Universidad Autónoma de Ciudad Juárez

**Tienda en línea y sistema de booking para artista independiente**

[NCTR MEDIA]

Abril, 09 de 2025

Ciudad Juárez, Chihuahua

**HISTORIAL DE VERSIONES**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Versión** | **Fecha** | **Descripción** | **Autor** |
| 1 | Abril 1 | Descripción puntos 1 a 9 | Diana Salinas |
| 2 | Abril 2 | Descripción puntos 10 a 16 | Diana Salinas |

**TABLA DE CONTENIDO**

[1. INFORMACIÓN GENERAL DEL PROYECTO 4](#_Toc446947521)

[2. DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO 4](#_Toc446947522)

[3. OBJETIVOS 4](#_Toc446947523)

[4. JUSTIFICACIÓN 4](#_Toc446947524)

[5. ALCANCE 4](#_Toc446947525)

[6. ENTREGABLES 5](#_Toc446947526)

[7. CRONOGRAMA 5](#_Toc446947527)

[8. PRESUPUESTO 5](#_Toc446947528)

[9. SUPUESTOS 5](#_Toc446947529)

[10. RESTRICCIONES 6](#_Toc446947530)

[11. RIESGOS DEL PROYECTO 6](#_Toc446947531)

[12. INTERESADOS CLAVES 6](#_Toc446947532)

[13. ACTIVOS Y FACTORES AMBIENTALES 6](#_Toc446947533)

[14. GLOSARIO Y SIGLAS 6](#_Toc446947534)

[15. ACEPTACIÓN Y FIRMAS 7](#_Toc446947535)

# INFORMACIÓN GENERAL DEL PROYECTO

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre del proyecto: | NCTR MEDIA |
| Patrocinadores: | “PRONOUNCED NECTAR: Diego Rodarte” |

# DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

El proyecto NTCTR MEDIA tiene como objetivo general desarrollar una página web interactiva que funcione como tienda en línea y sistema de comisiones para un artista independiente. Este sitio permitirá a el artista mostrar su portafolio, vender productos físicos (como prints, stickers, fotografías, pinturas) y recibir encargos y/o sesiones de fotos personalizadas, mientras ofrece a los compradores una experiencia segura y sencilla para adquirir arte. La plataforma está pensada para optimizar el flujo de trabajo del artista, centralizar procesos y brindar una experiencia profesional tanto para el creador como para clientes.

Este proyecto se encuentra alineado con el estándar de dirección de proyectos del PMBOK5 Edición emitido por el Project Management Institute (PMI). Este estándar establece buenas prácticas para la gestión de proyectos mediante cinco grupos de procesos: inicio, planificación, ejecución, monitoreo y control, y cierre; así como diez áreas de conocimiento, entre ellas: gestión del alcance, tiempo, costos, calidad, recursos humanos, comunicaciones, riesgos y adquisiciones.

Los interesados del proyecto incluyen principalmente al artista y desarrollador independiente, quien será responsable del diseño, implementación y administración de la plataforma; los usuarios o clientes finales, quienes interactuarán con el sitio para comprar o solicitar comisiones y/o sesiones; y en algunos casos, colaboradores o diseñadores que pudieran apoyar con contenido visual. Cada uno de estos grupos participa en diferentes niveles: desde la toma de decisiones y desarrollo, hasta el uso activo de la plataforma.

El alcance del producto incluye los siguientes componentes principales: página de inicio con presentación del artista, galería dinámica de obras, tienda en línea dividida por categorías, sistema de login/registro con contraseñas encriptadas, panel de usuario con historial de pedidos, integración con API de PayPal para pagos seguros, y diseño responsive para accesibilidad desde múltiples dispositivos.

Por otro lado, el alcance del proyecto considera entregables propios de la gestión, como: documentación del proyecto, actas de avance, análisis y diseño técnico, control de versiones en GitHub, integración en servidor remoto y código QR para acceso y visibilidad.

# OBJETIVOS

**Objetivo general**

Desarrollar una plataforma web funcional y responsiva que permita a el artista independiente vender productos físicos y gestionar encargos y/o sesiones de fotos personalizad@s, integrando un sistema de tienda en línea, galería, inicio de sesión y pasarela de pagos, cumpliendo con los requerimientos definidos en la fase de planificación.

**Objetivos Específicos**

Diseñar e implementar el módulo de tienda en línea que permita a los usuarios explorar productos físicos, añadirlos al carrito y realizar compras de forma segura.

Desarrollar un sistema de gestión de encargos y sesiones de fotos personalizadas que facilite la comunicación entre clientes y artistas, con formularios claros y seguimiento de estado por medio de correo electrónico en caso de que el artista acepte la petición del cliente.

Implementar una pasarela de pago integrada y funcional para procesar transacciones electrónicas, garantizando seguridad y accesibilidad para los usuarios.

# JUSTIFICACIÓN

Actualmente, este artista independiente enfrenta barreras tecnológicas para vender sus productos y gestionar encargos y sesiones personalizadas. Este proyecto nace con la intención de empoderar a este creador mediante una plataforma accesible, intuitiva y especializada que conecte su arte con el público adecuado. El proyecto propone una solución integral que combina galería, tienda virtual y comisiones en un mismo lugar, facilitando tanto la experiencia del cliente como la del artista.

Beneficios del proyecto:

🔹 Incremento en la visibilidad y ventas del artista independiente.

🔹 Optimización de procesos de encargo y seguimiento de pedidos.

🔹 Aporte al sector creativo digital desde las Tecnologías de la Información.

🔹 Contribución al fortalecimiento de buenas prácticas en dirección de proyectos según la PMBOK.

🔹 Posicionamiento de la empresa desarrolladora como referente en soluciones web culturales y artísticas.

🔹 Experiencia práctica en gestión ágil y entrega de valor dentro de una Oficina de Gestión de Proyectos (PMO).

# ALCANCE

Alcance del producto:

Plataforma web responsiva.

Módulo de galería para mostrar portafolios.

Sistema de tienda virtual con carrito de compras.

Módulo de encargos personalizados.

Inicio de sesión y perfiles para artistas y clientes.

Pasarela de pagos segura.

Alcance del proyecto:

Recolección de requerimientos con usuarios potenciales.

Análisis, diseño, desarrollo y pruebas del sistema.

Gestión de tiempos, costos, calidad, riesgos y comunicaciones del proyecto.

Entrega del producto final y documentación técnica y de usuario.

Capacitación básica para los usuarios.

# ENTREGABLES

Precisar los entregables por componente, fase o paquetes de trabajo, según como haya desagregado el alcance del producto.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Entregables del alcance del producto | | |
| No. | Fase | Entregable |
|  | Levantamiento de requerimientos | * Documento con requerimientos funcionales y no funcionales del sistema |
|  | Diseño UI/UX | * Prototipo de la plataforma con experiencia de usuario optimizada |
|  | Desarrollo Web | * Versión funcional de la plataforma (front-end y back-end) |
|  | Pruebas y despliegue | * Sitio en línea funcionando, accesible desde cualquier dispositivo |

La gerencia del proyecto NCTR MEDIA se alinea con las buenas prácticas de Dirección de Proyectos propuestas por el PMBOK. A lo largo del ciclo de vida del proyecto, se identificaron entregables asociados a cada grupo de procesos, asegurando así un control efectivo del cronograma, calidad y cumplimiento de los objetivos. A continuación, se presentan los entregables por grupo de procesos, de acuerdo con los lineamientos establecidos por la PMO.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Entregables de la dirección de proyectos – alcance del proyecto | | |
| No. | Componente/Paquete | Entregable |
|  | Iniciación. | * Acta de constitución del proyecto y análisis de viabilidad |
|  | Planeación. | * Plan de trabajo, cronograma Gantt, matriz de riesgos |
|  | Ejecución. | * Entregables funcionales (sitio web, base de datos, pasarela de pago) |
|  | Monitoreo y control | * Reportes de avance, control de calidad, gestión de cambios |
|  | Cierre del proyecto. | * Informe final del proyecto, lecciones aprendidas y evaluación del cliente |

# CRONOGRAMA

Inicio del proyecto: 1 de abril de 2025

Recolección de requisitos: 16 al 20 de abril de 2025

Diseño del sistema: 21 al 27 de abril de 2025

Desarrollo del sistema: 28 de abril al 15 de mayo de 2025

Pruebas y ajustes: 16 al 22 de mayo de 2025

Entrega final y cierre: 25 de mayo de 2025

A graph of a schedule

Description automatically generated with medium confidence

# PRESUPUESTO

El presente proyecto contará con una apropiación presupuestal orientada al desarrollo tecnológico y diseño digital. No está vinculado a un convenio formal con instituciones, pero sí contempla una inversión interna estimada. Los costos incluyen recursos humanos, herramientas de desarrollo, hosting y diseño gráfico.

Presupuesto de Alto Nivel:

Desarrollo web (frontend & backend): $6,000 MXN

Diseño UI/UX: $2,000 MXN

Dominio y hosting anual: $1,500 MXN

Pasarela de pagos y servicios externos (API): $1,000 MXN

Reserva para riesgos: $1,000 MXN

Costo total estimado: $11,500 MXN

# SUPUESTOS

Se contará con disponibilidad del equipo de trabajo durante toda la duración del proyecto.

Los requerimientos del cliente permanecerán estables tras la fase de análisis.

Se tendrá acceso a los recursos y herramientas tecnológicas necesarias.

El entorno de desarrollo y despliegue se mantendrá funcional sin interrupciones críticas.

La colaboración con usuarios finales será oportuna para validaciones y pruebas.

# RESTRICCIONES

Internas:

Limitación de tiempo: El proyecto debe completarse antes del 26 de mayo de 2025.

Recursos limitados: El equipo de trabajo está compuesto por un grupo reducido de estudiantes/desarrolladores.

Presupuesto fijo: No se dispone de financiación adicional.

Externas:

Dependencia de servicios de terceros como pasarelas de pago.

Restricciones legales respecto al manejo de datos personales de usuarios.

Disponibilidad de los usuarios para pruebas de validación y retroalimentación.

# RIESGOS DEL PROYECTO

Amenazas:

Cambios en los requerimientos del cliente tras iniciada la fase de desarrollo.

Fallas técnicas o incompatibilidades durante la integración de servicios externos.

Retrasos en las entregas por sobrecarga académica del equipo.

Oportunidades:

Posibilidad de escalar el proyecto para otros artistas o colectivos.

Potencial de monetización si se convierte en un producto comercializable.

Ampliación del portafolio profesional del equipo desarrollador.

# INTERESADOS CLAVES

Lista de interesados del proyecto. Incluir patrocinador, gerentes, supervisores, usuarios funcionales, especialistas, equipo técnico, proveedor.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| No | Nombre | Cargo – Rol en proyecto | Dependencia | Correo | Teléfono |
| 1 | PRONOUNCED NECTAR: Diego Rodarte | Comprador | Freelancer | nctr.media@gmail.com | +1(915)4074123 |

# ACTIVOS Y FACTORES AMBIENTALES

Los activos son los procesos y procedimientos del MADR y la base de conocimiento corporativa, que incluye lecciones aprendidas e información histórica de los proyectos liderados por la PMO del MADR. Los factores ambientales son, aspectos que no están bajo el control del equipo y que podrían incidir en el proyecto. Agrupa temas de cultura organizacional, políticas, lineamientos, estándares y políticas institucionales, sectoriales o propias de la industria, infraestructura física, y sistema de información de proyectos, entre otros.

# GLOSARIO Y SIGLAS

Término y significado de conceptos y siglas.

# GLOSARIO Y SIGLAS

NCTR MEDIA : Nombre del proyecto. Plataforma web para que el artista independiente venda productos físicos (como prints, stickers) y reciba comisiones personalizadas de sesiones de fotos.

CRUD: Acrónimo de Create, Read, Update, Delete. Representa las operaciones básicas que los usuarios pueden realizar sobre una base de datos.

API: Interfaz de Programación de Aplicaciones. Permite que la plataforma web se conecte y comunique con otros servicios externos, como PayPal.

PayPal: Pasarela de pagos digitales que permite realizar transacciones en línea de manera segura, rápida y confiable.

PMBOK: Guía de los Fundamentos para la Dirección de Proyectos publicada por el Project Management Institute (PMI). Define buenas prácticas para la gestión de proyectos.

GitHub: Plataforma digital utilizada para el control de versiones, almacenamiento de código fuente y colaboración en el desarrollo del proyecto.

Hosting: Servicio en la nube que permite almacenar y publicar el sitio web para que esté disponible en Internet.

Front-End: Parte visual de la plataforma con la que interactúan los usuarios. Está construida con tecnologías como HTML, CSS y JavaScript.

Back-End: Lógica interna del sitio que se encarga del procesamiento de datos, almacenamiento en bases de datos y funciones administrativas. Utiliza PHP y SQL.

Responsive: Característica del diseño web que permite que la plataforma se adapte automáticamente a distintos dispositivos como computadoras, tablets o teléfonos móviles.

Carrusel: Componente visual que permite mostrar varias imágenes (como obras del artista) de forma rotativa o deslizante en la página de inicio.

QR Code: Código de respuesta rápida que puede escanearse con un celular para acceder directamente a una URL, como el sitio web o el repositorio en GitHub.

Usuario final: Persona que utilizará la plataforma para explorar productos, realizar compras o encargar comisiones personalizadas.

Contraseña encriptada: Contraseña que ha sido transformada mediante un algoritmo de seguridad (como bcrypt) para proteger la información de los usuarios y evitar filtraciones.

Google Analytics: Herramienta de análisis web que permite recopilar datos sobre la navegación, comportamiento y estadísticas de los visitantes del sitio.

# ACEPTACIÓN Y FIRMAS

|  |
| --- |
| Patrocinador del proyecto |
| “Pronounced NECTAR”  \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_  Nombre completo: Diego Rodarte  Cargo – Dependencia: FreeLancer  Correo : nctr.media@gmail.com  Teléfono: +1(915)4074123 |