

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.

02 Catálogo de cursos con categorías, buscador y filtros.

03 Carrito de compras.

04 Pasarela de pago (MercadoPago / PayPal)

05 Acceso inmediato a los cursos comprados (videos en streaming, PDFs descargables).

06 Panel de administración para gestión de cursos, precios y promociones.

Requisitos técnicos



1 Plataforma: Web responsive (desktop y mobile).

2 Backend: Python

3 Base de datos: MySQL.



4 Frontend: Vue.js + Vite.

5 Autenticación: JWT.

6 Control de versiones: GitHub.

IDiseño y UX/UI



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



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 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 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 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).