

Reporte Ejecutivo del Proyecto

Free-Comerce: Plataforma de Comercio Electrónico Universitario UPSRJ

Fecha de Generación: 26 de noviembre de 2025

Estado Actual del Proyecto: Fase 3: Diseño (Completada)

1. Fundamentos y Objetivos del Proyecto

1.1. Contexto y Motivación (Recopilación de Necesidad)

El proyecto se motivó por la necesidad de mitigar los riesgos (exposición de datos, suplantación) asociados al uso de **plataformas externas** (ej. WhatsApp) para la actividad comercial constante dentro de la UPSRJ. La recopilación de información confirmó un déficit de seguridad y privacidad en el entorno actual.

1.2. Propuesta de Valor

Free-Comerce se propone como una aplicación de *e-commerce* exclusiva, segura y anónima para la comunidad universitaria, con perfiles clasificados para Usuarios/Vendedores (estudiantes) y Tiendas Institucionales (cooperativas). El sistema busca resolver las problemáticas de dificultad para comercializar y las largas filas en cooperativas.

1.3. Objetivos Clave

El **Objetivo General** es desarrollar una plataforma que facilite la compra y venta de productos y servicios dentro del entorno universitario de la UPSRJ, garantizando un proceso **seguro y confiable**.

Los **Objetivos Específicos** se centran en:

- Mejorar la experiencia de compra y la experiencia de las cooperativas.
 - Facilitar la entrega de productos.
 - **Evitar largas esperas innecesarias** mediante la organización eficiente por categorías.
-

2. Metodología y Estructura del Equipo

2.1. Metodología de Desarrollo (Modelo en Cascada)

La metodología elegida es el **Modelo en Cascada**, lo que implica una ejecución secuencial y bien definida de fases.

Fase	Descripción de la Ejecución	Estado Actual
1. Análisis e Investigación	Identificación de necesidades y requerimientos (documentación de riesgos).	Completada
2. Planteamiento Aplicado	Definición de alcances y estructura del sistema.	Completada
3. Diseño	Creación de prototipos visuales y flujos de navegación.	Completada (Confirmado por los prototipos UI)
4. Implementación	Programación de funcionalidades (Próximo paso).	Pendiente

2.2. División Funcional y Especialización

La ejecución se lleva a cabo mediante una división funcional del equipo, con especialización en las siguientes áreas:

Área Funcional	Rol Principal	Especialización del equipo
Scrum	Gestión del proyecto y coordinación del equipo.	Trazabilidad, reportes de avance.
Desarrollo UX/UI	Diseño de la interacción y apariencia visual.	Estudios de usabilidad, prototipos.
Programadores	Desarrollo funcional de la aplicación.	Multiplataforma, Ciencia de Datos, Inteligencia Artificial.
Marketing Digital	Comunicación y alcance de la plataforma.	<i>Pendiente de ejecución detallada.</i>

3. Recopilación y Validación de Entregables (Fase de Diseño)

El equipo de **Desarrollo de Entornos Digitales (UX/UI)** ha completado la **Fase 3: Diseño**, entregando un **Prototipo UI navegable** que visualiza las funcionalidades clave.

3.1. Pruebas Visuales Recopiladas (Prototipo de Alta Fidelidad)

Se recibieron y analizaron las pantallas de alta fidelidad, confirmando lo siguiente:

- **Autenticación y Registro:** Flujos claros de inicio de sesión y registro, esenciales para garantizar la identidad segura del usuario universitario.
- **Página Principal y Catálogo:** Muestra la organización por categorías y productos destacados, alineándose con el objetivo de **facilitar la selección**.
- **Pantallas de Compra:** Se han diseñado el flujo de selección de producto, la "Pantalla de pago" y la "Solicitud de compra", sentando las bases para un *checkout* simplificado y la logística de entrega.
- **Funcionalidad Dual:** Las interfaces confirman la posibilidad de ser Comprador o Vendedor (con la opción "Vender" visible), cumpliendo la propuesta de valor.

Conclusión del Entregable: Los prototipos de diseño satisfacen los requerimientos iniciales de usabilidad y experiencia del cliente (UX), permitiendo al equipo de Programadores iniciar la siguiente fase.

4. Análisis de Riesgos y Mitigación (Gestión Proactiva)

El análisis de riesgos se realizó para priorizar las áreas que requieren mayor atención durante la implementación y el lanzamiento.

4.1. Evaluación Global de Riesgos

Aspecto Evaluado	Nivel de Riesgo	Máximo Riesgo Identificado	Enfoque de Mitigación
Adopción por Usuarios	Medio - Alto	Baja actividad o poco compromiso de cooperativas/estudiantes.	Marketing Digital debe enfocarse en la estrategia de incentivos y comunicación para garantizar la adopción .

Técnico	Medio	Fallas en servidores y vulnerabilidades de seguridad.	Programadores deben aplicar la experiencia en
Operación Post-Lanzamiento	Medio	Problemas en la logística de entrega.	El sistema de Pedidos y Chat Interno debe ser programado robustamente para coordinar las entregas.
Diseño / Experiencia	Medio	Dificultad en el proceso de compra/venta.	El Prototipo UI debe ser validado con pruebas de usabilidad (UX/UI) antes de la implementación final.

Siguiente Paso: Iniciar la **Fase 4: Implementación** (Programación), utilizando los prototipos validados por el equipo de UX/UI y priorizando los módulos críticos definidos en el *Product Backlog* (Scrum).