**Guía3. Informe final Proyecto APT**

**Asignatura Capstone**

|  |
| --- |
| **1. Informe final Proyecto APT** |
| El objetivo de este informe es que describas los aspectos más relevantes de tu Proyecto APT. Es importante que fundamentes las decisiones que tuviste que tomar a lo largo del proceso.  A continuación, encontrarás distintos campos que deberás completar con la información solicitada, los que dan cuenta del resumen de tu proyecto APT y sus principales resultados. |

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre del proyecto | *Music Pro* |
| Área (s) de desempeño(s) | * *Desarrollo Web* * *Gestión de Proyectos* * *Diseño de Experiencia de Usuario* |
| Competencias | * *Desarrollo de soluciones informáticas* * *Gestión de proyectos ágiles* * *Implementación de interfaces de usuario* * *Administración de bases de datos* |

|  |  |
| --- | --- |
| **Contenidos del informe final** | |
| 1. Relevancia del proyecto APT | *El proyecto E-Commerce Music Pro busca solucionar la falta de plataformas accesibles y eficientes para la compra de instrumentos musicales y accesorios en línea. En un contexto donde el comercio electrónico ha crecido exponencialmente, especialmente post-pandemia, es fundamental ofrecer a los músicos y aficionados una herramienta que les permita adquirir productos de calidad sin las limitaciones de la tienda física.*   * *Relevancia para el campo laboral: El área del comercio electrónico, un sector que demanda habilidades en desarrollo web, marketing digital y atención al cliente. La capacidad de crear y gestionar plataformas e-commerce es altamente valorada en el mercado laboral actual.* * *Ubicación: El proyecto se enmarca en la región de Santiago, Chile donde la comunidad musical es activa y en crecimiento. Esta región tiene un mercado potencial significativo de músicos y estudiantes de música que buscan instrumentos accesibles.* * *Impacto: El proyecto afecta a músicos de todas las edades y niveles, así como a estudiantes y aficionados. Al ofrecer una plataforma que conecta a los usuarios con productos de calidad, se busca potenciar el crecimiento de la comunidad musical local.* * *Aporte de valor: El proyecto APT aporta valor al proporcionar una plataforma que mejora la accesibilidad a productos musicales, optimiza la experiencia de compra y permite a los músicos disfrutar de un servicio de atención al cliente a través de un chatbot interactivo.* |
| 2. Objetivos | *objetivos Específicos:*   1. *Implementar un sistema de registro e inicio de sesión para usuarios.* 2. *Desarrollar un catálogo de productos con funcionalidades de búsqueda y filtrado.* 3. *Integrar un carrito de compras que permita gestionar productos seleccionados.* 4. *Implementar un sistema de pago seguro y eficiente.* 5. *Desarrollar un chatbot que ofrezca asistencia al usuario durante el proceso de compra.* |
| 3. Metodología | *Se utilizó la metodología ágil Scrum para el desarrollo del proyecto, lo que permitió organizar el trabajo en sprints, facilitando la entrega continua de funcionalidades.*  *Fases y Procedimientos:*   1. *Planificación: Definición de requerimientos y establecimiento de la estructura del proyecto.* 2. *Desarrollo: Ejecución de sprints enfocados en funcionalidades específicas del sistema.* 3. *Revisión y Ajuste: Al final de cada sprint, se revisaron los resultados y se hicieron ajustes según el feedback del equipo y las pruebas realizadas* |
| 4. Desarrollo | *Etapas o Actividades:*   1. *Revisión de requerimientos y diseño de la arquitectura.* 2. *Desarrollo del frontend y backend.* 3. *Implementación de funcionalidades de usuario y administración.* 4. *Pruebas funcionales y de integración.*   *Dificultades y Facilitadores:*   1. *Facilitadores: La clara planificación inicial y la metodología Scrum ayudaron a mantener el enfoque y a organizar el trabajo eficientemente. La buena comunicación entre los miembros del equipo también fue un factor clave.* 2. *Dificultades: Se enfrentaron problemas con la integración de la api de pagos y la optimización del rendimiento en el frontend. Para abordar estas dificultades, se simplificaron algunas animaciones y se priorizó la integración con Flow debido a su documentación más clara.* |
| 5. Evidencias | *Evidencias del desarrollo:*   1. *Prototipos de las interfaces de usuario (capturas de pantalla).* 2. *Documentación del modelo de base de datos.* 3. *Registros de pruebas realizadas en funcionalidades clave.* 4. *Código fuente de la plataforma.* |
| 6. Intereses y proyecciones profesionales | *Aporte del Proyecto APT:*  *El proyecto ha ampliado nuestro conocimiento sobre el desarrollo de plataformas e-commerce y el manejo de tecnologías web. hemos podido explorar nuestros intereses en el desarrollo frontend y la experiencia del usuario.*  *Proyecciones Laborales:*  *Después de completar este proyecto, me gustaría explorar oportunidades en el desarrollo de software y comercio electrónico. Me interesa profundizar en áreas como el desarrollo de aplicaciones web y el análisis de datos de usuarios para mejorar las experiencias en línea.* |