**Guía2. Desarrollo Proyecto APT**

**Asignatura Capstone**

|  |
| --- |
| **1. Resumen avance Proyecto APT** |
| A continuación, encontrarás distintos campos que deberás completar con la información solicitada. |

|  |  |
| --- | --- |
| Resumen de avance proyecto APT | *Durante el desarrollo del proyecto* ***CalmaVR****, el equipo ha avanzado de manera sostenida siguiendo la metodología* ***Scrum****, actualmente en la* ***semana 8*** *(Sprint 2).*  *Hasta este punto se ha completado la investigación de usuario, el levantamiento de requerimientos, el diseño conceptual y la arquitectura del entorno VR, además de iniciar la* ***construcción del escenario base en Unity*** *y la* ***integración de los primeros elementos visuales y sonoros****.*  *Se han llevado a cabo reuniones diarias (****Daily Meetings****) para coordinar avances, detectar impedimentos y ajustar tareas según el* ***Sprint Backlog****.*  *Asimismo, se han actualizado los artefactos de Scrum:* ***Product Backlog****,* ***Burndown Chart****,* ***Kanban*** *y* ***Registro de impedimentos (Impediment Log)****, reflejando un flujo de trabajo iterativo y colaborativo.*  *El equipo ha cumplido con los* ***objetivos específicos*** *de gestión y planificación del proyecto, la definición de requisitos, el diseño del entorno y la implementación del prototipo base.*  *Se mantienen los* ***objetivos generales*** *y la* ***metodología híbrida (Design Thinking + Scrum)*** *sin cambios significativos.* |
| Objetivos | *Se Mantienen los Objetivos hasta el momento.* |
| Metodología | *Se mantiene la Metodologia hasta el momento.* |
| Evidencias de avance | ***Evidencias Principales:***   * ***Sprint Backlog (Sprints 1 y 2):*** *reflejan las tareas completadas y planificadas, mostrando trazabilidad de avances.* * ***Kanban:*** *documenta el progreso de las tareas y su estado actual.* * ***Burndown Chart:*** *muestra la velocidad del equipo y el cumplimiento de los objetivos de cada sprint.* * ***Impediment Log:*** *registra las dificultades surgidas (por ejemplo, compatibilidad de plugins y optimización de audio) y sus respectivas soluciones.* * ***Daily Meetings:*** *resumen las actividades diarias y planificación de las siguientes jornadas.*   ***Evidencias complementarias:***   * ***Matriz de riesgos:*** *identifica posibles amenazas técnicas y de gestión, junto con estrategias de mitigación.* * ***Tabla de costos:*** *estima los recursos utilizados y proyecta los costos de la fase siguiente.* |

|  |
| --- |
| **2. Monitoreo del Plan de Trabajo** |
| Examina cuidadosamente tu plan de trabajo, enfocándote especialmente en la columna de estado de avance y ajustes. |

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Plan de Trabajo | | | | | | | |
| Competencia o unidades de competencias | Actividade | Recursos | Duración de la actividad | Responsable | Observaciones | Estado de avance | Ajustes |
| ***Análisis y evaluación de soluciones informáticas*** | *Investigación de usuario y dispositivos VR* | *Entrevistas, bibliografía, contacto con psicólogos* | ***Sprint 0 (S3–S4)*** | *Equipo* | *Base para requisitos iniciales* | *Completado* | *Ninguna* |
| ***Traducción de requerimientos técnicos a soluciones usables*** | *Definición de requisitos iniciales* | *Word, Trello, reuniones* | ***Sprint 0 (S3–S4)*** | *Equipo* | *Se validan en equipo* | *Completado* | *Ninguna* |
| ***Desarrollo de software*** | *Diseño conceptual y arquitectura* | *Herramientas de diseño, Unity* | ***Sprint 1 (S5)*** | *Equipo* | *Previo al desarrollo* | *Completado* | *Ninguno* |
| ***Desarrollo de software*** | *Escenario base en Unity* | *Unity, assets gráficos/* *sonoros* | ***Sprint 2 (S6–S7)*** | *Equipo* | *Versión inicial* | *Completado* | *Plazo extendido* |
| ***Desarrollo de software*** | *Integración de terapias básicas* | *Unity, librerías de audio* | ***Sprint 2 (S8–S9)*** | *Equipo* | *Pruebas internas* | *En curso* | *Plazo extendido* |
| ***Desarrollo de software*** | *Optimización y ampliación* | *Unity, plugins de voz* | ***Sprint 2*** ***(S9-S10)*** | *Equipo* | *Mejora de UX* | *No iniciado* | *Plazo ajustado, inicio temprano* |
| ***Aseguramiento de calidad*** | *Refinamiento y corrección de errores* | *Unity, pruebas internas* | ***Sprint 3 (S11-S12)*** | *Equipo* | *Enfocado en estabilidad* | *No iniciado* | *Ninguno* |
| ***Gestión de proyectos*** | *Documentación y validación interna* | *Word, Excel* | ***Sprint 3***  ***(S15)*** | *Equipo* | *Validación sin usuarios externos* | *No iniciado* | *Ninguno* |
| ***Aseguramiento de calidad*** | *Entrega final* | *Prototipo VR, sala de contención* | ***Sprint 3 (S16–S18)*** | *Equipo* | *Retroalimentación final* | *No iniciado* | *Ninguno* |

|  |
| --- |
| **3. Ajustes a partir del monitoreo** |
| Profundiza en las observaciones de tu plan de trabajo. Analiza las actividades planificadas y señala qué aspectos facilitaron u obstaculizaron la ejecución del plan. Plantea cómo abordaste y/o abordarás los obstáculos. Por último, señala los ajustes que realizaste al plan de trabajo a partir de este análisis. |

|  |
| --- |
| Factores que han facilitado y/o dificultado el desarrollo de mi plan de trabajo:  *Entre los principales factores que han facilitado el desarrollo del proyecto, destaca la organización del equipo mediante reuniones diarias y la utilización de herramientas colaborativas como OneDrive y GoogleDrive, y reuniones remotas continuas, las cuales nos han ayudado a llevar una comunicación efectiva entre los miembros del equipo y seguimiento en las tareas asignadas.*  *En cuanto a factores que nos han obstaculizado el desarrollo, destacamos por el hecho de los horarios disponibles de cada miembro, así como dificultades en el uso de recursos de Unity lo que ha generado retrasos menores en sus actualizaciones. Para solucionar este inconveniente, empezamos a desarrollar una planilla de Impediment Log en donde se documentó cada incidente y además se realiza toma de decisiones de manera grupal.* |

|  |
| --- |
| Actividades ajustadas o eliminadas:  *No se eliminaron actividades del plan original pero sí se realizaron algunos ajustes en el cronograma del Sprint 2, en donde se extendieron los plazos de realización de los entregables y el desarrollo del propio prototipo.*  *El objetivo fue garantizar la calidad del entorno VR y la correcta integración del dispositivo sin alterar el cronograma en general del proyecto.*  *El cumplimiento del plan se debe a la anticipación de riesgos identificados en la Matriz de Riesgos, y al uso de artefactos Scrum actualizados que facilitaron la trazabilidad y el control de avances.* |

|  |
| --- |
| Actividades que no has iniciado o están retrasadas:  *Las actividades correspondientes a la Fase 2 (Semana 11-15) y Fase 3 (Semana 16-18) como la optimización avanzada del entorno, pruebas con estudiantes, mejora de interfaz y documentación técnica aún no han iniciado dado que están planificadas para Sprints posteriores.*  *Se preveerá un ligero atraso en la optimización del entorno (Semana 13-14) debido al tiempo adicional invertido en las pruebas del Sprint 2. Para evitar impactos en los plazos generales, se implementarán las siguientes estrategias:*   * *Priorización de tareas críticas en Sprint Backlog* * *Control semanal de avances* * *Pruebas internas automatizadas* |