

# Indice de Contenidos

[**Indice de Contenidos 1**](#_heading=h.byjprd1gs6as)

[**Información del proyecto 2**](#_heading=h.u9l3fk7v7z4f)

[Datos 2](#_heading=h.rj055iier8lu)

[Patrocinadores 2](#_heading=h.8m2veohp02kd)

[Gerente de Proyecto 2](#_heading=h.xbnwzuw4v5sv)

[Lista de Interesados (stakeholders) 2](#_heading=h.1f4vqe4thtl2)

[Cronograma de hitos principales 2](#_heading=h.5m04tjkqylio)

[Presupuesto estimado 2](#_heading=h.dheyn3l3y8ob)

[**Descripción del proyecto 3**](#_heading=h.iu3mi5yb62jc)

[Objetivos del Negocio 3](#_heading=h.fjash413yl8x)

[Justificación del proyecto – Contexto 3](#_heading=h.tljdo5otassb)

[Problema-Necesidad 3](#_heading=h.zckz40lfm2au)

[**Descripción del producto 3**](#_heading=h.must1g279mpu)

[Solución Propuesta 3](#_heading=h.yqwkfyz16k49)

[Objetivos del proyecto 3](#_heading=h.6b5i7n8m2frj)

[Objetivos de desarrollo 4](#_heading=h.j3mhu0ln2kdx)

[Entregables 4](#_heading=h.a9316u9zcy8p)

[**Descripción del sistema 4**](#_heading=h.cs60n0hejxo)

[Requerimientos de alto nivel 4](#_heading=h.w4emo5nanq3z)

[Premisas y restricciones 4](#_heading=h.ev1aeafdppv)

[Riesgos iniciales de alto nivel 5](#_heading=h.iazyn7jji3zb)

[Especificaciones técnicas de las herramientas de desarrollo 5](#_heading=h.mvp96bas1ofa)

[Tipo de Interfaz de Hardware 5](#_heading=h.8fre6ac3q1gs)

[Tipo de Interfaz de Software 5](#_heading=h.d43o8w908v2y)

[Tipo de Interfaz de Usuario 5](#_heading=h.tmqzd64ndvk)

[**Requisitos de aprobación del proyecto 5**](#_heading=h.g28njmrqj60u)

[**Aprobaciones y control de cambios 5**](#_heading=h.krp9cn3tlz7h)

# Información del proyecto

## Datos

| Logo del Cliente | Empresa / Organización | Neko Coders |
| --- | --- | --- |
| Nombre del Proyecto | ColeccionAPP |
| Fecha de inicio/fin | 14-08-2025 / 21-12-2025 |
| Cliente | DuocUC |
| Patrocinador principal | Victor Godoy |
| Jefe de Proyecto | Diego Quiroz |

## Patrocinadores

| **Nombre** | **Cargo** | **Departamento / División** |
| --- | --- | --- |
| Victor Godoy | Cliente |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

## Gerente de Proyecto

| **Nombre** | **Cargo** | **Departamento / División** |
| --- | --- | --- |
| Diego Quiroz | Jefe de Proyecto | Departamento de TI |

## 

## Lista de Interesados (stakeholders)

| **Nombre** | **Tipo** | **Cargo** | **Departamento / División** |
| --- | --- | --- | --- |
| Victor Godoy | Patrocinador | Cliente |  |
| Diego Quiroz | Gerente de Proyecto | Jefe de Proyecto | Departamento TI |
| Noelia Peña | Equipo de Desarrollo | Desarrollador Full Stack/ Diseñador | TI |
| Usuarios Finales | Usuario Clave | Coleccionistas |  |

## 

## Cronograma de hitos principales

| **Hito** | **Fecha tope** |
| --- | --- |
| Entrega documentación de definición del proyecto. | 11/09/2025 |
| Desarrollo de aplicación móvil completado. | 05/10/2025 |
| Modelo de IA entrenado e integrado con aplicación móvil. | 02/11/2025 |
| Certificación de calidad de aplicación + integración. | 30/11/2025 |
| Aplicación lanzada en ambiente productivo. | 30/11/2025 |
| Presentación de cierre de proyecto. | 21/12/2025 |

## 

## Presupuesto estimado

| CLP $57.000.000 |
| --- |

# Descripción del proyecto

## Objetivos del Negocio

| Con este proyecto se busca desarrollar e implementar una aplicación que permita facilitar el registro y administración de sus colecciones a los usuarios, entregando funciones como el ingreso automático de registros a una colección mediante el uso de herramientas de reconocimiento de imágenes con Inteligencia Artificial, o también como la creación y edición de colecciones en listas simples a la vista basadas en un repositorio de coleccionables disponibles en una BBDD.  Para hacer esta tarea abordable se pondrá foco a Juegos de Cartas Coleccionables específicos que existen en el mercado, sentando la base que a futuro permitirá expandir el alcance de esta aplicación a todo tipo de coleccionables. |
| --- |

## Justificación del proyecto – Contexto

| En la actualidad la llamada ‘Cultura Geek’ se ha vuelto parte de nuestro día a día, con fenómenos como el Universo Cinematográfico de Marvel o la nunca decreciente popularidad de franquicias como Pokémon, y esta normalización a llevado al aumento de personas que toman hobbies como el coleccionismo para demostrar su fascinación por estas propiedades que forman a dicha cultura.  Quienes toman el coleccionismo como hobby representan mayoritariamente adultos jóvenes con dinero disponible para comprar los productos que desean. Para estas personas se presenta un problema a medida que aumenta su colección, y es que mantener un control de lo que se ha adquirido, de lo que se ha desechado, de lo que se encuentra disponible en el mercado y de los productos futuros que se han anunciado; resulta una tarea compleja y tediosa que en la mayoría de los casos se realiza manualmente llenando planillas Excel con la información antes mencionada. Esta pérdida de control resulta en un impacto económico para el coleccionista ya que puede realizar compras duplicadas, no tiene información completa para poder realizar cambios en su colección o de qué productos puede deshacerse.  Este proyecto busca solucionar esta problemática ofreciendo una aplicación que permita realizar el registro automático de los productos con tan solo una foto, utilizando herramientas de reconocimiento de imágenes con modelos de Inteligencia Artificial y gestionar la colecciones en listas fáciles de entender a simple vista. |
| --- |

## Problema-Necesidad

| **Problema:** Dificultad para mantener control sobre colecciones de cartas o figuras  **Necesidad:** Mantener control sobre colecciones de cartas o figuras |
| --- |

# Descripción del producto

## Solución Propuesta

| App Móvil para gestionar colecciones con reconocimiento de imágenes por IA |
| --- |

## Objetivos del proyecto

| **Objetivo** | **Indicador de éxito** |
| --- | --- |
| **Alcance** | |
| Aplicación para dispositivos móviles iOS y Android con Base de Datos Cloud GCP que permita el registro e inicio de sesión de usuarios con correo electrónico y contraseña o con cuenta de Google.  La aplicación permitirá la creación y gestión de listas/colecciones personalizadas basadas en un repositorio con productos en el mercado, y registro manual y automático (Reconocimiento de imágenes por IA) de productos en las listas creadas.  Para el repositorio de productos en el mercado se considerarán solo 2 Expansiones del juego de Cartas Digimon y Figuras Articuladas de la empresa Storm Collectibles de los años 2024 a 2025. | Aplicación desplegada en ambiente productivo funcionando con servicios GCP.  Conexión con repositorio de productos en mercado en GCP e integración con modelo de reconocimiento de imágenes con IA entrenado.  Repositorio cuenta con todos los productos indicados y el modelo de reconocimiento de imágenes con IA es capaz de reconocerlos correctamente el 85% del tiempo con una foto tomada desde la aplicación. |

# 

| **Objetivo** | **Indicador de éxito** |
| --- | --- |
| **Calidad** | |
| Desarrollar una aplicación móvil utilizando Flutter y Dart, que cumple con los requerimientos funcionales definidos, asegurando la calidad en términos de confiabilidad, rendimiento y experiencia de usuario, de manera que el producto final sea eficiente, seguro y fácil de usar para los usuarios finales. | La aplicación funciona sin errores críticos y cumple con los estándares de confiabilidad, rendimiento y usabilidad.  medición: tasa de errores cítricos < 2% en pruebas de QA; calificación de usabilidad >= 8/10 en pruebas de usuario. |

| **Objetivo** | **Indicador de éxito** |
| --- | --- |
| **Cronograma** | |
| Finalización Sprint 1  Finalización Sprint 2  Finalización Sprint 3  Finalización Sprint 4  Finalización Sprint 5 | Finaliza con entrega de documentación en la semana del 08/09/2025  Finaliza con entrega de aplicación móvil funcional en ambiente Desarrollo/QA sin IA en la semana del 29/09/2025  Finaliza con la integración del modelo de IA entrenado y la Aplicación Móvil en la semana del 27/10/2025  Finaliza con la aprobación de la certificación QA y el despliegue en ambiente productivo de la aplicación + IA en la semana del 24/11/2025  Finaliza con la presentación final del proyecto en la semana del 15/12/2025 |
| **Tiempos de Desarrollo** |  |
| Aplicación desplegada en ambiente productivo | Último bimestre de 2025 |

| **Objetivo** | **Indicador de éxito** | |
| --- | --- | --- |
| **Costos** | | |
| CLP $57.000.000 | | Costo real dentro del 110% del presupuesto. |

## Objetivos de desarrollo

| * Diseñar una Aplicación Móvil multiplataforma en Flutter. * Integrar un modelo de reconocimiento de imágenes con al menos 85% de precisión. * Desplegar el sistema en Google Cloud Platform con base de datos escalable. * Garantizar que la aplicación sea intuitiva y usable en dispositivos. * Completar el ciclo de QA. |
| --- |

## Entregables

| * Acta de constitución del proyecto. * Documento de requerimientos. * Aplicación móvil funcional. * Modelo de IA entrenado e integrado * Reporte de pruebas QA * Informe de cierre y presentación final. |
| --- |

# Descripción del sistema

## Requerimientos de alto nivel

| * Registro e inicio de sesión de usuarios utilizando credenciales o cuenta de Google. * Creación, gestión y eliminación de colecciones correspondientes a listas con productos adquiridos y/o deseados. * Crear y mantener un repositorio con los productos en el mercado de marcas seleccionadas. * Registro, gestión y eliminación manual de productos en las listas seleccionandolo desde el repositorio de productos. * Búsqueda de productos del repositorio en la aplicación utilizando ingreso de texto y/o filtros de búsqueda por fabricante, marca, línea, franquicia, etc. * Registro automático de productos tomando una fotografía y utilizando el reconocimiento de imágenes con inteligencia artificial. * Utilización de la cámara del equipo móvil para realizar fotografías de los productos. * Aplicación responsiva capaz de adaptarse a distintas resoluciones de pantalla. |
| --- |

## Premisas y restricciones

| * El proyecto se limita inicialmente a 2 expansiones de cartas Digimon y figuras Storm Collectibles 2024-2025. * El reconocimiento por IA se entrenará solo con imágenes proporcionadas y disponibles en datasets abiertos. * El presupuesto no debe superar el 110% de los $57.000.000 asignados. * El desarrollo se realizará en un plazo máximo de 5 meses (agosto - diciembre 2025). * La aplicación estará disponible únicamente para dispositivos móviles iOS y Android en la primera Versión |
| --- |

## Riesgos iniciales de alto nivel

| * Retrasos en la recolección del dataset para el modelo IA. * Baja precisión del modelo de reconocimiento de imágenes. * Sobrecostos por licencias de servicios en la nube. * Retrasos en certificación QA que afecten la fecha de lanzamiento. * Riesgos de baja adaptación inicial por parte de usuarios. |
| --- |

## Especificaciones técnicas de las herramientas de desarrollo

| 1 - Framework para desarrollo móvil:   * Flutter: Framework de desarrollo multiplataforma que permite construir aplicaciones para iOS, Android, web, windows, MacOS y Linux con una sola base de código.   2 - Lenguaje de programación:   * Dart:   + Orientado a objetos   + Sintaxis estilo C. para programadores en Java, C# o javaScript.   + Compilación Just in Time (JIT): Permite ver cambios realizados de manera instantánea.   + Compilación Ahead of Time (AOT): Compila el código en lenguaje nativo de Android o iOS.   3 - Desarrollo multiplataforma:   * Permite generar aplicaciones móviles, web y de escritorio con la misma base de código, reduciendo tiempos y costos de desarrollo.   4 - Plataforma de nube:   * Google Cloud Platform(GCP):   + Proporciona servicios de almacenamiento, bases de datos, autenticación y hosting para la aplicación.   + Permite escalabilidad y seguridad en la gestión de datos de usuarios y aplicaciones.   + Compatibilidad con Firebase, que facilita el desarrollo de backend, sincronización de datos en tiempo real y notificaciones Push.   5 - Otras Herramientas de desarrollo y soporte:   * IDE: Visual Studio Code o Android Studio, con extensiones para Flutter y Dart. * Gestión de versiones: git con repositorios en GitHub/GitLab. * Testing y depuración: Herramientas integradas en Flutter, como Flutter DevTools. * Documentación y colaboración: Google Docs, Drive, Trello/Jira para gestión de tareas. |
| --- |

## Tipo de Interfaz de Hardware

| Smartphone Android o iOS con cámara >= 12MP, 4GB RAM, conexión a Internet. |
| --- |

## Tipo de Interfaz de Software

| Flutter + Dart, Firebase Auth, Cloud Firestore/SQL en GCP, API REST para IA. |
| --- |

## Tipo de Interfaz de Usuario

| Interfaz Gráfica intuitiva, responsive, con menús simples, iconografía clara y navegación guiada. |
| --- |

# 

# Requisitos de aprobación del proyecto

| * Validación del Acta de Constitución por el patrocinador. * Aprobación de entregables por parte del cliente. * Certificación QA con un mínimo del 90% de casos de prueba superados. * Presentación final y aceptación del proyecto por el comité evaluador. |
| --- |

# Aprobaciones y control de cambios

| Versión | Nombre | Rol | Fecha | Firma |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 1.0 | Diego Quiroz | jefe de proyecto | 04/09/2025 |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |