**Auto Evaluación Definición de Proyecto ATP**

Nombre Completo: Esteban Josue Fierro Muñoz  
Rut: 21.248.934-4  
Sede: San Joaquín  
Carrera: Ingenieria en informatica

# Descripción del Proyecto

El proyecto busca desarrollar 'ComunicaTEA', una app móvil que facilite la comunicación de personas con TEA o alguna condición similar, mediante tarjetas digitales personalizables con imágenes, categorías y apoyo auditivo.

# Relación con Competencias del Perfil de Egreso

The project goes hand in hand with the competencias of the graduation profile, because it puts to the test everything that was teached to us, or at least the mayority of it. We have to create a program and document it to a professional level, that also puts our knowledge of others languages, as most of the documentation of the programs is in other language.

# Relación con Intereses Personales

This project is mostly personal, I have TEA from a long time and also struggle with comunication a lot, even if I do not show it a lot of the time, this project also serves as a “thank you letter” to my psychologist that has been helping me from a long time. So, what is better to have a personal project to move my motivation for this?.

# Factibilidad del Proyecto

Some of the strengths for the project that will make its development easier is that:

* I am one of the persons that this project is aiming for, I have TEA (70% mentally).
* Use of documentented tools and programs that will make it easier to program it.

Some of the difficulties that we will experience during the development of the project:

* The lack of time. We only have arround one semester of time, not enough, bearly near it for a prototipe.
* We have to make a course to get real work experience in the short amount of time we have, known as “Practica Profesional” in the system.

# Objetivos del Proyecto

Objetivo general:

* Crear una aplicación que permita y/o facilite la comunicación de personas que posean TEA, mediante el uso de tarjetas personalizadas.

Objetivos específicos:

* Diseñar una interfaz de la aplicación con accesibilidad y usabilidad
* Implementar un sistema de tarjetas digitales con categorías, imágenes y audio de apoyo
* Realizar fase de pruebas en dispositivos móviles para la validación de la app

# Propuesta de Metodología

Se propone el uso de la metodología ágil Scrum, ya que permite una mejor adaptación a cambios y facilita el avance en ciclos iterativos en un tiempo limitado.

# Plan de Trabajo

| Competencia o unidades de competencias | Nombre de Actividades/Tareas | Descripción Actividades/Tareas | Recursos | Duración de la actividad | Observaciones |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Gestión de proyectos informáticos | Levantamiento de requerimientos | Reunir información con docentes y revisión bibliográfica. | PC, conexiona internet, guías PECs | 1 semana | Posible base para las historias de usuario |
| Construcción de un modelo de datos | Diseño de base de datos | Definición del modelo de datos para tarjetas, categorías y audios de apoyo | PC, Herramientas de modelado | 1 semana | Debe ser escalable y flexible |
| Desarrollo una solución software | Desarrollo de la app, implementación de tarjetas digitales | Desarrollo de la interfaz inicial con tarjetas y categorías. | PC, frameworks, documentación | 6 semanas | Restricción: compatibilidad entre plataformas |
| Realización de pruebas de certificación | Pruebas funcionales y de usabilidad | Validación del sistema en dispositivos móviles y corrección de errores | Dispositivo móvil, retroalimentación | 1 semana | Involucrar feedback de usuarios |
| Comunicación en inglés a nivel elemental | Documentación básica en inglés | Elaboración manual breve en inglés con funcionalidades principales del proyecto | Pc, Editor de texto | 5 días | Enfocado en vocabulario elemental |
| Gestión de proyectos informáticos | Presentación final del proyecto | Preparación y exposición del proyecto a docentes y/o especialistas | Presentación PowerPoint/Canva | 1 semana | Incluir demo de la aplicación |

# Propuestas de Evidencias

| Tipo de evidencia  (avance o final) | Nombre de la evidencia | Descripción | Justificación |
| --- | --- | --- | --- |
| Avance | Product Backlog | Documento que registra todos los requerimientos y funcionalidades priorizadas del proyecto, definidos junto al cliente. | Permite confirmar si los requisitos se definieron correctamente para poder aplicar la metodología planteada. |
| Avance | Sprint Backlog | Conjunto de tareas seleccionadas en el Product Backlog para desarrollarse en cada sprint. | Permite distribuir las tareas y actividades del equipo, a su vez de poder planificarlas con claridad. |
| Avance | Tablero de Tareas | Herramienta visual donde se puede monitorear el estado y avance de las tareas. | Permite el seguimiento del proceso del proyecto y del equipo de este. |
| Avance | Entregables de Sprint | Prototipos del proyecto generados en base a las tareas especificadas en cada sprint. | Permite al cliente ver el estado de avance del proyecto, y que si este está complacido con el proceso. |
| Avance | Acta de reuniones | Registro de reuniones planificadas y el monitoreo de estas. | Permite evidenciar si se realizaron las reuniones, a su vez de poseer un registro de lo que ocurrió en estas para un futuro uso. |
| Final | Resultados pruebas QA | Resultados obtenidos de las pruebas realizadas a los prototipos entregables. | Garantiza la calidad del software y evidencia que la aplicación cumple con los requisitos establecidos. |