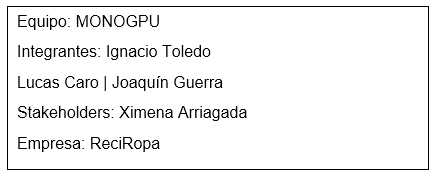
**AUTOEVALUACION**

**PROYECTO INFORMATICO**

**RECICLOTHES**



**Introducción al Proyecto ReciClothes**

¡Bienvenidos al mundo de la moda sostenible y el estilo único! En ReciClothes, la página web revolucionaria creada para nuestra clienta Ximena Arriagada, encontrarás un espacio dedicado a la ropa de segunda mano con un toque de glamur y originalidad.

Imagina un lugar donde puedes publicar tus prendas favoritas, aquellas que ya no usas pero que aún tienen vida y estilo para ofrecer. ReciClothes es el escaparate perfecto para darles una segunda oportunidad y permitir que encuentren un nuevo hogar con alguien que las aprecie como se merecen.

Con Ximena a la cabeza, el equipo de ReciClothes se esfuerza por fomentar la reutilización y el consumo responsable, promoviendo la moda circular y ayudando a reducir el impacto ambiental de la industria textil. Cada prenda tiene una historia que contar, y en ReciClothes queremos ser parte de ese viaje hacia un estilo de vida más sostenible y consciente.

Únete a nosotros en esta aventura de moda ética y descubre la magia de ReciClothes, donde la moda se encuentra con la sostenibilidad en un abrazo de creatividad y compromiso con el planeta. ¡Tu armario y el mundo te lo agradecerán! ¡Bienvenidos a ReciClothes, donde la moda se viste de conciencia!

**Competencias de Egreso y su Relación con el Proyecto en MonoGPU**

En el equipo de MonoGPU, valoramos enormemente este proyecto, ya que representa una oportunidad única para expandir nuestras habilidades y conocimientos en el campo informático, al tiempo que contribuimos de forma positiva al medio ambiente. Las competencias clave que pondremos en práctica en este proyecto son las siguientes:

1. **Administración de Entornos Empresariales**: Seremos capaces de configurar ambientes, servicios de aplicaciones y bases de datos en un entorno empresarial simulado, asegurando el funcionamiento adecuado de los sistemas que respaldan los procesos de negocio, siguiendo los estándares de la industria.

2. **Soluciones Informáticas**: Analizaremos de manera integral los procesos de la organización y ofreceremos propuestas de solución informática que se ajusten a sus requerimientos específicos.

3. **Programación de Bases de Datos**: Crearemos consultas y rutinas para manipular la información de las bases de datos de acuerdo con las necesidades de la organización.

4. **Gestión de Proyectos Informáticos**: Nos encargaremos de la gestión de proyectos informáticos, presentando alternativas para la toma de decisiones alineadas con los objetivos de la organización.

Además, nos enfocaremos en competencias genéricas que abarcan un amplio espectro de habilidades:

1. **Resolución de Problemas**: Utilizaremos operaciones matemáticas básicas, relaciones proporcionales y álgebra para resolver situaciones problemáticas en la vida cotidiana, ámbito científico y laboral.

2. **Comunicación Efectiva**: Dominaremos la comunicación oral y escrita para transmitir mensajes de manera efectiva en diversos contextos sociolaborales y disciplinares.

3. **Desarrollo de Proyectos de Emprendimiento**: Identificaremos oportunidades dentro de nuestra especialidad y aplicaremos técnicas de emprendimiento para agregar valor a nuestro entorno a través de proyectos innovadores.

En MonoGPU, estamos comprometidos con el crecimiento personal y profesional, utilizando nuestras competencias para impulsar el éxito del proyecto y contribuir positivamente a nuestro entorno. ¡Juntos, alcanzaremos grandes logros!

**Mis Intereses en el Proyecto**

Este proyecto despierta mi entusiasmo y compromiso, ya que se alinea perfectamente con mis habilidades y gustos personales. La creación de una página web y el manejo de bases de datos son aspectos que me apasionan y en los que me siento cómodo trabajando. En esta iniciativa, puedo fusionar mis capacidades técnicas con mis intereses personales, lo que me motiva a seguir con el proyecto, poder desarrollar aún más mis habilidades para perfeccionarme en esta área.

**la Factibilidad del Proyecto**

La viabilidad de este proyecto es evidente al considerar su alineación con las competencias e intereses de nosotros, así como su factibilidad dentro del marco de tiempo establecido.

**Adaptación a Competencias e Intereses**

En primer lugar, el proyecto se adapta perfectamente a las competencias que se buscan desarrollar en la asignatura. Las habilidades de investigación, trabajo en equipo y resolución de problemas son fundamentales en el contexto educativo actual. Este proyecto no solo fomenta estas competencias, sino que también nos permite explorar nuestros intereses personales, lo que aumenta su motivación y compromiso. Al involucrar temas relevantes y atractivos, se potencia el aprendizaje significativo, facilitando una experiencia educativa enriquecedora.

**Desarrollo en el Marco de Tiempo**

En segundo lugar, la planificación del proyecto ha sido diseñada meticulosamente para ajustarse al tiempo disponible. Se han establecido etapas claras y alcanzables, lo que permite un seguimiento efectivo del progreso. Además, la asignación de tareas específicas y el uso de herramientas de gestión de proyectos aseguran que podamos avanzar de manera organizada y eficiente. Al dividir el trabajo en fases, se facilita la realización de cada actividad sin comprometer la calidad del resultado.

**Metodología Ágil**

La metodología ágil permite un enfoque flexible y adaptativo, ideal para proyectos que requieren ajustes constantes y una rápida respuesta a los cambios. Esta metodología fomenta la colaboración continua entre los miembros del equipo, lo que facilita la identificación de problemas y la implementación de soluciones eficaces en tiempo real. Además, al trabajar en iteraciones cortas, podemos obtener retroalimentación constante y mejorar el producto de manera continua, lo que resulta en un desarrollo más eficiente y centrado en las necesidades del usuario.

**Objetivos Claros**

Definir objetivos claros es fundamental para el éxito del proyecto. Los siguientes objetivos son esenciales:

Diseño de Página Web Llamativo: Crear un diseño atractivo y funcional que capte la atención de los usuarios y mejore la experiencia general.

Modelo de Base de Datos Acorde al Producto: Desarrollar un modelo de base de datos que se ajuste a las necesidades del proyecto, garantizando que la información se almacene de manera eficiente y accesible.

Conexión entre Página Web y Base de Datos: Implementar una integración efectiva entre la interfaz de usuario y la base de datos, asegurando que la información se transmita de manera fluida y confiable.

Seguridad en Cuentas Creadas: Establecer medidas de seguridad robustas para proteger las cuentas de los usuarios, garantizando la privacidad y la integridad de los datos.

**Uso de Sprints y Evidencias en el Proyecto**

La adopción de sprints como parte de nuestra metodología ágil proporciona una estructura clara para el desarrollo del proyecto, garantizando un avance constante y medible. Además, el uso de evidencias a lo largo del proceso refuerza la transparencia y el seguimiento del progreso.

**Uso de Sprints**

Los sprints son períodos cortos y definidos de trabajo que permiten al equipo concentrarse en tareas específicas. Esta práctica ofrece múltiples beneficios:

**Enfoque en Objetivos**: Cada sprint se centra en cumplir objetivos concretos, lo que facilita la priorización de tareas y la gestión del tiempo.

**Adaptabilidad**: Al finalizar cada sprint, el equipo puede evaluar el progreso y hacer ajustes según sea necesario, lo que permite responder rápidamente a cambios o imprevistos.

**Retroalimentación Continua**: Los sprints fomentan la revisión periódica del trabajo, permitiendo la incorporación de feedback de los usuarios y otros interesados, lo que mejora la calidad del producto final.

**Evidencias del Progreso**

Para garantizar un seguimiento efectivo del avance del proyecto, se utilizarán diversas evidencias, tales como:

**Documentos Entregables**: Informes y documentos que resumen el trabajo realizado en cada sprint, proporcionando claridad sobre los objetivos alcanzados y las tareas pendientes.

**Mockups**: Prototipos visuales que ilustran el diseño y la funcionalidad de la página web, permitiendo a los interesados visualizar el progreso y proporcionar retroalimentación.

**Prototipos Funcionales**: Versiones preliminares del producto que permiten realizar pruebas y ajustes antes de la implementación final, asegurando que se cumplan los requisitos y expectativas.