}

1. **PARTE I**

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

| Nombre estudiante | **Natalia Paz Melgarejo Almonacid** |
| --- | --- |
| Rut | **18.062.167-9** |
| Carrera | **Ingeniería en Informática** |
| Sede | **Maipú** |

| **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 | App de Bienestar para personas con TEA **“Apaña2App”**. |
| --- | --- |
| Área (s) de desempeño(s) | Desarrollo de aplicaciones móviles.  Diseño de interfaces accesibles y usables.  Implementación de sistemas de seguimiento y monitoreo de usuarios.  Gestión de bases de datos y notificaciones en tiempo real. |
| Competencias | Capacidad para diseñar, desarrollar y probar aplicaciones móviles.  Habilidad para crear interfaces adaptadas a necesidades especiales y accesibles.  Competencias en seguridad de la información y protección de datos.  Capacidad de aplicar metodologías ágiles en proyectos de desarrollo de software.  Capacidad para analizar necesidades del usuario y transformar requerimientos en funcionalidades concretas. |

| **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 | Este proyecto busca abordar la problemática de la autorregulación emocional y el bienestar de personas con Trastorno del Espectro Autista (TEA). La falta de herramientas accesibles y personalizadas limita la capacidad de estas personas para manejar sus emociones y recibir apoyo oportuno de tutores o familiares. La aplicación impactará principalmente a personas con TEA y a sus tutores en Chile, especialmente en la Región Metropolitana, proporcionando un entorno seguro y adaptado a sus necesidades. La relevancia laboral radica en el desarrollo de competencias en diseño, programación y accesibilidad de aplicaciones, con un enfoque en soluciones inclusivas y tecnología social. |
| --- | --- |
| Descripción del Proyecto APT | El proyecto consiste en desarrollar una aplicación móvil que permita a usuarios con TEA registrar su estado de ánimo, acceder a recursos de relajación, consultar información legal y vincularse con un tutor. El sistema enviará alertas automáticas a los tutores ante situaciones críticas, permitiendo intervención temprana y seguimiento seguro. La problemática se abordará mediante diseño centrado en el usuario (UCD), desarrollo ágil y pruebas de accesibilidad, garantizando que la app sea segura, funcional y adaptada a las necesidades especiales de los usuarios. |
| Pertinencia del proyecto con el perfil de egreso | El proyecto se relaciona directamente con el perfil de egreso de Ingeniería en Informática, aplicando competencias en desarrollo de software, seguridad de la información, interfaces accesibles y gestión de proyectos ágiles. Estas competencias son necesarias para diseñar y construir un sistema confiable, seguro y adaptable a usuarios con necesidades especiales. |
| Relación con los intereses profesionales | El proyecto está alineado con mi interés en desarrollar soluciones tecnológicas inclusivas para adultos y niños con necesidades especiales, contribuyendo al bienestar social y emocional. Participar en este proyecto me permitirá fortalecer habilidades en desarrollo de aplicaciones móviles, accesibilidad, UX y gestión de datos, aspectos clave para mi desarrollo profesional como ingeniera en informática. |
| Factibilidad de desarrollo del Proyecto APT | 1. Tiempo: Se desarrollará durante el semestre, cumpliendo con las horas asignadas a la asignatura. 2. Materiales: Computadores con entorno de desarrollo (ionic, angular o React Native, Firebase, Power BI para análisis, etc.), recursos de diseño UI/UX, librerías de accesibilidad. 3. Factores externos facilitadores: Disponibilidad de documentación, tutoriales y recursos en línea, herramientas de desarrollo y testing gratuitas. 4. Factores externos dificultades: Limitaciones de pruebas con usuarios reales, posibles problemas de compatibilidad de dispositivos; se solucionará mediante prototipos y pruebas simuladas con voluntarios. |

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 para el bienestar y autorregulación de personas con TEA, que permita registrar estados de ánimo, acceder a recursos de relajación, consultar información legal y vincularse con tutores de manera segura y personalizada. |
| --- | --- |
| Objetivos específicos | Diseñar formularios de registro adaptados a usuarios y tutores.  Implementar un sistema de registro y seguimiento de estados de ánimo con historial y notas.  Desarrollar alertas automáticas y notificaciones push para tutores ante estados críticos.  Crear una sección de relajación con videos, música y tutoriales accesibles.  Integrar información legal y políticas de uso con opciones de descarga y accesibilidad.  Implementar un sistema seguro de vinculación entre usuarios y tutores mediante códigos únicos. |

| **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 |
| --- |
| Se seguirá un enfoque de desarrollo ágil y centrado en el usuario (UCD), con las siguientes etapas:   1. Levantamiento de requerimientos: Analizar las necesidades del usuario y tutor mediante entrevistas y encuestas simuladas. 2. Diseño de prototipos y mockups: Crear wireframes y prototipos interactivos para validar la interfaz y la experiencia de usuario. 3. Desarrollo del software: Implementar la aplicación usando React Native para multiplataforma, Firebase para gestión de usuarios y notificaciones. 4. Pruebas de funcionalidad y accesibilidad: Validar que todas las funcionalidades funcionen correctamente y que la app sea usable para personas con TEA. 5. Despliegue y retroalimentación: Presentar el proyecto final y recopilar comentarios para posibles mejoras. |

| **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** |
| --- | --- | --- | --- |
| Avance | Primera entrega 3 de Septiembre | Presentación, informe , Product Backlog, mockups, historias de usuarios, Customer Journey Map, Diagramas BPMN, Product vision board, Planning Poker.. | Esta entrega muestra el progreso inicial del proyecto bajo la metodología ágil, estableciendo la visión, los requisitos y la planificación preliminar. Los artefactos permiten alinear al equipo, fomentar la colaboración y validar con los interesados la dirección del proyecto antes de avanzar a etapas más detalladas. |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

| **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 |
| Levantamiento de requerimientos | Recolección de necesidades del usuario | Entrevistar a potenciales usuarios (personas autistas y tutores) para identificar necesidades clave de la aplicación. | Computador, cuestionarios, entrevistas | 1 semana | Equipo completo | Puede ser difícil contactar a usuarios reales, se usarán casos de referencia. |
| Diseño de la solución | Creación de historias de usuario y mockups | Elaborar historias de usuario, criterios de aceptación y prototipos visuales de la aplicación. | Herramientas de mockups (Figma, Canva), documentos | 2 semanas | Equipo de análisis y diseño | El trabajo colaborativo facilitará la validación de requerimientos. |
| Desarrollo de la aplicación | Implementación del prototipo funcional | Programar la aplicación móvil con las funcionalidades principales (registro de humor, alertas a tutores). | Computador, software de desarrollo (React Native, base de datos) | 4 semanas | Equipo de desarrollo | Riesgo de retrasos por problemas técnicos, se recomienda trabajo en sprints. |
| Pruebas y validación | Pruebas con usuarios | Realizar pruebas funcionales y de usabilidad con un grupo reducido de usuarios. | Dispositivos móviles, casos de prueba | 2 semanas | Equipo de QA y usuarios voluntarios | Puede haber resistencia de algunos usuarios, pero se busca retroalimentación valiosa. |
| Documentación del proyecto | Elaboración de informe final | Redactar documento con la justificación, objetivos, desarrollo y conclusiones del proyecto. | Computador, procesador de texto | 1 semana | Responsable de documentación | La claridad del informe facilitará la evaluación del proyecto. |
| Presentación final | Exposición del proyecto | Preparar y exponer los resultados ante docentes y compañeros. | Presentación en PowerPoint | 1 semana | Todo el equipo | Puede haber nerviosismo, se recomienda ensayo previo. |

| **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)