver testimonios de usuarios reales	Como usuario interesado, quiero ver experiencias de otras personas en la	<p>Escenario 1: Visualización básica de testimonios</p> <p>Dado que llego a la sección de</p>	Epic 09

		plataforma, para sentir confianza antes de crear una cuenta.	testimonios, cuando leo los testimonios, entonces puedo ver el nombre, rol (estudiante o gerente) y un mensaje real validado por el sistema.	
US04	Llamados a la acción claros en cada sección	Como usuario, quiero encontrar botones de acción relevantes a lo largo de la landing, para tomar decisiones sin tener que regresar al inicio.	Escenario 1: CTA visibles al finalizar cada bloque Dado que estoy navegando por secciones como "¿Cómo funciona?" o "Casos de éxito", cuando llego al final de una sección, entonces encuentro un botón como "Regístrate ahora" o "Publica tu primer proyecto" de forma clara y destacada.	Epic 01
US05	Subir proyecto a mi portafolio	Como estudiante, quiero subir mis proyectos académicos al portafolio, para mostrar evidencia de mis habilidades.	Escenario 1: Registro básico del proyecto Dado que tengo una cuenta de estudiante activa, cuando accedo a la sección "Mi Portafolio" y selecciono "Agregar proyecto", entonces puedo registrar información como el nombre del proyecto, tecnologías utilizadas y una breve descripción. Escenario 2: Subida de enlaces o archivos Dado que deseo compartir más detalles, cuando incluyo un enlace externo o archivo complementario, entonces este queda vinculado al proyecto para ser visualizado por los gerentes.	Epic 05
US06	Visualización del portafolio por gerentes	Como gerente, quiero poder revisar el portafolio de un estudiante antes de seleccionarlo, para evaluar su experiencia previa.	Escenario 1: Acceso al portafolio desde la lista de postulantes Dado que estoy revisando candidatos en un proyecto, cuando hago clic en el nombre de un postulante, entonces se abre su perfil donde puedo ver los proyectos de su portafolio organizados con nombre, descripción y tecnología. Escenario 2: Exploración de detalles del proyecto Dado que quiero revisar un proyecto específico, cuando hago clic en una	Epic 05

			<p>tarjeta de portafolio, entonces se despliega una vista más detallada con enlaces, archivos o imágenes relacionados.</p>	
US07	Ver estado de mis postulaciones	<p>Como estudiante, quiero consultar el estado de mis postulaciones, para saber si fui considerado.</p>	<p>Escenario 1: Vista general del estado de cada postulación Dado que he postulado a varios proyectos, cuando accedo a la sección "Mis Postulaciones", entonces puedo ver el nombre del proyecto, la empresa, y su estado: En revisión, Aceptado o Rechazado.</p> <p>Escenario 2: Notificación de cambios en el estado Dado que estoy esperando una respuesta, cuando el gerente cambia el estado de mi postulación, entonces recibo una notificación dentro de la plataforma y/o por correo electrónico.</p>	Epic 04
US08	Ver reputación de un estudiante	<p>Como gerente, quiero ver el historial de evaluación de un estudiante, para decidir si confiarle un nuevo proyecto.</p>	<p>Escenario 1: Acceso a evaluación desde el perfil del estudiante Dado que estoy considerando un postulante, cuando entro a su perfil, entonces puedo visualizar su reputación con puntuaciones previas, feedback recibido y métricas como cumplimiento de plazos.</p> <p>Escenario 2: Información clara y filtrada Dado que quiero una lectura rápida, cuando reviso la reputación, entonces puedo ver una visualización resumida con promedio de evaluación, número de proyectos completados y etiquetas destacadas.</p>	Epic 06
US09	Recuperar contraseña	<p>Como usuario, quiero poder recuperar mi contraseña, para acceder a mi cuenta si la olvido..</p>	<p>Escenario 1: Solicitud de recuperación Dado que olvidé mi contraseña, cuando selecciono la opción "¿Olvidaste tu contraseña?" en la pantalla de login, entonces puedo ingresar mi correo electrónico asociado a la cuenta.</p> <p>Escenario 2: Enlace de</p>	Epic 01

			<p>recuperación enviado</p> <p>Dado que ingreso un correo válido, cuando envío la solicitud, entonces recibo un correo con un enlace temporal para establecer una nueva contraseña.</p> <p>Escenario 3: Contraseña restablecida correctamente</p> <p>Dado que hago clic en el enlace recibido, cuando ingreso una nueva contraseña válida y la confirmo, entonces mi acceso se restablece y puedo ingresar normalmente a la plataforma.</p>	
US10	Modificación de perfil de usuario	<p>Como usuario, quiero modificar la información de mi perfil para mantener mis datos actualizados en la plataforma.</p>	<p>Escenario 1: Usuario modifica nombre y descripción</p> <p>Dado que el usuario ha iniciado sesión Y se encuentra en la sección de perfilcuando edita su nombre o descripción entonces los cambios deben guardarse correctamente y mostrarse en el perfil.</p> <p>Escenario 2: Usuario cambia su foto de perfil</p> <p>Dado que el usuario accede a su perfil cuando sube una nueva imagen entonces la nueva foto debe reemplazar la anterior y visualizarse correctamente.</p>	Epic 01
US11	Calificación de estudiante freelance	<p>Como empresario, quiero calificar a un estudiante luego de un proyecto para reflejar su desempeño en la plataforma.</p>	<p>Escenario 1: Empresario deja una calificación</p> <p>Dado que el proyecto ha finalizado cuando el empresario accede al perfil del estudiante Y completa una calificación con comentario entonces esta debe guardarse y reflejarse públicamente.</p>	Epic 04
US12	Modificación del portafolio del estudiante	<p>Como estudiante, quiero poder editar mi portafolio para mostrar mis trabajos actualizados y habilidades recientes.</p>	<p>Escenario 1: Estudiante agrega un nuevo proyecto</p> <p>Dado que está en la sección de portafolio cuando agrega título y descripción entonces el nuevo proyecto debe guardarse correctamente.</p>	Epic 05

		<p>Escenario 2: Estudiante edita proyecto existente</p> <p>Dado que el proyecto ya existe en el portafolio cuando el estudiante actualiza su información entonces el sistema debe guardar y reflejar los cambios.</p> <p>Escenario 3: Estudiante elimina un proyecto</p> <p>Dado que el estudiante visualiza sus proyectos cuando selecciona eliminar entonces el proyecto debe desaparecer del portafolio.</p>	
US13	Calificación del contratador	<p>Como estudiante, quiero calificar al empresario luego del proyecto para compartir mi experiencia con futuros postulantes.</p>	<p>Escenario 1: Estudiante deja una calificación al empresario</p> <p>Dado que el proyecto ha concluido cuando el estudiante selecciona puntuación y comentario entonces el sistema debe guardar y mostrar la evaluación.</p>
US14	Búsqueda de postulante	<p>Como empresario, quiero buscar postulantes usando filtros para encontrar al candidato ideal para mi proyecto.</p>	<p>Escenario 1: Búsqueda por carrera y habilidades</p> <p>Dado que el empresario accede al buscador cuando selecciona carrera e ingresa habilidades clave entonces el sistema muestra resultados relacionados.</p>
US15	Registrarse como usuario	<p>Como usuario nuevo, quiero crear una cuenta, para utilizar la aplicación.</p>	<p>Escenario 1: Estudiante crea una cuenta</p> <p>Dado que el estudiante se encuentra en la pantalla de registro Y selecciona la opción "Registrarse como estudiante". Cuando ingresa un nombre de usuario, un correo electrónico y una contraseña válidos Y presiona el botón "Registrarse" Entonces la cuenta debe crearse correctamente.</p> <p>Escenario 2: Gerente crea una cuenta</p> <p>Dado que el gerente se encuentra en la pantalla de registro Y selecciona la opción "Registrarse</p>

		como gerente". Cuando ingresa un nombre de usuario, un correo electrónico y una contraseña válidos Y presiona el botón "Registrarse" Entonces la cuenta debe crearse correctamente.	
--	--	--	--

US16 Iniciar sesión **Como** usuario, **quiero** iniciar sesión en la aplicación, **para** acceder a sus funcionalidades.

Escenario 1: Usuario inicia sesión

Dado que el usuario se encuentra en la pantalla de inicio de sesión **Cuando** ingresa un correo electrónico y una contraseña válidos **Y** presiona el botón "Iniciar Sesión" **Entonces** el usuario debe acceder correctamente a la aplicación.

Escenario 2: Fallo al iniciar sesión

Dado que el usuario se encuentra en la pantalla de inicio de sesión **Cuando** ingresa un correo electrónico o una contraseña inválidos **Y** presiona el botón "Iniciar Sesión" **Entonces** el sistema debe enviar un mensaje de error al usuario.

Epic 01 US17 Crear Convocatoria **Como** gerente, **quiero** crear convocatorias en la aplicación, **para** recibir solicitudes de postulantes. **Escenario 1: Gerente crea convocatoria**

Dado que el usuario se encuentra en el apartado de proyectos **Cuando** hace click en "Nueva convocatoria" **Y** añade los datos requeridos (título, descripción, duración, sueldo, habilidades) **Y** le da click al botón "Publicar convocatoria" **Entonces** la convocatoria será publicada en la aplicación.

Escenario 2: Gerente crea convocatoria con información incompleta

Dado que el usuario se encuentra en el apartado de proyectos **Cuando** hace click en "Nueva convocatoria" **Y** solo añade algunos de los datos requeridos (título, descripción, duración, sueldo, habilidades) **Y** le da click al botón "Publicar convocatoria" **Entonces** el gerente recibirá un aviso de que su convocatoria no fue publicada.

Epic 02 US18 Editar Convocatoria **Como** gerente, **quiero** editar convocatorias en la aplicación, **para** corregir o actualizar la infomación cuando lo necesite. **Escenario 1: Gerente edita convocatoria**

Dado que el gerente haya creado una convocatoria **Y** se encuentre en el apartado de convocatorias **Cuando** hace click en el botón "Editar información" de una convocatoria **Y** modifica los datos requeridos (título, descripción, duración, sueldo, habilidades) **Y** le da click al botón "Guardar cambios" **Entonces** los cambios deben de guardarse y mostrarse correctamente en la aplicación.

Epic 02 US19 Eliminar Convocatoria **Como** gerente, **quiero** eliminar una convocatoria publicada en la aplicación, **para** evitar recibir nuevas postulaciones cuando el proyecto cierre. **Escenario 1: Gerente borra convocatoria**

Dado que el gerente haya creado una convocatoria **Y** se encuentre en el apartado de convocatorias **Cuando** hace click en el botón "Eliminar" de una convocatoria **Y** da click en el botón "Sí" en el cuadro de confirmación. **Entonces** la convocatoria será eliminada de la aplicación.

Escenario 2: Gerente cancela la eliminación de convocatoria

Dado que el gerente haya creado una convocatoria **Y** se encuentre en el apartado de convocatorias **Cuando** hace click en el botón "Eliminar" de una convocatoria **Y** da click en el botón "No" en el cuadro de confirmación. **Entonces** la convocatoria se mantendrá disponible en la aplicación. Epic 02 US20 Guardar filtros de búsqueda personalizados **Como** estudiante, **quiero** guardar mis filtros de búsqueda más usados, **para** no tener que configurarlos cada vez.

Escenario 1: Guardar filtros

Dado que he aplicado filtros en la búsqueda de proyectos **Cuando** Cuando presiono "Guardar filtro" **Entonces** el

sistema guarda esa combinación de criterios bajo un nombre personalizado.

Escenario 2: Aplicar filtro guardado

Dado que tengo filtros guardados **Cuando** selecciono uno desde la lista de filtros guardados **Entonces** los criterios se aplican automáticamente a la búsqueda Epic 03 US21 Cerrar sesión **Como** usuario, **quiero** poder cerrar sesión en cualquier momento, **para** asegurar la privacidad de mi cuenta. **Escenario 1: Usuario cierra sesión**

Dado que estoy en cualquier parte de la aplicación **Cuando** presiono el botón de "Cerrar sesión" **Entonces** la sesión finaliza y soy redirigido a la pantalla de inicio. Epic 01 US22 Marcar proyecto como favorito **Como** estudiante, **quiero** marcar proyectos como favoritos, **para** revisarlos después con facilidad. **Escenario 1: Marcar proyecto**

Dado que he iniciado sesión y veo un proyecto **Cuando** hago clic en el ícono de estrella **Entonces** el proyecto se guarda en mi lista de favoritos.

Escenario 2: Ver lista de favoritos

Dado que tengo proyectos guardados como favoritos **Cuando** accedo a "Mis favoritos" **Entonces** puedo ver todos los proyectos que he marcado Epic 03 US23 Notificación de proyecto nuevo **Como** estudiante, **quiero** recibir una notificación cuando se publique un proyecto compatible con mis habilidades, **para** no perder oportunidades.

Escenario 1: Nueva coincidencia

Dado que tengo habilidades seleccionadas en mi perfil **Cuando** se publica un proyecto que coincide **Entonces** recibo una notificación en la aplicación Epic 02 US24 Eliminar cuenta **Como** estudiante, **quiero** poder eliminar mi cuenta permanentemente, **para** asegurarme de que mis datos ya no estén disponibles en la plataforma si decido dejar de usarla. **Escenario 1: Nueva coincidencia**

Dado que he iniciado sesión y accedo a la configuración de la cuenta **Cuando** presiono "Eliminar cuenta" y confirmo la acción **Entonces** mi cuenta es eliminada y los datos personales son removidos del sistema. Epic 01 US25 Tener un encabezado fijo para navegar por la página **Como** visitante de la landing page, **quiero** contar con un encabezado visible en todo momento, **para** moverme fácilmente entre las secciones sin hacer scroll manualmente. **Escenario 1: Encabezado permanece visible al hacer scroll**

Dado que estoy navegando hacia abajo en la landing page, **Cuando** hago scroll, **Entonces** el encabezado permanece fijo en la parte superior con accesos visibles a las secciones principales.

Escenario 2: Enlaces del encabezado con anclaje interno

Dado que deseo moverme a otra sección desde cualquier parte, **Cuando** hago clic en un ítem del encabezado (ej. "Planes", "Casos de éxito", "Registro"), **Entonces** la página se desplaza automáticamente hasta la sección correspondiente sin recargar. Epic 08 US26 Acceder a la sección de preguntas frecuentes (FAQs) **Como** visitante indeciso, **quiero** acceder fácilmente a una sección de preguntas frecuentes, **para** resolver mis dudas antes de registrarme en la plataforma. **Escenario 1: Acceso directo desde el menú**

Dado que estoy navegando en la landing page, **Cuando** hago clic en "FAQs" en el encabezado, **Entonces** soy llevado directamente a la sección de preguntas frecuentes sin salir de la página.

Escenario 2: Visualización organizada de preguntas y respuestas

Dado que ya estoy en la sección FAQs, **Cuando** reviso las preguntas, **Entonces** estas aparecen con un formato desplegable que permite leer las respuestas una por una. Epic 08 US27 Visualizar la propuesta de valor con un diseño atractivo desde el inicio **Como** usuario nuevo, **quiero** ver de inmediato una propuesta visual clara y atractiva, **para** captar rápidamente la esencia de UniTalents Connect sin necesidad de leer demasiado. **Escenario 1: Mensaje central visible en el primer vistazo**

Dado que ingreso a la landing page, **Cuando** visualizo el primer bloque superior, **Entonces** veo un mensaje corto, atractivo y centrado que transmite el valor principal de la plataforma.

Escenario 2: Imagen o ilustración complementaria al mensaje

Dado que leo el mensaje principal, **Cuando** observo el diseño, **Entonces** se acompaña de una imagen relevante, que

refuerza visualmente la propuesta de valor. Epic 08 US28 Acceder a información de contacto o soporte desde la landing **Como** visitante que necesita ayuda, **quiero** poder acceder fácilmente a los datos de contacto o soporte, **para** resolver dudas antes de registrarme o publicar un proyecto. **Escenario 1: Acceso al contacto desde el pie de página**

Dado que estoy en la landing page, **Cuando** llego al final del sitio, **Entonces** visualizo una sección con enlaces a "Contáctanos", correo de soporte, y redes sociales. Epic 08 TS01 Endpoint para registro de usuarios **Como** developer, **quiero** crear un endpoint para registrar nuevos usuarios diferenciando su rol (estudiante o gerente), **para** permitir su autenticación y posterior personalización de la plataforma. **Escenario 1: Registro exitoso**

Dado que el usuario ingresa datos válidos (nombre, correo, contraseña, rol), **Cuando** envía una solicitud POST al endpoint, **Entonces** el sistema crea la cuenta y responde con código 201 Created.

Escenario 2: Error en validación de campos

Dado que el usuario omite campos requeridos o envía datos inválidos, **Cuando** envía la solicitud, **Entonces** el sistema responde con código 400 Bad Request y un mensaje de error claro. TS02 Endpoint para creación de proyectos **Como** developer, **quiero** crear un endpoint para que los gerentes puedan publicar nuevos proyectos, **para** que los estudiantes puedan visualizar y postular. **Escenario 1: Proyecto creado correctamente**

Dado que el gerente envía todos los datos requeridos (nombre, descripción, habilidades, plazos), **Cuando** realiza un POST a /api/projects, **Entonces** el sistema guarda el proyecto y responde con código 201 Created.

Escenario 2: Falta de autorización

Dado que un usuario no autenticado intenta crear un proyecto, **Cuando** envía la solicitud, **Entonces** el sistema responde con código 401 Unauthorized. TS03 Endpoint para postulación a proyectos **Como** developer, **quiero** desarrollar un endpoint para que los estudiantes puedan postular a proyectos, **para** registrar su interés formal en una oportunidad. **Escenario 1: Postulación registrada correctamente**

Dado que el estudiante está autenticado y el proyecto existe, **Cuando** envía un POST a /api/applications, **Entonces** el sistema registra su postulación y responde con código 201 Created.

Escenario 2: Postulación duplicada

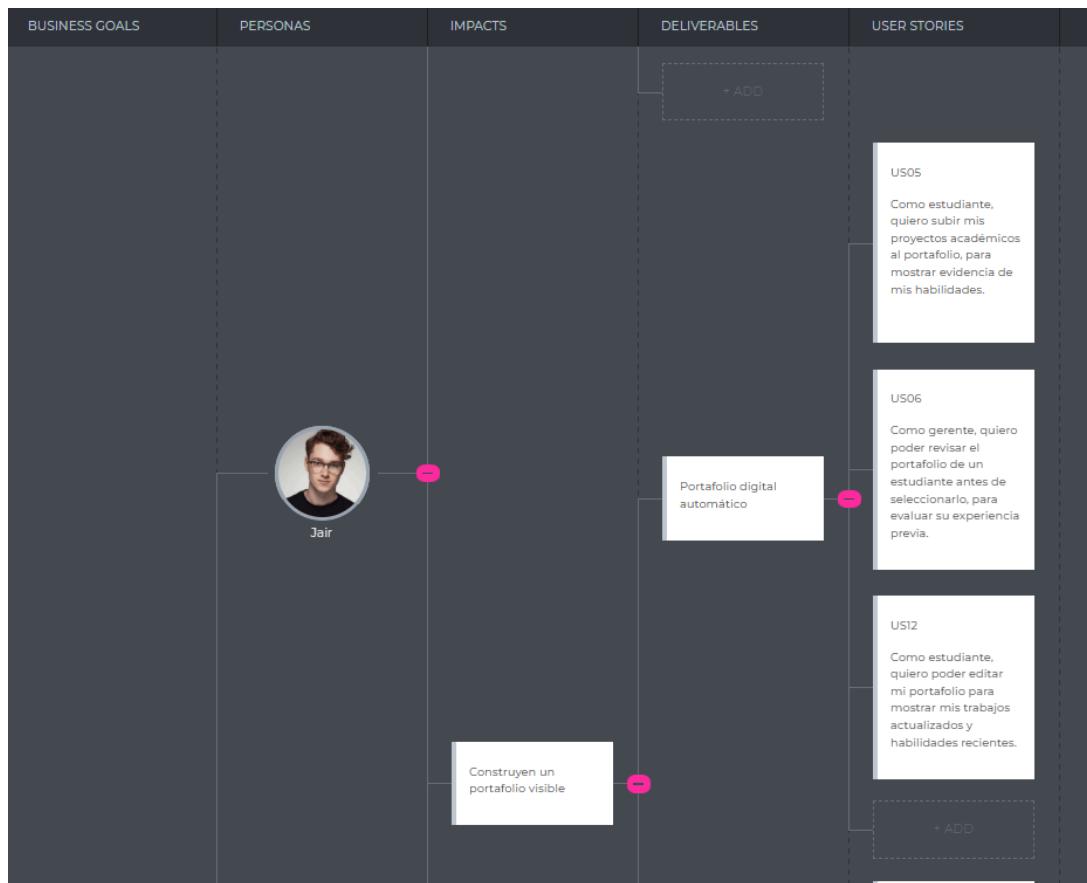
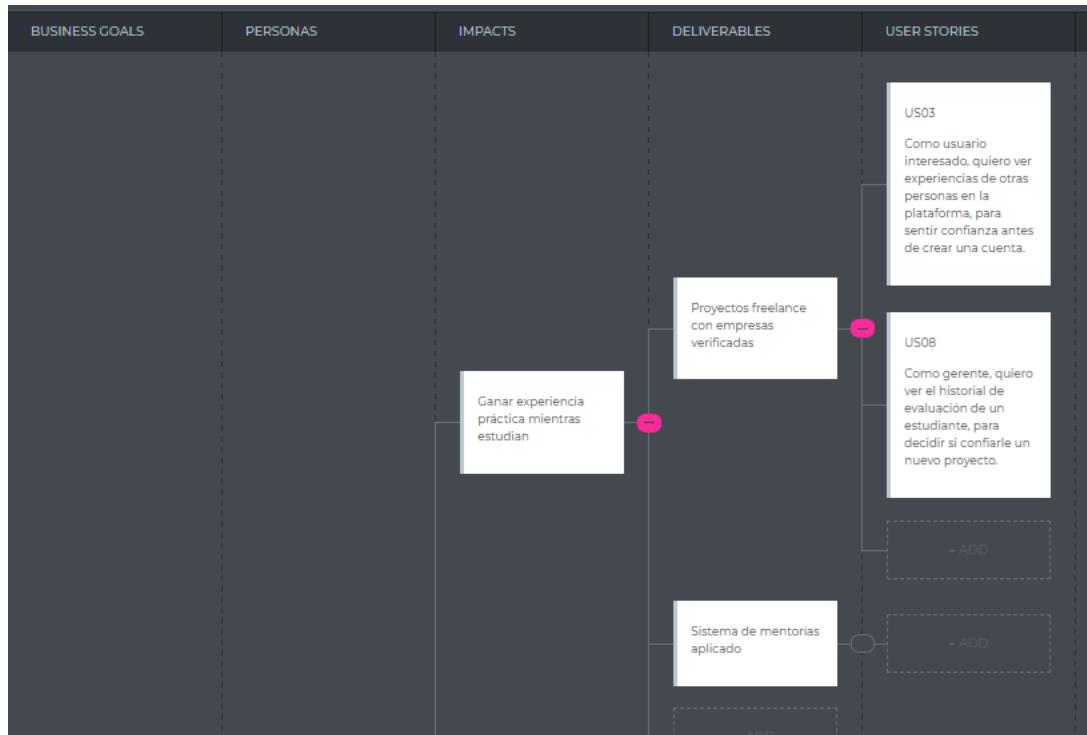
Dado que el estudiante ya postuló antes al mismo proyecto, **Cuando** intenta enviar otra solicitud, **Entonces** el sistema responde con código 409 Conflict. TS04 Endpoint para calificación de desempeño **Como** developer, **quiero** crear un endpoint que permita a los gerentes calificar el desempeño de un estudiante tras finalizar un proyecto, **para** actualizar su reputación en la plataforma. **Escenario 1: Evaluación registrada correctamente**

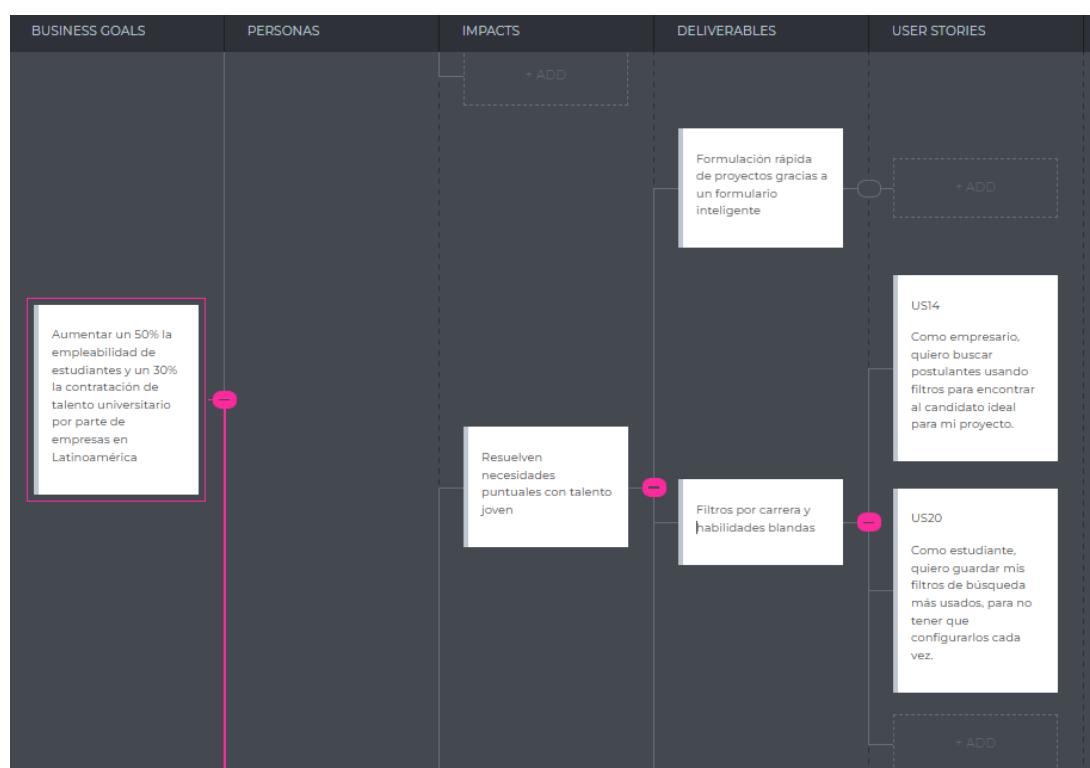
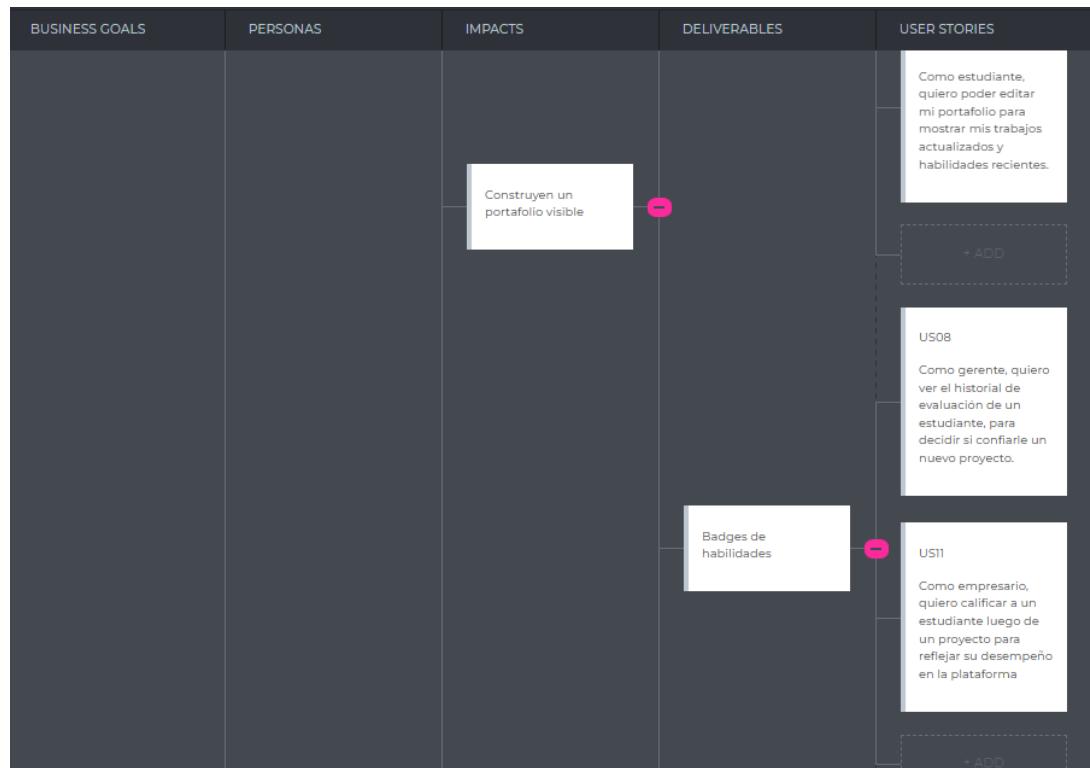
Dado que el gerente finalizó el proyecto y el estudiante participó, **Cuando** envía un POST a /api/evaluations, **Entonces** la evaluación se guarda y se actualiza el perfil del estudiante.

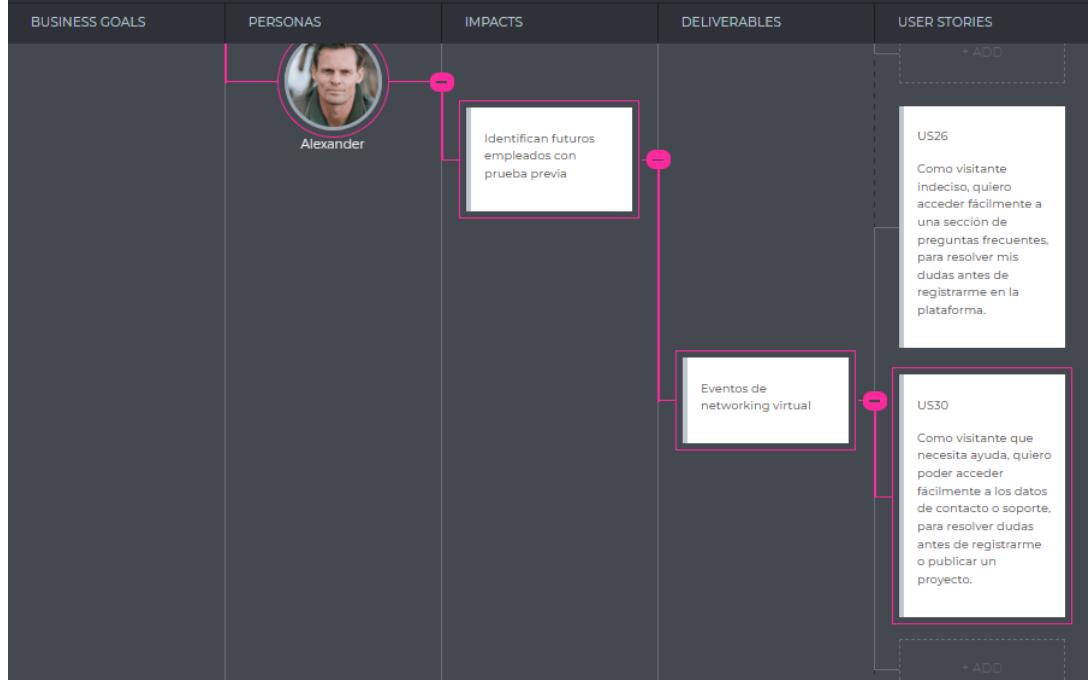
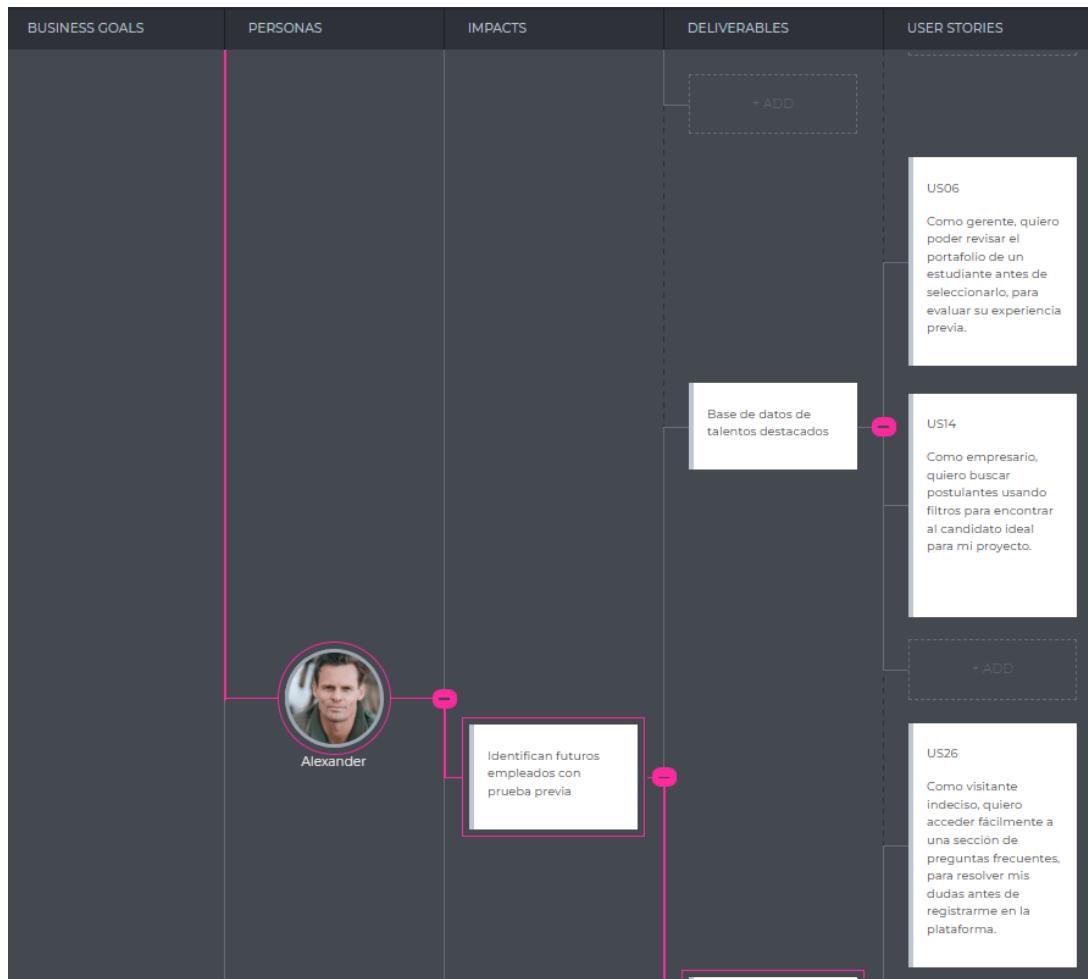
Escenario 2: Error por proyecto no finalizado

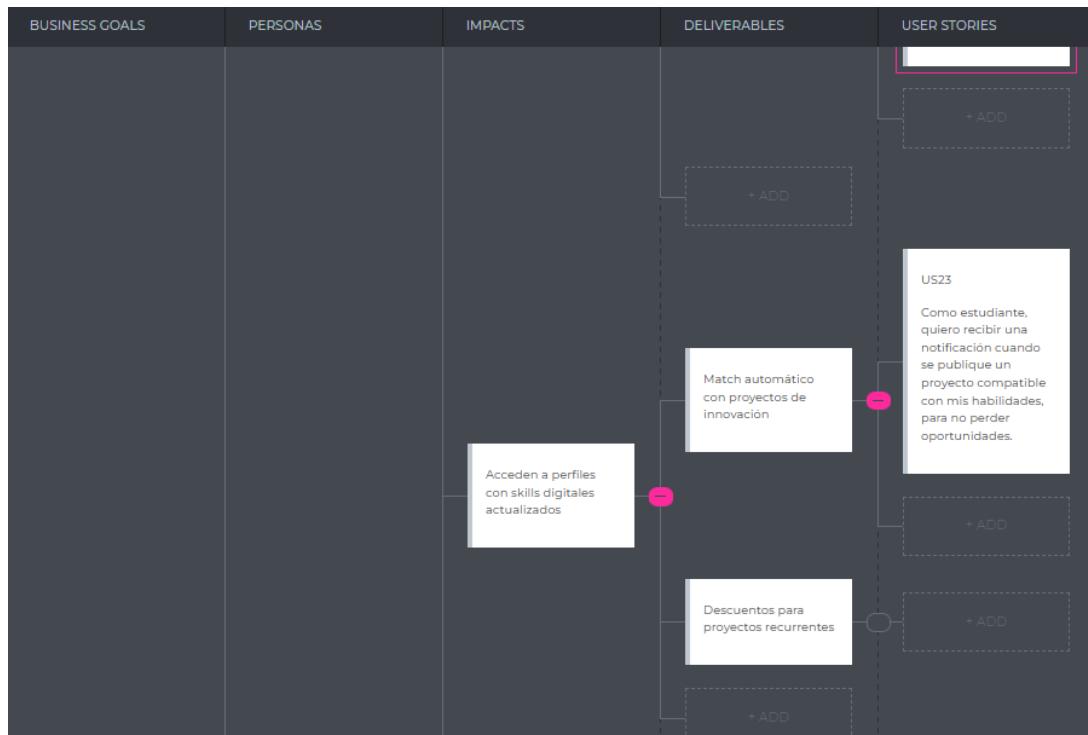
Dado que el proyecto aún no ha sido marcado como "finalizado", **Cuando** el gerente intenta evaluar, **Entonces** el sistema responde con código 403 Forbidden.

3.3. Impact Mapping









3.4. Product Backlog

The product backlog interface shows the following columns:

- To-do** (Left):
 - US17 - Crear Convocatoria
 - US18 - Editar Convocatoria
 - US19 - Eliminar Convocatoria
 - US23 - Notificación de proyecto nuevo
 - US05 - Subir proyecto a mi portafolio
 - US12 - Modificación del portafolio del estudiante
 - US06 - Visualización del portafolio por gerentes
 - US14 - Búsqueda de postulante
 - US20 - Guardar filtros de búsqueda personalizados
 - US22 - Marcar proyecto como favorito
 - US07 - Ver estado de mis
- In-process** (Second from Left):
 - US15 - Registrarse como usuario
 - US16 - Iniciar sesión
 - US09 - Recuperar contraseña
 - US10 - Modificación de perfil de usuario
 - US21 - Cerrar sesión
 - US24 - Eliminar cuenta
- To-review** (Third from Left):
 - US26 - Acceder a la sección de preguntas frecuentes (FAQs)
 - US30 - Acceder a información de contacto o soporte desde la landing
- Done** (Right):
 - US01 - Comprender el propósito de la plataforma
 - US02 - Registro inmediato desde la landing
 - US27 - Visualizar la propuesta de valor con un diseño atractivo desde el inicio
 - US25 - Tener un encabezado fijo para navegar por la página
 - US03 - Ver testimonios de usuarios reales
 - US04 - Llamados a la acción claros en cada sección

Capítulo IV: Product Design

4.1. Style Guidelines

Esta sección establece un conjunto de directrices visuales y de interacción coherentes que funcionarán como fuente central de referencia para el equipo de diseño, desarrollo y comunicación de UniTalents Connect. El objetivo es garantizar una presentación unificada, profesional y alineada con la esencia de la marca: conectar a turistas con experiencias auténticas, de manera simple y confiable.

4.1.1. General Style Guidelines

- *Branding:*
 - La identidad visual de UniTalents Connect es moderna, cercana y confiable. El logotipo incorpora dos figuras humanas estilizadas unidas en un gesto de conexión, lo que simboliza el espíritu colaborativo y humano de la plataforma.
 - Uso del logotipo: El logotipo debe usarse preferentemente sobre fondos claros (beige, blanco o pastel neutro). En fondos oscuros, se permite una versión monocromática blanca o en azul marino (#1C1F2B).
 - No se permite:
 - Rotar el logotipo.
 - Aplicar sombras, contornos o degradados.
 - Cambiar la tipografía original de la palabra UniTalents Connect.



- *Typography:*

- La tipografía utilizada en el logotipo es una fuente sans-serif geométrica, amigable y legible. Para mantener coherencia, se adoptará un sistema tipográfico similar en toda la aplicación.
- Fuente primaria: Nunito Sans
 - Uso: Títulos, botones, navegación.

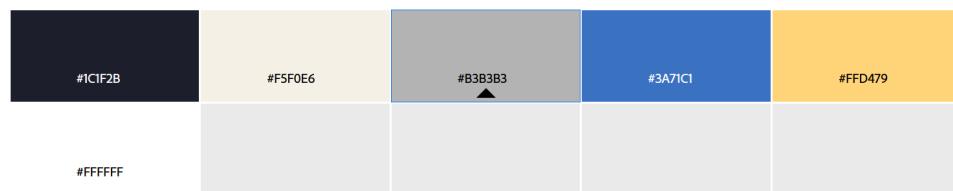
- Estilos permitidos: Regular, SemiBold, Bold.
- Fuente secundaria: Inter
 - Uso: Cuerpos de texto largos, formularios.
- Tamaños recomendados:
 - Título principal (H1): 32px / 700
 - Subtítulo (H2): 24px / 600
 - Texto normal: 16px / 400
 - Nota o ayuda: 12px / 400

Nombre de fuente	Tipografía	
Nunito Sans	Nunito Sans 400	Nunito Sans Italic 400
	Nunito Sans 200	<i>Nunito Sans Italic 200</i>
	Nunito Sans 275	Nunito Sans Italic 275
	Nunito Sans 300	Nunito Sans Italic 300
	Nunito Sans 600	<i>Nunito Sans Italic 600</i>
	Nunito Sans 700	<i>Nunito Sans Italic 700</i>
	Nunito Sans 800	Nunito Sans Italic 800
	Nunito Sans 900	Nunito Sans Italic 900
Inter	Inter 400	Inter 400
	<i>Inter Italic 400</i>	Inter 100
	<i>Inter Italic 100</i>	Inter 200
	<i>Inter Italic 200</i>	Inter 300
	<i>Inter Italic 300</i>	Inter 500
	<i>Inter Italic 500</i>	Inter 600
	<i>Inter Italic 600</i>	Inter 700
	<i>Inter Italic 700</i>	Inter 800
	<i>Inter Italic 800</i>	Inter 900
	<i>Inter Italic 900</i>	

- *Colors:*

- La paleta de UniTalents Connect se basa en contrastes suaves y un color protagonista: azul marino profundo, que transmite confianza y estabilidad. Se acompaña de colores neutros y un acento cálido para llamados a la acción

Color	Hex	Uso Principal
Azul Marino	#1C1F2B	Texto principal, botones
Beige Claro	#F5F0E6	Fondo base
Gris Suave	#B3B3B3	Bordes, textos secundarios
Azul Claro	#3A71C1	Enlaces, etiquetas, botones secundarios
Amarillo Arena	#FFD479	Llamado a la acción / botones
Blanco	#FFFFFF	Logotipo, tarjetas, formularios



- *Spacing:*

- La coherencia en el espaciado es clave para una interfaz limpia y clara.
 - Espaciado entre secciones principales: 32px
 - Margen interno de botones y campos: 12px vertical / 20px horizontal
 - Separación entre elementos repetitivos (cards, ítems): 16px
 - Padding general de contenedores: 24px

- *Tono de comunicación y lenguaje:*

- El tono de UniTalents Connect es cercano, entusiasta y profesional.

Estilo de redacción	Tono predominante
1. Amigable y claro 2. Sin tecnicismos innecesarios 3. Verbos en voz activa 4. Enfocado en beneficios ("Descubre experiencias únicas", "Reserva en segundos")	1. Formal-casual: Respetuoso, pero no rígido. 2. Entusiasta: Inspirador, motivador, acogedor. 3. Directo: Frases cortas y llamadas a la acción claras.

4.1.2. Web Style Guidelines

- *Responsive Design Standards:*

UniTalents Connect está diseñado como una aplicación web mobile-first, adaptándose fluidamente a diferentes dispositivos:

- **Mobile (360px - 768px):**

- Navegación tipo hamburguesa.
- Cards apiladas en columna.
- Botones grandes y legibles.

- **Tablet (769px - 1024px):**

- Layout en 2 columnas.
- Menú lateral colapsable.

- **Desktop (1025px en adelante):**

- Menú principal visible.
- Layout de 3 columnas donde sea posible.

Todos los componentes deben utilizar **flexbox/grid** con puntos de quiebre en 768px y 1024px.

- *Interactivity:*

- **Botones:**

- Bordes redondeados (border-radius: 12px).

- Hover: cambio de fondo o sombra suave (box-shadow: 0px 2px 8px rgba(0, 0, 0, 0.1)).
- Feedback claro al clic (cambio de color, animación sutil).
- **Transiciones y animaciones:**
 - Duración: 200–300ms.
 - Usar ease-in-out.
 - Aplicables en sliders, modales, tooltips y feedback de formularios.
- *Accessibility:*
 - Contrastes de texto cumplen con **WCAG AA** como mínimo.
 - Todo ícono debe tener alternativa textual (aria-label o alt).
 - Navegación compatible con teclado (Tab, Enter, Esc).
 - Uso de role, aria-expanded, aria-hidden en componentes dinámicos.
 - Fuente mínima: 16px.
- *UI Consistency:*
 - Uso de un sistema de componentes reutilizables: botones, tarjetas, inputs, modales.
 - Evitar cambios de estilo arbitrarios entre páginas.
 - Todos los formularios deben compartir un estilo común:
 - Etiqueta arriba, campo debajo, mensaje de error abajo.
 - Validaciones claras y mensajes amigables.

4.2. Information Architecture

La arquitectura de información de UniTalents Connect define cómo se organizará, etiquetará, navegará y buscará el contenido dentro de la plataforma. Su objetivo es permitir que estudiantes y gerentes interactúen de forma fluida con la plataforma, accedan sin dificultad a los recursos clave, y cumplan sus objetivos con el mínimo esfuerzo cognitivo.

4.2.1. Organization Systems

UniTalents Connect utilizará una combinación de organización jerárquica, secuencial y matricial, aplicada de forma estratégica tanto en la Landing Page como en las secciones funcionales de la aplicación web. Además, se aplicarán diferentes esquemas de categorización.

- Jerarquía visual:

La jerarquía visual en UniTalents Connect se aplicará estratégicamente en distintas vistas clave de la plataforma. En la Landing Page, el contenido estará organizado en secciones descendentes que priorizan el título, los beneficios principales y llamados a la acción como "Comienza tu camino profesional" o "Publica tu proyecto ahora", siguiendo una lógica de atracción y conversión. En el dashboard del estudiante, se destacarán visualmente las oportunidades recomendadas, el estado de las postulaciones y los próximos pasos mediante tarjetas y elementos gráficos resaltados. Por su parte, el dashboard del gerente priorizará la visualización de los proyectos activos, los estudiantes pendientes de validación y las alertas relacionadas con entregas o cierres próximos, facilitando una gestión eficiente desde el primer acceso.

- Organización secuencial:

La organización secuencial en UniTalents Connect se aplicará en procesos clave que requieren acompañamiento paso a paso, facilitando la experiencia incluso para usuarios sin experiencia previa. En el onboarding del estudiante, el flujo estará compuesto por etapas guiadas que incluyen el registro, la carga del perfil, publicación del portafolio de habilidades y la vinculación a oportunidades compatibles. Para los gerentes, la publicación de proyectos se estructurará como un formulario inteligente que avanza progresivamente desde los datos básicos del proyecto hasta los requisitos específicos y filtros de búsqueda del candidato ideal. Asimismo, el proceso de postulación estará compuesto por pasos ordenados que abarcan la elección del proyecto, la revisión de los detalles, la confirmación y el envío de la postulación, asegurando una navegación clara, sin fricciones.

- Organización matricial:

La organización matricial en UniTalents Connect estará orientada a facilitar la exploración libre de contenidos mediante el uso de cuadrículas y tarjetas visuales. En el caso de los estudiantes, se aplicará en el explorador de proyectos, donde las oportunidades aparecerán organizadas en una grilla que podrá filtrarse dinámicamente según criterios relevantes. Para los gerentes, la vista de postulantes mostrará tarjetas con información clave como nombre, carrera, portafolio, puntuación y habilidades destacadas, permitiendo una comparación ágil entre candidatos.

- Esquemas de categorización:

- **Por audiencia:** el contenido se adapta a si el usuario es estudiante o gerente, con rutas y menús diferenciados.
- **Alfabético:** para búsquedas de universidades, empresas y habilidades.
- **Cronológico:** en el historial de entregas, postulaciones, comentarios y validaciones.

4.2.2. Labeling Systems

El sistema de etiquetado ha sido diseñado para ser intuitivo, minimalista y consistente entre interfaces. Se emplearán términos cortos y directos (máximo 2 palabras), que permitan a usuarios de distintos niveles de experiencia entender rápidamente el propósito de cada sección o acción.

- Landing Page:

- Inicio (logo)
- ¿Cómo funciona?
- Casos de éxito
- FAQs
- Integrantes
- Acceder

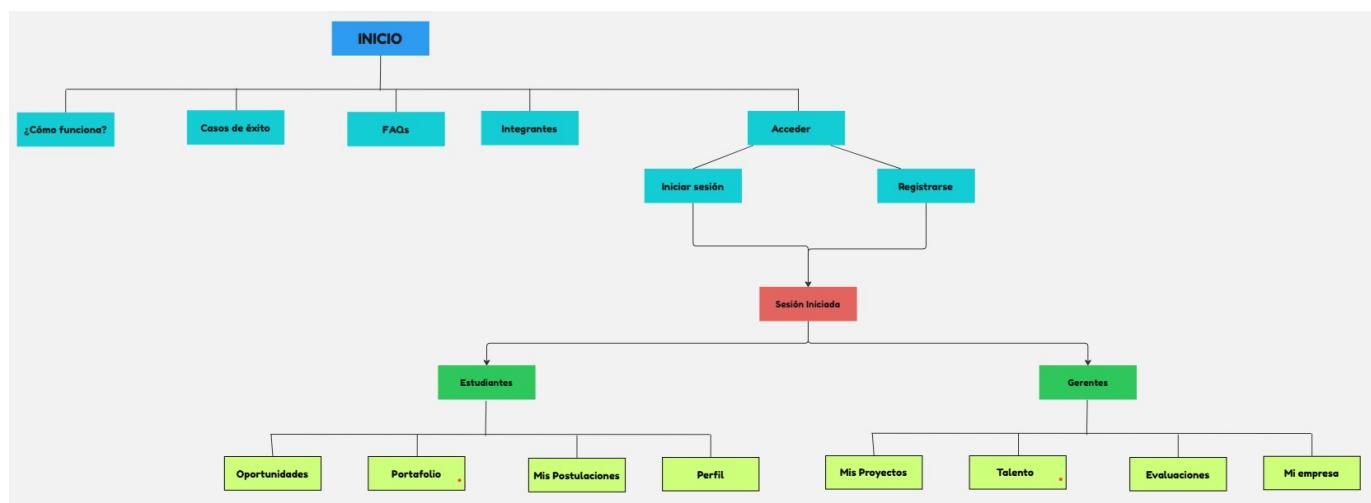
- WebApp (Estudiantes):

- Oportunidades
- Portafolio

- Mis postulaciones

- Perfil

- WebApp (Gerentes):
 - Mis Proyectos
 - Talento
 - Evaluaciones
 - Mi empresa



Tipo etiqueta	Ejemplo	Aparición
Encabezado	"Mis postulaciones"	En la parte superior del dashboard del estudiante
Panel	"Portafolio"	Dentro de una tarjeta destacada del dashboard
Botón	"Publicar proyecto"	Acción principal para los gerentes en el módulo de creación de oportunidades
Navegación	"Inicio" – "Portafolio" – "Evaluaciones"	En la barra lateral o menú superior según el dispositivo
Estado	""En revisión" – "Aceptado" – "Entregado""	En la tarjeta de estado de cada proyecto o postulación

4.2.3. SEO Tags and Meta Tags

Las meta etiquetas permitirán estructurar adecuadamente la información que los buscadores necesitan para indexar y posicionar el contenido del sitio. Serán definidas de forma diferenciada para la Landing Page y la Aplicación Web.

- Landing Page:

- Título

```
<title>UniTalents Connect - Conecta con talento universitario</title>
```

- Codificación de caracteres

```
<meta charset="utf-8">
```

- Meta Description

```
<meta name="description" content="Plataforma que conecta a estudiantes universitarios con oportunidades de desarrollo profesional mediante proyectos por encargo validados por empresas reales." />
```

- Keywords

```
<meta name="keywords" content="prácticas preprofesionales, oportunidades laborales, estudiantes, portafolio digital, talento joven"/>
```

- Autor y Derechos de Autor

```
<meta name="author" content="UniTalents Connect Team"/>
<meta name="copyright" content="© 2025 UniTalents Connect. Todos los derechos reservados." />
```

- Web Application:

- Título

```
<title>UniTalents Connect - Talento y Proyectos</title>
```

- Codificación de caracteres

```
<meta charset="utf-8">
```

- Meta Description

```
<meta name="description" content="Gestiona tu perfil profesional, postula a proyectos validados, construye un portafolio digital y recibe feedback de empresas reales." />
```

- Keywords

```
<meta name="keywords" content="estudiantes universitarios, oportunidades laborales, estudiantes, portafolio digital, talento joven, networking académico" />
```

- Autor y Derechos de Autor

```
<meta name="author" content="UniTalents Connect Team" />
<meta name="copyright" content="© 2025 UniTalents Connect. Todos los derechos reservados." />
```

4.2.4. Searching Systems

Dado que la plataforma gestionará gran cantidad de datos (postulaciones, estudiantes, habilidades, proyectos, empresas), se implementará un sistema de búsqueda flexible y filtrado inteligente.

- Opciones de búsqueda:
 - Buscar proyectos disponibles
 - Buscar por empresa
 - Buscar estudiantes por universidad
 - Buscar estudiantes por carrera
- Filtros:
 - Modalidad (remoto/presencial)
 - Habilidades requeridas
 - Duración del proyecto

- Carrera
- Universidad
- Empresa

4.2.5. Navigation Systems

La navegación en UniTalents Connect está diseñada para ofrecer una experiencia continua, limpia y responsive. Se evitarán interfaces recargadas, permitiendo una interacción clara tanto en escritorio como en dispositivos móviles.

- Landing Page:

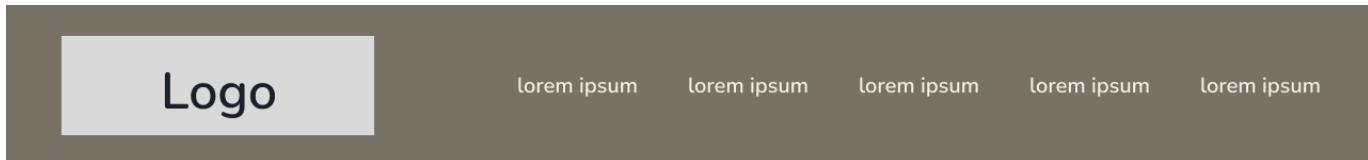
En la Landing Page de UniTalents Connect se implementará un diseño de tipo one-page scroll, donde el contenido se presenta de manera continua en una sola página, permitiendo al usuario desplazarse verticalmente a través de las distintas secciones. Para facilitar la navegación, se incluirá un encabezado fijo que funcionará como menú principal, desde el cual se podrá acceder rápidamente a secciones ancladas como "¿Cómo funciona?", "Planes", "Casos de éxito", "FAQs" y "Registro". Además, en cada sección se destacarán botones de acción visibles y llamativos como "Empieza hoy" o "Publica tu primer proyecto", con el fin de guiar al usuario hacia los principales objetivos de conversión.

- Web App:

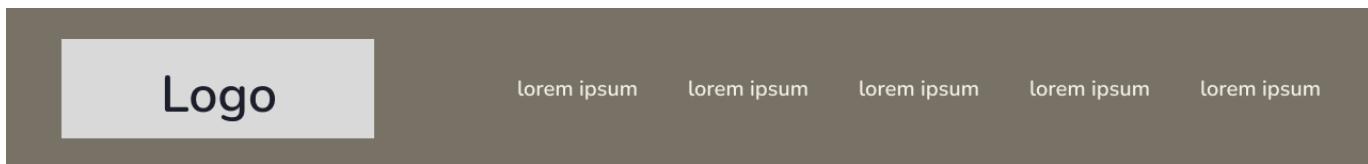
En la aplicación web de UniTalents Connect se implementará una navegación híbrida que combina flujos guiados y navegación libre según el contexto de uso. Para los procesos clave como el registro y perfilamiento del usuario, la postulación a una oportunidad y la publicación de un nuevo proyecto, se utilizará una navegación secuencial que acompañará paso a paso al usuario hasta completar cada tarea con éxito. Paralelamente, se ofrecerá una navegación libre a través de un menú lateral en la versión de escritorio y un menú inferior en dispositivos móviles, desde donde se podrá acceder rápidamente a los módulos principales como oportunidades, portafolio, feedback, evaluaciones, perfil y más, permitiendo una experiencia fluida, intuitiva y adaptable a distintos estilos de interacción.

4.3. Landing Page UI Design

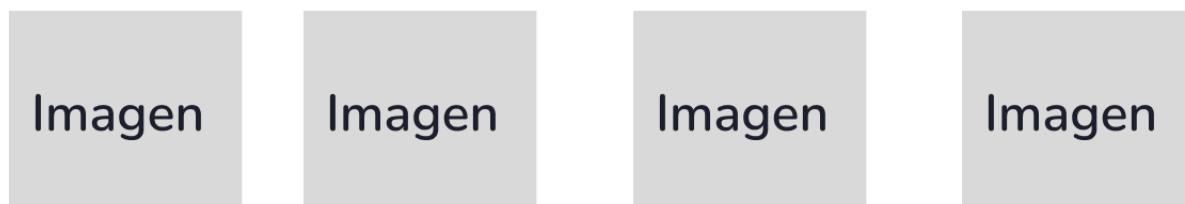
4.3.1. Landing Page Wireframe



I orem I nsium



¿Lorem Ipsum?



Imagen

Imagen

Imagen

Imagen

Lorem
Ipsum

Lorem
Ipsum

Lorem
ipsum

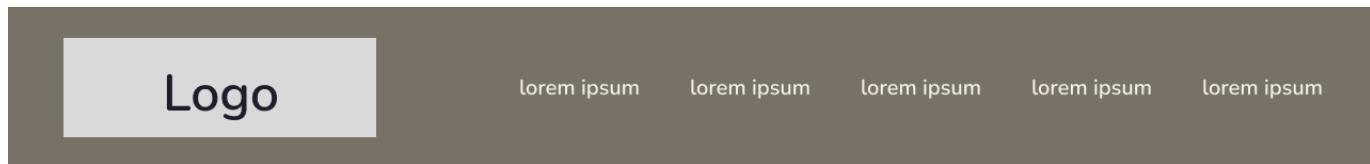
Lorem
Ipsum

Explora nuevas Lorem
Ipsum en diversas áreas

Muestra tus habilidades
y logros

Obtén experiencia en el
campo laboral

Gana visibilidad y
expande tu red
profesional



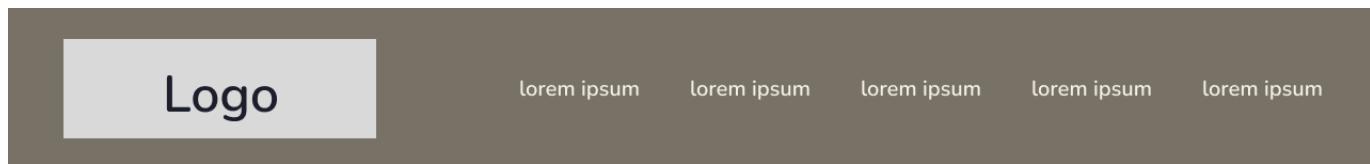
Placeholder Text

Placeholder text content for the first panel.

Martin G.
Estudiante de Lorem

Placeholder text content for the second panel.

Laura Z.
Gerente de Operaciones, QLab Perú



Placeholder Text

Placeholder text content for the first panel.

Placeholder text content for the second panel.

Placeholder text content for the third panel.

Placeholder text content for the fourth panel.

4.3.2. Landing Page Mock-up

The landing page features a dark header with the UniTalents Connect logo, navigation links for '¿Cómo funciona?', 'Casos de éxito', 'FAQs', 'Integrantes', and 'Acceder', and a 'Regístrate' button. The main visual is a cartoon illustration of a person working at a computer while holding a coffee cup.

Empieza hoy tu camino profesional

Regístrate



¿Cómo funciona?

The '¿Cómo funciona?' section includes the UniTalents Connect logo and navigation links. Below, four service icons are displayed with their descriptions:

- Descubre proyectos**: Explora nuevas oportunidades en diversas áreas
- Construye tu portafolio**: Muestra tus habilidades y logros
- Colabora y aprende**: Obtén experiencia en el campo laboral
- Impulsa tu carrera**: Gana visibilidad y expande tu red profesional



 **UniTalents Connect**

[¿Cómo funciona?](#) [Casos de éxito](#) [FAQs](#) [Integrantes](#) [Acceder](#)

Casos de éxito



"UniTalents me conectó con una fintech para un proyecto real. Hoy tengo prácticas preprofesionales gracias a esa experiencia."

Martin G.
Estudiante de Ingeniería de Software



"Publicamos un proyecto en UniTalents y en una semana ya teníamos a un estudiante trabajando con nosotros. Entregó a tiempo y con excelente calidad."

Laura Z.
Gerente de Operaciones, QLab Perú

Preguntas Frecuentes

¿Quiénes pueden postular a los proyectos?

¿Qué tipo de proyectos se publican?

¿Tiene algún costo usar UniTalents?

¿Cómo es el proceso de contratación?

66 / 119

4.4. Web Applications UX/UI Design

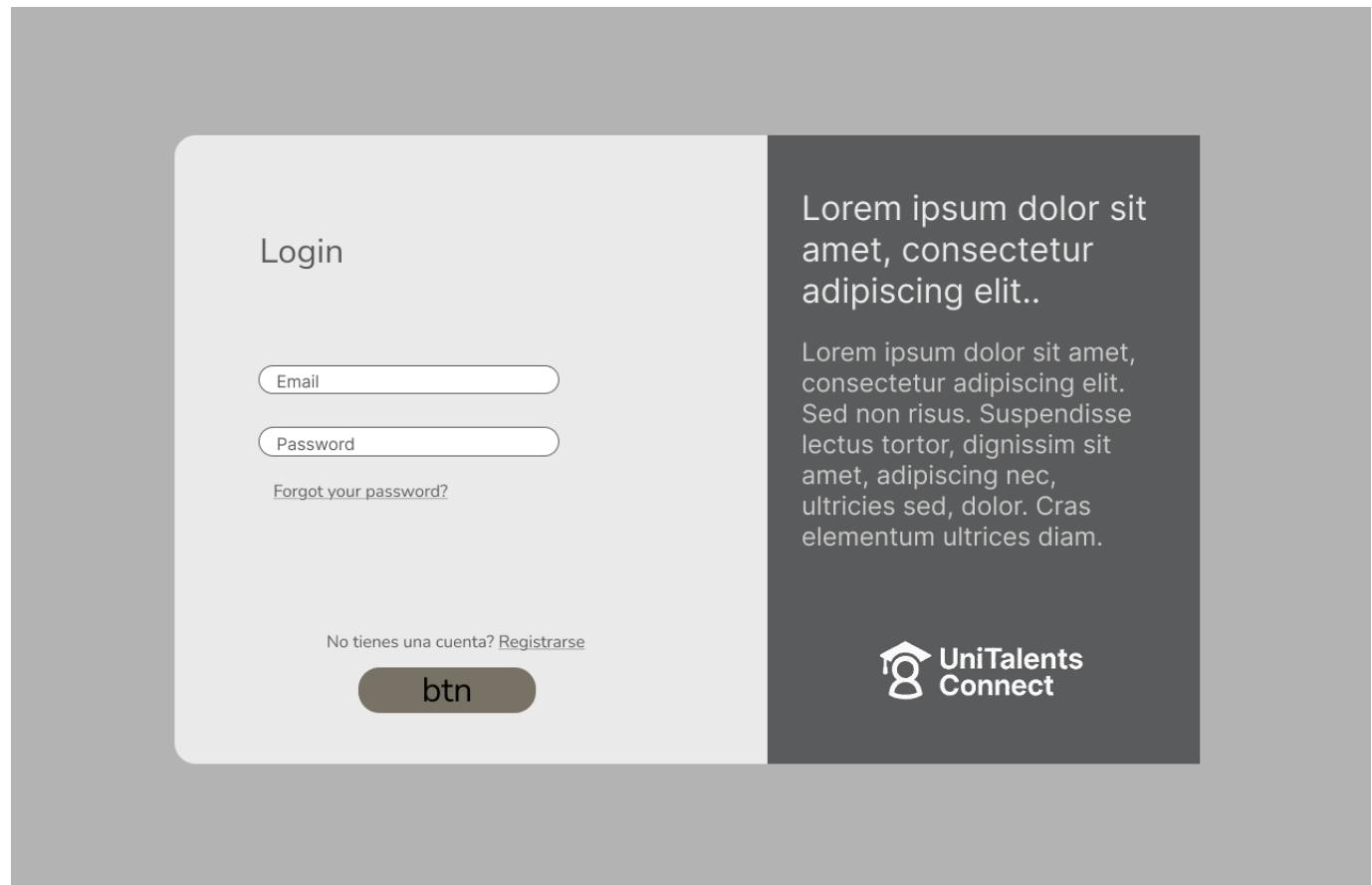
4.4.1. Web Applications Wireframes

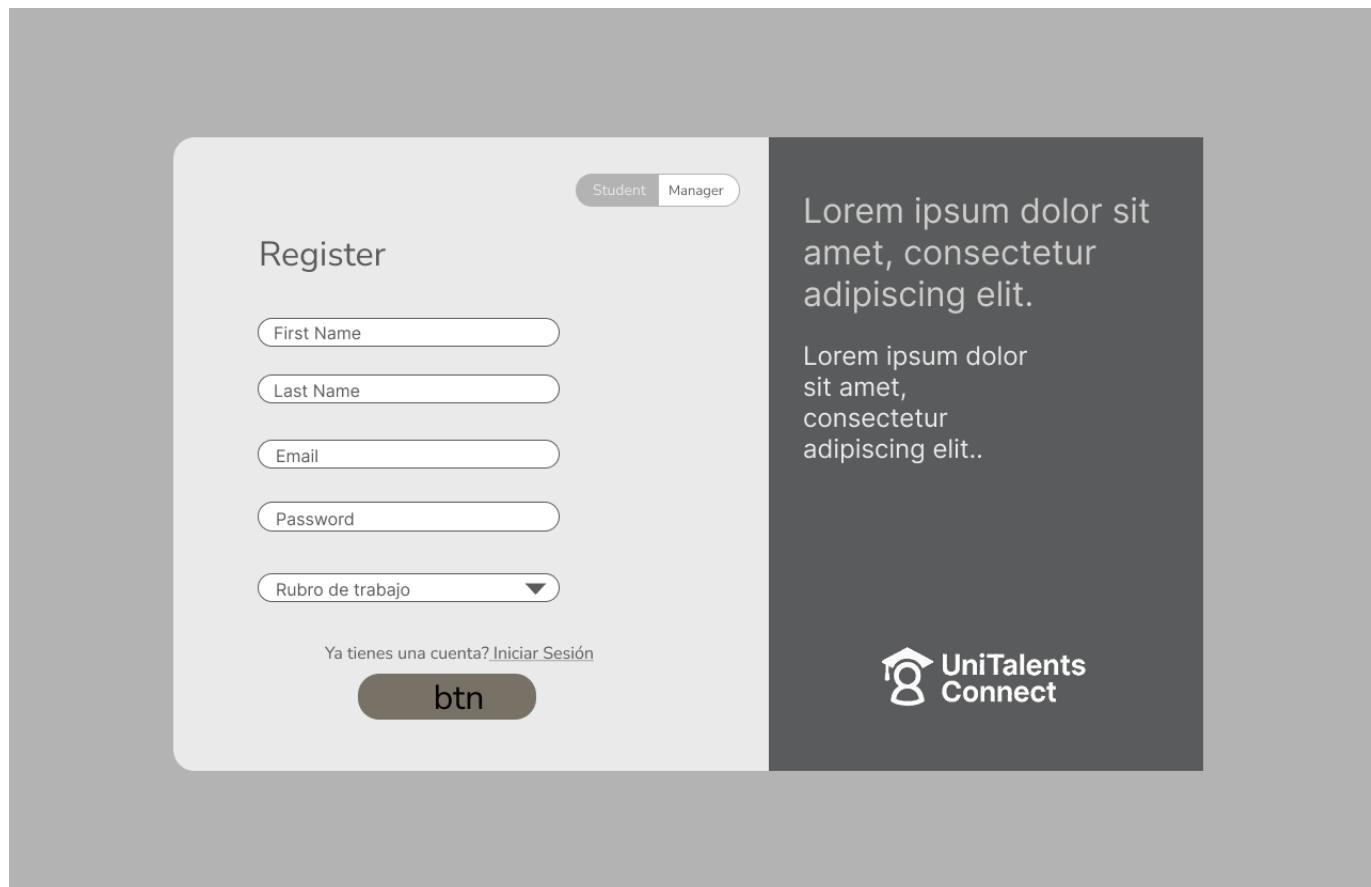
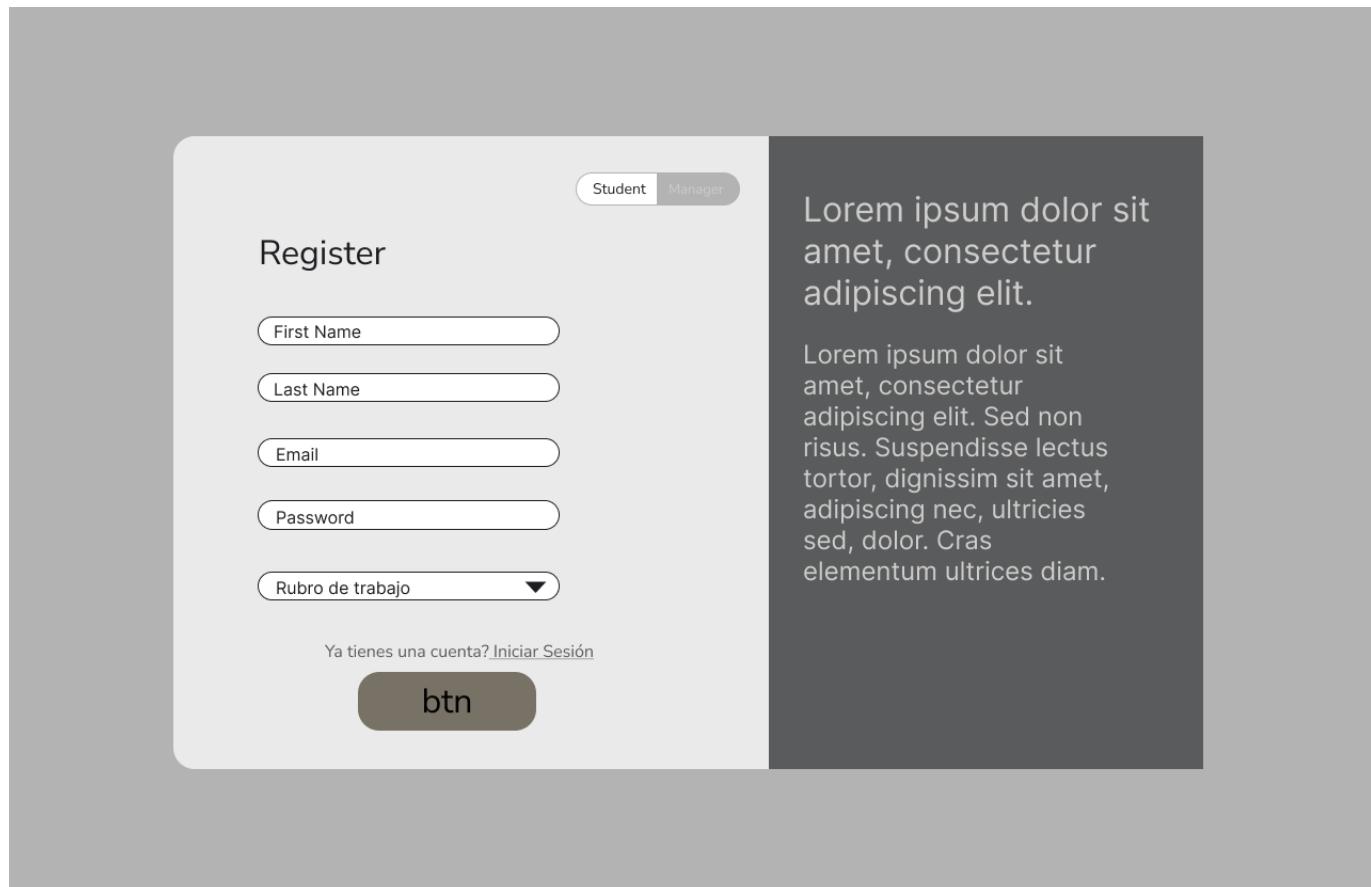
Los wireframes de UniTalents Connect han sido desarrollados aplicando principios clave de diseño centrado en el usuario, priorizando la claridad visual, la jerarquía de información y la accesibilidad. Cada sección está estructurada con una navegación intuitiva y coherente entre el menú lateral, encabezado fijo y bloques de contenido, lo cual refleja una arquitectura de información jerárquica y secuencial bien definida. Se han utilizado elementos de diseño consistentes como tarjetas, iconos descriptivos, botones llamativos y formularios bien distribuidos, facilitando la interacción fluida en dispositivos de diferentes tamaños. Además, se ha incorporado un enfoque de diseño inclusivo al priorizar la legibilidad (uso de contrastes adecuados, tamaños de fuente amplios y campos de formulario claros), permitiendo que usuarios con distintos niveles de experiencia digital puedan navegar sin fricciones. Todo el diseño contribuye a lograr una experiencia coherente entre perfiles (estudiante y gerente), enfocada en guiar a los usuarios hacia sus metas (postular, contratar, calificar, publicar proyectos) de forma eficiente y accesible.

[Enlace Figma](#)

- Iniciar Sesión / Registrarse:

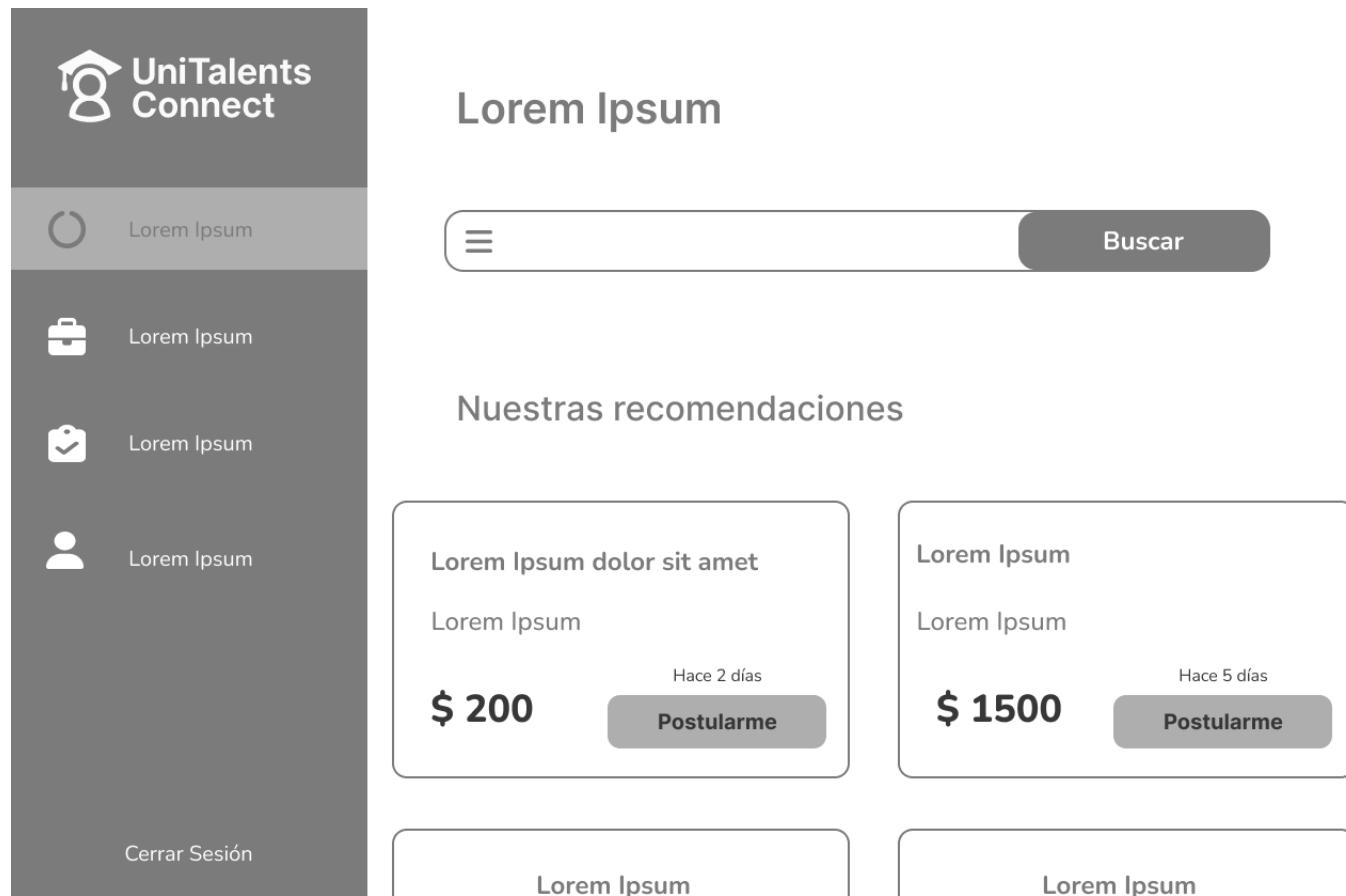
Permite a nuevos usuarios crear una cuenta como estudiante o gerente, y a usuarios existentes ingresar con sus credenciales para acceder a su respectivo dashboard.





- Dashboard del Estudiante:

Muestra un resumen del estado de las postulaciones, proyectos sugeridos, y accesos rápidos a portafolio y feedback. El punto de inicio son las oportunidades.



- Agregar Proyecto al Portafolio:

Formulario para registrar un nuevo proyecto, con campos como título, descripción, tecnologías y enlaces.

The screenshot shows the UniTalents Connect mobile application. On the left is a vertical sidebar with a dark grey background. At the top of the sidebar is the UniTalents Connect logo, which includes a graduation cap icon and the text "UniTalents Connect". Below the logo are four items, each consisting of an icon and placeholder text: a circular icon with "Lorem Ipsum", a briefcase icon with "Lorem Ipsum", a checklist icon with "Lorem Ipsum", and a person icon with "Lorem Ipsum". At the bottom of the sidebar is a button labeled "Cerrar Sesión" (Logout). The main content area has a white background. At the top center, the text "Agregar un nuevo proyecto" (Add new project) is displayed in a large, bold, dark grey font. Below this, there are four input fields with placeholder text: "Nombre del proyecto" (Project name), "Tecnologías utilizadas" (Technologies used), "Descripción" (Description), and two side-by-side fields for "Enlace" (Link) and "Archivo" (File). A grey button labeled "Subir" (Upload) is positioned below the "Descripción" field. The overall design is clean and modern, typical of a mobile application interface.

Agregar un nuevo proyecto

Nombre del proyecto

Tecnologías utilizadas

Descripción

Enlace Archivo

Subir

- Vista del Portafolio del Estudiante:

Muestra todos los proyectos subidos con opción de editar o eliminar.

The screenshot shows the UniTalents Connect mobile application. On the left is a vertical navigation sidebar with a dark grey background. At the top of the sidebar is the UniTalents Connect logo, which includes a graduation cap icon and the text "UniTalents Connect". Below the logo are four items, each consisting of an icon and the placeholder text "Lorem Ipsum": a circular icon, a briefcase icon, a checklist icon, and a person icon. At the bottom of the sidebar is a "Cerrar Sesión" (Logout) button. To the right of the sidebar is the main content area. At the top right of the main area is a "Agregar Proyecto" (Add Project) button. The main content area features two cards, each with a title "Lorem Ipsum" and two "Lorem" buttons. The first card also has a "Ver Informe" (View Report) button and three dots at the top right. The second card has three dots at the top right and a URL "deploy-tienda.com" at the bottom right.

UniTalents Connect

Agregar Proyecto

• Lorem Ipsum

• Lorem Ipsum

• Lorem Ipsum

• Lorem Ipsum

Cerrar Sesión

• Lorem Ipsum

• Lorem Ipsum

Ver Informe

• • •

• • •

deploy-tienda.com

- Mis Postulaciones:

Muestra el estado actual de todas las postulaciones enviadas (en revisión, aceptado, rechazado).

The screenshot shows the UniTalents Connect dashboard. On the left is a dark sidebar with the following items:

- A circular icon with a person silhouette and the text "Lorem Ipsum".
- A briefcase icon and the text "Lorem Ipsum".
- A checkmark icon and the text "Lorem Ipsum".
- A person icon and the text "Lorem Ipsum".

At the bottom of the sidebar is the button "Cerrar Sesión" (Logout).

The main area displays three projects in cards:

- Project 1:** Title "Lorem Ipsum", status "En revisión" (Review Pending), description "Lorem Ipsum".
- Project 2:** Title "Lorem Ipsum", status "En revisión" (Review Pending), description "Lorem Ipsum".
- Project 3:** Title "Lorem Ipsum", status "Rechazada" (Rejected), description "Lorem Ipsum".

- Dashboard del Gerente:

Muestra resumen de proyectos activos, buscar talento, mis evaluaciones y mi empresa. Empezando con Mis Proyectos.

The screenshot shows the UniTalents Connect mobile application. The top navigation bar features the UniTalents logo with a graduation cap icon and the text "UniTalents Connect". Below the navigation bar is a grey header section containing a briefcase icon and the placeholder text "Lorem Ipsum". The main content area displays three cards, each representing a project or course. The first card on the left has a graduation cap icon and the placeholder text "Lorem Ipsum". The second card in the middle has a person icon and the placeholder text "Martin Perez", with a "En curso" status and a "Ver más" button. The third card on the right has a person icon and the placeholder text "Laura Manco", with a "Finalizado" status and a "Ver más" button. At the bottom right of the screen is a large "Nuevo Proyecto" button. The bottom navigation bar contains icons for a briefcase, a checkmark, and a person, followed by the placeholder text "Lorem Ipsum". The footer of the screen includes a "Cerrar Sesión" button.

- Vista del Proyecto:

Presenta los detalles del proyecto ya concluido, historial del proceso, entregables y resultados.

The screenshot shows a user interface for a project management or portfolio platform. On the left, there's a sidebar with a dark grey header containing the UniTalents Connect logo (a graduation cap icon) and the text "UniTalents Connect". Below the header, the sidebar has four items, each with an icon and placeholder text: a briefcase icon followed by "Lorem ipsum", a graduation cap icon followed by "Lorem ipsum", a checkmark icon followed by "Lorem ipsum", and a person icon followed by "Lorem ipsum". At the bottom of the sidebar, there is another "Lorem ipsum" entry. In the main content area, at the top left, is a back arrow icon and the text "Volver a Mis proyectos". The main title "Rediseño del Website" is centered above three buttons labeled "JavaScript", "HTML", and "CSS". To the right of the title, there are two status indicators: a grey button labeled "En curso" and a grey button labeled "Finaliza en 15 días". Below these, the text "Integrante(s):" is followed by two placeholder profile icons. Further down, the name "Jair Quijada" is displayed next to a placeholder profile icon. At the bottom of the main content area are two buttons: "editar" and "eliminar".

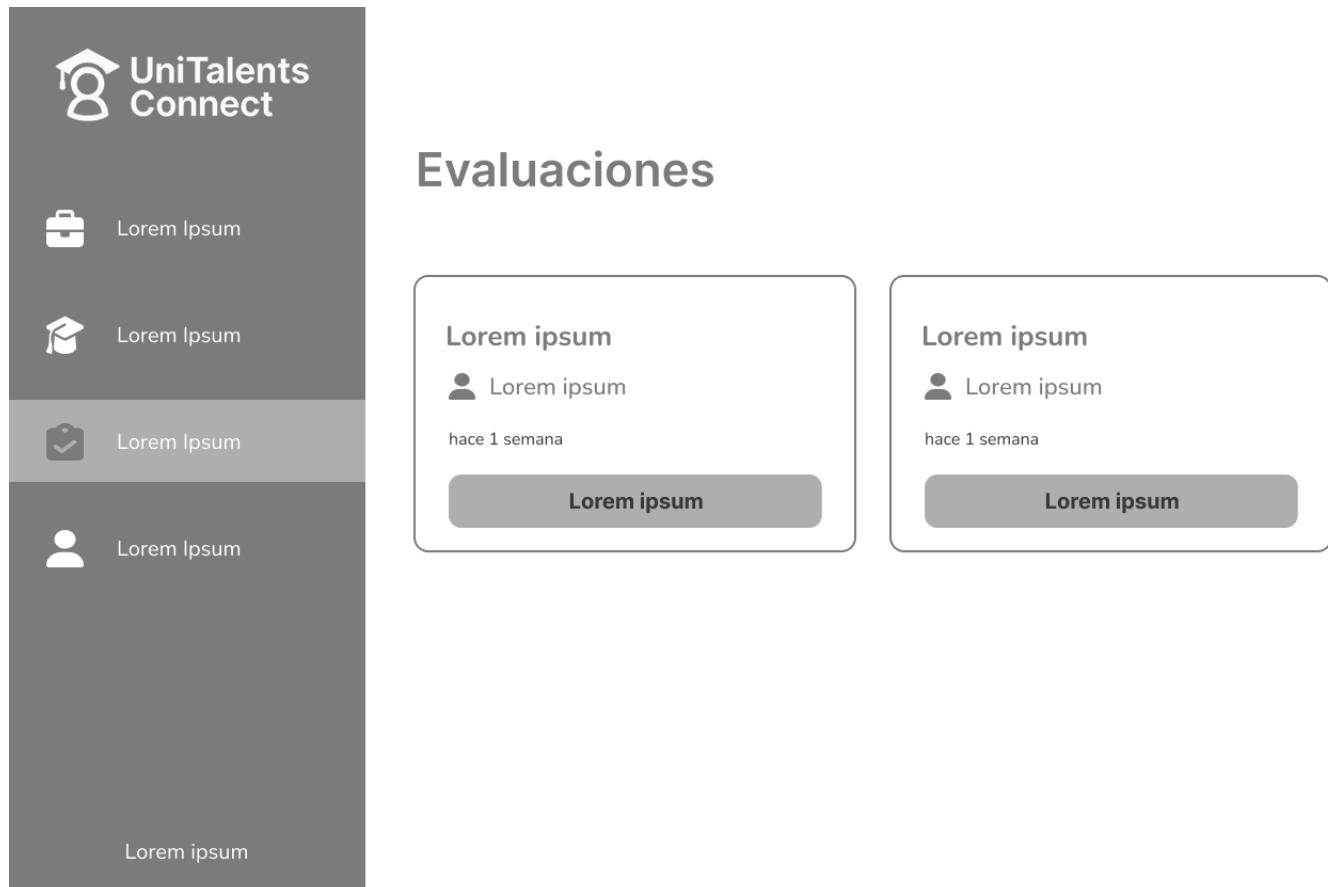
- Buscar Talento:

Permite buscar estudiantes por filtros, acceder a perfiles, portafolios y evaluaciones anteriores.

The screenshot displays the UniTalents Connect platform. On the left, a sidebar lists four student profiles with placeholder names and icons: a briefcase for 'Lorem Ipsum', a graduation cap for 'Lorem Ipsum', a checkmark for 'Lorem Ipsum', and a person icon for 'Lorem Ipsum'. At the bottom of the sidebar is a 'Cerrar Sesión' button. The main area features a header with the platform logo and the text 'Lorem Ipsum'. Below the header are three dropdown filters: 'Carrera' (with a dropdown arrow), 'Habilidades' (with a dropdown arrow), and 'Calificación mínima' (with a dropdown arrow). A 'Filtrar' button is located to the right of the filters. Two student profiles are shown in cards. The first profile, 'Lorem Ipsum' (Ingeniería Software, 4.8 rating), includes a 'Ver Lorem Ipsum' link and a 'Ver reputación' button. The second profile, 'Lorem Ipsum' (Marketing, 4.4 rating), includes a 'Social Media' badge, a 'Ver Lorem Ipsum' link, and a 'Ver reputación' button.

- Evaluaciones:

Panel que muestra los proyectos pendientes de evaluación y permite calificar estudiantes.



4.4.2. Web Applications Wireflow Diagrams

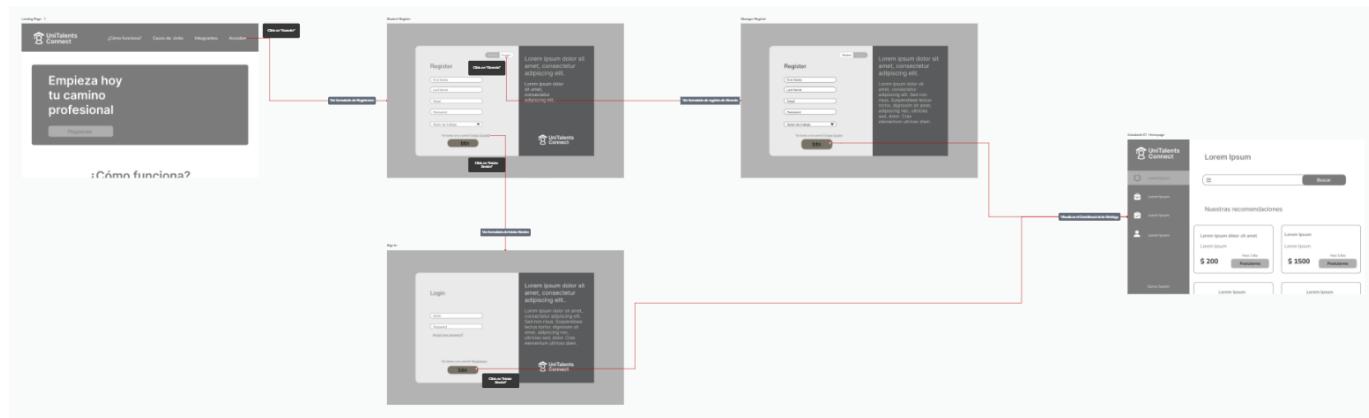
[Enlace Overflow](#)

- **Wireflow 1: Login / Registrarse**

User Goal: Como nuevo usuario, quiero ingresar o crear una cuenta, para acceder a la plataforma según mi rol.

User Persona: Estudiante y Gerente de empresa

Flujo: El usuario accede a la landing page y hace clic en "Acceder" desde el encabezado. Al seleccionar una opción, puede elegir entre perfil Estudiante o Gerente mediante un botón comutador. Si ya está registrado, introduce su correo y contraseña. Si es nuevo, completa el formulario correspondiente con nombre, correo, contraseña y rubro (en el caso de estudiantes). Tras completar el proceso, es redirigido automáticamente a su dashboard correspondiente.

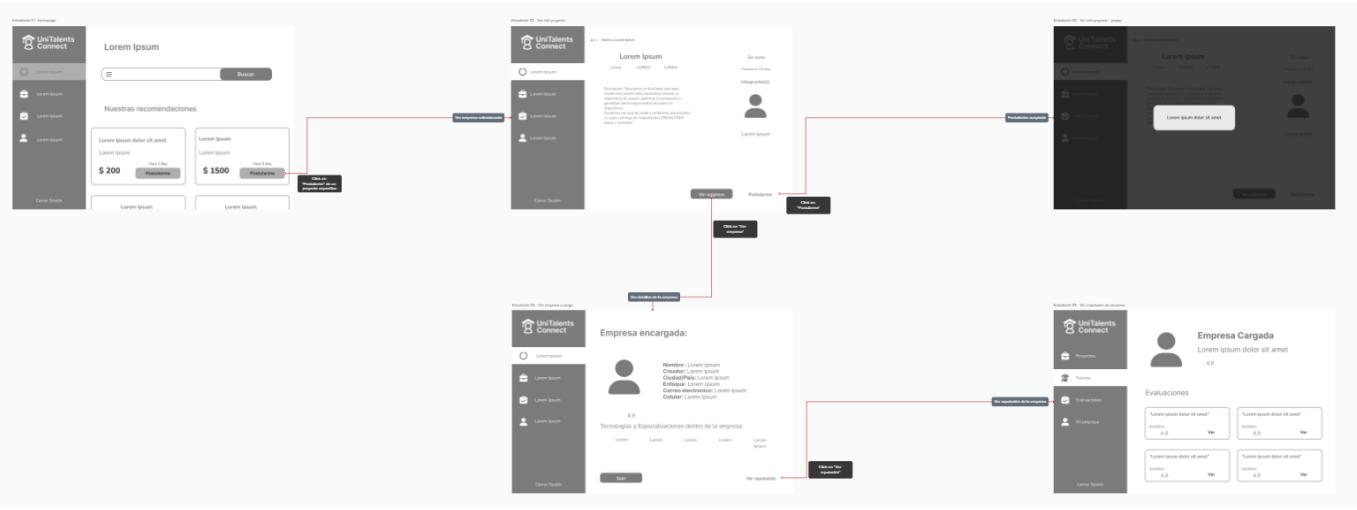


- **Wireflow 2: Postular a un proyecto**

User Goal: Como estudiante, quiero postularme a un proyecto, para ganar experiencia y construir mi portafolio.

User Persona: Estudiante

Flujo: Desde el menú lateral, el estudiante accede a la sección Oportunidades. Allí visualiza un listado de proyectos activos con filtros (carrera, habilidades, duración, etc.). Al hacer clic en un proyecto, se despliega su ficha completa con descripción, empresa y requisitos. El estudiante hace clic en "Postularme", y recibe una confirmación visual de que su postulación fue enviada. El proyecto aparece ahora en la sección "Mis Postulaciones".

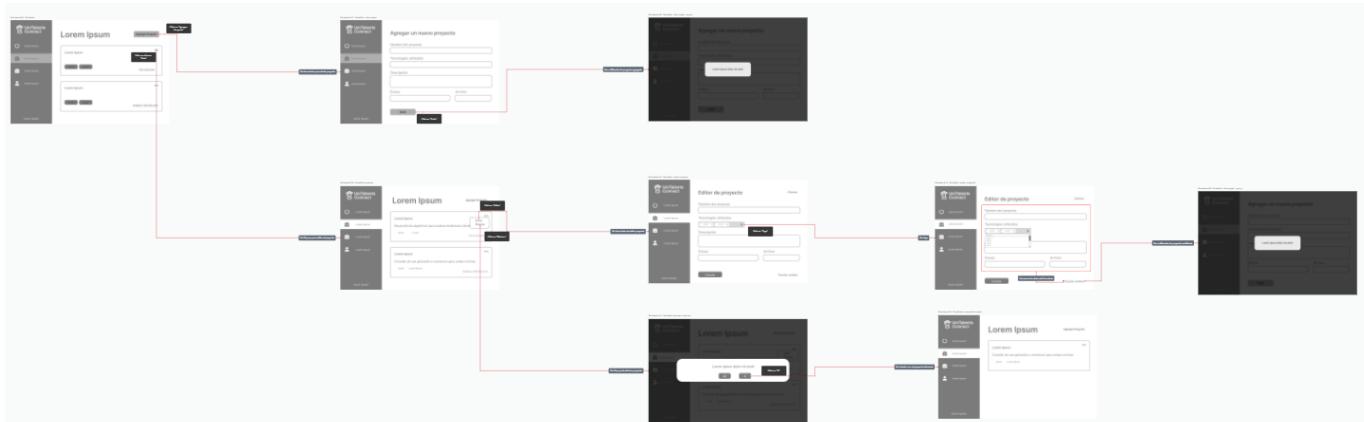


- **Wireflow 3: Gestionar portafolio**

User Goal: Como estudiante, quiero gestionar mis proyectos, para mostrar mi trabajo a posibles contratantes.

User Persona: Estudiante

Flujo: Desde su dashboard, el estudiante selecciona la sección Mi Portafolio. Allí encuentra una lista de tarjetas con sus proyectos previos. Puede hacer clic en "Añadir proyecto" para abrir un formulario con campos como título, descripción, tecnologías y enlaces o archivos. También puede editar o eliminar un proyecto existente desde un ícono de opciones en cada tarjeta. Al guardar los cambios, la lista se actualiza y queda lista para ser visualizada por los gerentes.

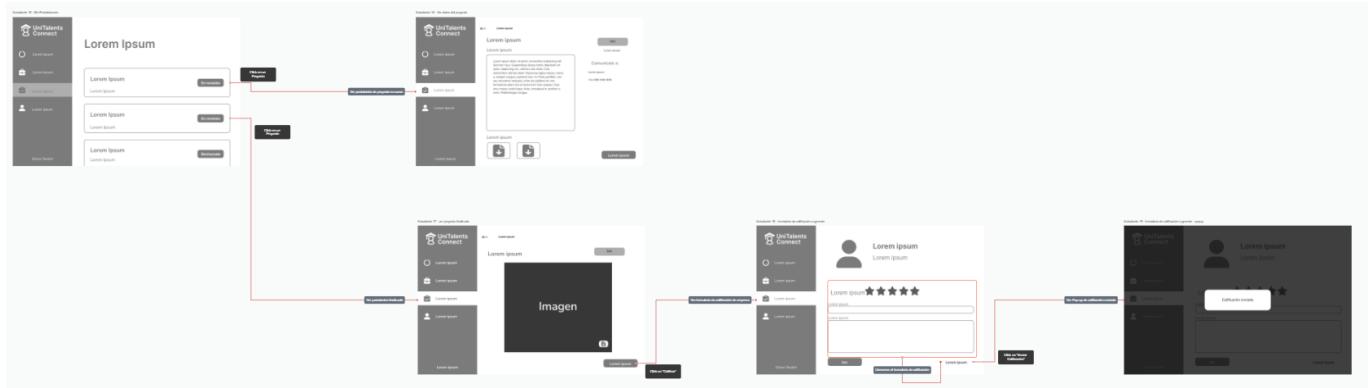


- **Wireflow 4: Calificar empresa**

User Goal: Como estudiante, quiero evaluar a la empresa al finalizar un proyecto, para compartir mi experiencia con otros usuarios.

User Persona: Estudiante

Flujo: Una vez que un proyecto en el que participó ha sido marcado como Finalizado, el estudiante recibe una notificación para dejar una calificación. Desde Mis Postulaciones, puede acceder a un botón "Calificar empresa" que le permite puntuar aspectos como comunicación, claridad de requerimientos y cumplimiento de condiciones, además de dejar un comentario opcional. Al confirmar la evaluación, esta se almacena en el historial de la empresa y contribuye a su reputación en la plataforma.

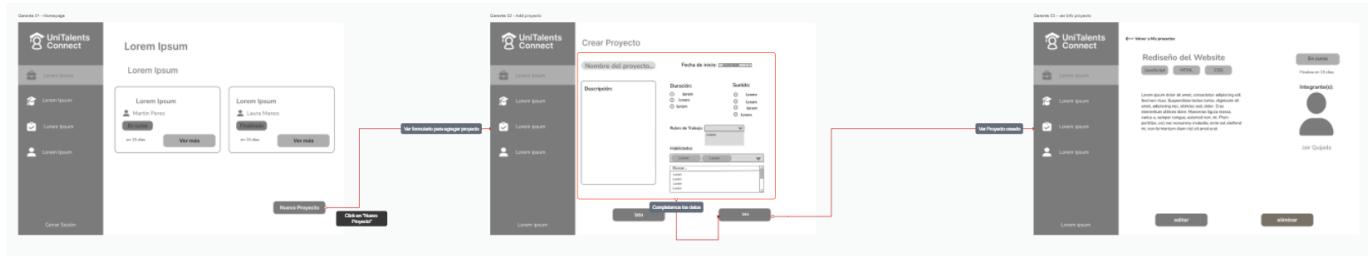


- **Wireflow 5: Crear proyecto**

User Goal: Como gerente, quiero publicar un nuevo proyecto, para encontrar estudiantes con el perfil adecuado.

User Persona: Gerente

Flujo: Desde el apartado "Mis Proyectos", el gerente accede a la opción "Aregar Proyecto". Se abre un formulario con campos organizados paso a paso: nombre del proyecto, descripción, habilidades requeridas, duración, modalidad, fechas clave y nivel de compromiso. Al finalizar, puede hacer clic en "Publicar" y el proyecto pasa a estar visible en la plataforma dentro del explorador de oportunidades.



- **Wireflow 6: Calificar postulante**

User Goal: Como gerente, quiero calificar al estudiante que participó en mi proyecto, para contribuir a su reputación.

User Persona: Gerente

Flujo: Una vez un proyecto termina, el gerente accede a Evaluaciones. Ahí visualiza la lista de estudiantes asignados. Al hacer clic en “Evaluar”, se abre un formulario con escala de puntuación (ej. responsabilidad, calidad, puntualidad) y un campo de comentario. Al guardar, la evaluación se almacena y se refleja en la reputación del estudiante, visible para futuros gerentes.



- **Wireflow 7: Contratar estudiante**

User Goal: Como gerente, quiero seleccionar a un estudiante para un proyecto, para iniciar oficialmente su participación.

User Persona: Gerente

Flujo: Desde el listado de postulaciones dentro de un proyecto publicado, el gerente puede revisar el perfil y portafolio de cada candidato. Al decidirse por uno, hace clic en el botón “Contratar” dentro de su tarjeta. Se solicita una confirmación de la acción y se genera automáticamente el vínculo entre el estudiante y el proyecto. A partir de ese momento, el proyecto se mueve a la fase En curso y el estudiante recibe una notificación en su panel.



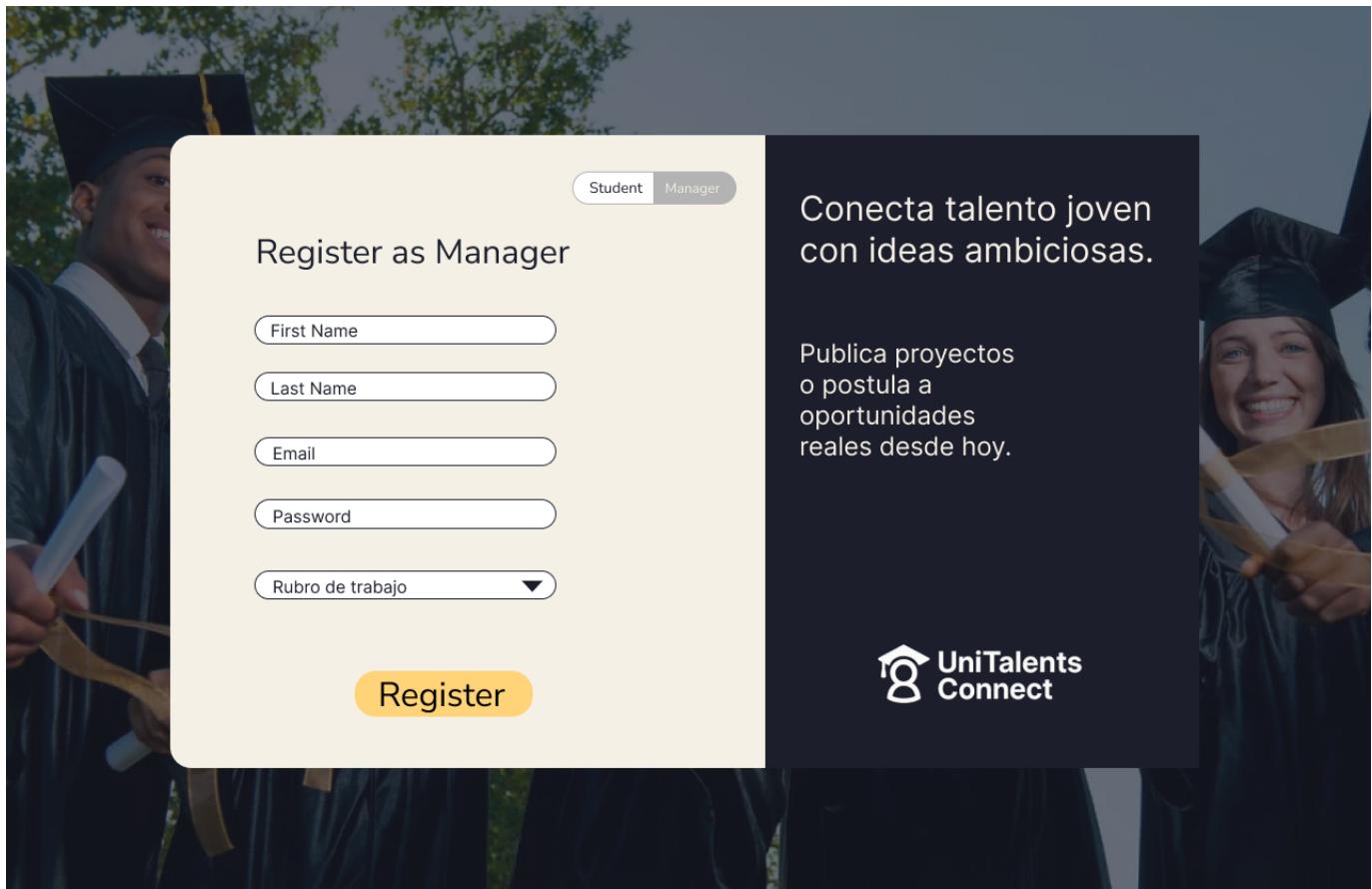
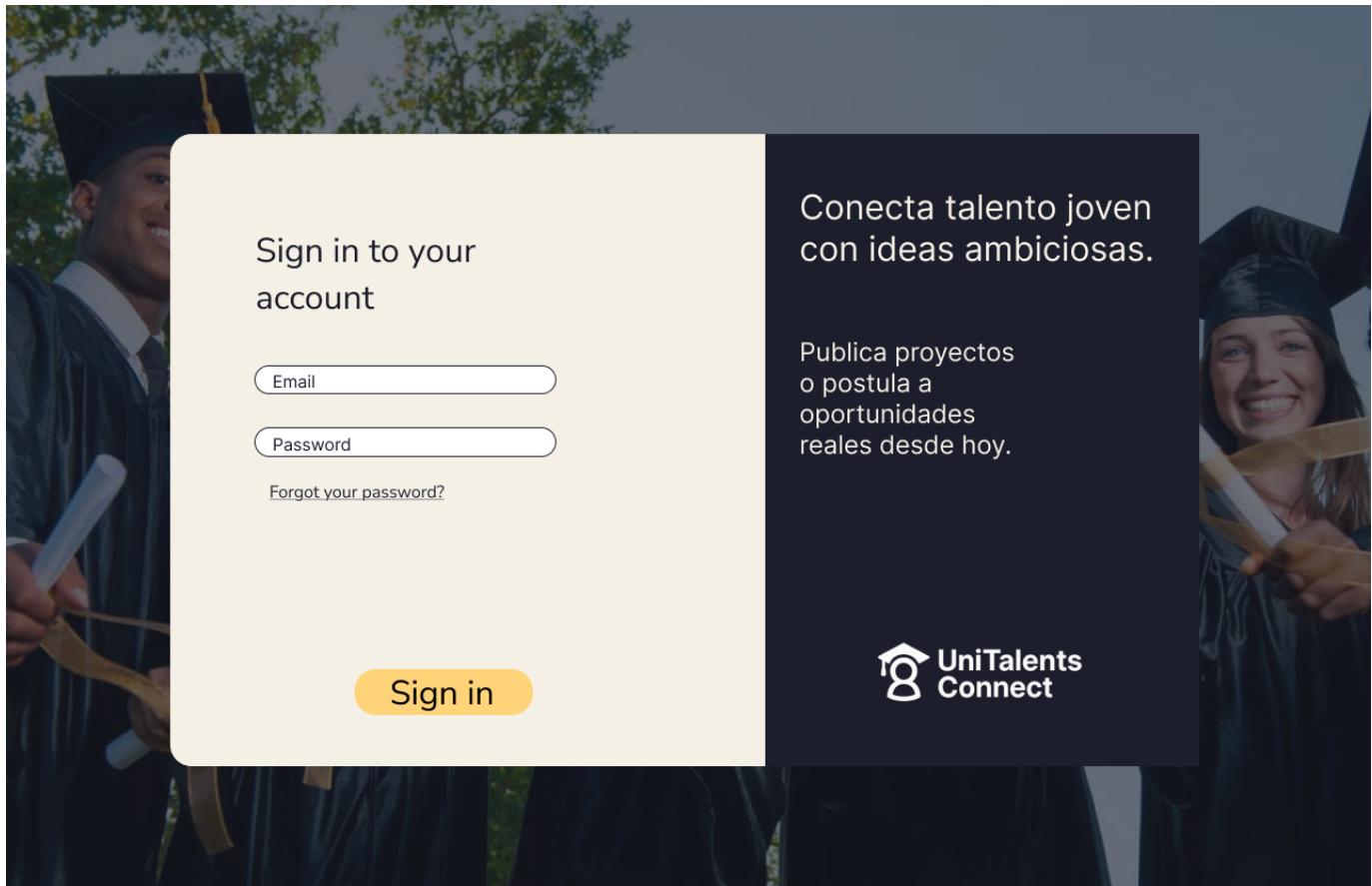
4.4.3. Web Applications Mock-ups

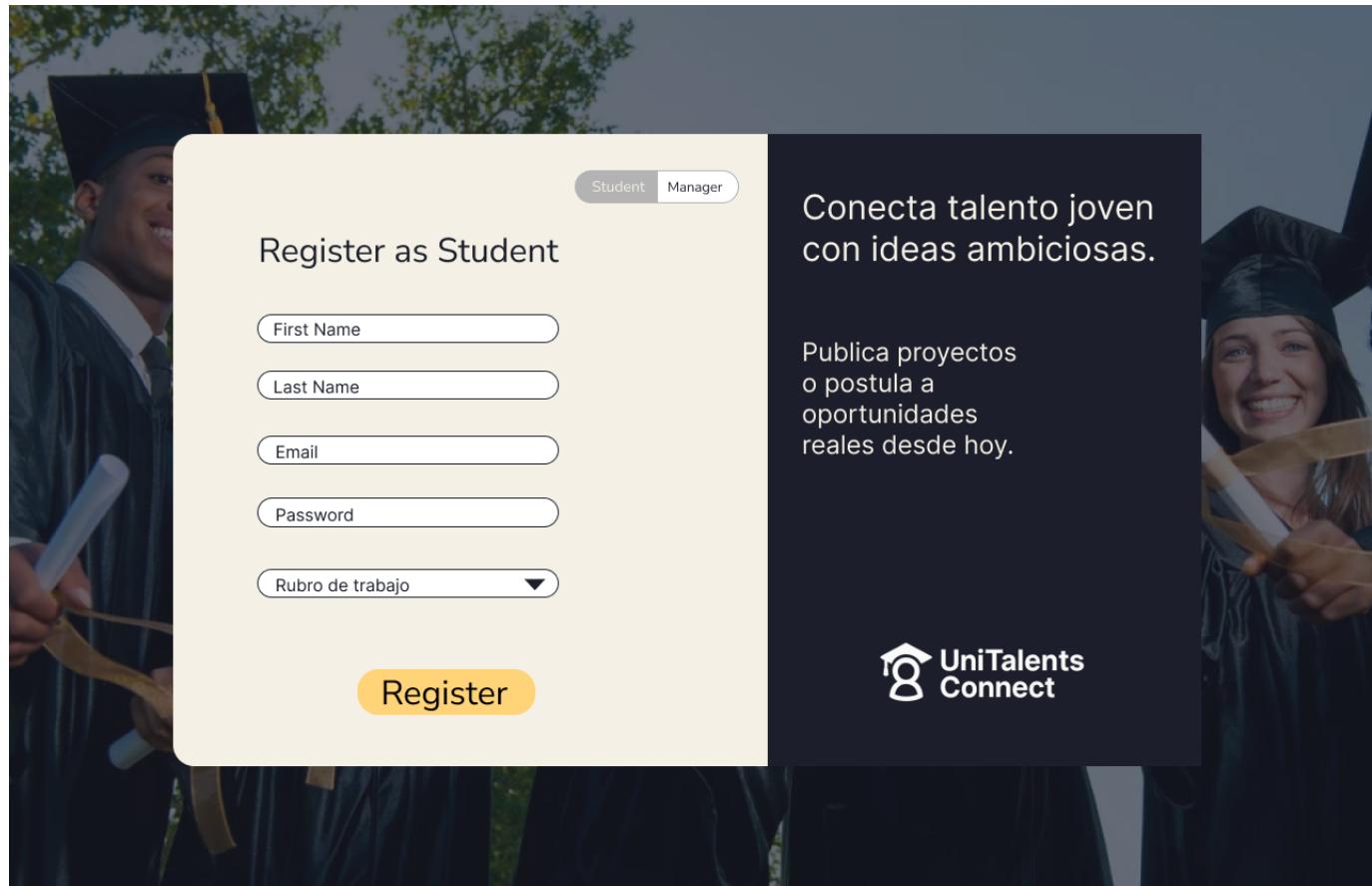
Los siguientes Mock-ups fueron elaborados en base a los wireframes previamente hechos. Representan fielmente la manera en la que nuestros usuarios podrán apreciar la aplicación web.

[Enlace Figma](#)

- Iniciar Sesión / Registrarse:

Permite a nuevos usuarios crear una cuenta como estudiante o gerente, y a usuarios existentes ingresar con sus credenciales para acceder a su respectivo dashboard.





- Dashboard del Estudiante:

Muestra un resumen del estado de las postulaciones, proyectos sugeridos, y accesos rápidos a portafolio y feedback. El punto de inicio son las oportunidades.

The screenshot shows the UniTalents Connect mobile application. The top navigation bar includes the UniTalents Connect logo, a search bar with a menu icon and a 'Buscar' button, and a user greeting 'Hola, Jair Quijada'. On the left, a vertical sidebar contains icons for 'Oportunidades' (opportunities), 'Portafolio' (portfolio), 'Mis Postulaciones' (my applications), and 'Perfil' (profile). A 'Cerrar Sesión' (Logout) button is at the bottom of the sidebar. The main content area displays 'Nuestras recomendaciones' (Our recommendations) with two cards: 'Front-End Development Intern' at InnovateTech (\$200, posted 2 days ago) and 'Data Analysis Project' at DataCorp (\$1500, posted 5 days ago). Below these are two more 'Front-End Development Intern' listings.

- Agregar Proyecto al Portafolio:

Formulario para registrar un nuevo proyecto, con campos como título, descripción, tecnologías y enlaces.

The screenshot shows the UniTalents Connect mobile application interface. On the left is a vertical navigation bar with icons and labels: 'Oportunidades' (Opportunities), 'Portafolio' (Portfolio, highlighted in yellow), 'Mis Postulaciones' (My Applications), and 'Perfil' (Profile). At the bottom of the nav bar is a 'Cerrar Sesión' (Logout) button. The main content area has a light beige background. It features a large title 'Agregar un nuevo proyecto' (Add new project) at the top. Below it are four input fields with labels: 'Nombre del proyecto' (Project name), 'Tecnologías utilizadas' (Technologies used), 'Descripción' (Description), and two side-by-side fields 'Enlace' (Link) and 'Archivo' (File). A yellow 'Subir' (Upload) button is positioned below the 'Descripción' field. The entire interface is clean and modern.

Agregar un nuevo proyecto

Nombre del proyecto

Tecnologías utilizadas

Descripción

Enlace Archivo

Subir

- Vista del Portafolio del Estudiante:

Muestra todos los proyectos subidos con opción de editar o eliminar.

The screenshot shows the UniTalents Connect platform interface. On the left is a sidebar with a dark background and white icons. It includes links for 'Oportunidades', 'Portafolio' (which is highlighted in yellow), 'Mis Postulaciones', and 'Perfil'. At the bottom of the sidebar is a 'Cerrar Sesión' button. The main content area has a light beige background. At the top right is a yellow button labeled 'Agregar Proyecto'. Below it is a section titled 'Mi portafolio' containing two projects:

- Análisis de datos climáticos**
Desarrollo de algoritmos para analizar tendencias climáticas
Python, Pandas
[Ver Informe](#)
- Desarrollo de tienda online**
Creación de una aplicación e-commerce para ventas en línea
JavaScript, React
deploy-tienda.com

- Mis Postulaciones:

Muestra el estado actual de todas las postulaciones enviadas (en revisión, aceptado, rechazado).

The screenshot shows the UniTalents Connect mobile application. On the left is a dark sidebar with icons and text: a graduation cap icon for 'Oportunidades', a briefcase icon for 'Portafolio', a checkmark icon for 'Mis Postulaciones' (which is highlighted in yellow), and a person icon for 'Perfil'. At the bottom is a 'Cerrar Sesión' button. The main area has a light beige background and features three rounded rectangular cards. The first card, titled 'Desarrollo de E-commerce' by 'Tech Solutions', has a blue button labeled 'En revisión'. The second card, titled 'Aplicación de Finanzas' by 'Financiera Data', has a green button labeled 'Aceptado'. The third card, titled 'Sistema inventario' by 'Logística Data', has a red button labeled 'Rechazada'.

Mis postulaciones

Desarrollo de E-commerce

Tech Solutions

En revisión

Aplicación de Finanzas

Financiera Data

Aceptado

Sistema inventario

Logística Data

Rechazada

- Dashboard del Gerente:

Muestra resumen de proyectos activos, buscar talento, mis evaluaciones y mi empresa. Empezando con Mis Proyectos.

The screenshot shows the UniTalents Connect mobile application. The top navigation bar displays the app's logo, "UniTalents Connect". The main content area is titled "Mis Proyectos" (My Projects). It features two project cards: "Rediseño del Website" (designed by Martin Perez, in progress for 15 days) and "Análisis de la DataBase" (designed by Laura Manco, completed 15 days ago). A "Nuevo Proyecto" (New Project) button is located at the bottom right. The left sidebar contains navigation links: "Proyectos" (selected), "Talento", "Evaluaciones", and "Mi empresa". A "Cerrar Sesión" (Logout) link is also present at the bottom of the sidebar.

Hola, Alexander Dávila

Mis Proyectos

Rediseño del Website

• Martin Perez

En curso

en 15 días

Ver más

Análisis de la DataBase

• Laura Manco

Finalizado

en 15 días

Ver más

Nuevo Proyecto

Cerrar Sesión

- Vista del Proyecto:

Presenta los detalles del proyecto ya concluido, historial del proceso, entregables y resultados.

 **UniTalents Connect**

[← Volver a Oportunidades](#)

Rediseño del Website

[En curso](#)

Finaliza en 15 días

Integrante(s):



Jair Quijada

Descripción: "Buscamos un diseñador web para modernizar nuestro sitio corporativo: mejorar la experiencia de usuario, optimizar la navegación y garantizar plena responsividad en todos los dispositivos. Contamos con guía de estilo y contenidos actualizados; se espera entrega de maquetación HTML/CSS limpia y accesible."

[Ver empresa](#) [Postularme](#)

Opciones principales:

-  [Oportunidades](#)
-  [Portafolio](#)
-  [Mis Postulaciones](#)
-  [Perfil](#)

[Cerrar Sesión](#)

- **Buscar Talento:**

Permite buscar estudiantes por filtros, acceder a perfiles, portafolios y evaluaciones anteriores.

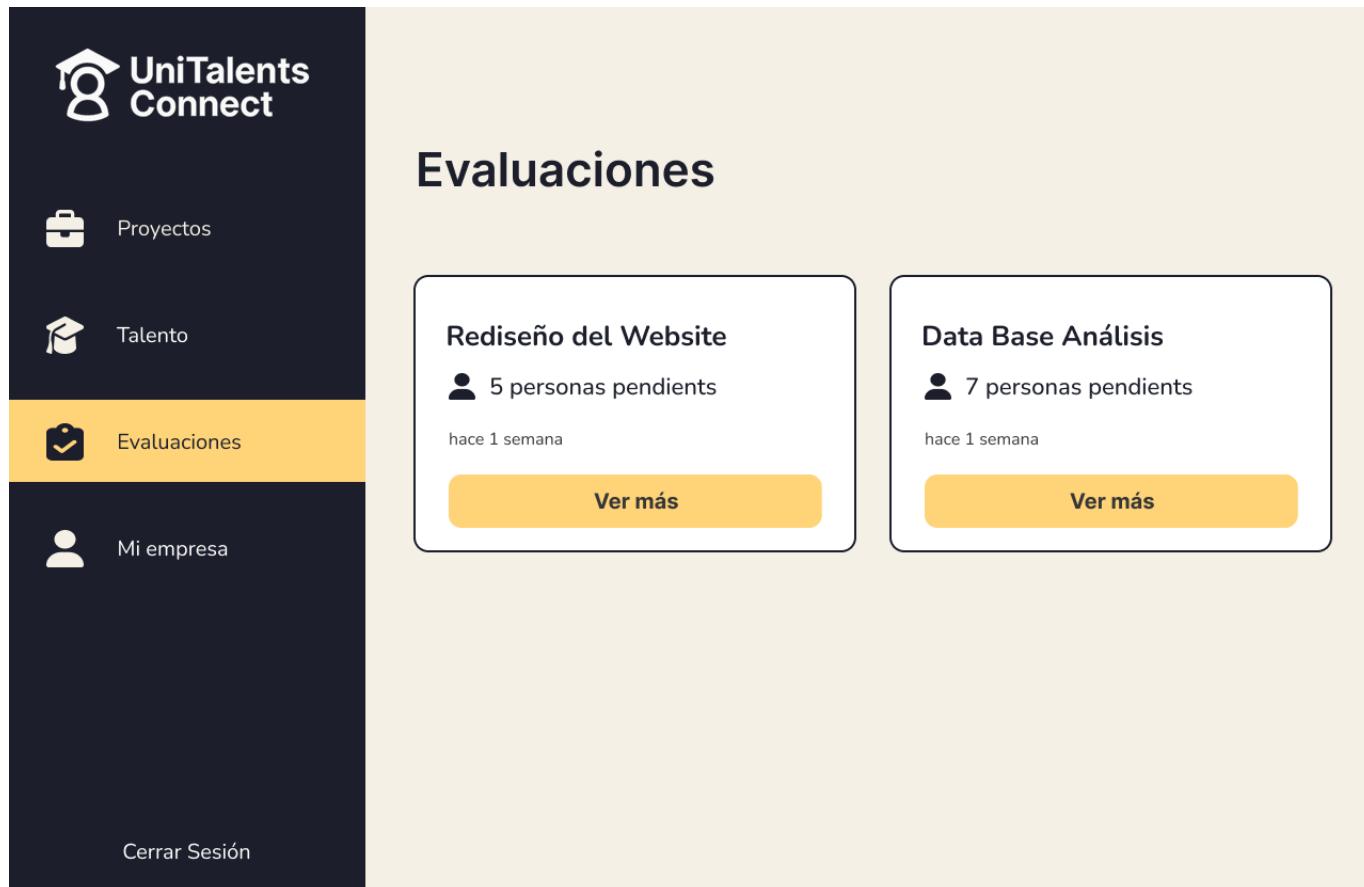
The screenshot shows the UniTalents Connect interface. On the left is a sidebar with a dark background and a yellow header bar containing the word "Talento". The sidebar includes icons for "Proyectos", "Evaluaciones", and "Mi empresa", along with a "Cerrar Sesión" button at the bottom.

The main area is titled "Buscar Talento" and features three search filters: "Carrera" (Degree), "Habilidades" (Skills), and "Calificación mínima" (Minimum Grade). A yellow "Filtrar" (Filter) button is located below the filters. Two talent profiles are displayed in cards:

- Jair Quijada** (Ingeniería Software):
 - Profile picture of a young man.
 - Rating: ★ 4.8
 - Skills: Python, MatLab
 - Actions: [Ver portafolio](#), [Ver reputación](#)
- Amanda García** (Marketing):
 - Profile picture of a woman.
 - Rating: ★ 4.4
 - Skills: Social Media
 - Actions: [Ver portafolio](#), [Ver reputación](#)

- Evaluaciones:

Panel que muestra los proyectos pendientes de evaluación y permite calificar estudiantes.



4.4.4. Web Applications User Flow Diagrams

Los siguientes User Flow Diagrams se elaboraron con respecto a los WireFlows previamente hechos y representan los pasos que seguirán nuestros usuarios a través de la aplicación.

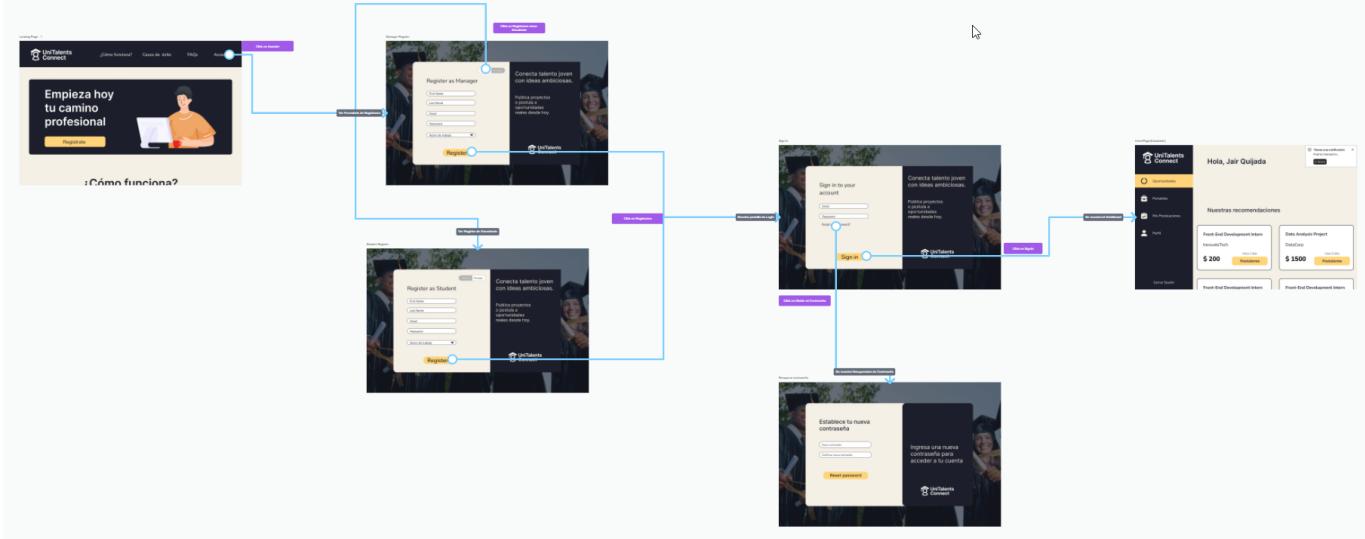
[Enlace para acceder a Overflow](#)

- **User Flow Diagram 1: Login / Registrarse**

User Goal: Como nuevo usuario, quiero ingresar o crear una cuenta, para acceder a la plataforma según mi rol.

User Persona: Gerente de empresa y Estudiante

Flujo: El usuario accede a la landing page y hace clic en "Acceder" desde el encabezado. Al seleccionar una opción, puede elegir entre perfil Estudiante o Gerente mediante un botón comutador. Si ya está registrado, introduce su correo y contraseña. Si es nuevo, completa el formulario correspondiente con nombre, correo, contraseña y rubro (en el caso de estudiantes). Tras completar el proceso, es redirigido automáticamente a su dashboard correspondiente.

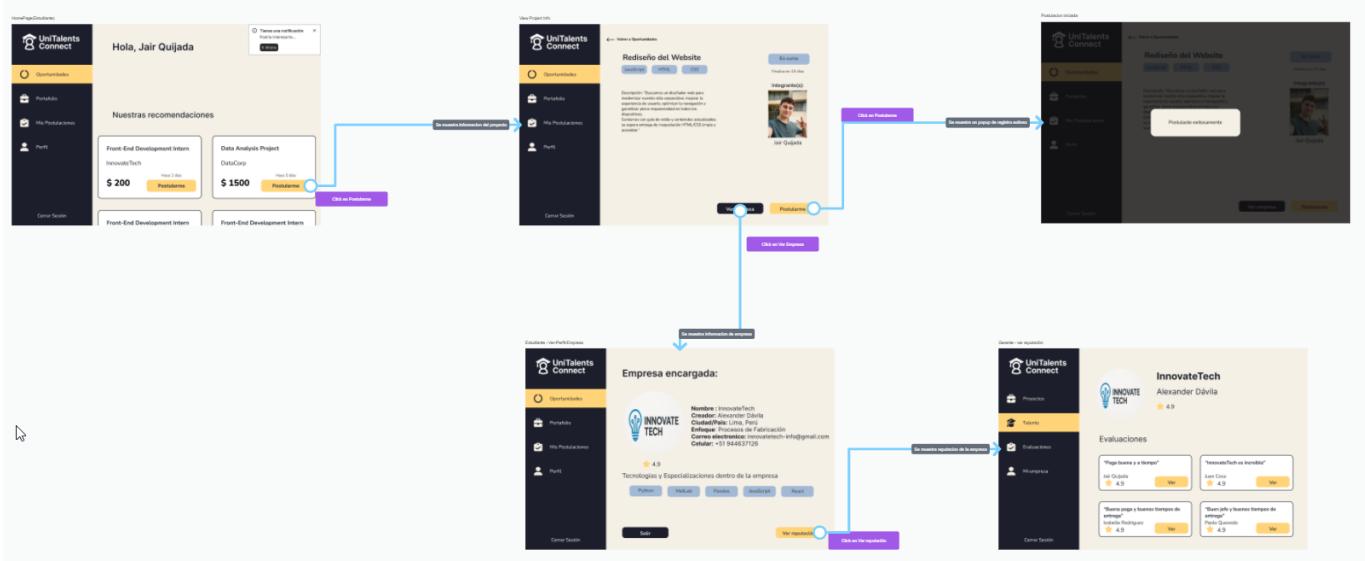


- **User Flow Diagram 2: Postular a un proyecto**

User Goal: Como estudiante, quiero postularme a un proyecto, para ganar experiencia y construir mi portafolio.

User Persona: Estudiante

Flujo: Desde el menú lateral, el estudiante accede a la sección Oportunidades. Allí visualiza un listado de proyectos activos con filtros (carrera, habilidades, duración, etc.). Al hacer clic en un proyecto, se despliega su ficha completa con descripción, empresa y requisitos. El estudiante hace clic en "Postularme", y recibe una confirmación visual de que su postulación fue enviada. El proyecto aparece ahora en la sección "Mis Postulaciones".

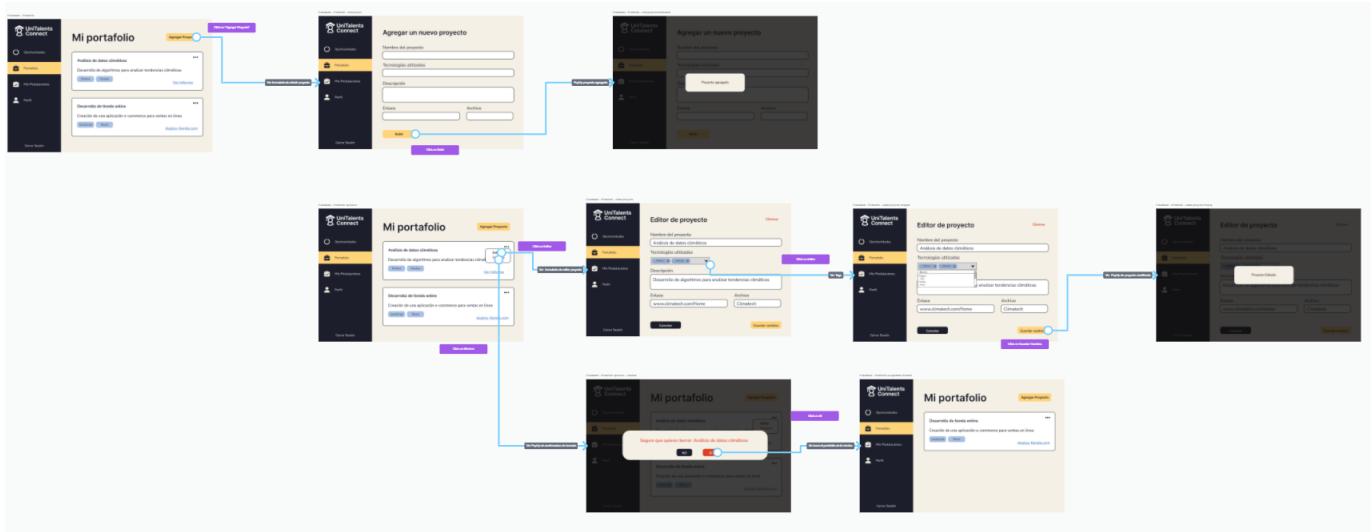


- **User Flow Diagram 3: Gestionar portafolio**

User Goal: Como estudiante, quiero gestionar mis proyectos, para mostrar mi trabajo a posibles contratantes.

User Persona: Estudiante

Flujo: Desde su dashboard, el estudiante selecciona la sección Mi Portafolio. Allí encuentra una lista de tarjetas con sus proyectos previos. Puede hacer clic en “Aregar proyecto” para abrir un formulario con campos como título, descripción, tecnologías y enlaces o archivos. También puede editar o eliminar un proyecto existente desde un ícono de opciones en cada tarjeta. Al guardar los cambios, la lista se actualiza y queda lista para ser visualizada por los gerentes.

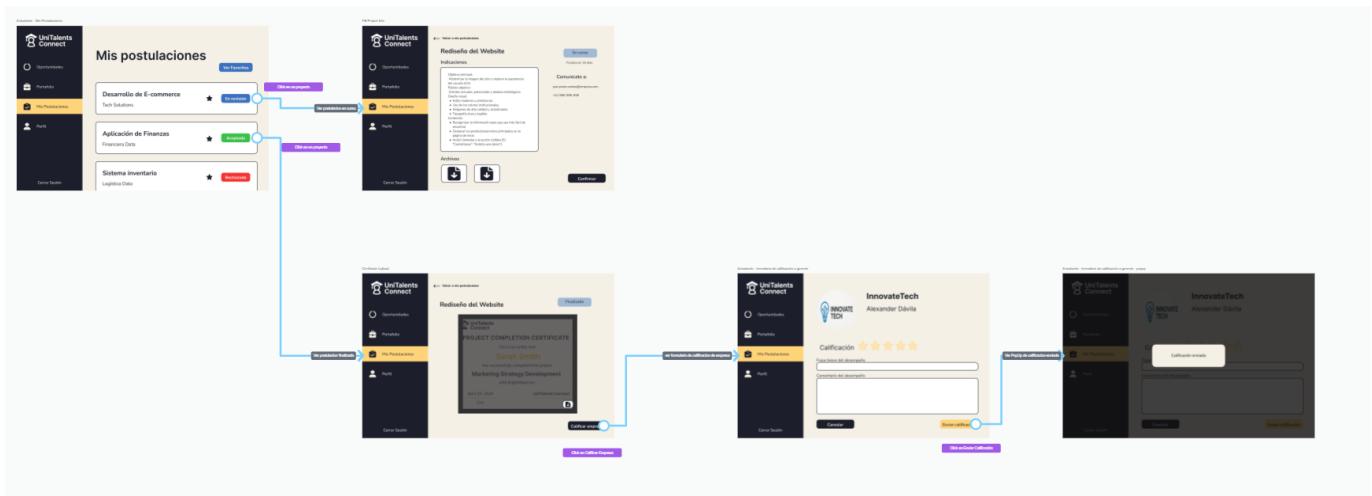


- **User Flow Diagram 4: Calificar empresa**

User Goal: Como estudiante, quiero evaluar a la empresa al finalizar un proyecto, para compartir mi experiencia con otros usuarios.

User Persona: Estudiante

Flujo: Una vez que un proyecto en el que participó ha sido marcado como Finalizado, el estudiante recibe una notificación para dejar una calificación. Desde Mis Postulaciones, puede acceder a un botón “Calificar empresa” que le permite puntuar aspectos como comunicación, claridad de requerimientos y cumplimiento de condiciones, además de dejar un comentario opcional. Al confirmar la evaluación, esta se almacena en el historial de la empresa y contribuye a su reputación en la plataforma.

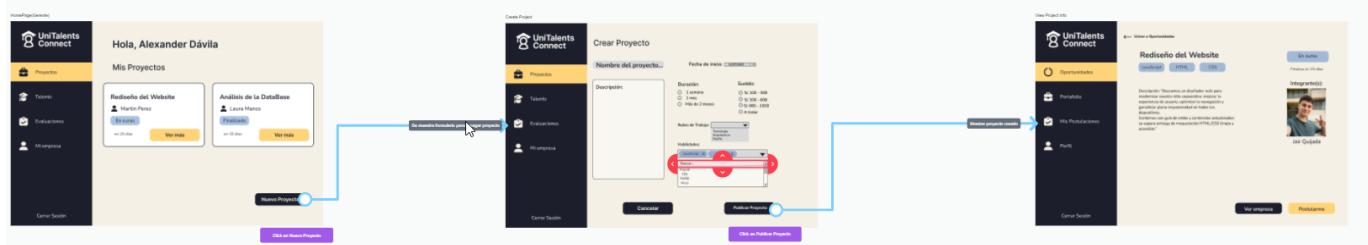


- **User Flow Diagram 5: Crear proyecto**

User Goal: Como gerente, quiero publicar un nuevo proyecto, para encontrar estudiantes con el perfil adecuado.

User Persona: Gerente de Empresa

Flujo: Desde el apartado "Mis Proyectos", el gerente accede a la opción "Aregar Proyecto". Se abre un formulario con campos organizados paso a paso: nombre del proyecto, descripción, habilidades requeridas, duración, modalidad, fechas clave y nivel de compromiso. Al finalizar, puede hacer clic en "Publicar" y el proyecto pasa a estar visible en la plataforma dentro del explorador de oportunidades.



- **User Flow Diagram 6: Calificar postulante**

User Goal: Como gerente, quiero calificar al estudiante que participó en mi proyecto, para contribuir a su reputación.

User Persona: Gerente de Empresa

Flujo: Una vez un proyecto termina, el gerente accede a Evaluaciones. Ahí visualiza la lista de estudiantes asignados. Al hacer clic en "Evaluar", se abre un formulario con escala de puntuación (ej. responsabilidad, calidad, puntualidad) y un campo de comentario. Al guardar, la evaluación se almacena y se refleja en la reputación del estudiante, visible para futuros gerentes.



- **User Flow Diagram 7: Contratar estudiante**

User Goal: Como gerente, quiero seleccionar a un estudiante para un proyecto, para iniciar oficialmente su participación.

User Persona: Gerente de Empresa

Flujo: Desde el listado de postulaciones dentro de un proyecto publicado, el gerente puede revisar el perfil y portafolio de cada candidato. Al decidirse por uno, hace clic en el botón "Contratar" dentro de su tarjeta. Se solicita una confirmación de la acción y se genera automáticamente el vínculo entre el estudiante y el proyecto. A partir de ese momento, el proyecto se mueve a la fase En curso y el estudiante recibe una notificación en su panel.



4.5. Web Applications Prototyping

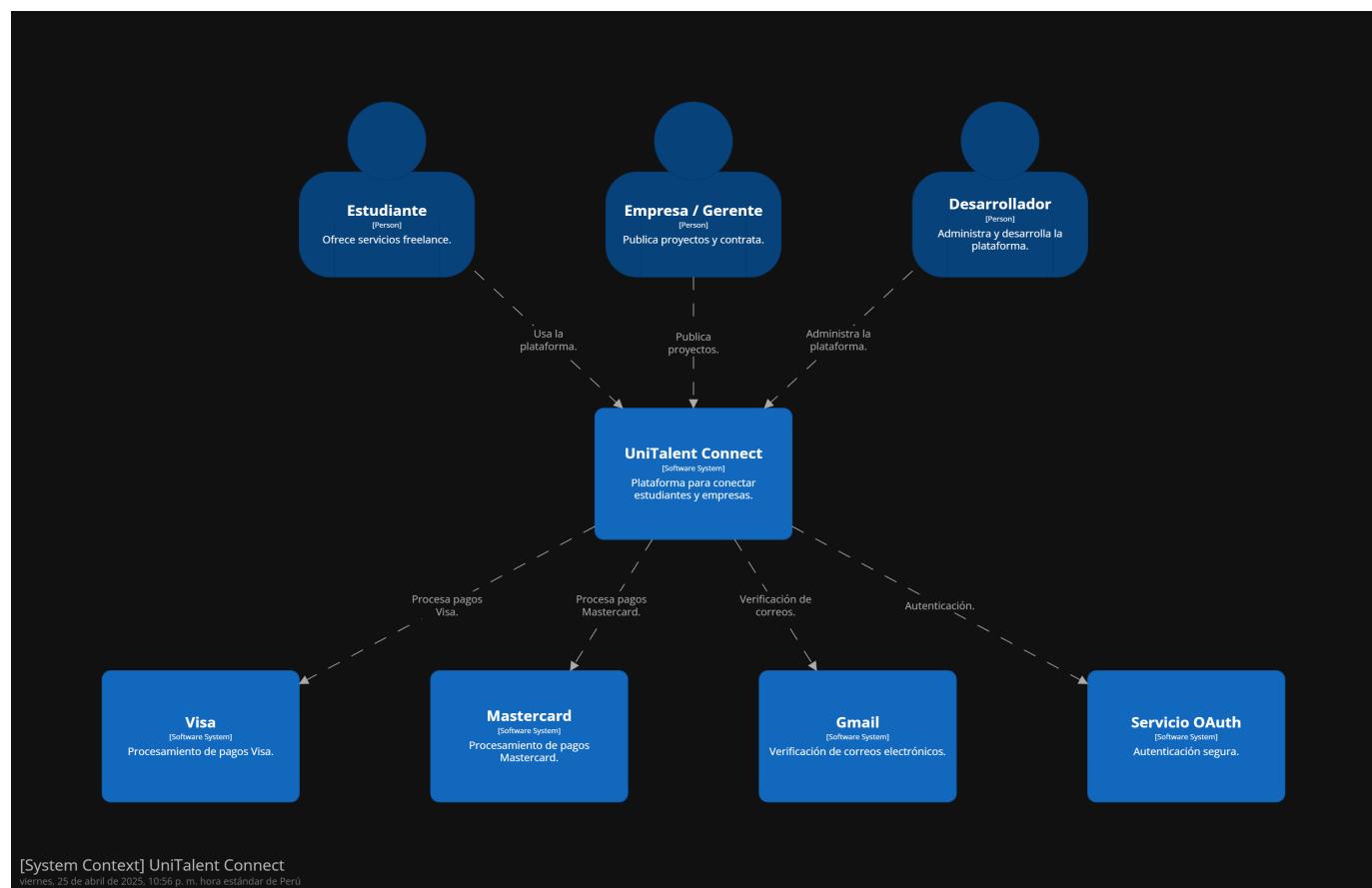
4.6. Domain-Driven Software Architecture

El Domain Driven Design (DDD) permite alinear el desarrollo de UniTalent Connect con las necesidades reales del dominio freelance estudiantil. A través del uso de un lenguaje ubicuo y una estructura centrada en el negocio, se mejora la colaboración entre desarrolladores y expertos del dominio. DDD guía el diseño del sistema mediante patrones y diagramas que reflejan fielmente la lógica del dominio.

Este diagrama de arquitectura fue creado en [Structurizr](#). Ver el diagrama en Structurizr

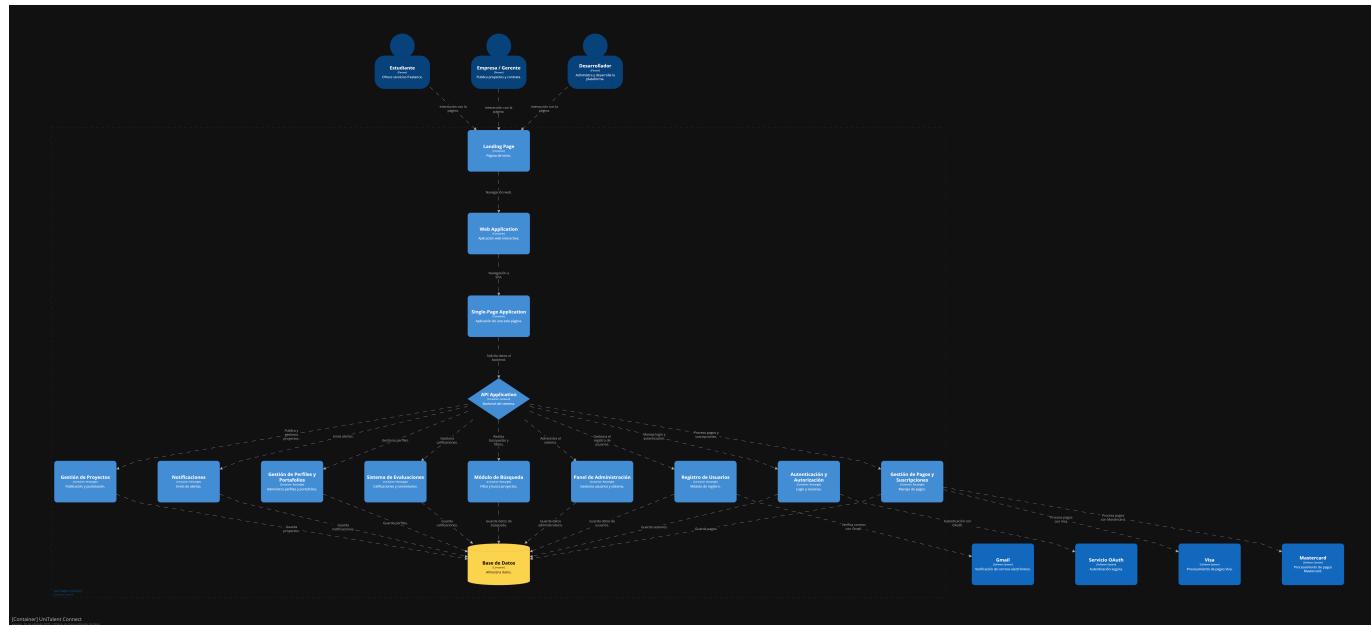
4.6.1. Software Architecture Context Diagram

El diagrama de contexto ofrece una visión general de alto nivel que representa cómo el sistema de software UniTalent Connect se relaciona con sus usuarios y, cuando aplica, con otros sistemas externos.



4.6.2. Software Architecture Container Diagrams

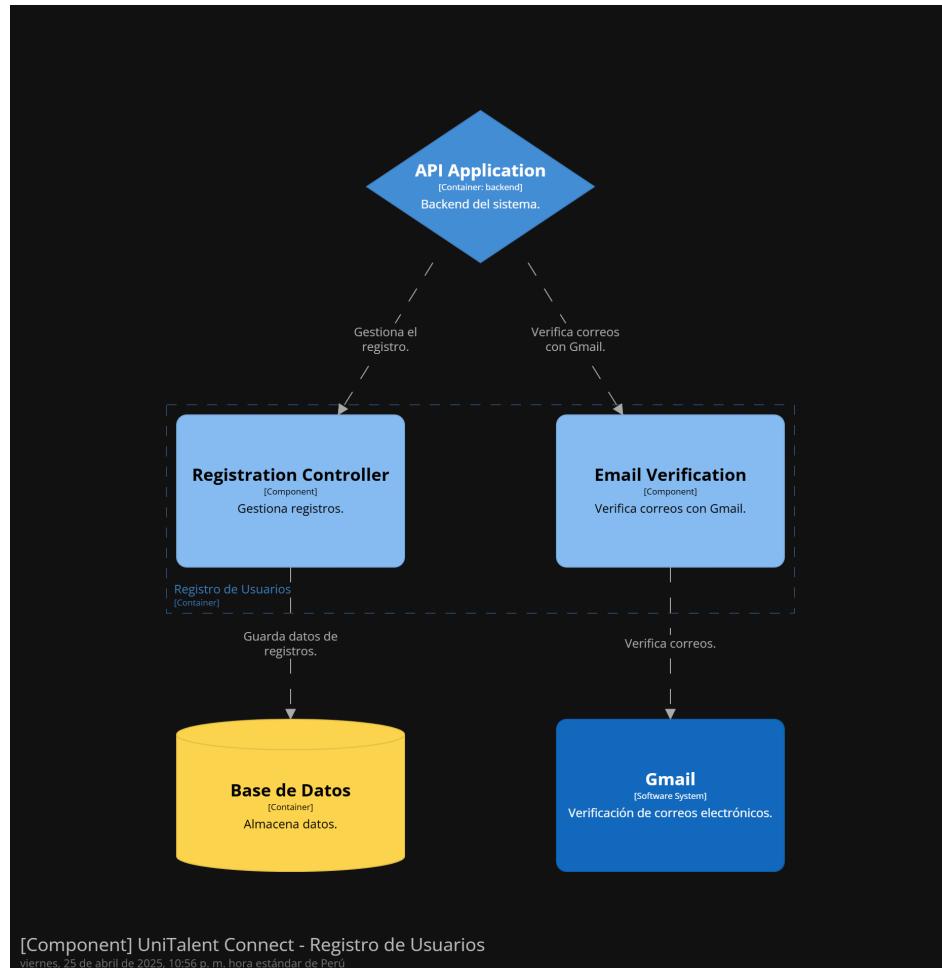
El diagrama de contenedores proporciona una vista general de alto nivel sobre el software UniTalent Connect.



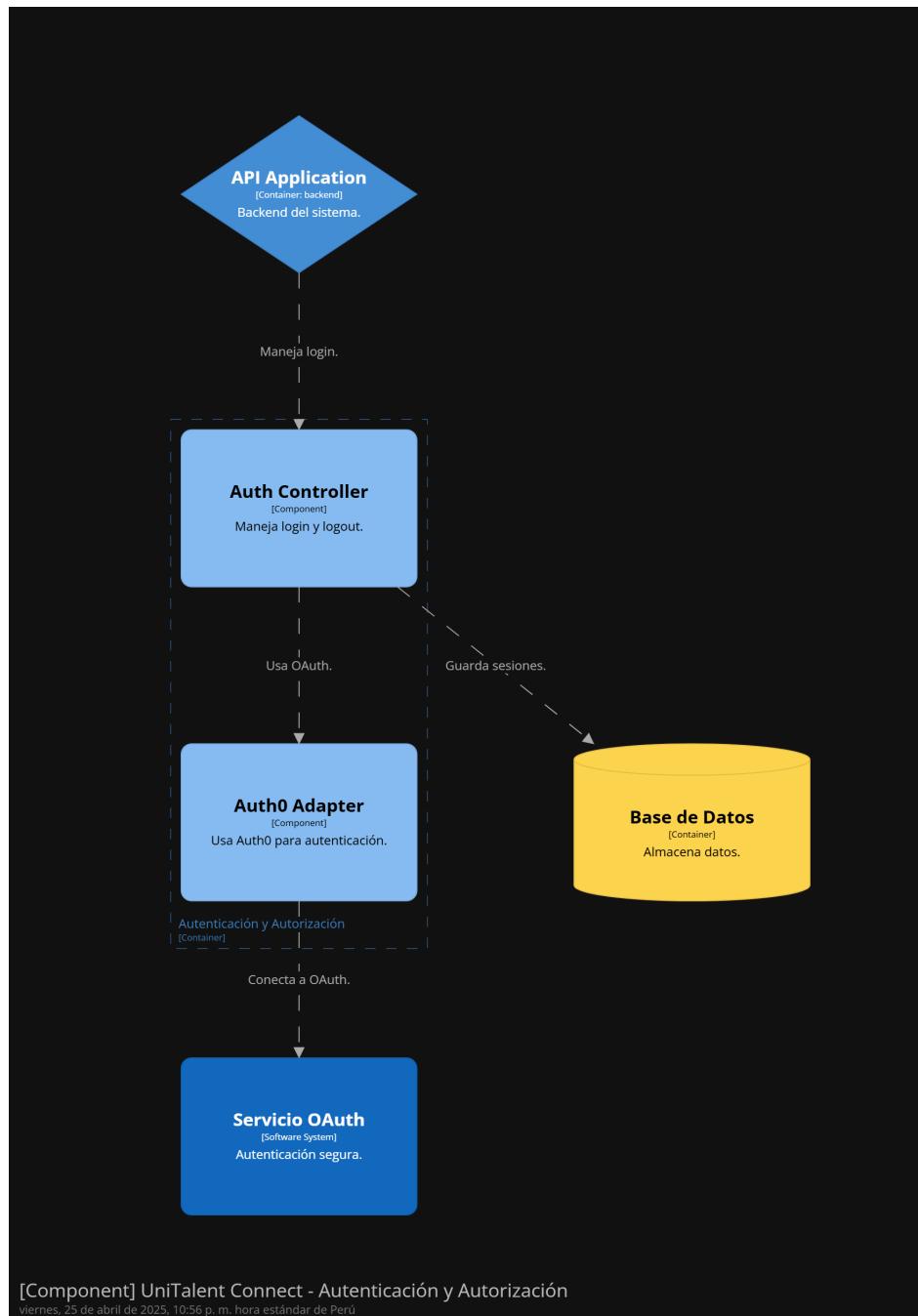
4.6.3. Software Architecture Components Diagrams

Los diagramas de componentes muestran la estructura interna de los contenedores principales del sistema UniTalent Connect, detallando cómo se organizan e interactúan sus componentes. En este caso, se presentan todos los componentes de las diferentes funcionalidades que va a tener nuestro producto.

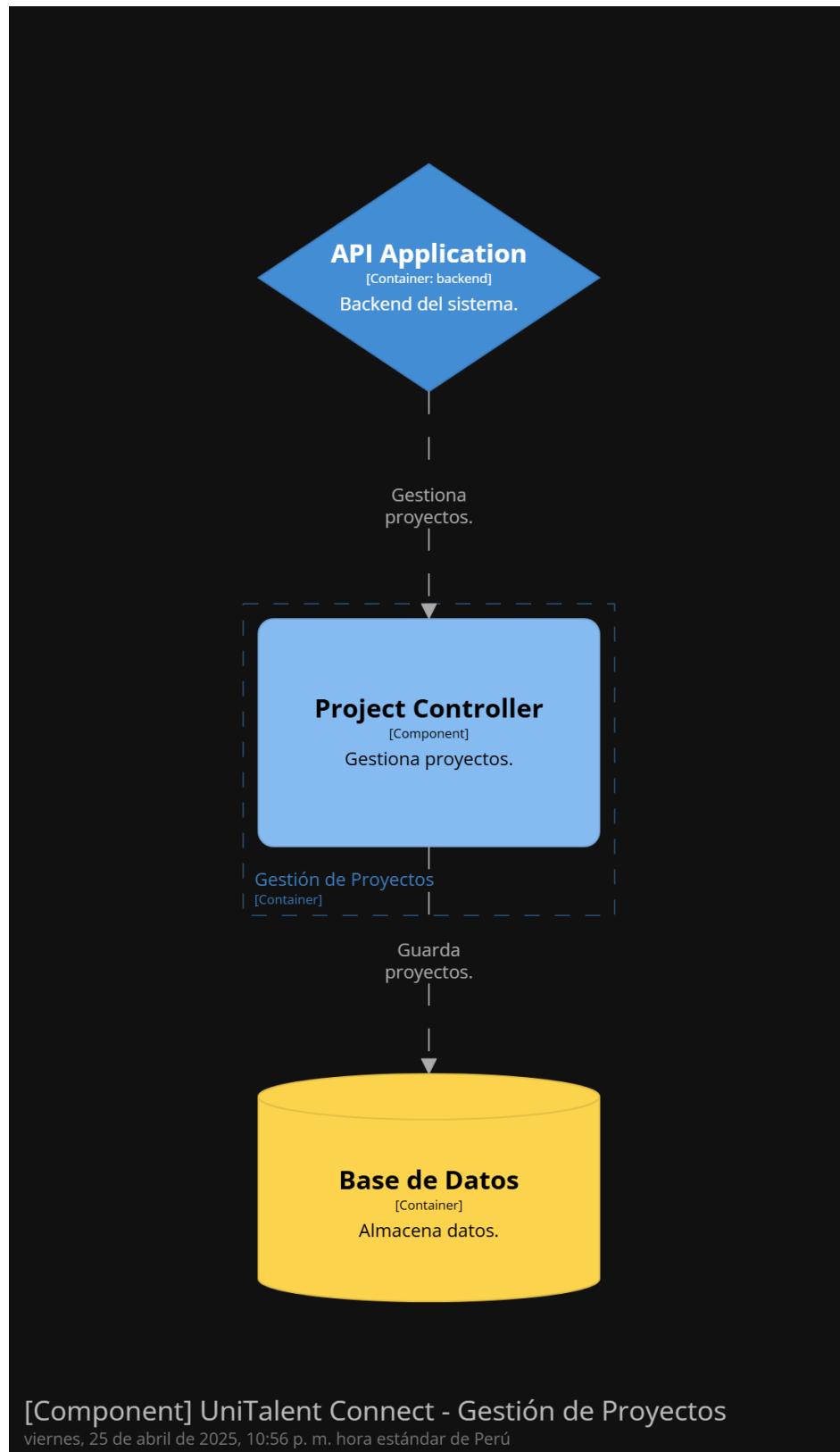
Registro de usuarios



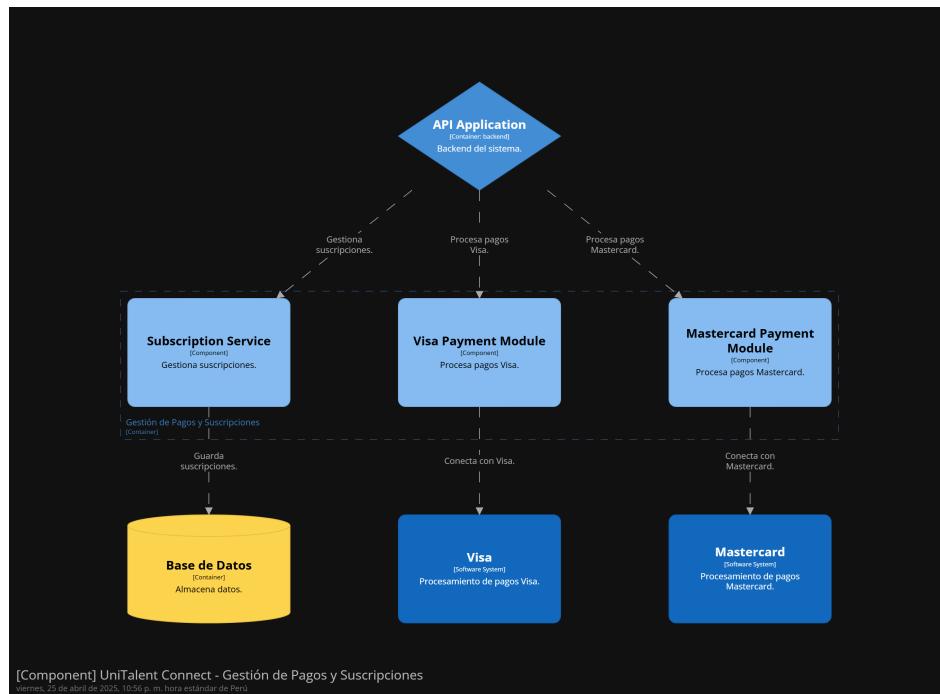
Autenticación y Autorización



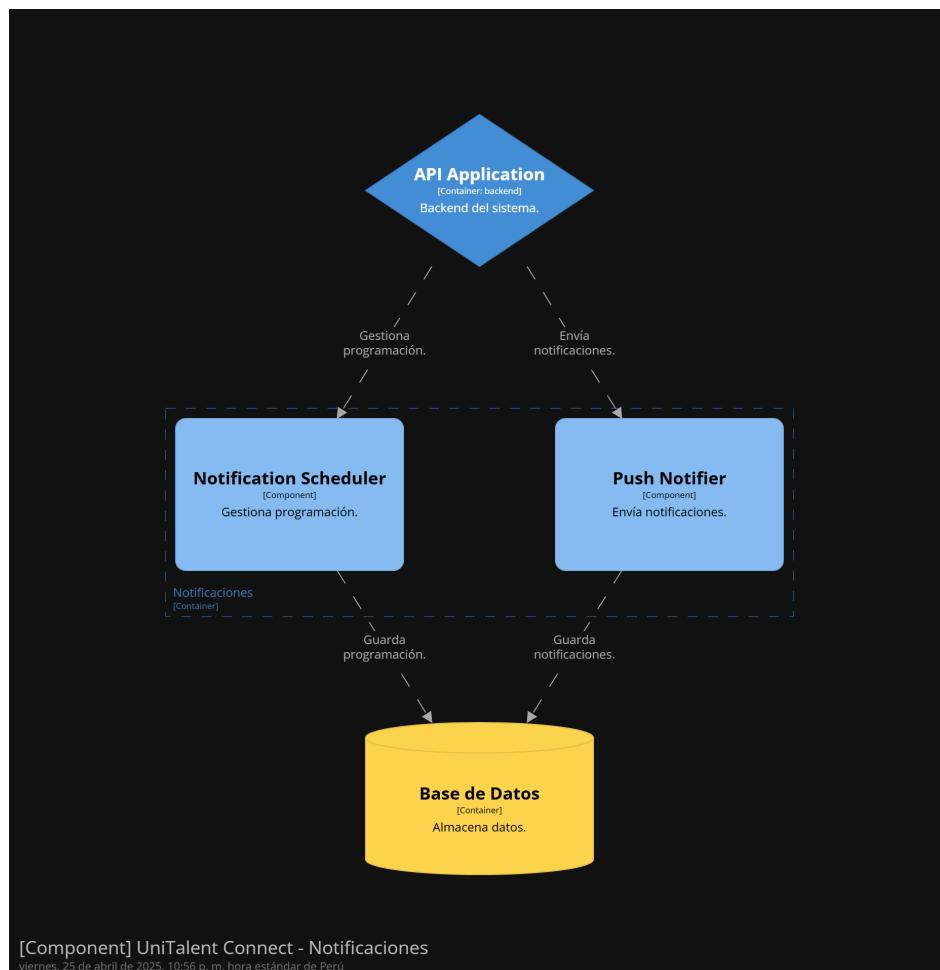
Gestión de Proyectos



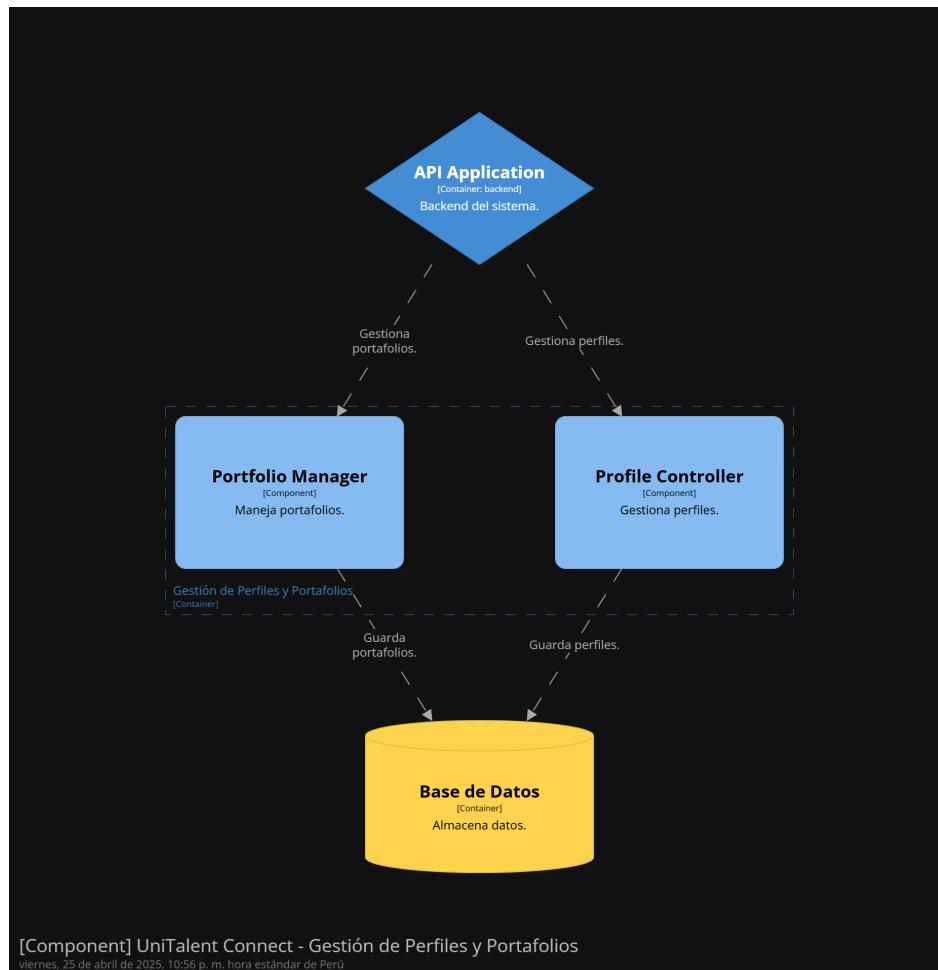
Gestión de Pagos y Suscripciones



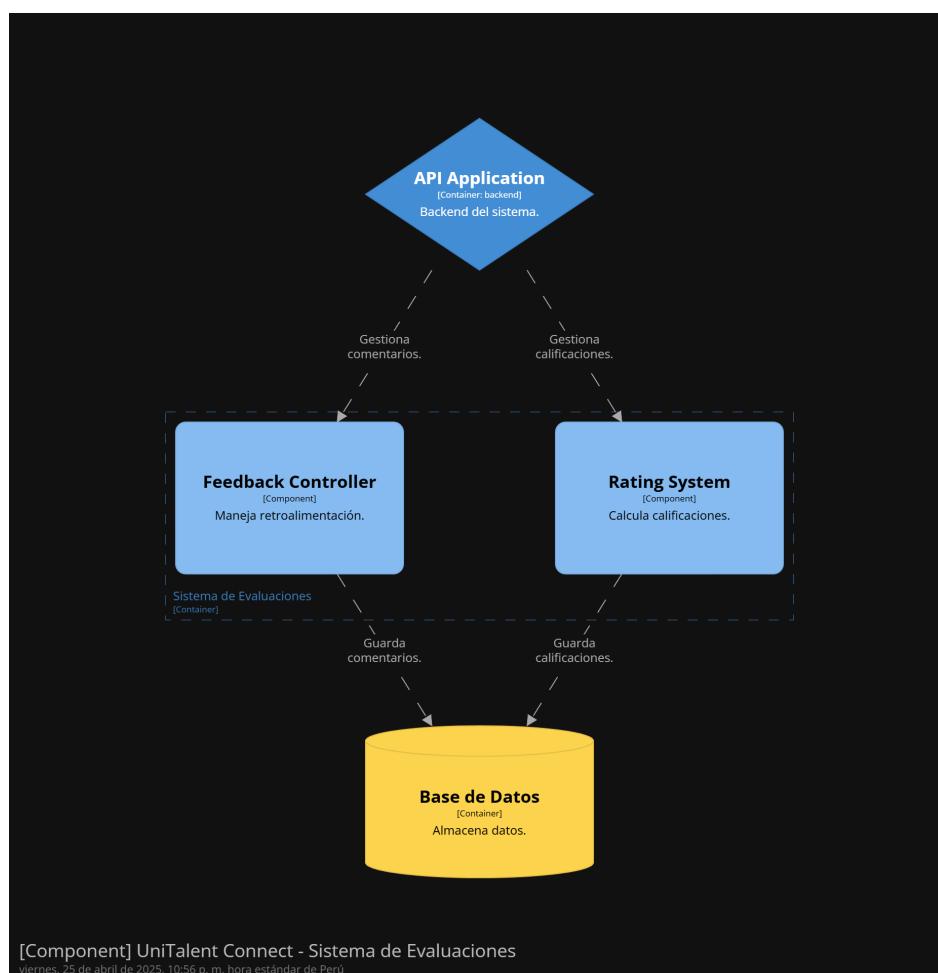
Notificaciones



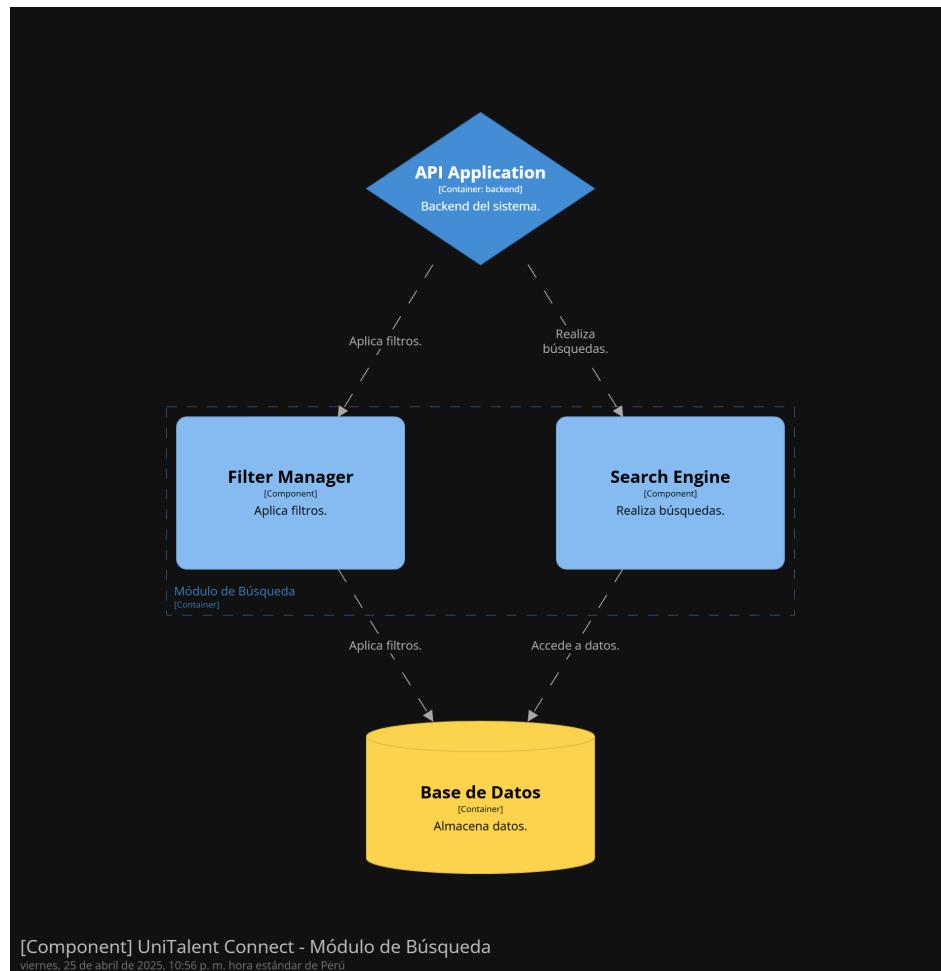
Gestión de Perfiles y Portafolios



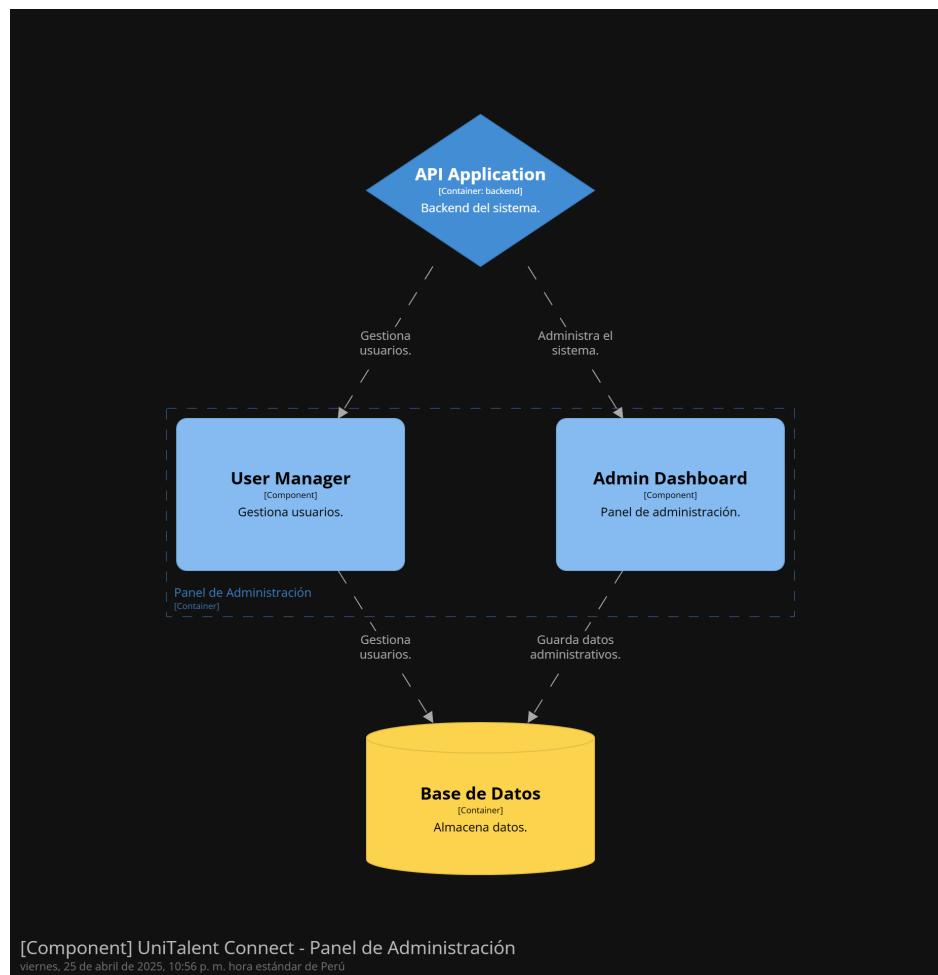
Sistema de Evaluaciones



Modulo de Búsqueda

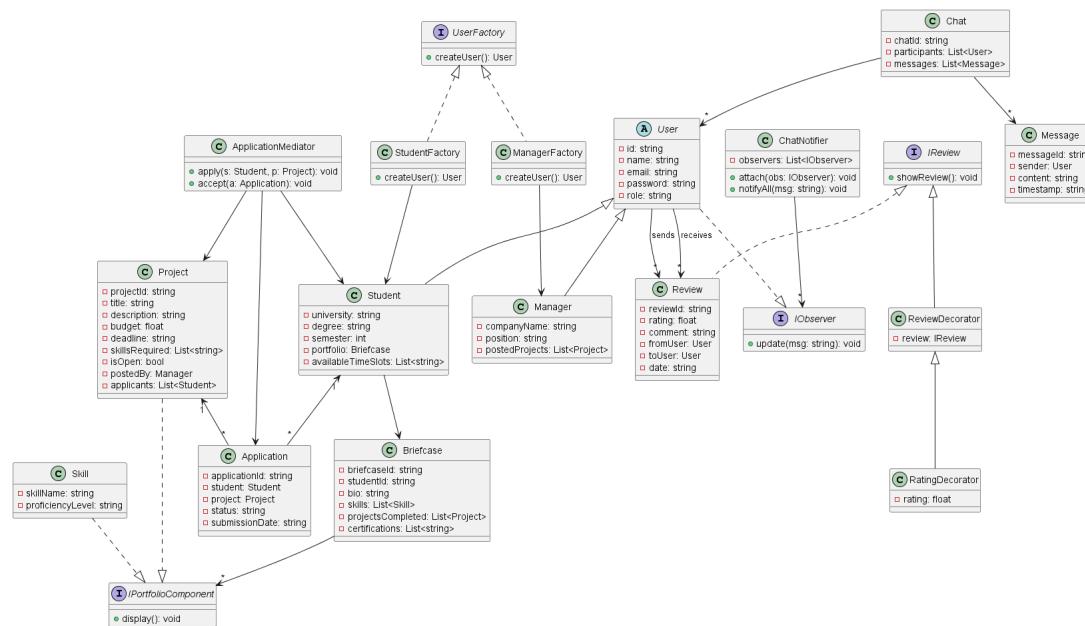


Panel Administración



4.7. Software Object-Oriented Design

4.7.1. Class Diagrams



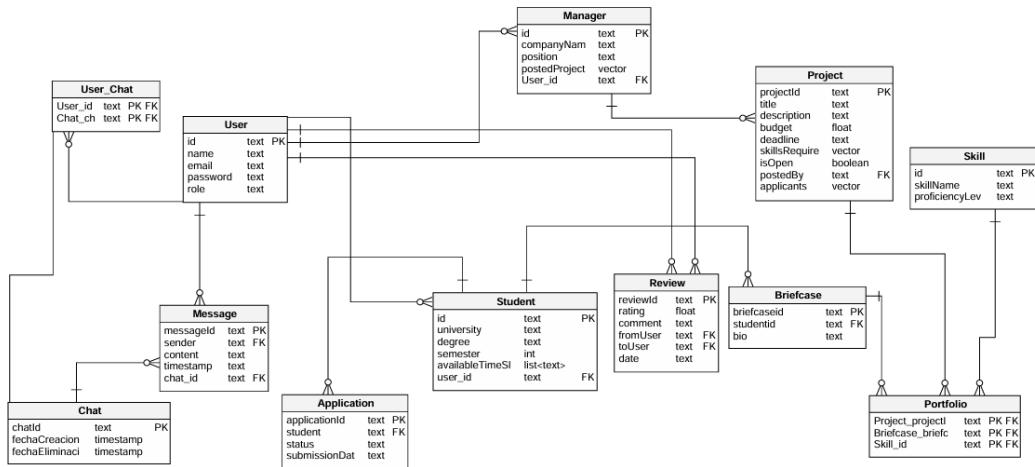
4.7.2. Class Dictionary

Clase	Descripción	Atributos	Metodos
-------	-------------	-----------	---------

Clase	Descripción	Atributos	Metodos
User (abstracta)	Representa a cualquier usuario del sistema. Base para Manager y Student.	id: string, name: string, email: string, password: string, role: string	login(), logout()
Student	Usuario que ofrece servicios freelance. Hereda de User.	university: string, degree: string, semester: int, portfolio: Portfolio, availableTimeSlots: vector	applyToProject(Project), viewApplications()
Manager	Usuario que publica proyectos. Hereda de User.	companyName: string, position: string, postedProjects: vector	postProject(Project), reviewApplications()
Project	Proyecto freelance publicado por un Manager	projectId: string, title: string, description: string, budget: float, deadline: string, skillsRequired: vector, isOpen: bool, postedBy: Manager, applicants: vector	closeProject(), addApplicant(Student)
Briefcase	Portafolio del estudiante con habilidades y logros.	briefcaseId: string, studentId: string, bio: string, skills: vector, projectsCompleted: vector, certifications: vector	addSkill(Skill), addProject(Project)
Skill	Habilidad técnica o blanda.	skillName: string, proficiencyLevel: string	No presenta metodos
Application	Postulación de un estudiante a un proyecto.	applicationId: string, student: Student, project: Project, status: string, submissionDate: string	updateStatus(string)
Review	Calificación entre usuarios.	reviewId: string, rating: float, comment: string, fromUser: User, toUser: User, date: string	No presenta metodos
Chat	Conversación entre usuarios.	chatId: string, participants: vector, messages: vector	sendMessage(Message)
Message	Mensaje dentro del chat.	messageId: string, sender: User, content: string, timestamp: string	No presenta metodos

4.8. Database Design

4.8.1. Database Diagram



Capítulo V: Product Implementation, Validation & Deployment

5.1. Software Configuration Management

5.1.1. Software Development Environment Configuration

Gestión de Proyecto (Project Management)

GitHub Pages: Plataforma basada en la web para gestionar y alojar las páginas del proyecto. Facilita la colaboración en la documentación y permite desplegar contenidos en línea de forma fácil y accesible.

Ruta de acceso: <https://pages.github.com>

Gestión de Requisitos (Requirements Management)

Trello: Aplicación para organizar tareas, asignar responsabilidades y monitorear el avance de las actividades. Se utilizará para coordinar las tareas del equipo y gestionar el progreso de los sprints e historias de usuario.

Ruta de acceso: <https://trello.com/es>

Diseño de UX/UI del Producto (Product UX/UI Design)

Figma: Herramienta online para crear prototipos y diseños gráficos. Se empleará para desarrollar las interfaces de usuario de la aplicación en sus versiones Desktop y Mobile.

Ruta de acceso: <https://www.figma.com/login>

Overflow: Plataforma para diseñar flujos de usuario y wireflows, útil para representar la experiencia del usuario dentro del sistema.

Ruta de acceso: <https://overflow.io>

Desarrollo de Software (Software Development)

Visual Studio Code: Entorno de desarrollo integrado utilizado por el equipo para escribir y compilar código, gracias a su soporte extensivo de lenguajes y herramientas adicionales.

Ruta de acceso: <https://code.visualstudio.com>

IntelliJ IDEA: IDE avanzado para el desarrollo de aplicaciones en lenguajes como Java y Kotlin, siendo clave para la creación de los componentes del sistema.

Ruta de acceso: <https://www.jetbrains.com/idea>

HTML5: Lenguaje de marcado para estructurar el contenido web de la aplicación.

Ruta de acceso: <https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Web/HTML>

CSS: Lenguaje de estilos utilizado para diseñar y presentar las páginas web, garantizando una presentación adecuada del contenido.

Ruta de acceso: <https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Web/CSS>

JavaScript: Lenguaje de programación que permite implementar funcionalidades interactivas en el navegador, esencial para la interacción con la interfaz de usuario.

Ruta de acceso: <https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Web/JavaScript>

Despliegue de Software (Software Deployment)

Git: Sistema de control de versiones que registra los cambios en el código fuente y facilita el trabajo colaborativo entre los miembros del equipo. Se usará para mantener el historial del proyecto y controlar las versiones del software.

Ruta de acceso: <https://git-scm.com>

Documentación del Software (Software Documentation)

Markdown: Lenguaje de marcado utilizado para crear documentación técnica, permitiendo una fácil redacción y lectura en plataformas como GitHub.

Ruta de acceso: <https://www.markdownguide.org>

GitHub Pages: Servicio en la web para alojar documentación del proyecto, accesible públicamente o de manera privada.

Ruta de acceso: <https://pages.github.com>

5.1.2. Source Code Management

GitHub se utilizará como plataforma central de control de versiones para todo el proyecto. En este apartado se podrá visualizar los URL de los repositorios de GitHub de nuestra Documentación de nuestro informe y nuestra Landing Page.

URL de Repositorios:

Documentación Informe: <https://github.com/UniTalents-project-G2/UnitTalents-report>

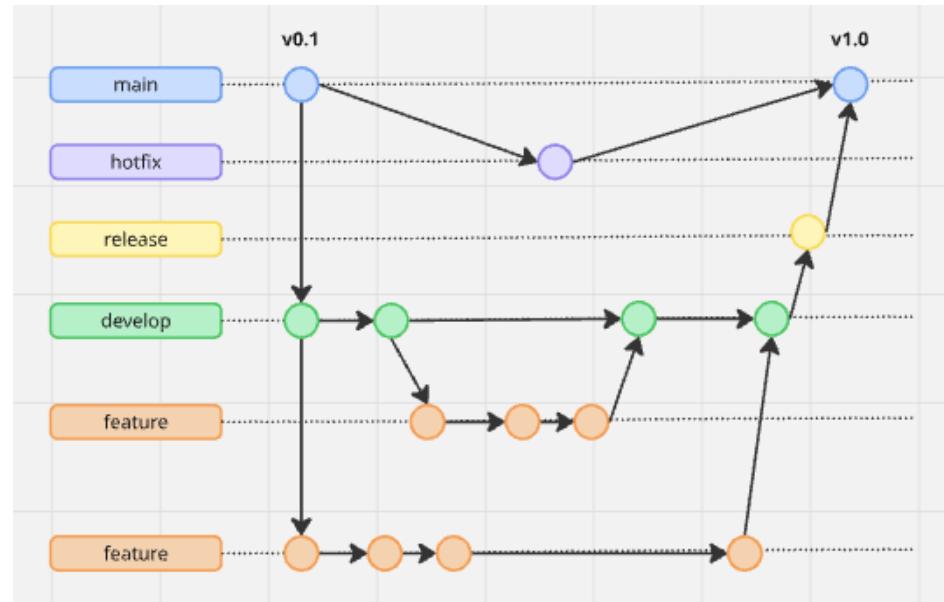
Landing Page: <https://github.com/UniTalents-project-G2/UniTalents-LandingPage>

Cada repositorio incluirá todos los archivos del proyecto.

Implementación de GitFlow como Workflow de Control de Versiones

Modelo de GitFlow:

GitFlow se implementará como el flujo de trabajo para gestionar las ramas del proyecto y asegurar una integración fluida entre los desarrolladores.



Ramas principales:

Main branch: main

Esta será la rama principal donde siempre se encontrará el código estable y listo para producción.

Development branch: develop

Aquí se realizará todo el desarrollo del proyecto antes de fusionarlo a la rama principal. Los cambios y mejoras en el código serán fusionados primero en esta rama antes de pasar a main.

Feature branches: feature

Cada nueva funcionalidad o característica se desarrollará en una rama separada basada en develop. Estas ramas seguirán la convención:

feature/ch1-actividad-hecha

Ejemplo: feature/ch1-target-segment

Release branches: release

Para preparar el proyecto para una nueva versión estable, se creará una rama de liberación a partir de develop. Este tipo de ramas se utilizará para corregir errores menores, realizar pruebas finales y documentar el código antes de realizar una versión estable. Las ramas de liberación seguirán la convención:

release/version

Ejemplo: release/v1.0.0

Hotfix branches: hotfix

Cuando sea necesario realizar una corrección crítica o urgente en producción, se creará una rama desde main. Las ramas de hotfix seguirán la convención:

hotfix/parte-arreglada

Ejemplo: hotfix/imagen-bug

Convenciones para Versiones

Se aplicará Semantic Versioning (Versionado Semántico) para todas las versiones lanzadas.

Mensajes de Commits con Conventional Commits

Para los mensajes de commit, se implementará Conventional Commits para asegurar claridad en los cambios realizados en el código. Esta convención incluirá los siguientes tipos:

feat: Nuevas características o funcionalidades.

fix: Corrección de errores.

docs: Cambios en la documentación.

style: Cambios de formato, sin alterar la funcionalidad.

refactor: Refactorización de código, sin cambios en el comportamiento.

test: Añadir o modificar pruebas.

chore: Tareas de mantenimiento.

5.1.3. Source Code Style Guide & Conventions

HTML: Estas prácticas se aplicaron en el desarrollo de la Landing Page estática.

1. Se utilizará href="#id para una navegación interna fluida.
2. Se utilizan atributos "alt" para reemplazar imágenes en caso de que no carguen. Por ejemplo: < img src="images/image-hero.png" alt="Persona frente a computadora"/>
3. Los iconos SVG serán conseguidos desde FontAwesome.
4. Se utilizará snake case para nombrar los id y las clases. Por ejemplo: class="success-stories" id="casos-exito"

CSS:

1. Se utiliza Flexbox para facilitar el diseño responsive de la Landing Page.
2. Los colores utilizados serán definidos en código HEX. Por ejemplo: #1C1F2B
3. Se utilizan comentarios al inicio de cada hoja de estilos para distinguir las secciones de la Landing Page.

JavaScript:

1. Para la declaración de funciones se utilizará Camel Case.

Gherkin: Este lenguaje de dominio se utilizó para realizar los escenarios de las User Stories usando palabras clave como "Given", "When", "Then" y "And".

5.1.4. Software Deployment Configuration

Landing Page Deployment:

Para el despliegue de nuestra Landing Page se utilizó Github Pages por la facilidad de uso. Se tomó el archivo index.html como punto de entrada para el principal.

The screenshot shows the GitHub Pages settings page for the repository 'UniTalents-project-G2'. The left sidebar has 'Pages' selected under 'Code and automation'. The main area is titled 'GitHub Pages' and describes it as designed to host personal, organization, or project pages from a GitHub repository. It shows a 'Source' dropdown set to 'Deploy from a branch' with 'main' selected. Below that is a 'Branch' dropdown with 'main' and '/root' options, and a 'Save' button. A 'Visibility' section for GitHub Enterprise is present, mentioning private publishing and a 30-day free trial. At the bottom are 'Start free for 30 days' and other repository settings like security and integrations.

Se nos muestra el enlace que se usó para compartir la vista de nuestra Landing Page estática.

The screenshot shows the GitHub Pages live site URL: <https://unitalents-project-g2.github.io/UniTalents-LandingPage/>. The page title is 'GitHub Pages'. It contains a message stating 'Your site is live at' followed by the URL. Below this, it says 'Last deployed by WoodsDas now'. There are 'Visit site' and '...' buttons.

Se muestra nuestra landing page en GitHub Pages.

The screenshot shows the UniTalents Connect landing page. The header includes the UniTalents logo, navigation links for '¿Cómo funciona?', 'Casos de Éxito', 'FAQs', 'Integrantes', and 'Acceder', and a 'Todos los favoritos' link. The main content features a large call-to-action text 'Empieza hoy tu camino profesional' on the left and an illustration of a person working on a computer on the right. At the bottom is a yellow 'Registrate' button.

Enlace para acceder a la Landing Page

5.2. Landing Page, Services & Applications Implementation

5.2.1. Sprint 1

Durante el Sprint 1 del proyecto UniTalents Connect, el equipo se enfocó en el diseño y construcción funcional de la Landing Page de la plataforma. Se implementaron las principales secciones informativas, incluyendo el mensaje de bienvenida, los botones de registro y navegación, la sección de testimonios de usuarios, preguntas frecuentes (FAQs) y el acceso a información de contacto. Además, se trabajó en aspectos clave de interacción como la fijación del encabezado al hacer scroll y la visualización atractiva de la propuesta de valor. El equipo logró completar la mayoría de las tareas planificadas, dejando solo algunos elementos en proceso de revisión. Todo el despliegue del Sprint 1 priorizó una navegación fluida, accesibilidad y claridad en la comunicación hacia los usuarios nuevos.

5.2.1.1. Sprint Planning 1

Sprint #	1
Sprint planning Backgroud	
Date	2025 - 04 -23
Time	9:00 pm
Location	Virtual meet in our discord server
Prepared by	Javier Gonzales
Attendes (to planning meeting)	Erik Palomino, Renzo Rivera, Carlos Coca, Cesar Linares
Sprint 0 Review Summary	No tuvimos una reunión previa debido a que este es nuestro primer sprint
Sprint 0 Retorspective Summary	No tuvimos una reunión previa debido a que este es nuestro primer sprint
Sprint Goal and User Stories	
Sprint 1 Goal	Desarrollar la landing page estática de nuestro proyecto UniTalents Connect
Sprint 1 Velocity	19

5.2.1.2. Aspect Leaders and Collaborators

Team Member	GitHub Username	Contenido y mensajes	Funcionalidades específicas	Diseño y Navegación	Deployment
Gonzales Alvarado, Javier Sebastian	WoodsDos	L	C	C	L
Linares Bernable, Cesar Alejandro	Cesar-Linares	C	C	C	C
Coca Lavado, Carlos Andres	MrAndres08DV	C	L	C	C
Palomino Fiestas, Erick Leonardo	ErickLeo13	C	C	C	C
Rivera Ratachi, Renzo	rezo11	C	C	L	C

Sebastian

5.2.1.3. Sprint Backlog 1

Durante el primer sprint backlog, el equipo tuvo la tarea de realizar y completar la landing page. La herramienta empleada para la organización y gestión a los miembros del equipo fue Trello. Ya que esta herramienta permitió que se pueda dividir todas las user stories en tareas manejables, para luego así asignarlas a los diferentes miembros según sus diferentes habilidades. El objetivo principal del sprint era construir en su totalidad la landing page, logrando que sea atractiva y funcional.

link al trello:

<https://trello.com/invite/b/680c67136f8b25dc0a5f3435/ATTIba8ec03b44403b8b5969a8a70d46cf329895CDBE/1asi0730-2510-4376-unittalents>

Sprint #	Sprint 1						
User Story		WorkItem-Task					
US-ID	Title	ID	Title	Description	Estimation (Hours)	Assigned To	Status (To-do/In-Process/To-Review/Done)
US01	Comprender el propósito de la plataforma desde la página de inicio	UT01	Crear mensaje principal de bienvenida	Crear un mensaje claro y llamativo que explique qué es UniTalents Connect y cómo funciona para nuevos usuarios en la landing page.	3	Andrés Coca	Done

Sprint #	Sprint 1						
User Story		WorkItem-Task					
US-ID	Title	ID	Title	Description	Estimation (Hours)	Assigned To	Status (To-do/In-Process/To-Review/Done)
US02	Registro inmediato desde la landing	UT02	Implementar botón "Acceder" en el header	Añadir funcionalidad a los enlaces de la sección contacto	1	Javier Gonzales	In-Process
US03	Ver testimonios de usuarios reales	UT03	Funcionalidad "desplegar y contraer pregunta"	Mostrar testimonios reales exitosos de usuarios	2	Leonardo Palomino	Done
US04	Llamados a la acción claros en cada sección	UT04	Botones interactivos para fácil acceso	configurar botones de acción relevantes a lo largo de la landing	1	Cesar Linares	Done
US25	Tener un encabezado fijo para navegar por la página	UT05	Encabezado visible al hacer scroll	Implementar que el encabezado de la landing page permanezca visible mientras se hace scroll hacia abajo, manteniendo acceso a secciones principales.	2	Renzo Rivera	In-Process
US26	Acceder a la sección de preguntas frecuentes (FAQs)	UT06	Implementar sección FAQs accesible	Crear sección FAQs accesible desde el menú superior, permitiendo despliegue de preguntas y respuestas en formato claro y organizado.	3	Javier Gonzales	Done

Sprint #	Sprint 1						
User Story		WorkItem-Task					
US-ID	Title	ID	Title	Description	Estimation (Hours)	Assigned To	Status (To-do/In-Process/To-Review/Done)
US27	Visualizar la propuesta de valor con un diseño atractivo desde el inicio	UT07	Crear mensaje visual principal de propuesta de valor	Diseñar e implementar un bloque visual llamativo con mensaje corto + imagen/ilustración en la landing page que transmita el valor de UniTalents Connect.	4	Renzo Rivera	In-Process
US28	Acceder a información de contacto o soporte desde la landing	UT08	Acceso a información de contacto o soporte	Acceso fácil a los datos de contacto o soporte para resolver dudas antes de registrarme o publicar un proyecto.	2	Cesar Linares	To-Review

5.2.1.4. Development Evidence for Sprint Review

Repository	Branch	Commit Id	Commit Message	Commit Message Body	Committed on (Date)
https://github.com/UniTalents-project-G2/UniTalents-LandingPage	develop	2fa5600	Initial commit	Initial commit	23/04/25
	develop	bc64786	docs:created 3 principale docs	created 3 principale docs (index,syle,script)	23/04/25
	develop	dd5540c	feat: added the header and 2 sections	Added the header and two sections, also modified the css doc	23/04/25
	develop	1b95644	feat: added section of success stories	Added code of the section of succes stories	24/04/25

develop	2c41955	feat: added faq and team members	Added FAQ section and team members section	24/04/25
---------	---------	----------------------------------	--	----------

5.2.1.5. Execution Evidence for Sprint Review

Durante el sprint 1 se completó exitosamente el despliegue de la landing page. Esta página cuenta con diversas secciones diseñadas para que los usuarios puedan informarse detalladamente sobre nuestro producto y sus características principales.

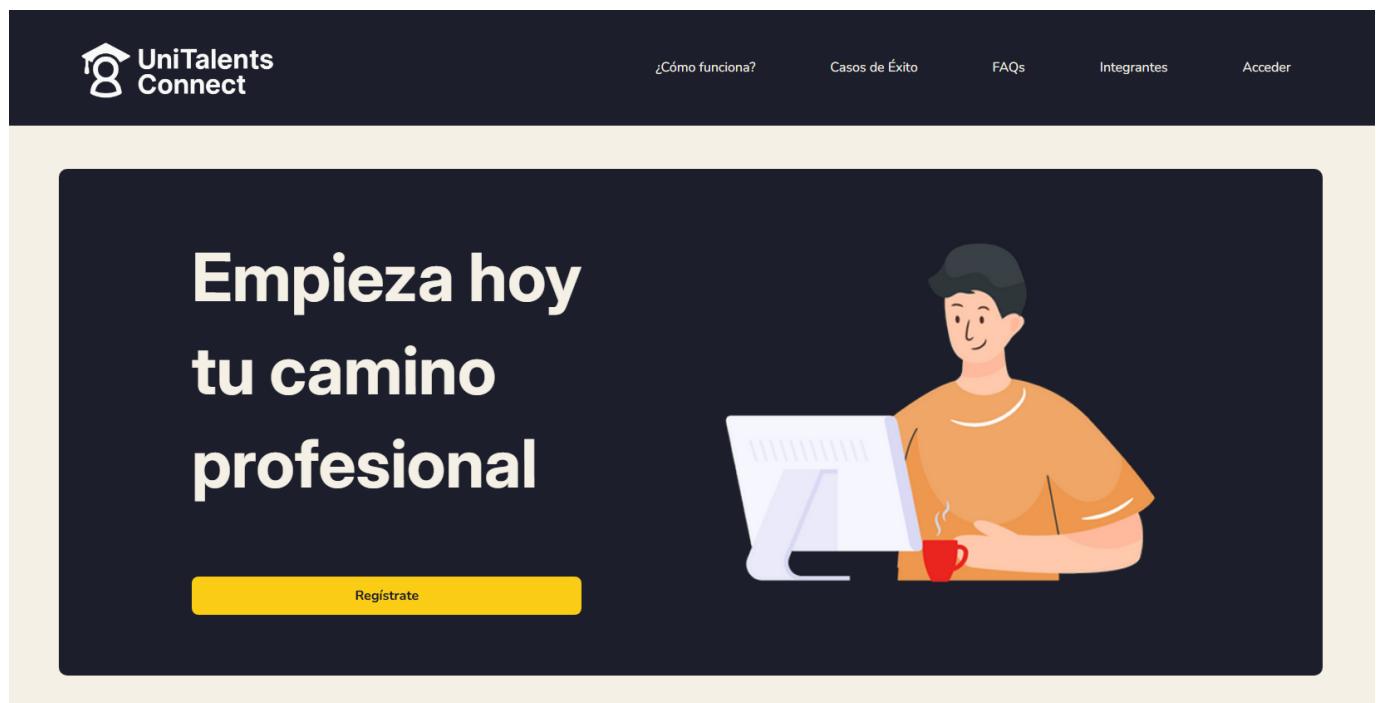
1. Header:

Barra superior fija con el logo de UniTalents Connect, menú de navegación por anclas (Cómo funciona, Casos de Éxito, FAQs, Integrantes) y botones visibles para ingresar o registrarse según el tipo de usuario.



2. Sección principal:

Bloque visual destacado con mensaje central claro, acompañado de una imagen o ilustración que represente la plataforma. Incluye un llamado a la acción (CTA) como "Empieza tu camino profesional".



3. Sección How it works:

Explicación sencilla y visual del funcionamiento de la plataforma en 4 pasos. Incluye íconos y frases breves por cada etapa.

The screenshot shows the UniTalents Connect homepage with a dark header bar. On the left is the logo 'UniTalents Connect' with a stylized 'U' icon. On the right are navigation links: '¿Cómo funciona?', 'Casos de Éxito', 'FAQs', 'Integrantes', and 'Acceder'. Below the header, the main title '¿Cómo funciona?' is displayed in a large, bold, dark font. Below it are four cards, each with an icon and a title followed by a brief description:

- Descubre proyectos**: Explora nuevas oportunidades en nuevas áreas
- Construye tu portafolio**: Muestra tus habilidades y logros
- Colabora y aprende**: Obtén experiencia en el campo laboral
- Impulsa tu carrera**: Gana visibilidad y expande tu red profesional

4. Sección casos de éxito:

Testimonios reales y breves de estudiantes y gerentes que utilizaron UniTalents con éxito. Se presenta en formato de tarjetas con nombres, rol, breve cita.

The screenshot shows the 'Casos de éxito' section of the UniTalents Connect website. It features a dark header bar with the logo and navigation links. The main title 'Casos de éxito' is centered in a large, bold, dark font. Below it are two testimonial cards, each with a photo of a person and a quote:

- Martin G.**
Estudiante de Ingeniería de Software
"UniTalents me conectó con una fintech para un proyecto real. Hoy tengo prácticas preprofesionales gracias a esa experiencia."
- Laura Z.**
Gerente de Operaciones, QLab Perú
"Publicamos un proyecto en UniTalents y en una semana ya teníamos a un estudiante trabajando con nosotros. Entregó a tiempo y con excelente calidad."

5. FAQs:

Sección de preguntas frecuentes organizada en formato acordeón, diseñada para responder dudas comunes de estudiantes y empresas.

The screenshot shows a dark blue header with the UniTalents Connect logo on the left and navigation links for '¿Cómo funciona?', 'Casos de Éxito', 'FAQs', 'Integrantes', and 'Acceder' on the right. Below the header is a large, bold title 'Preguntas frecuentes'. Underneath the title are four white rectangular boxes, each containing a question and a detailed answer. The questions are: '¿Quiénes pueden postular a los proyectos?', '¿Qué tipo de proyectos se publican?', '¿Tiene algún costo usar UniTalents?', and '¿Cómo es el proceso de contratación?'. The answers are enclosed in black-bordered boxes.

- ¿Quiénes pueden postular a los proyectos?
Todos los estudiantes registrados en la plataforma con un perfil verificado y un portafolio activo.
- ¿Qué tipo de proyectos se publican?
- ¿Tiene algún costo usar UniTalents?
- ¿Cómo es el proceso de contratación?

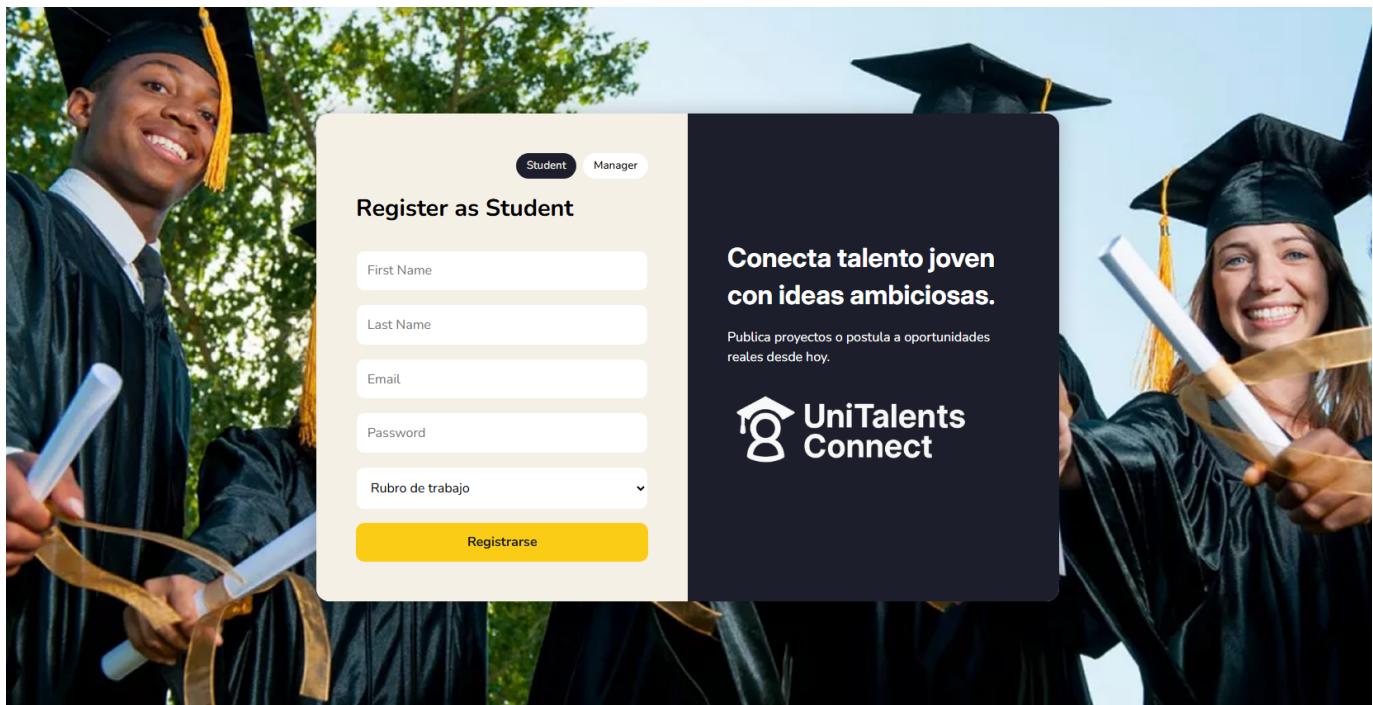
6. Footer:

Pie de página con enlaces a contacto.

The screenshot shows a dark blue footer with social media icons for phone, email, and YouTube. Below the icons are links for 'Inicio', '¿Cómo funciona?', 'Casos de éxito', 'FAQs', 'Integrantes', and 'Acceder'. At the bottom, it says '©2025 | Todos los derechos reservados'.

7. Formulario de registro:

Nueva página donde los usuarios pueden crear una cuenta seleccionando su perfil (Estudiante o Empresa), completando un formulario con nombre, correo, contraseña y datos adicionales según el rol.



5.2.1.6. Services Documentation Evidence for Sprint Review

Para este primer sprint no se vio una ejecución de servicios.

5.2.1.7. Software Deployment Evidence for Sprint Review

Durante el Sprint 1 del desarrollo de UniTalents Connect, se realizaron las actividades iniciales de despliegue enfocadas principalmente en la publicación del Landing Page. A continuación, se detallan los procesos realizados:

- Creación y configuración del proyecto de desarrollo:

Se creó el repositorio principal del proyecto en GitHub, en el cual se integraron ramas específicas para desarrollo (develop) y (main). Se estructuró el entorno del landing y se configuró el archivo *index.html* como punto de entrada principal.

- Configuración del entorno de despliegue:

Se utilizó GitHub Pages como solución inicial de hosting para la Landing Page. Esta decisión se tomó por su facilidad de configuración y despliegue directo desde la rama main. Se enlazó correctamente el repositorio con el entorno de despliegue, permitiendo publicar actualizaciones de manera continua tras cada commit.

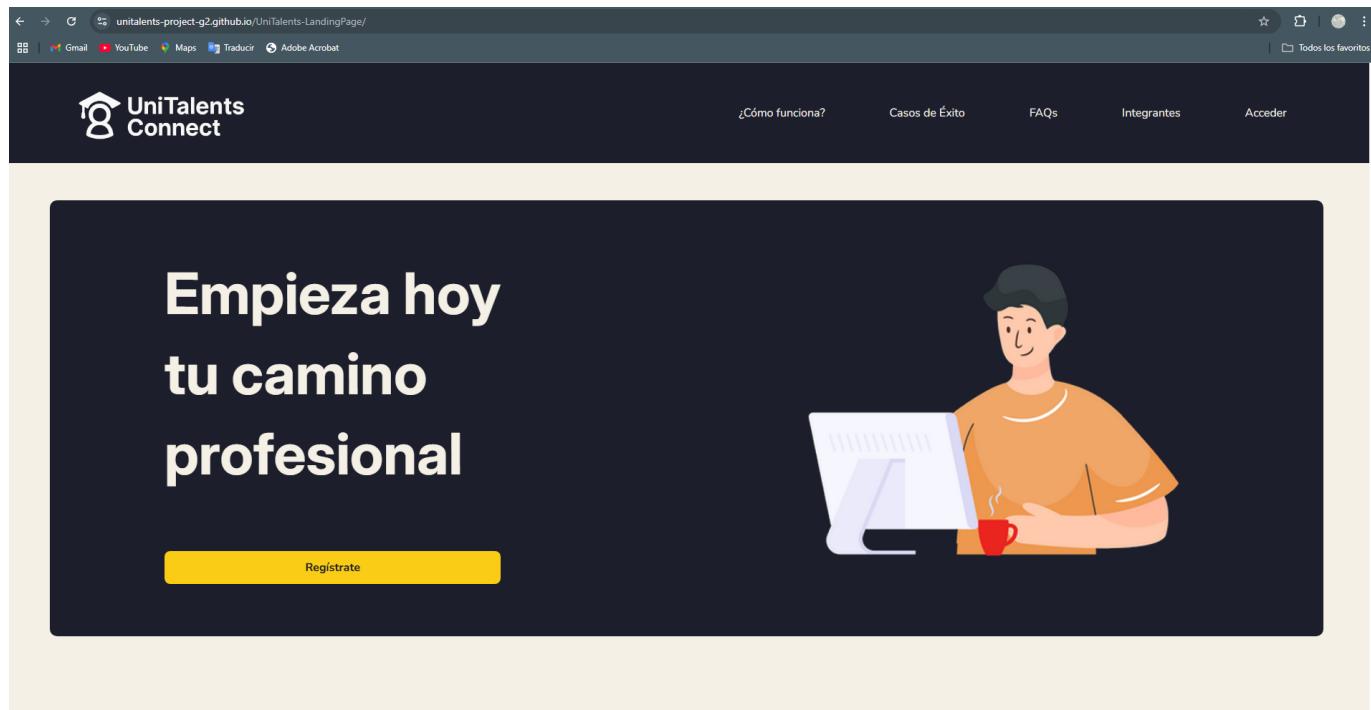
- Activación de GitHub Pages en el repositorio

The screenshot shows the GitHub Pages settings page for the repository 'UniTalents-project-G2'. The left sidebar contains navigation links for General, Access, Collaborators and teams, Moderation options, Code and automation, Branches, Tags, Rules, Actions, Webhooks, Environments, Pages (which is selected), and Custom properties. The main content area is titled 'GitHub Pages' and includes a sub-section 'Build and deployment' with 'Source' set to 'Deploy from a branch'. A dropdown menu shows 'main' as the branch and '/root' as the directory. Below this is a 'Visibility' section for GitHub Enterprise, which is currently disabled. A 'Start free for 30 days' button is visible.

- Confirmación del enlace del repositorio con entorno de publicación

The screenshot shows the live GitHub Pages site for the repository 'UniTalents-project-g2'. The title is 'GitHub Pages'. A sub-section states: 'GitHub Pages is designed to host your personal, organization, or project pages from a GitHub repository.' Below this, a message says 'Your site is live at <https://unitalents-project-g2.github.io/UniTalents-LandingPage/>' and 'Last deployed by WoodsDos now'. To the right are 'Visit site' and 'More' buttons.

- Visualización activa del dominio temporal generado por GitHub Pages



[Link de la página](#)

5.2.1.8. Team Collaboration Insights during Sprint

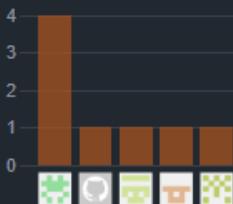
Alumno	GitHub User	Actividad
Gonzales Alvarado, Javier Sebastian	WoodsDos	Implementación del header, sección inicio y la sección "¿Cómo funciona?"
Palomino Fiestas, Erik Leonardo	ErickLeo13	Implementación de la sección "Casos de éxito"
Rivera Ratachi, Renzo Sebastian	renzor11	Implementación de la sección "FAQs" e "Integrates"
Coca Lavado, Carlos Andres	MrAndres08DV	Implementación del footer y responsive de la Landing Page
Linares Bernable, Cesar Alejandro	Cesar-Linares	Implementación de la página de registro

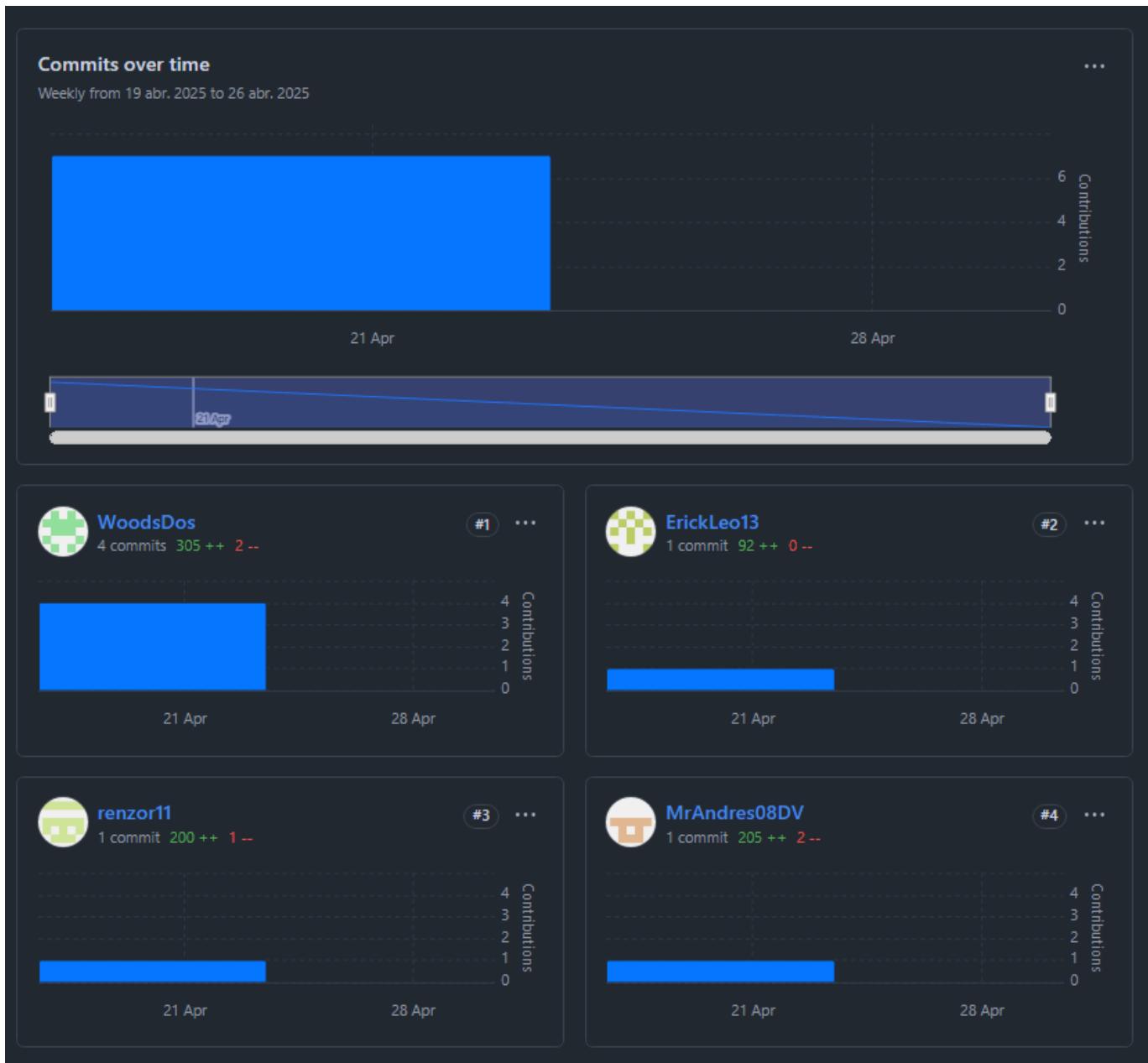
April 19, 2025 – April 26, 2025

Period: 1 week ▾

Overview**1 Active pull request****0 Active issues****↳ 1**
Merged pull request**↑ 0**
Open pull requests**✖ 0**
Closed issues**➕ 0**
New issues

Excluding merges, **5 authors** have pushed **8 commits** to main and **8 commits** to all branches. On main, **0 files** have changed and there have been **0 additions** and **0 deletions**.

**↳ 1** Pull request merged by **1 person**



Nota: Nuestro compañero César Linares utilizó una plataforma externa a GitHub para gestionar parte de su trabajo, por lo que su actividad no se refleja en los insights de GitHub. Sin embargo, todo el equipo puede dar fe de que César ha participado activamente y ha trabajado de manera adecuada durante todo el desarrollo de la TB1.



Conclusiones

Conclusiones y recomendaciones

1. Una gran parte de los estudiantes no pueden conectar con el mercado laboral debido a la falta de plataformas adecuadas.

2. Creemos que nuestros clientes valoran la experiencia real y estan dispuestos a aprovechar plataformas para mejorar su perfil laboral.
 3. Esperamos que al menos el 60% de los proyectos publicados en la plataforma se completen exitosamente, de forma que se beneficien ambos segmentos objetivos.
 4. Consideraremos que la aplicación fue un exito cuando los estudiantes generen ingresos adicionales sin comprometer horarios académicos y los gerentes puedan acceder a talento joven y asequible.
-

Bibliografía

- Instituto Nacional de Estadística e Informática (INEI). (2023). Más de 8 millones de jóvenes viven en el Perú. Recuperado de <https://m.inei.gob.pe/prensa/noticias/mas-de-8-millones-de-jovenes-viven-en-el-peru-9325/>
 - Secretaría Nacional de la Juventud (Senaju). (2023). Día Mundial de la Educación: Más del 90% de jóvenes de 15 a 29 años accede a la educación secundaria y menos del 40% transita a la educación superior. Recuperado de <https://juventud.gob.pe/2023/03/dia-mundial-de-la-educacion-mas-del-90-de-jovenes-de-15-a-29-anos-accede-a-la-educacion-secundaria-y-menos-del-40-transita-a-la-educacion-superior/>
 - Instituto Nacional de Estadística e Informática (INEI). (2013). Micro, Pequeñas y Medianas empresas concentran más del 20% de las ventas. Recuperado de <https://m.inei.gob.pe/prensa/noticias/micro-pequenas-y-medianas-empresas-concentran-mas-/>
 - ComexPerú. (2022). MYPES dedicadas a servicios representan el 50% del total, pero son las que tienen el menor índice de capacidad formal. Recuperado de <https://www.comexperu.org.pe/articulo/mypes-dedicadas-a-servicios-representan-el-50-del-total-pero-son-las-que-tienen-el-menor-indice-de-capacidad-formal>
Comexperu
-

Anexos

[Video TB1](#)