



Universidad de Chile
Facultad de Ciencias Físicas y Matemáticas
Departamento de Ciencias de la Computación

Perfil de Proyecto

Formulario de postulación de instituciones clientes para el Curso *Proyecto de Software* CC61A

Nombre del Proyecto:	Framework para aplicaciones Facebook
Nombre de la Organización postulante:	Administradora CMR Falabella
Nombre de la Contraparte oficial del Proyecto:	Andrés Astaburuaga
Dirección:	Rosas 1665
Fono:	389 8799
e-mail de la contraparte:	castaburuaga@falabella.cl

Responsable:
Correo Electrónico:
Versión:

Agustín Villena M.
cc61a@dcc.uchile.cl
2007.07.05.AVM



Departamento de Ciencias de la Computación

UNIVERSIDAD DE CHILE

Tabla de Contenidos

1.	INFORMACIÓN DE LA ORGANIZACIÓN CLIENTE	3
1.1.	BREVE DESCRIPCIÓN DE LA ORGANIZACIÓN.....	3
1.2.	PRODUCTOS FABRICADOS O SERVICIOS OFRECIDOS	3
1.3.	COMPOSICIÓN PROFESIONAL	3
2.	INFORMACIÓN DEL PROBLEMA A RESOLVER	4
2.1.	DESCRIPCIÓN LA OPORTUNIDAD QUE DESEA APROVECHAR O EL PROBLEMA QUE DESEA RESOLVER 4	
2.2.	DESCRIPCIÓN DE LA APROXIMACIÓN DE SOLUCIÓN	4
2.3.	DESCRIPCIÓN DE LOS USUARIOS	5
3.	INFORMACIÓN SOBRE EL CONTEXTO DEL PROYECTO.....	6
3.1.	PLAN DE IMPLEMENTACIÓN VISLUMBRADO	6
3.2.	CONTEXTO DE SOFTWARE DEL PROYECTO	7
3.3.	PLATAFORMA TECNOLÓGICA DEL PROYECTO	7
3.4.	INSERCIÓN DEL PROYECTO EN EL ORGANIGRAMA DE LA ORGANIZACIÓN CLIENTE	7
3.5.	INFORMACIÓN DE LAS CONTRAPARTES.....	9
4.	INFORMACIÓN REFERENCIAL	9
5.	DECLARACIÓN DE ACEPTACIÓN DE CONDICIONES PARA EL DESARROLLO DEL PROYECTO	11

1. Información de la Organización Cliente

1.1. Breve descripción de la organización

La Administradora CMR Falabella es la empresa de tecnología del grupo Falabella, encargada de brindar todos los servicios de TI a las diversas áreas de negocios, donde destacan Falabella Tiendas por Departamentos, Sodimac en todos sus formatos, Supermercados Tottus, Falabella.com y tarjeta de crédito CMR entre otros.

En términos prácticos la Administradora CMR representa las áreas de sistemas de todas estas empresas, brindando servicios a más de 60.000 empleados y a más de 300 tiendas de retail en los 4 países donde se encuentra: Chile, Argentina, Perú y Colombia.

1.2. Productos fabricados o Servicios ofrecidos

La Administradora es la responsable de todos los servicios de TI que soportan el correcto funcionamiento (actual y futuro) de las áreas de negocios. Es la responsable de todos los niveles tecnológicos, hardware, soporte, desarrollo, mantención, selección, implantación de software y del diseño y puesta en marcha de los planes tecnológicos de mediano y largo plazo.

1.3. Composición Profesional

En la empresa trabajan más de 500 empleados distribuidos en los 4 países, donde se encuentran ingenieros, programadores y técnicos.

La estructura organizacional se organiza en 4 grandes grupos:

- **Áreas de apoyo:** propias de cualquier empresa, con áreas de “administración y finanzas” y “Planificación y control”.
- **Negocios:** Con funciones propias de los negocios que atienden, por ejemplo “Tiendas por Departamentos”, “Mejoramiento del Hogar”, “Créditos”, “Viajes y seguros “ etc.
- **Servicios corporativos:** Donde se proveen todos los servicios que son compartidos por algunas áreas de negocio, como servicios de logística, comercio electrónico, innovación tecnológica, soporte operacional, etc.
- **Regionales:** Correspondientes a la filiales en los países de Argentina, Perú y Colombia.

2. Información del Problema a Resolver

La Web 2.0 ha adquirido notoria popularidad durante los últimos 2 años; para empresas de Retail esta segunda generación de aplicaciones sobre internet, basadas en comunidades de usuarios que fomentan la colaboración y el intercambio ágil de información entre sus miembros, representa una gran oportunidad de negocios.

Las empresas de retail sudamericanas recién están aprovechando las virtudes de estas comunidades, incorporando blogs, comentarios y ratings de productos en sus sitios web. Con comunidades establecidas, particularmente Facebook, la interacción se ha limitado a pagar por publicidad.

2.1. Descripción la oportunidad que desea aprovechar o el problema que desea resolver

- Facebook es una de las mayores comunidades 2.0 que existen y una de las que más éxito ha tenido en la región. Miembros pertenecientes a las redes que interesan al grupo Falabella (redes Chile, Argentina, Perú y Colombia) superan el millón de usuarios, estableciendo un mercado objetivo clave al momento de evaluar cualquier iniciativa.
- Una de las novedades de la plataforma Facebook es que provee una API que permite la creación de aplicaciones, permitiendo dar contexto social a la aplicación utilizando datos del profile del usuario, de sus amigos, grupos, fotos y eventos (<http://wiki.developers.facebook.com/index.php/API>). Esto ofrece un enorme potencial para crear aplicaciones que acerquen a las empresas a sus clientes.

2.2. Descripción de la aproximación de solución

- Facebook ofrece un framework orientado a objetos para desarrollo de aplicaciones sobre utilizando lenguaje PHP. Lo que se espera es crear un framework (blueprints) de desarrollo para Falabella que permita desarrollar este tipo de aplicaciones y aplicarlo a 2 casos concretos:
 - Mi lista de cumpleaños
 - Campaña de registro de mails (concursos)
- Para ello se requerirá establecer de manera temprana los patrones de diseño y arquitectura de software a utilizar, lanzar una aplicación inicial que permita establecer los criterios de “deploy” y “publicación” en la plataforma Facebook.

Funcionalidades “Lista de Cumpleaños”

- La lista de cumpleaños permitirá a los usuarios Facebook elegir entre un conjunto de productos cuáles son potenciales regalos y enviar esta lista a los amigos.
- Los amigos podrán organizarse para comprar regalos de forma individual o comprar un regalo de mayor precio entre varios
- La compra será “virtual” y se realizará en el sitio www.falabella.com, por lo que la aplicación deberá re-dirigir la compra a este sitio (salir de Facebook)
- Los productos serán cargados de forma previa, no existirá integración con sistemas back-end.

- Los usuarios podrán ver cuáles regalos ya han sido escogidos.

Funcionalidades “Campaña”

- Se ofrecerá un premio, por ejemplo “ipods” a aquellos usuarios que ingresen su email o a aquellos que logren juntar (distribuir la aplicación) a más amigos que ingresen su e-mail.
- El término del concurso será avisado y los ganadores se darán a conocer en la aplicación.

Facebook es una plataforma cerrada y pocas empresas están trabajando en aplicaciones que la ocupen, el deploy de la aplicación pasa por una etapa de aprobación y testing por parte del equipo de Facebook que puede demorar la puesta en marcha.

2.3. Descripción de los usuarios

- La aplicación estará dirigida a usuarios Facebook que pertenezcan a las redes de Chile, Argentina, Perú y Colombia.
- La solución debe ejecutarse como aplicación Facebook, por lo que la adopción de esta por parte de los usuarios deberá restringirse a las reglas establecidas por Facebook
 - Los usuarios se verán favorecidos por:
 - Menores costos de productos
 - Ofertas especiales
 - Premios

3. Información sobre el Contexto del Proyecto

3.1. Plan de Implementación vislumbrado

- ¿Cuál es el equipo intra-organizacional que debe involucrarse en el proyecto? ¿Cuál es la función de cada uno?
 - Andrés Astaburuaga (Jefe de Arquitectura Tecnológica Corporativa): Contraparte oficial, Revisión de diseño y guía.
 - Andrés Arancibia (Jefe de Innovación Tecnológica); Contraparte Subrogante
 - Julius Odian (Gerente de Tecnología y Estrategia Falabella.com): Sponsor del proyecto.
 - Marta del Amo (Gerente de Sistemas e-commerce y Logística): Información y revisión de aplicación.
- ¿Cuáles son las actividades claves que el equipo debe emprender y las decisiones claves que debe tomar?
 - Framework de desarrollo
 - Arquitectura de aplicaciones
 - Deberá diseñarse para que sea extensible
 - Adaptarse a reglas de Facebook, entender su filosofía y forma de trabajo
 - Formatos de carga y almacenamiento de datos
 - Configuración física del ambiente “Framework para Facebook Falabella”.
- ¿Cuáles son los principales productos esperados, desde la perspectiva de negocio?
 - Blueprints para desarrollo de aplicaciones Facebook. Aplicaciones funcionales usando estos Blueprints.
- ¿Cuál es el orden de prioridad?
 - Aplicaciones funcionales: primero “Lista de cumpleaños” y luego “Campañas”
- ¿Cuáles son las actividades del equipo U. de Chile? ¿Cuáles son las actividades claves del equipo interno, para transformar la entrega el producto de software en un resultado de negocio?
 - El equipo U. de Chile debe establecer claramente cuáles son las decisiones tomadas al momento de establecer la configuración del ambiente, diseñar las aplicaciones y entregar la documentación. Con esto esperamos que el equipo de desarrollo interno (liderado por Marta del Amo y Andrés Arancibia) puedan replicar la experiencia en otros negocios del grupo, como Sodimac, Seguros, Viajes etc.
 - El equipo interno promoverá la aplicación y ofrecerá este framework como producto a otras áreas de negocio: “Desarrollo de Aplicaciones Facebook”.

3.2. Contexto de software del proyecto

El software se desarrollará sobre la siguiente plataforma:

- Lenguaje: PHP5
- Servidor Web: Tomcat 5
- Sistema Operativo plataforma: A definir con el equipo UChile.
- Base de Datos: A definir con el equipo Uchile (de preferencia Oracle)
- IDE: A definir con el equipo Uchile
- Sistema operativo desktops: Windows XP

No existirán integraciones con sistemas internos Falabella. Es posible que exista transformación de datos para poblar la BD de la solución.

3.3. Plataforma Tecnológica del proyecto

Para el correcto desarrollo Falabella proveerá:

- Servidor de Desarrollo/Test (IBM xSeries)
- Servidor de producción (IBM xSeries)
- 3-4 puestos de trabajos
- Computadores de escritorio (IBM, dualCore, 1,5GB RAM)
- Sitio Web interno colaborativo (Sharepoint)
- Impresoras
- Acceso a Internet
- Vales de almuerzo para quienes necesiten.

3.4. Inserción del proyecto en el organigrama de la organización cliente

Carlos Vizcaya:	Gerente Desarrollo Tecnológico
Julius Odian:	Gerente de Tecnología y Estrategia Falabella.com
Marta del Amo:	Gerente de Sistemas e-commerce y Logística
Andrés Astaburuaga:	Jefe de Arquitectura Corporativa
Andrés Arancibia:	Jefe de Innovación Tecnológica
Francisca Pefaur:	Marketing e-commerce
A definir:	Área Marketing Falabella Chile

Además responda

- ¿Tienen usted y el equipo gerencial el apoyo requerido para asegurar el éxito?
Si
- ¿Quiénes son los principales apoyos para este negocio?
- Área Comercial Falabella.com, Área Marketing Falabella Chile, Administradora CMR Falabella
- ¿Por qué lo están apoyando?
- Ser los primeros es parte de la estrategia del grupo Falabella

- ¿Qué tipo de apoyo suministran?
- Recursos físicos, tiempo y dinero

- ¿Cómo venderá el proyecto a los interesados internos y externos?
- Presentación interna y aparecerá en la revista interna del grupo

- ¿Qué oposición puede interferir y cómo piensa usted superarla?
- Falta de tiempo de usuarios, se establecerá una reunión quincenal de avance con gerentes correspondientes

3.5. Información de las contrapartes**Información del Responsable Institucional (Sponsor)**

Nombre completo	Carlos Vizcaya Altamirano		
RUT	8522956-7	Antigüedad en la organización (años)	3
Cargo en la organización	Gerente de Desarrollo Tecnológico	Antigüedad	3
Formación Profesional	Ingeniero Civil		
Fono	380 2976	Correo electrónico	cvizcaya@falabella.cl
Dirección física	Rosas 1665		
Observaciones:			

Información de la Contraparte Oficial

Nombre completo	Andrés Astaburuaga Ojeda		
RUT	14.399.002-8	Antigüedad en la organización (años)	3
Cargo en la organización	Jefe de Arquitectura Tecnológica Corporativa	Antigüedad	3
Formación Profesional	Ingeniero Civil		
Fono	389 8799	Correo electrónico	castaburuaga@falabella.cl
Dirección física	Rosas 1665		
Observaciones:			

Información de la Contraparte Subrogante

Nombre completo	Andrés Arancibia		
RUT	7547272-2	Antigüedad en la organización (años)	3
Cargo en la organización	Jefe de Innovación Tecnológica	Antigüedad	3
Formación Profesional	Ingeniero Civil		
Fono	380 2989	Correo electrónico	aarancibia@falabella.cl
Dirección física	Rosas 1665		
Observaciones:			

4. Información referencial

¿Cómo fue que supieron de esta iniciativa del DCC?
(Contestar todas las alternativas que sean aplicables)

Ya hemos postulado con anterioridad	¿Cuándo?
Antiguos postulantes nos recomendaron el programa	¿Quiénes?
Somos ex-alumnos y hemos trabajado como desarrolladores en CC61A	¿En qué semestre?
Recomendación directa del cuerpo docente	¿Quién?
Otros	Explicitar

5. Declaración de aceptación de condiciones para el desarrollo del proyecto

Declaración de aceptación de las condiciones de postulación

como cliente del Curso "Proyecto de Software", del DCC de la Universidad de Chile, para el semestre Agosto-Diciembre de 2007

En Santiago, _____ de _____ de 20__, yo, _____ en mi rol de _____, declaro aceptar los términos y condiciones definidos en el documento "Llamado a postulación de instituciones clientes para Curso Proyecto de Software CC61A":

- un aporte de \$1.000.000 al Departamento de Ciencias de la Computación como aporte a los gastos operacionales derivados de la ejecución del proyecto de desarrollo,
- disponer en las instalaciones de mi organización de 4 (cuatro) puestos de trabajo con sus respectivos computadores, estos últimos con características técnicas adecuadas para desarrollar el software.
- Asignar una contraparte oficial y otra subrogante, ambas personas empleadas por mi organización que dispondrá de un mínimo de 8 horas a la semana para trabajar junto al equipo de desarrollo.

Todo lo anterior, una vez que esta postulación haya sido aceptada por el Departamento de Ciencias de la Computación de la Universidad de Chile.

Firma, Nombre, y Cargo RUT
Responsable Institucional

Timbre institución