|  |  |
| --- | --- |
|  | MODELO D+*i*  FASE I : Preparación y planeación  Punto de control  **#PC0 – DEFINICIÓN DE LA IDEA DEL PROYECTO** |

**CRITERIOS DE CUMPLIMIENTO PARA DEFINICIÓN DE LA IDEA DEL PROYECTO**

**Datos generales**

Enrique Alfonso Pérez Noh.

Cristian Peña Cuevas.

Jesús Silva Marentes.

Mario Alberto Chico Sánchez.

Ingeniería en desarrollo de tecnología y software.

6to semestre.

**Resumen**

Plataforma para marcas emergentes de ropa, diseñadores emprendedores e incluso estudiantes de diseño de modas, en las que puedan automatizar el proceso de venta tanto para el vendedor como el cliente.

**Antecedentes**

La idea surge a partir del éxito que tienen tantas personas revendiendo productos de marcas de ropa (Shein, Zara, Bershka, etc.), siendo estas preferidos sobre emprendedores en el área de diseño de moda. Debido a esto, notamos una oportunidad en el mercado para desarrollar una plataforma que ayude a estos (estudiantes de diseño de modas, emprendedores, etc.), a tener una mayor oportunidad de crecimiento en el mercado, vendiendo su marca.

**Problema**

Los emprendedores en el área de diseño de modas no cuentan con una relevancia en el mercado, a diferencia de los que ya están posicionados, tanto físicamente y digitalmente, sumándole a las personas que se dedican a la reventa de estas mismas marcas.

Proporcionar una plataforma que permita tener un mayor alcance a los emprendedores y que puedan dar a conocer su marca y su trabajo. Esto abre una gran oportunidad en el mercado digital, tanto para ellos como nosotros.

**Análisis del entorno y estado de la técnica**

Entre los principales competidores hacia la propuesta actual se encuentran:

* **“SHOWROOM” :** Una plataforma Web que permite a consumidores acercarse a diseñadores independientes emergentes destacados del mundo de la moda, publicando diseños evaluados por un grupo experto en el tema y la industria.
  + Comparativa: Si bien la plataforma presenta un diseño ,una base sólida (clientes y tiempo en la red) y un enfoque similar a nuestra propuesta, su mercado tiene mucho énfasis en el continente Europeo (prioridad de envío, moneda de la tienda e idioma inglés), son selectivos con sus diseñadores y no presentan alguna aplicación móvil para IOS o Android.
* **“iSTYLEUP” :** iStyleup es una plataforma web estilo “social-commerce”con la misión de dar a conocer a startups del mundo de la moda permitiendo publicar a diseñadores de moda publicar sus productos, desde vestuario para ambos sexos, hasta accesorios.
  + Comparativa: La página presenta una propuesta más abierta a los emprendedores del mundo de la moda al igual que información, noticias e incluso entrevistas relacionadas a la temática. Sin embargo, la página tiene un buen diseño y herramientas para mejorar el muestreo de imágenes,tallas,etc. No tiene una buena experiencia de usuario por lo que su diseño (incluso en detalles como el enlace, fuentes, iconografia y optimizacion) podria mejorarse.

De igual manera, esta plataforma no cuenta con aplicación Móvil para algún sistema operativo.

* **“FATAKAFASHIONS” :** Similar al anterior, Fataka Fashions es un puente entre diseñadores de moda y amantes de la moda. La plataforma permite a emprendedores del área publicar y vender sus productos en una tienda en línea con el objetivo de darle un comienzo a nuevos diseñadores.
  + Comparativa: Como se menciona, presenta una propuesta similar pero al igual que el anterior proponente, la página no cuenta con una buena experiencia de usuario al igual que presenta un diseño no tan atrayente comparado con las primeras páginas mencionadas, de igual forma no presenta mucho acerca de conversión de moneda (euro a dólar o peso mexicano u otros).
* **“asos\_” :** “asos” es un plataforma (marketplace) ideal para marcas independientes y boutiques de estilo Vintage. Su objetivo es proveer de ayuda a marcas emergentes de estilo Vintage a crecer en el mercado y competir contra marcas famosas como Tommy Hilfiger y Champion publicando vestuario único y accesorios artesanales hechos a mano, buscando siempre cosas auténticas que no se logren encontrar en otro lugar.
  + Comparativa: Como se describe, asos es una plataforma muy bien planteada y desarrollada que cuenta con su propia App Móvil para sistema Android y página Web con un estilo minimalista y atractivo, versátil y bien segmentado. Sin embargo su enfoque es en el área “Vintage” de la moda (No es de tomar como desventaja pero si deja una oportunidad a nuestra propuesta).
* **“shopify”:** Muy distinta a anteriores, esta plataforma web, Android y IOS funciona como una herramienta que permite crear un negocio con venta en línea, ayudando con la creación de su propia página web vendiendo productos que el usuario desee, permitiéndole llevar una gestión completa y un seguimiento estadístico de la misma a todo momento debido a su distribución de plataformas.
  + Comparativa: Las aplicaciones de “shopify” son sólidas y de buen puntaje haciendo que destaquen de entre muchas otras. Sin embargo la propuesta difiere a la nuestra, si bien ayuda en la venta de ropas a empresas pequeñas o nuevas marcas, se basa mas en la creacion de paginas web como negocio en línea.

Artículos relacionados a la problemática o propuesta:

* <https://www.laverdad.es/nuestra-economia/industria-empuja-transformacion-20200305004349-ntvo.html?ref=https%3A%2F%2Fwww.google.com.mx%2F>
* <https://www.diariolasamericas.com/cultura/moda-enfrenta-reto-sustentabilidad-la-proxima-decada-n4190013>

**Análisis de viabilidad**

Analizando el proyecto, teniendo en cuenta las tecnologías conocidas por el equipo de trabajo, es factible desarrollar el proyecto. Se desarrollarán aplicaciones para iOS, Android y una Web App, que consumirán una API que se desarrollará a la par.

Los clientes potenciales son marcas de ropa emergentes, estudiantes de diseño de modas y emprendedores. Los usuarios potenciales son cualquier persona que quiera comprar ropa en línea. No se cobrará nada por publicar productos, pero sí una comisión por venta.

La plataforma aportará una mejora existente en el mercado local, nacional e incluso internacional, debido a que no hay aplicaciones similares en el mercado, y las que ofrecen servicios similares, tienen un enfoque distinto a esta. Lo cual abre una gran oportunidad de crecimiento de la plataforma.

**Idea del proyecto**

Plataforma web y móvil enfocada en venta de ropa en línea, que permite a emprendedores del área de moda, publicar y vender sus productos, automatizando el proceso de venta tanto para el vendedor como el cliente. Dejando atrás cosas como pedir tallas, en donde enviarlo, como pagarlo, cuando llega, etc.

En la Universidad Modelo cuenta con un área de diseño de modas, en el cual nos podemos apoyar con sugerencias, dudas y retroalimentación de la plataforma.

**Justificación**

Actualmente los emprendedores en el área de diseño de modas, no cuentan con una relevancia en el mercado, a diferencia de los que ya están posicionados, tanto físicamente y digitalmente, sumándole a las personas que se dedican a la reventa de estas mismas marcas. Nuestro objetivo es proporcionar una plataforma que permita tener un mayor alcance a los emprendedores y que puedan dar a conocer su marca y su trabajo. Esto abre una gran oportunidad en el mercado digital, tanto para ellos como nosotros.

**Grupo de trabajo**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Rol. | Responsabilidades. | Asignado a: |
| Jefe del proyecto. | En este proyecto, el jefe del equipo se encargará de organizar a los integrantes del equipo, de una forma que se pueda trabajar de forma eficaz, teniendo los objetivos del proyecto como prioridad. | Enrique Pérez |
| Documentador | El documentador tendrá como objetivo, registrar las actividades e información necesaria para la creación, desarrollo y evolución del proyecto, hasta el momento que el proyecto sea terminado. | Enrique Pérez / Mario Chico |
| Desarrollador Frontend – Backend (Full Stack dev) | Se encargará del desarrollo de la página web, tanto del lado del cliente como del servidor. | Enrique Pérez / Mario Chico |
| Desarrollador iOS | Se encargará del desarrollo de la aplicación móvil para dispositivos con iOS. | Cristian Peña |
| Desarrollador Android | Se encargará del desarrollo de la aplicación móvil para dispositivos con Android. | Jesús Silva |
| Analista y diseñador | Esta persona se encargará de identificar las funciones principales que serán parte de los requerimientos del proyecto y las subdivisiones de estos requerimientos. Así como el encargado de generar un diseño de los modelos que serán utilizados para construir diferentes partes del proyecto. | Cristian Peña |
| Desarrollador de operaciones y seguridad | Se encargará de la administración y seguridad de la base de datos. Desarrollará y administrará una API, y se encargará de la seguridad de la misma. | Jesús Silva |