

| **1. Informe final Proyecto APT** |
| --- |

| Nombre del proyecto | Proyecto Academia Feeling Music |
| --- | --- |
| Área (s) de desempeño(s) | - Análisis y Planificación de Requerimientos Informáticos  - Gestión de Proyectos Informáticos  - Programación de Software  - Análisis y Desarrollo de Modelos de Datos  - Arquitectura de Software  - Calidad de Software |
| Competencias | - Desarrollar una solución de software asegurando el logro de los objetivos  - Comunicar en forma oral o escrita para solucionar problemas comunicativos  - Configuración de ambientes, servicios de aplicaciones y bases de datos en un entorno empresarial.  - Ofrecer propuestas de solución informática.  - Desarrollar una solución de software.  - Implementar soluciones sistémicas para automatizar y optimizar procesos de negocio de acuerdo a las necesidades de la organización.  - Gestionar proyectos informáticos entregando opciones para tomar decisiones según las necesidades de la organización.  - Construcción de un modelo arquitectónico que entregue una solución que integre los procesos de negocio respetando los requerimientos de la organización y estándares de la industria.  - Realizar modelamiento de base de datos de manera estructurada y escalable, siguiendo los requisitos de la organización.  - Desarrollar diversos programas y rutinas para satisfacer los requerimientos de la organización.  - Realizar pruebas de certificación de productos y procesos siguiendo buenas prácticas de la industria  - Programar consultas o rutinas para manipular la información de una base de datos siguiendo los requerimientos de la organización. |

| **Contenidos del informe final** | |
| --- | --- |
| 1. Relevancia del proyecto APT | Como grupo escogimos este proyecto ya que cubre varias áreas de desempeño del plan de estudio, como por ejemplo, el análisis y planificación de requerimientos informáticos, el desarrollo de una base de datos y el desarrollo de software.  Este proyecto será desarrollado para una institución educativa musical llamada “Academia Feeling Music” la cual está ubicada en Melipilla. Esta academia cuenta con diversas salas destinadas para entregar conocimientos de interpretación de diversos instrumentos musicales, además de canto.  Los principales beneficiados serían los profesores de la academia y los apoderados de los alumnos, ya que les ofrecería más transparencia. Otros beneficiados con el proyecto serían los futuros alumnos que desean conocer más acerca de los profesores, además de ver los precios y ofertas con los que cuenta la academia. También facilitará la comunicación para todos los involucrados  Con respecto a el valor que entregamos como equipo de trabajo, a la Academia Feeling Music, proporcionaremos una automatización y optimización de procesos personalizados entregando comunicación directa y eficaz con el cliente, por otra parte le entregaremos distintas opciones priorizando el bajo coste, la modernización, el escalamiento y la estabilidad de la solución a futuro. Además realizaremos un enfoque en la Experiencia del Usuario (UX) realizando entrevistas y pruebas con usuarios para entender mejor las necesidades, asegurando que la solución sea un aporte para todos los usuarios. |
| 2. Objetivos | El objetivo de este proyecto es desarrollar e implementar un sistema de gestión ERP (Enterprise Resource Planning) para la Academia Feeling Music, ubicada en Melipilla. Este sistema optimizará los procesos administrativos, mejorará la comunicación entre profesores, alumnos y apoderados y proporcionará una plataforma informativa para posibles estudiantes.  Además se mencionan objetivos específicos de este proyecto:  -Implementar un sistema de gestión para el registro de nuevos alumnos, optimizando el proceso de inscripción y recopilación de datos.  -Crear un módulo de administración de pagos que facilite el registro, seguimiento y control de las transacciones financieras de la academia.  -Implementar una base de datos robusta y escalable que soporte todas las funcionalidades requeridas por la página web y los sistemas de gestión.  -Aplicar la metodología ágil SCRUM en todas las fases del proyecto, garantizando una gestión eficiente y una documentación ordenada de los avances y metas.  -Desarrollar un panel de administración que permita a los profesores y personal administrativo gestionar fácilmente los contenidos y funcionalidades de la página web.  - Diseñar un sistema de asistencias de alumnos para llevar un registro y poder coordinar recuperaciones.  - Desarrollar un módulo de gestión de horarios de las salas de clases con el fin de coordinar qué alumnos y profesores utilizarán las instalaciones.  -Diseñar una interfaz de usuario intuitiva y amigable que facilite la navegación y uso de la página web tanto para el personal de la academia como para los estudiantes y apoderados.  - Crear una página principal que muestre la misión y visión de la academia, además de los costos y promociones que se ofrecen. También se mostrará información acerca de cada profesor y qué instrumentos enseñan, además de mostrar las redes sociales y formas de contacto.  - Implementar un chatbot para responder dudas y entregar más profesionalidad y confianza.  - Implementar y automatizar el envío de mensajes por medio de whatsapp a los apoderados sobre fechas límite y futuros eventos. |
| 3. Metodología | **Metodología SCRUM**  Para abordar el desarrollo del proyecto de la página web y sistema de gestión para la Academia Feeling Music, utilizaremos la metodología ágil Scrum. Esta metodología nos permitirá trabajar de manera iterativa e incremental, adaptándonos a los cambios y necesidades que puedan surgir durante el proceso de desarrollo.  **Interesados**  - **Stakeholder: Diego Peñailillo:** Representar a los interesados y usuarios finales, proporcionando la visión del negocio y las expectativas del producto.  -**Product Owner: Carlos Correa:** Actuar como el representante de los Stakeholders dentro del equipo Scrum, gestionando el backlog del producto y asegurando que se prioricen las funcionalidades correctas.  -**Scrum Master: Cristopher Caro:** Facilitar el proceso Scrum, eliminando obstáculos y asegurando que el equipo siga las prácticas ágiles. También reportará los avances al product owner y tomará las decisiones importantes del proyecto.  -**Scrum Team: Matías Torres, Adolfo Venegas:** Desarrollar las funcionalidades del producto, colaborando estrechamente para entregar incrementos de producto al final de cada Sprint. Se reportan directamente con el Scrum Master.  **Sprints**  -**Sprint 0: Planificación :** Durante esta fase se realizaría la primera reunión con el cliente donde se hará la toma de requerimientos, también se realizará la documentación pertinente para dar inicio al proyecto y planificar el mismo, es decir se definirá la visión, alcances, restricciones y fechas gracias al Sprint Planning.  -**Sprint 1: Diseño y Desarrollo :**  Durante esta fase se comenzará con los primeros diseños de la plataforma, por medio de mockups y se desarrollarán las primeras funcionalidades de la plataforma, el modelo de la base de datos.  -**Sprint 2: Desarrollo y Optimización :** Durante esta fase se iniciará el desarrollo de las funcionalidades más avanzadas de la plataforma web y se utilizaran todos los recursos listados en el documento de visión y alcance para llevarla a cabo, por otra parte, también se hará el chatbot. |
| 4. Desarrollo | Las etapas de este proyecto comprenden de 3 Sprints, el 0 que es de captura de requerimientos y documentación de planeación, el 1 que se encarga de el diseño y desarrollo de la primera entrega del producto (con funcionalidades principales), y el 2, que se encarga de desarrollar el resto de funcionalidades.  Los factores que han facilitado el desarrollo del proyecto en primer punto, la fácil comunicación con el cliente el cual nos ha mostrado su apoyo constante con las reuniones con él, sus ideas y aprobaciones de los artefactos que le hemos mostrado, además de una mejora en la comunicación y organización con el equipo de desarrollo en la asignación de tareas y la evidencia subida.  Los factores que han dificultado en el desarrollo del proyecto es que todavía no se ha llegado a un flujo de trabajo adecuado para lo que requiere el proyecto, en estos casos es la organización y estimación de tiempo y esfuerzo, para abordar esta problemático hemos realizado dia por medio reuniones constantes en el equipo de desarrollo en el cual se dejan los puntos a mejorar, a realizar y mostrar evidencia.  Las dificultades las abordamos en reuniones con el equipo de desarrollo, proponiendo ideas y soluciones.  También hemos ajustado las fechas del Sprint 1 para intentar completar los artefactos, además se han eliminado dos historias de usuario del Sprint 1 moviéndolas al Sprint 2 por mala estimación y falta de tiempo (Historia de usuario P16 Y P21). |
| 5. Evidencias |  |
| 6. Intereses y proyecciones profesionales | **Sobre las reflexiones individuales de cada miembro del equipo:**  **Adolfo Venegas**: Mis interes profesionales se mantienen intactos finalizado el proyecto APT el cual es desarrollarme en el ámbito de Backend, cabe decir que estoy también pensando en python para la IA y análisis de datos, este proyecto me ayuda a potenciar mis conocimientos, además de aprender nuevas tecnologías y que con mi equipo de desarrollo tengamos esa autonomía de cómo lo desarrollamos y qué tecnologías usamos.  **Matias Torres:** Mis intereses no han cambiado de los planteado en mi reflexión personal. Profesionalmente me quiero desarrollar en áreas como la Inteligencias de negocios, Big Data o Computación en la nube, aunque pretendo empezar en áreas como front-end y back-end para ganar más experiencia,en lo cual este proyecto me ha ayudado.  **Cristopher Caro:** Este proyecto me ha ayudado a darme cuenta que mis intereses profesionales (gestión y dirección de proyectos informáticos) no han cambiado, al contrario, me han motivado a mantenerlos y potenciarlos, mediante la dirección del equipo de trabajo en este proyecto, y desarrollando con una nueva tecnología como lo es ExpressJS.  **Sobre las proyecciones individuales de cada miembro del equipo:**  **Adolfo Venegas**: Como explique en el punto anterior mi meta es especializarme en el Backend y explique qué me está llamando la atención practicar con python la IA y análisis de datos o redes neuronales, además me gustaría proyectarme con un puesto de trabajo fijo si es posible para potenciar y pulir mis habilidades para dar el salto a trabajar en el extranjero.  **Matias Torres:** Como mencioné anteriormente me gustaría explorar más adelante áreas como Big Data y Computación en la nube, aunque también me llama mucho la atención el área de aprendizaje automático(IA), ya que es un área nueva y con mucho potencial, ya que planeo tener habilidades en áreas altamente demandadas para poder trabajar en el extranjero.  **Cristopher Caro:**  Los intereses profesionales que me gustaría seguir explorando, serían:   * Programador full Stack (para entrar en el área)   Para luego a futuro especializarme:   * En la gestión y dirección de proyectos informáticos * En la calidad de software (QA) * En el rol de Product Owner o Scrum Master   Mis proyecciones laborales son trabajar en una empresa de desarrollo de software, como desarrollador Full Stack, o en la gestión y dirección de proyectos informáticos. |