

| **1. Informe final Proyecto APT** |
| --- |
| El objetivo de este informe es que describas los aspectos más relevantes de tu Proyecto APT. Es importante que fundamentes las decisiones que tuviste que tomar a lo largo del proceso.  A continuación, encontrarás distintos campos que deberás completar con la información solicitada, los que dan cuenta del resumen de tu proyecto APT y sus principales resultados. |

| Nombre del proyecto | SportRent |
| --- | --- |
| Área (s) de desempeño(s) | Desarrollo de software, Análisis de Datos, Gestión de proyecto |
| Competencias | Desarrollo de Soluciones Tecnológicas, Gestión de Proyectos, Habilidades de Comunicación, Calidad de Software, Análisis de Datos, Resolución de Problemas, Trabajo en Equipo. |

| **Contenidos del informe final** | |
| --- | --- |
| 1. Relevancia del proyecto APT | El proyecto tiene una relevancia importante en el campo del desarrollo de software, ya que aborda desafíos de automatización y seguridad, esenciales en un entorno digital moderno. Situado a nivel nacional en Chile, afecta a dueños de recintos deportivos y a una amplia gama de usuarios, especialmente a jóvenes y adultos activos que buscan reservar espacios de manera eficiente. El proyecto básicamente busca ser un sistema a nivel nacional, pero por ahora nos concentramos en la V Región para comenzar y ver el impacto que tendrá dentro de la Región.  Este proyecto impacta principalmente a dos grupos, los cuales son **dueños de recintos deportivos** el cual enfrentan dificultades para gestionar y organizar las reservas de canchas de manera eficiente, nosotros proporcionamos una solución automatizada que mejora la administración, reduce errores y asegura transacciones seguras, y el otro grupo que impacta son los **usuarios y deportistas** incluyendo a personas de diversas edades, especialmente adultos y jóvenes activos que buscan acceder a recintos deportivos de manera rápida y confiable, la plataforma les facilita la búsqueda, pago y reserva, mejorando su experiencia y promoviendo la práctica deportiva.  El aporte de valor del Proyecto ATP fue significativo tanto en el ámbito social como laboral. En términos reales, la plataforma optimiza la gestión de reservas de canchas, lo que facilita a los dueños de recintos administrar sus instalaciones de manera eficiente y segura. Esto no solo reduce errores y mejora las transacciones, sino que también incrementa la visibilidad de las instalaciones, atrayendo a más usuarios. |
| 2. Objetivos | Desarrollar un sistema/plataforma web a nivel nacional en Chile para la gestión y reserva automatizada de canchas o recintos deportivos haciendo el proceso más confiable y seguro entre los dueños de los recintos y los clientes, además de darle más visibilidad a las canchas que tienen los dueños de los recintos deportivos. |
| 3. Metodología | *L*a elección de SCRUM fue pertinente porque permitió una **r**ápida adaptación a los cambios en los requisitos, lo cual es crucial en un proyecto orientado al desarrollo de software a nivel nacional. Además, la entrega incremental de valor permitió validar y ajustar las funcionalidades del sistema de manera continua, garantizando que cada iteración mejorará el producto final. La metodología también fomentó la colaboración constante con los dueños de los recintos y otros interesados, asegurando que las funcionalidades clave, como la seguridad y visibilidad de las reservas, fueran efectivas y ajustadas a las expectativas del mercado. |
| 4. Desarrollo | El Proyecto ATP fue divido en 4 sprints, cada uno con su incremento. Partiendo con el sprint 0 que tenía como objetivo la configuración de entorno. Sprint 1 tiene como objetivo realizar el FrontEnd/BackEnd con las funcionalidades básicas. Sprint 2 la integración del método de pago y la geolocalización y finalmente el Sprint 3 que como objetivo tiene la migración y despliegue en su totalidad.  Respecto a las dificultades y facilitadores en nuestro Proyecto ATP, teníamos una claridad en los objetivos desde el inicio el cual el propósito del mismo estuvo bien definido desde un inicio, lo que permitió establecer un enfoque claro en cada etapa del desarrollo, además de contar con habilidades previas en desarrollo web, tanto como HTML, JavaScript, CSS, framework, etc. además de contar hoy en día con tutoriales o páginas que facilitan la búsqueda y ayuda en internet. Y como dificultades se presentaron problemas técnicos con la integración de APIs, tanto en la Geolocalización y Método de Pago, problemas para establecer un diseño de la interfaz atractivo y que llame la atención. Ciertos problemas con la gestión del tiempo en el cual en ciertas ocasiones íbamos a destiempo junto con el cronograma.  Para abordar las dificultades que se presentaron, dividimos las tareas a realizar entre los miembros del equipo para que cada uno se concentre en hacer su parte de la mejor manera para luego realizar una reunión en el cual se decía que cosas se realizaron hoy y como lo estamos llevando a cabo, además de hacer más horas de trabajo el cual nos sirvió para completar de buena maneras las tareas establecidas desde un inicio. |
| 5. Evidencias | Como principal evidencia que puede servir para visualizar nuestro resultado final, es nuestra pagina web: [SportRent](https://sportrent.vercel.app/)  Además de tener como evidencia para visualizar y entender las distintas etapas establecidas, se puede visualizar en el siguiente documento: [1.5\_GuiaEstudiante\_Fase 1\_Definicion Proyecto APT.docx - Documentos de Google](https://docs.google.com/document/d/1erEGEwcVKV6-5gS0tPzz8o2HlMne49Qg/edit)  [Proyecto SportRent.pptx - Presentaciones de Google](https://docs.google.com/presentation/d/1nBLKszP4XAK5yLTqwmiuXx8k81ylYcsB/edit#slide=id.p1)  Y nuestra PPT inicial el cual establecimos las tareas, además de contar con el cronograma que tiene como objetivo establecer los tiempos ideales esperados para la realización de cada tarea. |
| 6. Intereses y proyecciones profesionales | El proyecto ATP fue una oportunidad increíble para explorar y fortalecer los intereses profesionales de cada miembro del equipo, a través del diseño y desarrollo de una plataforma web enfocada en la gestión de arriendo de canchas deportivas, aprendiendo a combinar técnicas con un enfoque para resolver problemas reales para los usuarios. Este proyecto nos sirvió para profundizar en áreas como la Experiencia de Usuario (UX/UI), la integración de tecnologías como las APIs de Geolocalización y el diseño de sistemas que aportan valor tanto a los clientes como a administradores. Luego de este proyecto cada integrante del grupo, sacará sus propias conclusiones si sus intereses profesionales siguen siendo los mismos a los del inicio del Proyecto o con el pasar del semestre fueron cambiando debido a la exploración y desarrollo del Proyecto ATP.  Respecto a las proyecciones laborales, cada integrante del grupo, ya tenía su proyección a futuro, enfocada en la Gestión de Proyectos, enfocada en la Calidad (QA), etc. Este Proyecto nos sirvió para darnos cuenta si nuestros intereses laborales siguen siendo los mismos o fuimos explorando nuevos gustos mediante este desafío de Proyecto, cada integrante del grupo tendrá la tarea de preguntarse a sí mismo si, gracias a este proyecto tiene nuevos intereses para proyectarse laboralmente en un futuro. |