}

1. **PARTE I**

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

| Nombre estudiante | **TYHARA MUJICA/KEVIN ORTEGA/ALBERTO LEFIO** |
| --- | --- |
| Rut | **20.388.394-3 / 19.208.417-2 / 18.078.729-1** |
| Carrera | **Ingeniería en Informática** |
| Sede | **Padre Alonso de Ovalle** |
| Repositorio | [**Link**](https://github.com/Tyhara/My-Project-Title) |
| Presentación | [**Canva**](https://www.canva.com/design/DAGzeiVHcFw/TTHS6QW8mE7hr9aA6Xnpsg/edit?utm_content=DAGzeiVHcFw&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton) |

| **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 | *Monedaventura: Juego de Educación Financiera para Niños* |
| --- | --- |
| Área (s) de desempeño(s) | * *Desarrollo de software educativo.* * *Innovación tecnológica con impacto social.* * *Diseño y construcción de soluciones interactivas.* |
| Competencias | *Genéricas:*   * *Capacidad para generar ideas, soluciones o procesos innovadores que respondan a necesidades sociales, en colaboración y asumiendo riesgos calculados.* * *Desarrollar proyectos de emprendimiento desde la especialidad, aplicando técnicas con foco en agregar valor al entorno.* * *Comunicar en forma oral y escrita diferentes mensajes, utilizando herramientas lingüísticas funcionales en diversos contextos socio-laborales y disciplinares.*   *De especialidad:*   * *Ofrecer propuestas de solución informática analizando integralmente los procesos de acuerdo con los requerimientos de la organización.* * *Desarrollar una solución de software utilizando técnicas que sistematicen el proceso de desarrollo y mantenimiento.* * *Construir modelos de datos escalables que soporten los requerimientos de la solución.* * *Construir programas y rutinas de variada complejidad para dar solución a requerimientos, utilizando buenas prácticas de codificación.* * *Realizar pruebas de certificación del producto aplicando estándares de la industria.* * *Gestionar proyectos informáticos ofreciendo alternativas para la toma de decisiones.* |

| **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 | *La alfabetización financiera es una necesidad urgente en Chile y Latinoamérica: gran parte de la población adulta carece de conocimientos sobre ahorro, presupuesto y uso responsable del dinero. La educación financiera temprana es un factor determinante para mejorar la gestión económica futura.*  *Este proyecto busca aportar a esa necesidad creando un juego digital interactivo para niños entre 8 y 12 años, que entregue herramientas básicas de finanzas mediante dinámicas lúdicas. En el campo laboral de la informática, este proyecto es relevante porque combina:*   * *Desarrollo de software innovador.* * *Aplicación de gamificación en educación (tendencia creciente en EdTech).* * *Enfoque social, orientado a la formación de nuevas generaciones.* |
| --- | --- |
| Descripción del Proyecto APT | *Se desarrollará un juego interactivo con misiones y niveles que simulan situaciones financieras reales de forma sencilla. El jugador aprenderá a diferenciar necesidades de deseos, administrar un presupuesto y alcanzar metas mediante el ahorro.*  *El juego contará con:*   * *Sistema de monedas virtuales.* * *Misiones y logros por buenas decisiones.* * *Progresión en niveles con dificultad creciente.* |
| Pertinencia del proyecto con el perfil de egreso | *El proyecto permite poner en práctica competencias clave:*   * *Construcción de software y modelos de datos para implementar la lógica del juego.* * *Gestión de proyectos informáticos mediante una planificación ágil (Scrum).* * *Pruebas y certificación para validar calidad y usabilidad.* * *Innovación y emprendimiento, aplicando la tecnología a una problemática social.* |
| Relación con los intereses profesionales | *El proyecto refleja un interés profesional en la creación de soluciones tecnológicas con impacto social y educativo, alineado con la tendencia de EdTech (tecnología para la educación). Además, potencia habilidades técnicas (React, Django, PostgreSQL) y competencias de gestión, fundamentales para la futura inserción laboral en el área del desarrollo de software y la innovación tecnológica.* |
| Factibilidad de desarrollo del Proyecto APT | *El proyecto es factible en 18 semanas ya que:*   * *Tiempo: el plan contempla fases acotadas (análisis, diseño, desarrollo, pruebas, entrega).* * *Recursos: se utilizarán tecnologías disponibles y de conocimiento previo (React, Next.js, Django, PostgreSQL).* * *Facilitadores: alto interés social y acceso a referentes de juegos educativos.* * *Dificultades posibles: complejidad en gamificación → se mitigará priorizando un MVP con 3 niveles básicos y escalables a futuro.* |

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 un juego digital educativo que fomente el aprendizaje de conceptos básicos de educación financiera en niños de 8 a 12 años, utilizando dinámicas lúdicas y gamificadas.* |
| --- | --- |
| Objetivos específicos | 1. *Diseñar una interfaz atractiva e intuitiva orientada al público infantil.* 2. *Implementar un sistema de misiones y logros que refuercen la toma de decisiones financieras.* 3. *Desarrollar niveles progresivos que aborden ahorro, presupuesto y gastos responsables.* 4. *Validar la usabilidad del prototipo mediante pruebas con usuarios reales o simulados.* 5. *Documentar el proceso de desarrollo aplicando metodologías ágiles.* |

| **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 aplicará la metodología ágil Scrum, con sprints de dos semanas:*   1. *Análisis: definición de requisitos y casos de uso.* 2. *Diseño: creación de prototipo visual en Figma, narrativa y dinámicas de juego.* 3. *Desarrollo: implementación iterativa del MVP (React/Next.js + Django + PostgreSQL).* 4. *Pruebas: test de usabilidad y corrección de errores.* 5. *Entrega final: compilación de resultados, producto funcional y documentación técnica.* |

| **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* | *Prototipo en Figma* | *Pantallas y flujo del juego* | *Permite validar diseño antes de programar* |
| *Avance* | *MVP funcional* | *Juego con 1 nivel jugable* | *Muestra factibilidad técnica* |
| *Final* | *Juego completo* | *Versión con 3-5 niveles jugables* | *Evidencia logro del objetivo* |
| *Final* | *Documentación* | *Informe técnico + manual de usuario* | *Da trazabilidad y sustento académico* |

| **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 |
| *Análisis de problemas* | *Investigación inicial* | *Identificar necesidades de educación financiera infantil* | *Bibliografía, internet* | *2 semanas* | *Escribe el nombre del integrante del equipo responsable de la actividad y tareas asociadas.* |  |
| *Diseño de software* | *Prototipo visual* | *Creación de wireframes y pantallas en Figma* | *Figma* | *2 semanas* |  | *Validación docente* |
| *Desarrollo* | *Implementación MVP* | *Programación del primer nivel jugable* | *React, Django, PostgreSQL* | *5 semanas* |  | *Ajustes de interfaz* |
| *Desarrollo* | *Ampliación de niveles* | *Agregar 2-4 niveles y logros* | *React, Django* | *4 semanas* |  |  |
| *Evaluación* | *Pruebas de usabilidad* | *Validación con usuarios simulados* | *Usuarios, PC* | *2 semanas* |  |  |
| *Gestión* | *Documentación final* | *Redacción de informe técnico y manual de usuario* | *Word, Docs* | *3 semanas* |  |  |

| **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. |

**hacer ajuste plan de trabajo segun la realidad, hasta la semana 14**

| **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** |
| *Investigación sobre educación financiera infantil* |  |  |  |  | **X** | **X** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | |  |  |
| *Definición de requisitos y casos de uso* |  |  |  |  |  | **X** | **X** |  |  |  |  |  |  |  |  |  | |  |  |
| *Creación de prototipo en Figma (wireframes + UI infantil)* |  |  |  |  |  |  | **X** | **X** |  |  |  |  |  |  |  |  | |  |  |
| *Diseño de narrativa y mecánicas de juego* |  |  |  |  |  |  |  | **X** | **X** |  |  |  |  |  |  |  | |  |  |
| *Configuración de entorno y BD* |  |  |  |  |  |  |  |  | **X** |  |  |  |  |  |  |  | |  |  |
| *Desarrollo del primer nivel jugable (MVP)* |  |  |  |  |  |  |  |  | **X** | **X** | **X** |  |  |  |  |  | |  |  |
| *Sprint Review 1 (presentación MVP)* |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | **X** |  |  |  |  | |  |  |
| *Implementación de logros y monedas virtuales* |  |  |  |  |  |  |  |  |  | **X** | **X** |  |  |  |  |  | |  |  |
| *Desarrollo de niveles 2 y 3* |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | **X** | **X** | **X** |  |  |  | |  |  |
| *Desarrollo de niveles 4 y 5 (opcional según tiempo)* |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | **X** | **X** |  |  |  | |  |  |
| *Sprint Review 2 (demo con múltiples niveles)* |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | **X** |  |  |  | |  |  |
| *Pruebas de usabilidad con usuarios simulados* |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | **X** | **X** |  |  | |  |  |
| *Corrección de bugs y mejoras UI* |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | **X** |  |  | |  |  |
| *Documentación técnica y manual de usuario* |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | **X** | **X** |  |  | |  |  |
| *Presentación y entrega final* |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | **X** | **X** | | **X** | **X** |

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)