

1. **PARTE I**

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

| Nombre estudiante | **Bastian Pacheco, Damaris Riveros** |
| --- | --- |
| Rut | **20.795.601-5, 20.643.539-9** |
| Carrera | **Ingeniería Informática** |
| Sede | **Duoc UC Viña del Mar** |

| **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 | Conoce el deporte |
| --- | --- |
| Área (s) de desempeño(s) | ● Análisis y Evaluación de soluciones informáticas.  ● Gestión de Proyectos Informáticos.  ● Desarrollo de Software. |
| Competencias | * Ofrecer propuestas de solución informática analizando de forma integral los procesos de acuerdo a los requerimientos de la organización. * Gestionar proyectos informáticos, ofreciendo alternativas para la toma de decisiones de acuerdo a los requerimientos de la organización. * Desarrollar una solución de software utilizando técnicas que permitan sistematizar el proceso de desarrollo y mantenimiento, asegurando el logro de los objetivos. * Construir programas y rutinas de variada complejidad para dar solución a requerimientos de la organización, acordes a tecnologías de mercado y utilizando buenas prácticas de codificación. |

| **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 | Se escogió este tema debido a la problemática de la falta de fomentar el deporte en Chile, ya que el deporte más conocido y patrocinado a nivel nacional es el fútbol y las demás disciplinas son opacadas y poco vistas debido a esto. Otro gran problema a nivel nacional es que el ejercicio físico no se fomenta a menos que se intente ingresar a un gimnasio particular, que no todos pueden pagar las tarifas de estos.  Este proyecto se realizará a través de una aplicación móvil en la cual se visualicen las distintas disciplinas de deporte que existen dentro del sector que se va aplicar, además de ayudar a la comunidad con la salud física dejando que se integren a deportes de su propio interés o simplemente realizando ejercicio a través de la aplicación. El sector que se realizará este proyecto es dentro de la comuna de La Cruz, ya que existen muchos equipos dentro de este sector pero se llegan a ver y solo se conocen por sus propios pares.  Los usuarios que podrán utilizar la aplicación serán en un rango de edad de 10 a 55 años, ya que dentro de este rango de edad la gente está todavía interesada en el deporte. Este proyecto tendrá un valor importante dentro de un contexto social en la comuna, porque muchos equipos se terminan por disolver por falta de personas y con esta aplicación se podrá mitigar este problema y además fomentar el deporte en la comuna. |
| --- | --- |
| Descripción del Proyecto APT | Con este proyecto se espera lograr una mayor visualización de los equipos locales de la comuna de La Cruz, para esto la aplicación será una red que reúna a los clubes para fomentar la comunicación y el compañerismo entre sus pares, donde estos podrán interactuar entre ellos y fomentar los partidos. Los usuarios que no pertenezcan a un club pueden seguirlos para saber cuando tendrán próximos encuentros deportivos o actividades, con esto se busca que se logre fomentar el deporte en la comuna. Sin embargo, no existirá comunicación entre usuarios a clubes, si no que solo serán notificaciones para avisar los partidos o actividades. En adición a esto los usuarios tendrán la opción de ejercitarse a través de la aplicación en un apartado, donde todos los días se darán ejercicios en a modo de misión, la cual dará puntos al usuario situándose dentro de un ranking mensual. |
| Pertinencia del proyecto con el perfil de egreso | Este proyecto soluciona un problema social general que es el tema del deporte en Chile, en el cual el único deporte más conocido es el fútbol y los demás deportes quedan de manera inexistente tales como: voleibol, handball, basketball, futbol americano. Gracias a esta aplicación se podrá resolver esta problemática bastante común.  Este proyecto se relaciona con el perfil de egreso de los integrantes del proyecto, ya que será una ayuda a desarrollar aún más las competencias en un ambiente más real llevando los conocimientos en práctica dando más experiencia para enfrentar la vida laboral. |
| Relación con los intereses profesionales | Los intereses profesionales de los participantes del proyecto son la programación, por lo cual el desarrollo de esta aplicación móvil se relaciona directamente con los intereses, además de la gestión de proyectos informáticos que también es uno de los intereses en común. Este proyecto será un gran beneficio para el desarrollo profesional de los integrantes debido a que es un gran desafío que logra juntar todos los módulos que se han estudiado a lo largo de la carrera. |
| Factibilidad de desarrollo del Proyecto APT | * Técnicamente, se tiene en cuenta los conocimientos de desarrollo de aplicaciones móviles, además se tiene en consideración el listado de talleres deportivos y equipos deportivos que están dentro de los registros de la municipalidad. * Económicamente, no hay restricciones de financiamiento ya que todos los elementos a utilizar son gratuitos. * Operacionalmente, los clubes y los usuarios en general cuentan con teléfonos inteligentes para que puedan descargar la aplicación y utilizarla de manera continua. * Teniendo en cuenta la duración del semestre, y las horas asignadas a la asignatura es posible desarrollar el proyecto de manera exitosa. * El principal factor externo que dificulta el desarrollo de la aplicación es el cliente el cual mediante cambios sugeridos obliga al equipo a modificar los tiempos de desarrollo.La solución para esto es la comunicación efectiva con el cliente teniendo retroalimentación constante de los avances*.* |

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 aplicación móvil que permita descubrir y seguir nuevos equipos en la comuna de La Cruz, además de fomentar la actividad deportiva del usuario mediante rutinas de ejercicios físicos y misiones diarias. |
| --- | --- |
| Objetivos específicos | * Aumentar la visibilidad de los clubes de la comuna. * Fomentar la práctica deportiva en la comunidad. * Fomentar la relación entre clubes de la comuna. * Mejorar la comunicación entre clubes. * fomentar el ejercicio físico entre la comunidad. * Crear rutinas de ejercicios diarias para los usuarios. * Alerta de notificaciones para partidos o actividades. |

| **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 |
| --- |
| * Para este proyecto se utilizará metodología ágil en específico SCRUM, comenzando con la definición del proyecto basándose en la visión del este y sus cuatro pilares, además de los objetivos generales y específicos. Luego, se establecerá el Product Goal y se creará el Product Backlog, que guiará el trabajo durante los Sprints. Después de esto se realizarán los sprint correspondientes del proyecto con avances del producto revisables. * La metodología a utilizar es la metodología ágil la cual se acomoda perfectamente al tipo de proyecto que se está abordando. El proceso comenzará con un análisis del desafío a resolver, utilizando herramientas de mapeo como el mapa de actores, el mapa mental y la definición clara de roles y la visión del proyecto. * Con la primera etapa completada, se iniciará el desarrollo de la solución mediante ciclos iterativos o Sprints. Cada Sprint incluirá actividades clave como la planificación del sprint, seguimiento del progreso mediante el Scrumboard y el burndown chart, revisiones, releases, retrospectivas y la gestión de impedimentos. * Al finalizar cada Sprint, se actualizará el Product Backlog para ajustar el trabajo pendiente y prepararse para el siguiente ciclo. Una vez completados todos los Sprints, se realizará un proceso de validación y verificación de la solución, acompañado de una retrospectiva general del proyecto y su cierre formal. |

| **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** |
| --- | --- | --- | --- |
| Análisis Preliminar | Análisis del caso | Documento base del análisis del caso | Necesario para dar inicio y conocer la magnitud del desafío. |
| Mapeo mental y de actores | Mapas de inicio | Mapas mental y de actores | Necesario para el conocimiento de los actores involucrados en la solución y los elementos que la incluyen. |
| Roles – responsabilidades | Definición de Roles y Responsabilidades | Listado simple con los nombres y  responsabilidades asumidas en el desarrollo  del proyecto | Necesario para que pueda ser desarrollado el proyecto desde los distintos ámbitos de acción. |
| Visión del Proyecto | Visión y cuatro pilares | Define el objetivo del proyecto a largo plazo  Los cuatro pilares aseguran que el proyecto genere impactos perdurables y positivos. | Asegura el alineamiento y éxito del proyecto a lo largo de su ciclo de vida. |
| Verificación del alcance | Impact mapping | Documento de impacto que permite la verificación del alcance | Permite la verificación del alcance del proyecto. |
| Desarrollo de épicas e historias de usuari | Épicas e historias de usuario | Listado descrito de las épicas e historias de usuario, considerando sus criterios de aceptación | Recopila las necesidades del proyecto, especificando para su revisión. |
| Definición de entregables | User Story Mapping | Mapa de división y definición de release | Mapeo propicio para la estructuración de los release. |
| Product backlog | Pila de producto Priorizada | Pila de producto con historias de usuario priorizadas por valor | Pila de producto, que permitirá por orden prioritario el desarrollo de los sprints. |
| Sprint 0: gestión de la configuración base | Set de documentos y evidencias de las ceremonias de scrum | Desarrollo base para la construcción del software | Sprint base para la gestión de la configuración. |
| Sprint 1: carga de datos del proyecto y creación de sección de equipos | Set de documentos y evidencias de las ceremonias de scrum | Incluye: sprint planning, sprint backlog,  scrum board, burndown chart, impediment log, release, review y  retrospective | Desarrollo del primer sprint o ciclo de desarrollo para el entregable base. |
| Sprint 2: creación de sección de usuarios | Set de documentos y evidencias de las ceremonias de scrum | Incluye: sprint planning, sprint backlog,  scrum board, burndown chart, impediment log, release, review y  retrospective | Desarrollo del segundo sprint. |
| Sprint 3: creación de sección del login | Set de documentos y evidencias de las ceremonias de scrum | Incluye: sprint planning, sprint backlog,  scrum board, burndown chart, impediment log, release, review y  retrospective | Desarrollo del tercer sprint. |
| Validación y verificación | Documento de V&V del proyecto | Proceso de validación y verificación de los entregables en modo integración y previa explotación. | Proceso necesario previa entrega y paso a explotación. |
| Presentación final de la solución global | Documento general de evidencias y  presentación de cierre  del proyecto | Documento de cierre del proyecto considerando etapas y ceremonias. | Resguardo de evidencias del desarrollo. |
| Retrospectiva del proyecto | Documento de retrospectiva final | Que se hizo bien, que no se hizo bien y que se puede mejorar para un próximo proyecto | Necesario para la mejora continua de las lecciones aprendidas en el desarrollo de proyectos ágiles. |

| **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 |
| Ofrecer propuestas de solución informática analizando de forma integral los procesos de acuerdo a los requerimientos de la organización. | Análisis y  propuesta  de solución | Sprint 0 Análisis del Caso  Squad y responsabilidades  Mapa Mental  Mapa de Actores  Visión del Proyecto + 4 pilares  Épicas  Historias de Usuario (con criterios de aceptación y estimación)  User Story Mapping | Herramientas ofimáticas  Software de  gestión de proyecto ágil  Herramienta de esquematización colaborativa | 6 semanas | Equipo de proyecto  Principalmente el encargado de proyecto  (Bastian pacheco, Damaris Riveros) | Información sobre los talleres o equipos deportivos inscritos en la municipalidad. |
| Gestionar proyectos informáticos, ofreciendo alternativas para la toma de decisiones de acuerdo a los requerimientos de la organización. | Gestión de propuestas de solución | Impact Mapping  Product Backlog Priorizado  Retrospectiva del proyecto | Herramienta de mapeo colaborativa  herramientas ofimaticas | 11 semanas | Equipo de proyecto  (Bastian pacheco, Damaris Riveros) | Dos propuestas de solución a los requerimientos de la organización. |
| Desarrollar una solución de software utilizando técnicas que permitan sistematizar el proceso de desarrollo y mantenimiento, asegurando el logro de los objetivos. | Desarrollo de aplicación móvil | Sprint 1,2 y 3 | Software de desarrollo  Entorno de simulación  Equipo móvil de prueba | 7 semanas | Desarrolladores  (Bastian pacheco, Damaris Riveros) | Datos de los Equipos o talleres integrados dentro de la municipalidad. |
| Programar consultas o rutinas para manipular información de una base de datos de acuerdo a los requerimientos de la organización | Desarrollo de consultas a base de datos. | Sprint 1, 2 y 3 | Motor de base de datos  Software de desarrollo  Entorno de simulación  Equipo móvil de prueba | 7 semanas | Desarrolladores  (Bastian pacheco, Damaris Riveros) | Datos de los Equipos o talleres integrados dentro de la municipalidad. |

| **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** |
| Análisis del caso |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | |  |  |
| Squad y responsabilidades. |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | |  |  |
| Mapa Mental |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | |  |  |
| Mapa de Actores |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | |  |  |
| Visión del Proyecto + 4 pilares |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | |  |  |
| Épicas |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | |  |  |
| Historias de Usuario (con criterios de aceptación y estimación) |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | |  |  |
| Impact Mapping |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | |  |  |
| Product Backlog. |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | |  |  |
| User Story Mapping |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | |  |  |
| Retrospectiva del proyecto |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | |  |  |
| Sprint 1: gestión de la configuración base |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | |  |  |
| Sprint 2:carga de datos del proyecto y creación de sección equipos |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | |  |  |
| Sprint 3: creación de sección de usuarios |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | |  |  |
| Sprint 4: creación de sección del login |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | |  |  |
| Revisiones finales |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | |  |  |
| Validación y verificación |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | |  |  |
| Presentación final de la solución global |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | |  |  |

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)