

**Proyecto**  
**"Fast And Quick Park App"**

***Fecha: 04/09/2024***

***Integrantes:***

***Camilo Barra Vera***

***Christian Godoy Perez***

***Bastian Peñailillo Reyes***

***Vicente Poveda Leiva***

## Tabla de contenido

### Contenido

Introducción

Datos del documento

Información del Proyecto

Propósito del proyecto

Visión del Proyecto Scrum

Alcance del proyecto

Metodología de desarrollo

Definición de Roles y responsabilidades

Costos

Resumen de riesgos

Épicas para el proyecto

Priorización de Épicas

Definición de Historias de Usuario

Product Backlog del Proyecto

Estimación de puntos de historia.

Técnica de estimación

Sprint Planning

Definición y estimación de tareas

Gráfico de avance del sprint 1.

Pila del producto actualizada del primer Sprint.

Retrospectiva del primer Sprint.

Gráfico de avance del sprint 2.

Pila del producto actualizada. (Pendientes)

Retrospectiva del segundo Sprint.

Gráfico de avance del sprint 3.

Pila del producto actualizada. (Pendientes)

Retrospectiva del tercer Sprint.

Gráfico de avance del sprint 4.

Pila del producto actualizada. (Pendientes)

Retrospectiva del cuarto Sprint.

Retrospectiva del proyecto.

Puntos de mejoras.

Lecciones aprendidas.

Mockups

Condiciones de aceptación para cierre del proyecto

## Introducción

**QuickPark** es una aplicación móvil diseñada para optimizar el uso de estacionamientos privados en áreas urbanas. Conecta a propietarios que desean arrendar sus espacios con usuarios que buscan estacionar de manera rápida y segura. A través de funciones como reservas anticipadas y pagos en línea, QuickPark mejora la movilidad y ofrece una solución eficiente a la falta de estacionamientos en la ciudad.

## Datos del documento

### Histórico de Revisiones

Versión	Fecha	Descripción/cambio	autor
1.0	28/08/2024	Creación de informe y avance del mismo	Equipo
1.1	02/09/2024	Avance informe: Plan de trabajo y Carta Gantt	Equipo

### Información del Proyecto

Organización	Duoc UC
Sección	002D
Proyecto (Nombre)	Fast And Quick Park App
Fecha de Inicio	28/08/2024
Fecha de Término	
Patrocinador principal	
Docente	Francisco Javier Diaz Quijada

## Integrantes

Sección	Nombre	Correo
002D	Camilo Barra	cami.barra@duocuc.cl
002D	Bastián Peñailillo	ba.penailillo@duocuc.cl
002D	Cristian Godoy	ch.godoy@duocuc.cl
002D	Vicente Poveda	vice.poveda@duocuc.cl

## Información del Proyecto

- **Breve Descripción del Proyecto (APT):** El Proyecto APT "**QuickPark: APP de Arriendo de Estacionamiento privado**" tiene como objetivo desarrollar una aplicación móvil que permita a los propietarios de estacionamientos privados publicar sus espacios disponibles y a los usuarios buscarlos y reservarlos. La aplicación abordará la subutilización de espacios de estacionamiento y la dificultad de encontrar estacionamientos en áreas urbanas, mejorando la eficiencia y generando ingresos adicionales.

## Propósito del proyecto

- **Justificación de la relevancia para el Campo Laboral:** Este proyecto es relevante para el campo de la Ingeniería en Informática ya que abarca competencias clave como desarrollo de software, gestión de proyectos y experiencia de usuario. Al desarrollar una solución tecnológica que optimiza el uso de los estacionamientos, el proyecto tiene un impacto directo en la movilidad urbana y la economía de los usuarios, abordando necesidades reales y actuales.

## Visión del Proyecto Scrum

La visión de **QuickPark** es desarrollar una aplicación móvil innovadora que facilite la búsqueda, reserva y arriendo de espacios de estacionamiento privado en áreas urbanas. La aplicación tiene como objetivo optimizar el uso de los espacios disponibles vacíos de las propiedades, reduciendo el tiempo de búsqueda de estacionamientos, mejorando la movilidad urbana, y generando ingresos adicionales para los propietarios de estos espacios. QuickPark pretende convertirse en la solución líder para el arriendo de estacionamientos privados, proporcionando una experiencia de usuario intuitiva, segura y accesible, adaptada a las necesidades de los usuarios y a las dinámicas urbanas actuales.

Esta visión guía al equipo de desarrollo para que se enfoque en crear una aplicación funcional y escalable, que no solo resuelva la problemática actual de falta de estacionamientos, sino que también ofrezca un valor agregado a través de funcionalidades avanzadas como la integración de GPS, pagos en línea, y un sistema de membresía exclusiva.

## Alcance del proyecto

El proyecto "QuickPark" abarca el desarrollo de una aplicación móvil destinada a facilitar la búsqueda, reserva y arriendo de espacios de estacionamiento privado en áreas urbanas. El alcance del proyecto incluirá las siguientes actividades y funcionalidades:

### 1. Funcionalidades Principales:

- **Búsqueda de Estacionamientos:** Implementación de un sistema de búsqueda en tiempo real que permita a los usuarios localizar estacionamientos disponibles según criterios como ubicación, precio, disponibilidad horaria, entre otros.
- **Reserva de Espacios:** Desarrollo de una funcionalidad para que los usuarios puedan reservar espacios de estacionamiento a través de la aplicación.
- **Pago a través de la App:** Integración de métodos de pago seguros para realizar transacciones directamente desde la aplicación.
- **GPS y Navegación:** Implementación de servicios de geolocalización y navegación para guiar a los usuarios hacia el estacionamiento reservado.
- **Estacionamientos de Propietarios Privados:** Facilitar la publicación de espacios de estacionamiento por parte de los propietarios, permitiendo establecer precios, horarios, y políticas de uso.
- **Notificaciones y Recordatorios:** Desarrollo de un sistema de notificaciones para alertar a los usuarios sobre sus reservas, vencimientos de tiempo, o actualizaciones importantes.
- **Sistema de Membresía:** Creación de un sistema de membresía que ofrezca beneficios exclusivos a los usuarios, tales como descuentos en reservas, acceso prioritario, o eliminación de tarifas adicionales.

### 2. Funcionalidades Opcionales (a evaluar en fases futuras):

- **Historial de Reservas:** Permitir a los usuarios acceder a un historial de sus reservas previas.
- **Comentarios y Calificaciones:** Integrar un sistema de calificaciones y comentarios para evaluar la calidad del servicio de los espacios de estacionamiento.
- **Perfiles de Usuarios:** Implementar perfiles de usuario personalizados con preferencias de estacionamiento, métodos de pago guardados, entre otros.

### 3. Actividades de Desarrollo:

- **Análisis de Requisitos y Diseño del Sistema:** Recopilación de requisitos y diseño de la arquitectura del sistema.
- **Desarrollo de Interfaz de Usuario (UI) y Experiencia de Usuario (UX):** Diseño y pruebas de la interfaz para garantizar una experiencia intuitiva y amigable.
- **Implementación Técnica:** Programación, integración de APIs y servicios de terceros (como pagos y geolocalización).

- **Pruebas Funcionales y de Usabilidad:** Pruebas exhaustivas para garantizar que la aplicación funcione correctamente en diferentes dispositivos y escenarios de uso.
- **Lanzamiento y Promoción:** Preparación del lanzamiento en tiendas de aplicaciones y ejecución de campañas de marketing iniciales.

## Metodología de desarrollo

Para el desarrollo de "QuickPark", hemos decidido utilizar la **metodología ágil**, específicamente el marco de trabajo **Scrum**, debido a su enfoque iterativo e incremental que facilita la adaptación rápida a los cambios y mejora continua del producto. Este enfoque se alinea con nuestra experiencia previa en proyectos similares, donde hemos comprobado su efectividad en la entrega de resultados de alta calidad de manera eficiente y colaborativa. Las razones por elegir esta metodología es por experiencia con la misma y comodidad.

### 1. Planificación del Proyecto:

- **Definición del Producto:** Creación del Product Backlog que incluirá todas las funcionalidades, requisitos y tareas para el desarrollo de la aplicación.
- **Formación del Equipo:** Aunque los roles específicos no estarán estrictamente definidos, se considerará la posibilidad de asignar ciertos roles según las necesidades del proyecto. Todos los integrantes contribuirán a todas las áreas, pero se podrían definir roles específicos como Product Owner o Scrum Master si es necesario.

### 2. Sprints:

- **Planificación del Sprint:** Selección de los elementos del Product Backlog para el Sprint Backlog y definición de objetivos y tareas.
- **Desarrollo Iterativo:** Trabajo en ciclos de dos a cuatro semanas para entregar incrementos funcionales de la aplicación.
- **Reuniones Diarias (Daily Stand-ups):** Reuniones breves para revisar el progreso, identificar impedimentos y coordinar tareas.

### 3. Revisión y Adaptación:

- **Revisión del Sprint:** Presentación del trabajo completado, recepción de feedback y ajuste del Product Backlog.
- **Retrospectiva del Sprint:** Evaluación del proceso del Sprint para identificar mejoras y optimizar el trabajo futuro.

### 4. Despliegue y Feedback:

- **Lanzamiento:** Publicación de la aplicación en plataformas móviles y ejecución de estrategias de marketing.
- **Recogida de Feedback:** Obtención de comentarios de los usuarios para realizar mejoras en futuras iteraciones.

## Definición de Roles y responsabilidades

Rol	Nombre de los integrantes	Responsabilidades
Product owner	Bastian Peñailillo	Definir y priorizar los requisitos del producto.
Scrum master	Camilo Barra	Facilitar el proceso Scrum y las reuniones.
Equipo de desarrollo	Christian Godoy	Diseñar, desarrollar y probar las funcionalidades de la aplicación.
Equipo de desarrollo	Vicente Leiva	Diseñar, desarrollar y probar las funcionalidades de la aplicación.



## Plan de trabajo

Plan de Trabajo Proyecto APT						
Competencia o unidades de competencias	Nombre de Actividades/T areas	Descripción Actividades/T areas	Recursos	Duración de la actividad	Responsable	Observaciones
<i>Desarrollo de Software</i>	<i>Definición de la arquitectura de la aplicación</i>	<i>Diseño de la estructura general de la aplicación, definiendo los módulos principales y la integración entre ellos.</i>	<i>Documentación técnica, software de modelado</i>	<i>1 semana</i>	<i>Equipo de Desarrollo</i>	<i>Fundamental para establecer una base sólida.</i>
<i>Gestión de Proyectos</i>	<i>Creación del cronograma del proyecto</i>	<i>Elaboración de un cronograma detallado que indique las fases y plazos del proyecto.</i>	<i>Herramientas de gestión de proyectos (Trello, Asana)</i>	<i>3 días</i>	<i>Equipo de Desarrollo</i>	<i>Crucial para la organización y seguimiento del proyecto.</i>
<i>Análisis y Diseño de Sistemas</i>	<i>Diseño de Interfaz de Usuario (UI)</i>	<i>Crear maquetas y prototipos de la interfaz de usuario.</i>	<i>Herramientas de prototipado (Figma, Adobe XD)</i>	<i>3 semanas</i>	<i>Equipo de Desarrollo</i>	<i>Realizar pruebas de usabilidad con usuarios</i>
<i>Innovación y Emprendimiento</i>	<i>Validación del modelo negocio</i>	<i>Evaluación de la viabilidad comercial de la aplicación y ajustes en el modelo de negocio.</i>	<i>Estudios de mercado, análisis de competencia</i>	<i>2 semanas</i>	<i>Equipo de Desarrollo</i>	<i>Determina el potencial de éxito en el mercado.</i>
<i>Experiencia del Usuario (UX)</i>						

	Pruebas de Usabilidad	Realizar pruebas de usabilidad para mejorar la experiencia del usuario.	Dispositivos móviles, software de pruebas de usabilidad	2 semanas	Equipo de Desarrollo	Recoger feedback de usuarios beta
<b>Desarrollo de Software</b>	Análisis de Requisitos	Identificar y documentar los requisitos funcionales y no funcionales de la aplicación.	Documentación de requerimientos, herramientas de análisis	2 semanas	Equipo de Desarrollo	Requiere feedback de usuarios potenciales
<b>Gestión de Proyectos</b>	<b>Gestión de riesgos</b>	<b>Identificación de posibles riesgos que podrían afectar al proyecto, así como estrategias para mitigarlos.</b>	<b>Análisis de riesgos, plan de contingencia</b>	<b>1 semana</b>	<b>Equipo de Desarrollo</b>	<b>Minimiza el impacto de problemas imprevistos.</b>
<b>Gestión de Proyectos</b>	Revisión y Retrospectiva del Sprint	Evaluar el trabajo completado, identificar problemas y mejorar el proceso.	Herramientas de reunión virtual, Documentación	1 día por sprint	Equipo de Desarrollo	Incluir todo el feedback relevante de las partes interesadas

Innovación y Emprendimiento	Lanzamiento y Promoción de la App	Preparar la aplicación para el lanzamiento en tiendas de aplicaciones, y ejecutar estrategias de marketing y promoción.	Redes sociales, campañas publicitarias	2 semanas	Equipo de Desarrollo	Realizar pruebas finales antes del lanzamiento
Innovación y Emprendimiento	Estrategia de Monetización	Desarrollar e implementar la estrategia de monetización, como membresías y tarifas por reserva.	Análisis de mercado, herramientas financieras	2 semanas	Equipo de Desarrollo	Evaluar viabilidad con prototipo
Desarrollo de Software	Pruebas Funcionales y de Integración	Realizar pruebas de todas las funcionalidades desarrolladas para	Plataformas de prueba, Dispositivos móviles	3 semanas	Equipo de Desarrollo	Requiere pruebas manuales y automatizadas

		asegurar que funcionen correctamente y sin errores en distintos dispositivos y plataformas.			
--	--	---	--	--	--

## Carta gantt

Actividad	Fase 1					Fase 2										Fase 3		
	S 1	S 2	S 3	S 4	S 5	S 6	S 7	S 8	S 9	S 10	S 11	S 12	S 13	S 14	S 15	S 16	S 17	S 18
Definición de la arquitectura de la aplicación	X																	
Creación del cronograma del		X																

proy ecto																	
Dise ño de Inte rfaz de Usu ario (UI)		X	X	X													
Vali daci ón del mod elo de neg ocio			X	X													
Anál isis de Req uisit os			X	X													
Ges tión de ries gos			X														
Prue bas de Usa bilid ad			X	X													
Revi sión y				X													

Retr osp ecti va del Spri nt																		
Prue bas Fun cion ales y de Inte grac ión				X														
Estr ateg ia de Mo neti zaci ón			X	X														
Lanz ami ento y Pro moc ión de la App															X	X	X	

## Costos

## Resumen de riesgos

## Épicas para el proyecto

ID	Épica

## Priorización de Épicas

--

ID	Épica	Priorización

--	--	--

## Definición de Historias de Usuario

Demostración historias de usuario:	
Identificador (ID) de la Historia	Enunciado

## Product Backlog del Proyecto

### Estimación de puntos de historia.

ID	Historia de Usuario	Estimación(puntos)



--	--	--

### Técnica de estimación

--

### Sprint Planning

ID	Historia de Usuario	Sprint
H04	Navegación intuitiva y fácil.	1
H07	Suscripción de noticias e información.	1

### Definición y estimación de tareas

El Equipo define que en primer Sprint desarrollará las tareas necesarias para implementar las historias de usuario:

ID Historia	Id Tarea	Tarea o Actividad	Estimación en Horas
H04	T1	-Diseño de Interfaz	8 Horas
	T2	Implementación del diseño en frontend	16 Horas


## Gráfico de avance del sprint 1.

## Pila del producto actualizada del primer Sprint.

ID	Historia de Usuario	Estimación	Prioridad

## Retrospectiva del primer Sprint.

¿Qué salió bien en la iteración? (aciertos)	
¿Qué no salió bien en la iteración? (errores)	
¿Qué mejoras vamos a implementar en la próxima iteración? (recomendaciones de mejora continua)	

## Gráfico de avance del sprint 2.

### Pila del producto actualizada. (Pendientes)

ID	Historia de Usuario	Estimación	Prioridad

### Retrospectiva del segundo Sprint.

¿Qué salió bien en la iteración? (aciertos)	
¿Qué no salió bien en la iteración? (errores)	
¿Qué mejoras vamos a implementar en la próxima iteración? (recomendaciones de mejora continua)	

## Gráfico de avance del sprint 3.

### Pila del producto actualizada. (Pendientes)

ID	Historia de Usuario	Estimación	Prioridad
----	---------------------	------------	-----------

### Retrospectiva del tercer Sprint.

¿Qué salió bien en la iteración? (aciertos)	
¿Qué no salió bien en la iteración? (errores)	
¿Qué mejoras vamos a implementar en la próxima iteración? (recomendaciones de mejora continua)	

### Gráfico de avance del sprint 4.

### Pila del producto actualizada. (Pendientes)

ID	Historia de Usuario	Estimación	Prioridad

### Retrospectiva del cuarto Sprint.

¿Qué salió bien en la iteración? (aciertos)	
---	--

¿Qué no salió bien en la iteración? (errores)	
¿Qué mejoras vamos a implementar en la próxima iteración? (recomendaciones de mejora continua)	

### Retrospectiva del proyecto.

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

--

### Puntos de mejoras.

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

--

### Lecciones aprendidas.

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

--

### Mockups

Inserte las imágenes del producto de software desarrollado en los diferentes sprints

### Condiciones de aceptación para cierre del proyecto

### Anexos

