**Retrospectiva del Proyecto**

**“Sistema StyleHub”**

***[SSH]***

***Fecha:[28/11/2024]***

**Tabla de contenido**

**Contenido**

[Datos del documento 3](#_heading=h.1fob9te)

[Descripción del proyecto. 4](#_heading=h.tyjcwt)

[Descripción de las retrospectivas de los Sprint. 4](#_heading=h.3dy6vkm)

[Puntos de mejoras. 4](#_heading=h.1t3h5sf)

[Lecciones aprendidas. 4](#_heading=h.4d34og8)

**Datos del documento**

Histórico de Revisiones

| Versión | Fecha | Descripción/cambio | autor |
| --- | --- | --- | --- |
| 1.0 | 27/09/2022 | Presentación de Sprint 1 | Scrum Master |
| 1.1 | 10/12/2022 | Presentación final del Proyecto | Scrum Master |

Información del Proyecto

| Organización | Duoc UC. Escuela de Informática y Telecomunicaciones |
| --- | --- |
| Sección | PTY4614-003D |
| Proyecto (Nombre) | Sistema StyleHub |
| Fecha de Inicio | 28/11/2024 |
| Fecha de Término | 28/11/2024 |
| Patrocinador principal | StyleHub |
| Docente | Juan Alberto Gana Reyes |

Integrantes

| Rut | Nombre | Correo |
| --- | --- | --- |
| **20.951.220-3** | **Bastian Albornoz** | **bast.albornoz@duocuc.cl** |
| **21.070.703-4** | **Claudio Opazo** | **cla.opazo@duocuc.cl** |
| **20.708.320-8** | **Yuri Durán** | **yu.duran@duocuc.cl** |

**Descripción del proyecto.**

Indique de qué trata el proyecto y el contexto de aplicación

| El proyecto consiste en desarrollar una plataforma que les permita a las Pymes de moda gestionar catálogos en línea y los consumidores visualizar prendas en 3D para mejorar la experiencia de compra. El cual tendrá los siguientes objetivos específicos: Diseñar un sistema interactivo para la creación y gestión de catálogos de productos, integrar un módulo de visualización 3D de prendas para personalización, implementar un sistema de filtros y recomendaciones avanzadas para mejorar la navegación de los usuarios y garantizar la seguridad de la plataforma y la correcta gestión de transacciones. |
| --- |

**Descripción de las retrospectivas de los Sprint.**

Indique los principales problemas detectados en los sprint y la solución adoptada

| Uno de los mayores problemas detectados resultó ser la implementación del modelado 3D para las prendas subidas a la plataforma y esta fue la que nos quitó más tiempo de lo esperado, generando retrasos en los demás componentes a desarrollar, de igual manera logramos completar las diferentes tareas definidas en el cronograma. Otro de los mayores problemas detectados fue el tiempo disponible para el desarrollo, ya que cada uno de los integrantes contaba con un tiempo limitado para este, lo cual nos dificulto bastante para completar cada uno de los hitos. |
| --- |

**Puntos de mejoras.**

Indique los puntos de mejora relacionados con el proceso de desarrollo del producto

| Los puntos de mejora propuestos fueron los siguientes:   * Planificar y estimar tiempos de acuerdo a la necesidad de cada uno y dividir las tareas complejas en subtareas más pequeñas. * Gestionar y comunicar los tiempos de cada uno de una manera más sincronizada, ya sea generando feedbacks 1 vez por semana, para así tener un control del progreso del proyecto. |
| --- |

**Lecciones aprendidas.**

Indique las lecciones aprendidas y/o buenas/malas práctica que aporten como experiencia a otros proyectos.

| Bueno, en este proyecto desarrollamos no solo habilidades técnicas, sino también a adoptar un enfoque estratégico y reflexivo en el diseño, desarrollo y gestión de sistemas. Las lecciones aprendidas son fundamentales para nuestro crecimiento como Ingenieros informáticos y nos prepara para enfrentar diferentes proyectos en el futuro. |
| --- |