**Guía3. Informe final Proyecto APT**

**Asignatura Capstone**

|  |
| --- |
| **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 | **Sistema de Unidad Territorial** |
| Área (s) de desempeño(s) | * Desarrollo de Software: creación de una aplicación móvil y un panel de administración que requiere el diseño, codificación, y pruebas para cumplir con los objetivos del proyecto. * Gestión de Proyectos: planificación y organización mediante la metodología Scrum, con Sprints enfocados en etapas específicas del desarrollo, control de tiempos y recursos. * Análisis de Sistemas: identificación de necesidades en la comunidad y diseño de una solución tecnológica que atiende las problemáticas de comunicación, seguridad, y transparencia en la gestión de una junta vecinal. |
| Competencias | * Desarrollo de Aplicaciones: habilidad para diseñar y programar aplicaciones móviles y web que respondan a necesidades específicas del usuario. * Gestión de Proyectos: aplicación de la metodología Scrum para dividir el proyecto en fases y mejorar la eficiencia y adaptabilidad del desarrollo. * Análisis y Solución de Problemas: identificación de problemas comunes en la comunidad y propuesta de soluciones prácticas que aborden estas necesidades de manera innovadora. * Adaptación al Cambio: capacidad de modificar y ajustar el proyecto de acuerdo con las pruebas y retroalimentación, manteniendo la flexibilidad en el desarrollo. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Contenidos del informe final** | |
| 1. Relevancia del proyecto APT | Nuestro proyecto, "Sistema de Unidad Territorial," es relevante para el campo laboral de nuestra carrera porque aborda una necesidad crítica de mejorar la gestión de la interacción comunitaria mediante una solución tecnológica. La implementación de una aplicación móvil y un panel de administración permite que cualquier persona en la comunidad pueda presentar quejas, reportes de situaciones, y estar informada sobre eventos y noticias de su sector. Este proyecto se sitúa en la comuna de "El Bosque," en Santiago de Chile, dentro de una junta vecinal llamada "Villa el Tattersall," una comunidad caracterizada por una gran cantidad de residentes en bloques de departamentos. La comunidad está integrada por personas preocupadas por su entorno y vecindad, pero que carecen de un canal efectivo para gestionar y visibilizar sus inquietudes.  La problemática que identificamos afecta directamente a todos los vecinos, quienes en muchas ocasiones no cuentan con medios adecuados para presentar sus disconformidades, desconocen el estado de sus quejas o, simplemente, no saben cómo iniciar estos procesos en su junta de vecinos. Esto dificulta que sus preocupaciones se presenten y gestionen de manera efectiva. Nuestra solución pretende resolver estos problemas mediante una plataforma accesible y transparente.  Nuestro aporte para esta problemática incluye una aplicación móvil y un panel de administración que mejoran el tratamiento de quejas y disconformidades de la comunidad, ofreciendo a los encargados un proceso más organizado y a los vecinos mayor transparencia en cada etapa de sus solicitudes. Además, el sistema incluye una sección de "Reportar Situación" que funciona como un sistema de alerta donde los vecinos pueden informar situaciones de riesgo, como accidentes, robos, problemas de salud, incendios, y mascotas perdidas. Esta función busca alertar a la comunidad y facilitar la ayuda mutua. También se ha incluido un botón de pánico que, al activarse, alerta a todos los vecinos de situaciones críticas que requieren una respuesta inmediata. Por otro lado, las secciones de "Eventos" y "Noticias" permiten comunicar actividades y novedades importantes de manera clara, con la opción de confirmar asistencia a los eventos. Finalmente, la sección de "Documentos" agiliza el proceso de obtención de certificados de residencia y otros trámites, brindando a los vecinos un acceso rápido y organizado a documentos importantes. |
| 2. Objetivos | Este proyecto muestra en detalle un estudio a la junta de vecinos con el objetivo de abordar las problemáticas que afecten a la gestión y comunicación dentro de la misma comunidad vecinal, en este caso se ha identificado los problemas o quejas de los vecinos como, por ejemplo, las solicitudes de mejora en instalaciones comunitarias no están siendo atendidas creando un desinterés por parte de los vecinos.  Objetivos medibles para el proyecto:  - Aumentar la relevancia de la utilización de solicitudes de queja para la satisfacción de los vecinos con su entorno desde 33.3% a un 50% en un periodo de un mes de haber implementado la plataforma. (dar mejor uso)  - Reducción de tiempo de 2 Horas o Días a 30 Min en la Presentación y Gestión de Quejas un mes después de que la plataforma sea implementada  - Aumento de un 42% a un 60% la Participación Comunitaria en cuanto a un mes de haber sido implementado el proyecto dentro del sector.  - Aumentar la Transparencia de Novedades de un 40% a un 60% en cuanto a un mes de haber sido implementado el proyecto dentro del sector. |
| 3. Metodología | Para el desarrollo de este proyecto, optamos por la metodología ágil Scrum, la cual facilita el manejo de cada fase de manera estructurada mediante Sprints. Esta metodología resulta especialmente adecuada para el desarrollo de una aplicación móvil, ya que permite avances rápidos y la priorización de los requerimientos más importantes. Gracias a los Sprints, podemos entregar prototipos funcionales al cliente en menor tiempo, lo que nos ayuda a captar su retroalimentación y afianzar su satisfacción, asegurando así un producto final de alta calidad. La flexibilidad de Scrum también nos permite realizar ajustes de forma ágil y eficiente, garantizando que el producto se adapte a las necesidades y expectativas de la comunidad de la junta de vecinos. En conjunto, esta metodología responde perfectamente a los requerimientos del proyecto, permitiéndonos cumplir con los objetivos de nuestros vecinos. |
| 4. Desarrollo | **Levantamiento de Requerimientos e Identificación de Problemas**  En esta primera fase, nos enfocamos en comprender a fondo las necesidades y problemas específicos de la comunidad. A través de reuniones con representantes de la junta vecinal, identificamos las funcionalidades clave que la aplicación y el panel de administración debían incluir para abordar temas como quejas, reportes de situaciones, eventos y noticias. Este análisis inicial fue fundamental para alinear el proyecto con las expectativas y asegurar que las soluciones fueran efectivas y relevantes para los usuarios.  **Desarrollo de Funcionalidades mediante Sprints**  Para estructurar el desarrollo, utilizamos la metodología Scrum, dividiendo el trabajo en sprints que nos permitieron avanzar de manera ágil y organizada. En cada sprint, priorizamos y desarrollamos funcionalidades específicas de manera modular, como la gestión de quejas, la creación de reportes, y la publicación de eventos y noticias. Este enfoque permitió implementar rápidamente las secciones principales de la aplicación y ajustar continuamente las prioridades según el feedback recibido.  **Ajustes de la Aplicación y Plataforma**  Una vez desarrolladas las funcionalidades principales, nos enfocamos en realizar pruebas y ajustes en ambas plataformas. Este proceso incluyó revisiones de usabilidad y la incorporación de mejoras basadas en los comentarios de personas y pruebas internas.  **Dificultades y facilitadores en el desarrollo del Proyecto APT**  Enfrentamos dificultades iniciales, principalmente en la comunicación y coordinación entre los miembros del equipo, lo que afectó el cumplimiento de plazos, el desarrollo simultáneo de funcionalidades y el logro de objetivos en el proyecto. Esta falta de sincronización generó retrasos significativos tanto en la aplicación como en el panel de administración, impactando en el avance general. Sin embargo, algunos elementos facilitaron el desarrollo a medida que avanzábamos, como el uso de la metodología Scrum, que nos permitió dividir el proyecto en fases y priorizar las tareas clave, y el compromiso de cada integrante para superar los obstáculos en conjunto.  **Ajustes realizados**  Para abordar las dificultades de comunicación, realizamos reuniones presenciales para construir un ambiente de confianza y expresar los desafíos individuales de cada miembro. Esto resultó en una dinámica de equipo más proactiva y en reuniones remotas más efectivas, promoviendo una colaboración más fluida. Este cambio de dinámica facilitó el desarrollo del proyecto, permitiendo un flujo de comunicación constante, una ayuda mutua para resolver problemas, y un avance acelerado en cada fase del proyecto. |
| 5. Evidencias | ***Aplicación Sistema de Unidad Territorial***  **Inicio:**    **Menú*:***  **Servicios*:*** |
| 6. Intereses y proyecciones profesionales | **Reflexión sobre el aporte del Proyecto APT en el desarrollo de los intereses profesionales**  El Proyecto APT nos permitió como equipo descubrir áreas de interés profesional que no habíamos considerado al inicio. A través del proceso de desarrollo, vimos cómo una solución tecnológica puede mejorar la comunicación y gestión dentro de una comunidad. Esto nos hizo darnos cuenta de que nos interesa tanto la parte técnica del desarrollo de software como el diseño de soluciones que respondan a necesidades reales. El proyecto nos ayudó a entender que nuestras habilidades no solo sirven para programar, sino también para crear aplicaciones que sean útiles y fáciles de usar para la gente.  **Proyecciones laborales a partir del Proyecto APT**  A partir de esta experiencia, nos gustaría seguir explorando áreas que combinen la tecnología con la mejora de la calidad de vida de las personas. Como equipo, estamos interesados en aprender más sobre cómo trabajar con metodologías ágiles para poder colaborar de manera más efectiva en futuros proyectos. También hemos descubierto un interés en el diseño de interfaces que sean fáciles de usar, ya que esto mejora la experiencia del usuario. En el futuro, nos vemos trabajando en proyectos que combinen nuestras habilidades técnicas con un enfoque en la solución de problemas reales, siempre buscando que las tecnologías sean accesibles y útiles para las personas. |