**PLANILLA RESUMEN DEL PROYECTO**

# NOMBRE DEL PROYECTO CLIENTE DEL PROYECTO STAKEHOLDER DEL PROYECTO

| Techtop | Gabriel Papagallo  LINK https://techtop.cl/ | Gabriel Papagallo |
| --- | --- | --- |

| RESUMEN DEL PROYECTO | El proyecto consiste en el rediseño y desarrollo completo de la plataforma de e-commerce Techtop, con el fin de modernizar su imagen, mejorar la experiencia de usuario y aumentar la confianza y credibilidad de la marca. | | |
| --- | --- | --- | --- |
| OBJETIVOS DEL PROYECTO | Objetivos Técnicos:  * Desarrollar un backend robusto y escalable utilizando el framework Django. * Implementar una API RESTful para comunicar el backend con el frontend. * Construir un panel de administración funcional y seguro, aprovechando las herramientas de Django, para la gestión de productos, inventario y pedidos. * Desplegar la base de datos en un servicio en la nube para garantizar su accesibilidad y seguridad. * Investigar e implementar estrategias de SEO (Search Engine Optimization) para asegurar un posicionamiento en buscadores igual o superior al de la plataforma WordPress existente.  Objetivos de Experiencia de Usuario y Diseño (UX/UI):  * Crear una identidad visual moderna, profesional y consistente que genere confianza en los visitantes. * Diseñar un flujo de compra simple e intuitivo, desde la selección del producto hasta el pago, para minimizar el abandono del carrito. * Asegurar que la plataforma sea completamente responsiva, ofreciendo una experiencia de usuario óptima tanto en computadores de escritorio como en dispositivos móviles.  Objetivos Funcionales:  * Entregar una plataforma de e-commerce 100% operativa que permita a los usuarios buscar, ver y comprar productos. * Habilitar un sistema de cuentas de usuario donde los clientes puedan registrarse, guardar sus datos y revisar su historial de pedidos. | | |
| ALCANCES DE PROYECTO | **Gestión y Metodología:** El proyecto será administrado por el Jefe de Proyecto (Javier Granja) bajo una metodología ágil con Sprints de 3 semanas. El equipo (Nextware) es responsable de la ejecución técnica y la entrega de los componentes de software definidos.  **Alcance de Recursos y Financiero:**   * El equipo de desarrollo administrará los recursos técnicos durante la fase del proyecto (repositorios, tableros de trabajo). * El cliente (Gabriel Papagallo) será el responsable de contratar y costear los servicios de producción a su nombre (ej. hosting/servidor en la nube, dominio) para el despliegue final. * Este es un proyecto académico sin presupuesto asignado para el desarrollo.   **Alcance Operacional:**   * El equipo entregará una plataforma funcional y un panel de administración operativo. * **No es alcance** de este proyecto la carga masiva de todo el catálogo de productos de Techtop; se entregarán ejemplos cargados para demostrar la funcionalidad. * **No es alcance** de este proyecto la operación del negocio post-lanzamiento ni el soporte técnico continuo.   **Alcance Legal:**   * El equipo no es responsable de la creación de contenido legal como "Términos y Condiciones" o "Políticas de Privacidad". Este contenido deberá ser proporcionado por el cliente. * Es responsabilidad del cliente asegurar que su operación de e-commerce cumpla con la normativa legal vigente en Chile. | | |
| RESULTADOS CLAVE | **1. Código Fuente Completo y Funcional:**   * Repositorio con el código del backend. * Repositorio con el código del frontend de la plataforma web.   **2. Plataforma Web Desplegada:**   * Una URL pública donde el sitio de e-commerce esté activo y navegable.   **3. Panel de Administración Operativo:**   * Acceso funcional al panel de administración para que el cliente pueda gestionar el contenido de la tienda.   **4. Documentación Final del Proyecto:**   * Documento formal que incluya los diagramas UML, las épicas, las historias de usuario y el product backlog definido. * Una guía básica para el administrador sobre cómo utilizar el panel de gestión. | | |
| LÍNEA DE  TIEMPO DEL  PROYECTO | Fase 1: Planificación y Diseño (Semanas 1-3)  * **Semana 1:** Kick-off del proyecto. Definición final de objetivos, alcances y llenado de la planilla de proyecto. Creación del Product Backlog con las épicas e historias de usuario iniciales. * **Semana 2:** Diseño de la arquitectura del sistema. Creación de los diagramas UML (Clases, Casos de Uso) e Investigación de mejores prácticas SEO para Django.. * **Semana 3:** Diseño de la experiencia de usuario (UX/UI). Creación de wireframes y mockups de alta fidelidad para la web. * **Hito al final de la fase:** Aprobación del diseño y del plan de desarrollo.  Fase 2: Desarrollo en Sprints (Semanas 4-12) Aquí es donde ocurre la magia de la codificación. Dividiremos el trabajo en tres Sprints de 3 semanas cada uno.   * **Sprint 1 (Semanas 4-6): "El Esqueleto del Sistema"**   + **Objetivo:** Montar la base técnica.   + **Tareas:** Configurar el proyecto Django, crear los modelos de la base de datos, configurar el panel de administración de Django, desarrollar los endpoints básicos de la API (ej. para listar productos). * **Sprint 2 (Semanas 7-9): "La Tienda Web"**   + **Objetivo:** Construir la experiencia del cliente en la web.   + **Tareas:** Desarrollar el frontend de la página principal, catálogo de productos y perfil de usuario. Conectar el frontend con la API. Implementar el carrito de compras. Implementación de meta-tags, sitemaps y URLs amigables para optimización SEO. * **Sprint 3 (Semanas 10-12): "Funcionalidad Final"**   + **Objetivo:** Completar funcionalidades clave.   + **Tareas:** Implementar el flujo de checkout simulado en la web.  Fase 3: Pruebas e Integración (Semanas 13-14)  * **Objetivo:** Asegurar que todo funcione correctamente en conjunto. * **Tareas:** Pruebas integrales de la plataforma web y la app. Detección y corrección de bugs. Pruebas de usabilidad con usuarios (pueden ser compañeros).  Fase 4: Despliegue y Entrega Final (Semanas 15-16)  * **Objetivo:** Poner el proyecto en producción y preparar la entrega. * **Tareas:** Desplegar la versión final de la base de datos y el backend en el servicio en la nube. Preparar la documentación final del proyecto. Preparar y realizar la presentación final. | | |
| EQUIPO DE PROYECTO | NOMBRE | ROL / CARGO | RESPONSABILIDAD |
| Javier Granja | Jefe de Proyecto | Liderar la planificación del proyecto, incluyendo la gestión de la línea de tiempo y los Sprints.  Mantener actualizado el Product Backlog y facilitar las reuniones del equipo |
| Sebastian Navarrete | Desarrollador Frontend | Traducir los diseños y mockups a código funcional para la plataforma web.  Asegurar que la interfaz web sea responsive y ofrezca una buena experiencia de usuario (UX). |
| Fabian Fuentes | Desarrollador Backend | Diseñar la arquitectura del sistema, incluyendo el modelo de la base de datos.  Desarrollar toda la lógica del servidor.  Construir y documentar la API REST..  Configurar y gestionar la base de datos en la nube. |

| INTERESADOS DEL PROYECTO | NOMBRE | CARGO | RESPONSABILIDAD |
| --- | --- | --- | --- |
| Gabriel Papagallo | Dueño de Techtop | Stakeholder principal Contraparte; Quien aprueba el proyecto |
| Nextware | Equipo de Desarrollo | Interesados directos, ya que su evaluación y éxito dependen de la correcta finalización del proyecto. Responsables de la ejecución técnica y la entrega de un producto de calidad. |
| Usuarios Finales | Grupo Destinatario | Su capacidad para usar la nueva plataforma de manera fácil y efectiva determinará el éxito real del producto en el mercado. |

| RIESGOS PRINCIPALES | Riesgos Técnicos  * **Dificultad con una nueva tecnología:** Si algún miembro del equipo no domina completamente Django, la API REST, la curva de aprendizaje podría causar retrasos. * **Problemas de integración:** Podrían surgir conflictos al intentar que el backend, el frontend se comuniquen correctamente a través de la API. * **Complicaciones en el despliegue:** Poner la aplicación y la base de datos en un servidor en la nube por primera vez puede presentar desafíos técnicos inesperados.  Riesgos de Gestión y Planificación  * **"Scope Creep" (Corrimiento del alcance):** Es el riesgo de que el cliente (o incluso el equipo) empiece a añadir "pequeñas" funcionalidades nuevas a mitad del proyecto, desviando el foco y retrasando la entrega de lo acordado inicialmente. * **Estimaciones de tiempo incorrectas:** El equipo podría subestimar el tiempo necesario para desarrollar una funcionalidad compleja, lo que afectaría toda la línea de tiempo del proyecto. * **Dependencia del cliente:** Si el cliente (Gabriel) tarda mucho en dar feedback o en responder preguntas, podría generar cuellos de botella y detener el avance del equipo. |
| --- | --- |
| COMENTARIOS Y OBSERVACIONES | "El checkout y la pasarela de pago serán simulados, ya que el objetivo es demostrar la funcionalidad del flujo de compra completo sin manejar transacciones monetarias reales, cumpliendo así con los fines académicos del proyecto." |