GRUPO: ELITECODERS

BRIEF E-COMMERCE CURSOS DIGITALES

PARTICIPANTES:

- 1. MARINA EVANGELISTA
- 2. FRANCO MOYANO
- 3. MANOLO BASSOT
- 4. MATIAS GARCIA
- **5. MONTENEGRO ALEXANDER**



Academia Online XYZ

 Desarrollo de una plataforma e-commerce que permita a los usuarios registrarse, explorar cursos digitales (videos, PDFs, libros electrónicos), agregarlos al carrito, pagar en línea y acceder a sus contenidos adquiridos desde un área personal.

 Objetivo principal: Vender cursos y material educativo digital de manera online con una experiencia rápida, segura y amigable.



Público objetivo

 Usuarios finales: Personas de 18 a 45 años interesadas en formación online, con experiencia básica en compras digitales.

 Contexto de uso: Acceso desde dispositivos móviles y web, con posibilidad de consumir cursos en streaming o descargar materiales.

Objetivos del software/app



Facilitar compra

 Facilitar el proceso de compra y acceso a cursos digitales.



Generar descuentos.

Incrementar
inscripciones en un
30% en los primeros 6
meses.



Optimizar Consultas

Reducir consultas de soporte integrando una sección de FAQ y tutoriales de uso.

Características Principales (requisitos funcionales)

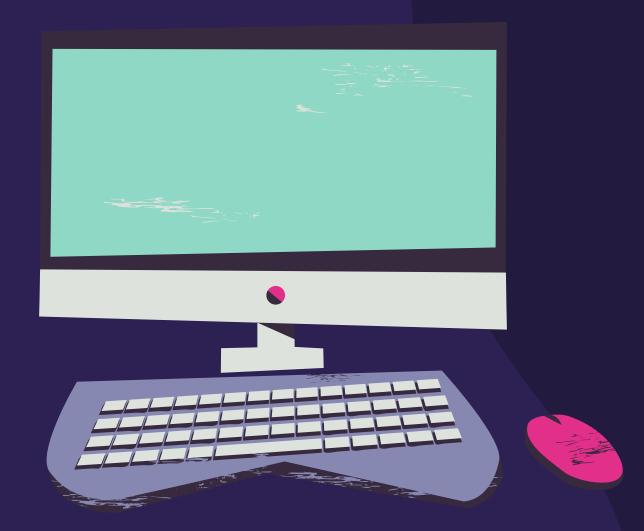


07 Notificaciones por email de compra realizada y acceso a cursos.

- **01** Registro e inicio de sesión con email/JWT.
- Catálogo de cursos con categorías, buscador y filtros.

- **03** Carrito de compras.
- Pasarela de pago (MercadoPago / PayPal)
- Acceso inmediato a los cursos comprados (videos en streaming, PDFs descargables).
- O6 Panel de administración para gestión de cursos, precios y promociones.

Requisitos técnicos



- Plataforma: Web responsive (desktop y mobile).
- **2** Backend: Python

3 Base de datos: MySQL.



5 Autenticación: JWT.

6 Control de versiones: GitHub.







Estilo moderno, limpio y minimalista.



Colores base: blanco, gris claro, azul.



Inspiración:
Platzi, Udemy,
Crehana.



Navegación simple (máximo 3 clics para comprar y acceder al curso).

7. TIEMPOS Y PRESUPUESTO

DURACIÓN ESTIMADA: 6 SEMANAS

SPRINTS: 1 SEMANAS CADA UNO

PRESUPUESTO: NO DEFINIDO (PROYECTO ACADÉMICO/EXPERIMENTAL)

8. Equipo y responsabilidades : 5 integrantes

Base de datos y DevOps (Integrante C):

1. Modelado en MySQL.

Líder técnico / Backend Integrante A:

1.Configuración del backend en Python.

2. Usuarios, cursos, carrito y accesos.

Diseño UX/UI (Integrante D):

1. Prototipo en Figma.

2.Interfaz de usuario intuitiva y accesible



Frontend (Integrante B):

1.Desarrollo en Vue.js.

2.Diseño responsivo.



QA / Product Owner (Integrante E):

1.Redacción del backlog.

2. Pruebas funcionales y de usabilidad.

3.Seguimiento de objetivos del producto.

Backlog inicial (ejemplo – priorizado)



◆ SPRINT 1 (SETUP Y BASE DEL SISTEMA)

1.CONFIGURACIÓN DE REPOSITORIO GIT (C).

2.CONFIGURACIÓN DE PROYECTO PYTHON + MYSQL (A, C).

3.CREACIÓN DE MODELOS: USUARIOS, CURSOS, PEDIDOS (A, C).

4.SETUP DE VUE.JS (B).

5.PROTOTIPO INICIAL EN FIGMA (D).

◆ SPRINT 3 (CARRITO, PAGOS Y ACCESO A CURSOS)

CARRITO DE COMPRAS (A, B).

1.INTEGRACIÓN CON MERCADOPAGO/PAYPAL SANDBOX (A).

2.ACCESO A CONTENIDO DIGITAL TRAS LA COMPRA (STREAMING/DESCARGA) (A, B).

3.AJUSTES UX (D).

4.PRUEBAS DE FLUJO COMPLETO DE COMPRA Y ACCESO (E).

◆ SPRINT 2 (FUNCIONALIDADES BÁSICAS)

1.REGISTRO/LOGIN DE USUARIOS CON JWT (A, B).

2.CATÁLOGO DE CURSOS (A, B).

3.DISEÑO UI FINAL (D).

4.TESTS INICIALES DE LOGIN Y CATÁLOGO (E).

◆ SPRINT 4 (GESTIÓN Y LANZAMIENTO)

1.PANEL DE ADMINISTRACIÓN PARA CURSOS (A, B).

2.NOTIFICACIONES POR EMAIL DE COMPRA Y ACCESO (A).

3.PRUEBAS DE USABILIDAD Y BUGS (E).

4.PREPARAR DESPLIEGUE EN SERVIDOR (C).

