}

1. **PARTE I**

| **1. Antecedentes Personales** |
| --- |
| A continuación, se presenta una tabla en la que debes completar la información solicitada. |

| Nombre estudiante | **José Muñoz, Cristobal Arellano, Aurelio Ramirez.** |
| --- | --- |
| Rut | **21.293.865-3,20.672.406-4,21.143.548-8** |
| Carrera | **Ingenieria en informatica** |
| Sede | **Duoc Plaza Norte** |

| **2. Descripción Proyecto APT** |
| --- |
| En la descripción debes señalar brevemente el nombre de tu proyecto APT y las competencias del perfil de egreso que vas a poner en práctica. Si en tu carrera están definidas las áreas de desempeño, también menciona a qué áreas de desempeño está vinculado el proyecto. |

| Nombre del proyecto | *Lineup Angle* |
| --- | --- |
| Área (s) de desempeño(s) | *Gestión de proyectos, Desarrollo de web, Programación y gestión de base de datos, Arquitectura.* |
| Competencias | *Análisis de datos: Toma de decisiones según contexto del juego, o orientación de jugadores.*  *Consumo de APIS: Capacidad de integrar y manejar herramientas externas, como apis de estadísticas de “VALORANT” u otras.*  *Seguridad en sistemas: Implementación de medidas de seguridad y control de acceso para los usuarios.*  ***Diseño de interfaces:*** *Creación de una interfaz amigable e intuitiva para el usuario.*  *Modelado de datos: Diseño de esquemas que representan información clave del juego (Armas,agentes,mapas,partidas)*  *Visualización de información: Presentar las estadísticas en dashboard y gráficos fáciles de interpretar.* |

| **3. Fundamentación Proyecto APT** |
| --- |
| A continuación, se presentan distintos campos que debes completar con la información solicitada. Esta sección busca que describas en detalle tu proyecto y justifiques su relevancia y pertinencia. |

| Relevancia del proyecto APT | *El proyecto LINEUP ANGLE, se crea desde la necesidad de los jugadores de valorant, la problemática principal que se busca solucionar es la falta de espacios digitales especializados que integren aprendizaje para nuevos jugadores (mapas,agentes,lineups, armas, etc) , como la formación de comunidad (foro). Esto puede impactar directamente en jugadores que buscan progresar dentro del juego, y al mismo tiempo, en quienes desean encontrar compañeros con quienes compartir la experiencia.*  *En el contexto de la informática, este proyecto es relevante porque aplica conocimiento en desarrollo web, arquitectura, seguridad, consumo de APIs y modelado de datos, competencias fundamentales para el campo laboral actual. Además, el sector de los videojuegos y los e-sports se encuentra en constante crecimiento a nivel mundial y regional, generando oportunidades para la innovación tecnológica.*  *El aporte de valorant del proyecto se traduce en:*   * *Para los jugadores: una herramienta que facilita el aprendizaje y fomenta la interacción social dentro del juego.* * *Para el área profesional: un ejemplo de cómo aplicar metodología ágiles, seguridad en aplicaciones y arquitectura web en un proyecto real con usuarios finales.* * *Para la comunidad: la creación de un espacio web que promueva la organización y profesionalización de la experiencia gamer.*   *En resumen, este proyecto no solo busca resolver una necesidad de los jugadores, sino también demostrar cómo la informática puede responder a problemáticas concretas en entornos digitales de entrenamiento, aportando valor tanto social como profesional.* |
| --- | --- |
| Descripción del Proyecto APT | *El proyecto LINEUP ANGLE busca desarrollar una plataforma web para jugadores de Valorant en LATAM. Su objetivo es ofrecer guías para principiantes (mapas, armas, agentes, posicionamiento) y recursos para intermedios (lineups, parches, estrategias), además de un espacio de comunidad con perfiles, chat y sistema de búsqueda de equipos.*  *La problemática se abordará usando Django para el backend, Firebase para autenticación y chat en tiempo real, y el consumo de APIs para información del juego. Con esto se espera entregar una solución que combine aprendizaje y conexión entre jugadores en un mismo lugar.* |
| Pertinencia del proyecto con el perfil de egreso | *El proyecto LINEUP ANGLE se relaciona directamente con el perfil de egreso de Ingeniería en Informática, ya que aplica competencias clave como desarrollo web, modelado de datos, consumo de APIs, seguridad en sistemas y diseño de interfaces.*  *Estas competencias son necesarias para resolver la problemática, pues permiten crear una plataforma segura, con una base de datos sólida, integración de información externa y una interfaz intuitiva, entregando así una solución tecnológica real a los usuarios.* |
| Relación con los intereses profesionales | *Mis intereses profesionales están orientados al desarrollo web, bases de datos y seguridad informática. El proyecto LINEUP ANGLE refleja estos intereses al requerir la creación de una plataforma completa que integra backend, frontend, consumo de APIs y medidas de seguridad.*  *Realizar este proyecto contribuirá a mi desarrollo profesional al darme experiencia práctica en el diseño e implementación de aplicaciones web reales, aplicando de forma directa las competencias adquiridas en la carrera.* |
| Factibilidad de desarrollo del Proyecto APT | *El proyecto* ***LINEUP ANGLE*** *es factible de realizar dentro del semestre, considerando las horas asignadas a la asignatura y la organización del equipo. Se utilizarán herramientas disponibles como* ***Django, Firebase, Postgres y APIs externas****, todas accesibles de forma gratuita.*  *Como factores que facilitan el desarrollo, se cuenta con la* ***disposición del equipo****, conocimientos previos en programación web y la existencia de* ***recursos online*** *sobre Valorant y su comunidad. Entre las posibles dificultades está la* ***limitación de tiempo*** *y la* ***disponibilidad de datos oficiales del juego****, lo cual se mitigará priorizando un* ***MVP funcional*** *y recurriendo a fuentes públicas o contenido propio en caso necesario.* |

1. **PARTE II**

| **4. Objetivos** |
| --- |
| En este apartado debes definir objetivos generales y específicos del Proyecto APT. Es importante aclarar que los objetivos se deben plantear en forma clara, concisa y sin dar mayores explicaciones, es decir, deben entenderse por sí solos. Se sugiere redactarlos utilizando un verbo en infinitivo, pues ello obliga a precisar acciones concretas. |

| Objetivo general | *Desarrollar una plataforma web llamada* ***LINEUP ANGLE****, orientada a jugadores de Valorant en la región LATAM, que integre* ***guías de aprendizaje*** *y* ***herramientas de comunidad*** *(perfiles, chat y sistema de búsqueda de equipos), con el fin de mejorar la experiencia de juego y fomentar la interacción entre usuarios.* |
| --- | --- |
| Objetivos específicos | * *Diseñar e implementar un sistema de* ***registro e inicio de sesión*** *dentro de la aplicación, con perfiles personalizados.* * *Permitir que los usuarios registren en su perfil su* ***Riot ID y tag****, para que otros jugadores puedan enviarles solicitud en el juego.* * *Desarrollar un módulo de* ***guías y lineups*** *con información de mapas, agentes y estrategias básicas e intermedias.* * *Implementar un sistema de* ***búsqueda de equipos***  *con filtros por servidor, rango y rol.* * *Integrar un* ***chat en tiempo real*** *para salas de juego y comunicación entre usuarios.* * *Aplicar medidas de* ***seguridad y modelado de datos*** *para garantizar el correcto funcionamiento de la plataforma.* * *Validar la usabilidad del sistema mediante pruebas con usuarios y ajustes iterativos.* |

| **5. Metodología** |
| --- |
| En el siguiente apartado deberás describir la metodología, propia de tu disciplina, que utilizarás para resolver el proyecto APT antes descrito, incluyendo las etapas y métodos de trabajo. |

| Descripción de la Metodología |
| --- |
| *El proyecto LINEUP ANGLE se desarrollará utilizando una metodología ágil (Scrum/Kanban), dividiendo el trabajo en etapas cortas con entregas parciales y retroalimentación continua.*  *Las principales etapas de trabajo serán:*  *Análisis y diseño: definición de requerimientos, arquitectura, base de datos y mockups.*  *Desarrollo iterativo: implementación de funcionalidades principales (perfiles, guías, lineups, chat y LFG).*  *Pruebas y validación: ejecución de pruebas técnicas y de usabilidad, aplicando mejoras según resultados.*  *Documentación y entrega: preparación de manual técnico y de usuario.*  *Responsabilidades del equipo:*  *El desarrollo será colaborativo, por lo que todos los integrantes participarán en cada una de las etapas (análisis, desarrollo, pruebas y documentación). La distribución de tareas se hará de manera equitativa, permitiendo que cada miembro aporte en distintas áreas y se asegure un aprendizaje integral del proceso completo.* |

| **6. Evidencias** |
| --- |
| A continuación, describe qué evidencias serán evaluadas en el informe de avance y en el informe final de tu proyecto APT. Estas evidencias deben ser acordadas con tu docente. Se entenderá por evidencia los productos que se desarrollen durante el proyecto y cuyo propósito sea visibilizar o documentar cómo se ha implementado el trabajo. |

| **Tipo de evidencia**  **(avance o final)** | **Nombre de la evidencia** | **Descripción** | **Justificación** |
| --- | --- | --- | --- |
|  |  | *Describe las evidencias acordadas con tu docente, siempre teniendo en mente que estas deben dar cuenta del desarrollo de tu Proyecto APT.* |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

| **7. Plan de Trabajo** |
| --- |
| En la siguiente tabla define la planificación de tu Proyecto APT de acuerdo a lo requerido. |

| **Plan de Trabajo Proyecto APT** | | | | | | |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Competencia o unidades de competencias | Nombre de Actividades/Tareas | Descripción Actividades/Tareas | Recursos | Duración de la actividad | Responsable[[1]](#footnote-0) | Observaciones |
| *Nombra las competencias o unidades de competencias que se relacionan con las diferentes actividades requeridas para el desarrollo de la actividad.* | *Señale el nombre de la tarea o actividad.* | *Describe la tarea o actividad.* | *Nombra los recursos necesarios para llevar a cabo las actividades definidas.* | *Escribe la duración de actividades o tarea.* | *Escribe el nombre del integrante del equipo responsable de la actividad y tareas asociadas.* | *Escribe las dificultades o facilitadores que se podrían presentar durante la ejecución de cada una de las actividades propuestas para llevar a cabo el plan de trabajo.* |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |

| **8. Carta Gantt** |
| --- |
| Busca un formato de Carta Gantt que te acomode y organiza en este las actividades planificadas en el punto anterior considerando el periodo asignado para el desarrollo de tu Proyecto APT. Debes mantener la temporalidad del periodo académico en el desarrollo de las tres fases que contempla la Asignatura de Portafolio de Título. |

| **Actividad** | **Fase 1** | | | | **Fase 2** | | | | | | | | | | | | **Fase 3** | | | |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **S 1** | **S 2** | **S 3** | **S 4** | **S 5** | **S 6** | **S 7** | **S 8** | **S 9** | **S 10** | **S 11** | **S 12** | **S 13** | **S 14** | **S 15** | **S 16** | | **S 17** | **S 18** |
| *Describe actividades del punto anterior* |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | |  |  |

1. En caso de que el Proyecto APT sea grupal, en esta columna deben indicar el nombre de los responsables de cada tarea o actividad. Esto posteriormente permitirá diferenciar la evaluación por cada integrante. [↑](#footnote-ref-0)