

Autoevaluacion



21 de agosto de 2024

Ivan carreño

# Descripción del proyecto APT.

Este proyecto tiene como objetivo desarrollar una aplicación móvil diseñada específicamente para la comunidad de Duoc, enfocada en facilitar la conexión entre personas interesadas en practicar deportes en común. La aplicación permitirá a los usuarios registrarse, crear perfiles personalizados, buscar otros usuarios por deporte de interés, y agendar horarios para practicar juntos. Además, la plataforma ofrecerá la posibilidad de gestionar las actividades deportivas, proporcionando una interfaz amigable y accesible para la planificación de encuentros deportivos. Este proyecto busca fomentar la actividad física y el sentido de comunidad entre los estudiantes y staff de Duoc, creando un espacio donde los usuarios puedan encontrar compañeros de deporte de manera rápida y sencilla.

# Relación del proyecto APT con competencias del perfil de egreso.

El desarrollo de esta aplicación está directamente relacionado con varias competencias del perfil de egreso, como la capacidad de gestionar y liderar proyectos informáticos, donde se pone en práctica la planificación, coordinación y supervisión de actividades para alcanzar los objetivos establecidos. Además, el proyecto desarrolla habilidades técnicas en programación y diseño de aplicaciones móviles, competencias cruciales en el área de tecnologías de la información. La implementación de funciones como el registro de usuarios, la gestión de horarios y la búsqueda de personas requiere un enfoque en la usabilidad y la seguridad. El trabajo en equipo y la comunicación efectiva también son competencias claves, ya que el proyecto será desarrollado de manera colaborativa, permitiendo a cada miembro aportar desde sus fortalezas y aprender de las experiencias compartidas.

# Relación del proyecto con intereses profesionales.

Este proyecto se alinea estrechamente con mis intereses profesionales, particularmente en el área de gestión de proyectos informáticos. A través de este desarrollo, tendré la oportunidad de aplicar y mejorar mis habilidades en la toma de decisiones estratégicas, resolución de problemas y coordinación de equipos, que son esenciales en cualquier rol de gestión. Aunque actualmente me encuentro en una etapa donde la programación representa un desafío, considero que superar estas dificultades me permitirá fortalecer mis competencias técnicas, las cuales son necesarias para avanzar en mi carrera. Este proyecto no solo me ayudará a mejorar mis habilidades en programación, sino que también me proporcionará experiencia práctica en la gestión de un proyecto real, lo cual es crucial para mi desarrollo profesional y mi aspiración a ocupar un puesto en la gestión de proyectos informáticos

# Argumentos de factibilidad de realizarlo dentro de la asignatura.

El proyecto es altamente factible dentro del marco de la asignatura, dado que se abordará en equipo, lo que permite distribuir la carga de trabajo y aprovechar las fortalezas individuales de cada miembro. El enfoque metodológico será incremental, permitiendo avanzar en etapas, donde cada iteración agregará valor tangible al proyecto, permitiendo ajustes y mejoras continuas. Además, contamos con acceso a los recursos tecnológicos necesarios, como plataformas de desarrollo y herramientas colaborativas, lo que facilita la implementación del proyecto dentro de los plazos establecidos. También, la estructura del proyecto es modular, lo que significa que cada componente (registro de usuarios, agendamiento de horarios, etc.) puede desarrollarse y probarse por separado antes de integrarse en la aplicación final, asegurando así un avance sostenido y controlado.

# Objetivos.

* Desarrollar una aplicación funcional: Crear una plataforma que permita a los usuarios de la comunidad Duoc conectarse con otros interesados en practicar el mismo deporte.
* Implementar un sistema seguro de registro y login: Asegurar que el acceso a la aplicación esté protegido mediante autenticación robusta, protegiendo los datos personales de los usuarios.
* Crear un sistema de agendamiento de horarios: Facilitar la planificación de actividades deportivas mediante un calendario integrado que permita a los usuarios coordinar fácilmente sus horarios.
* Optimizar la búsqueda por deporte: Diseñar un motor de búsqueda eficiente que permita a los usuarios encontrar compañeros de deporte según sus preferencias y disponibilidad.
* Fomentar la interacción y comunidad: Establecer funciones que promuevan la interacción entre usuarios, creando un ambiente de apoyo y colaboración dentro de la comunidad Duoc.

# Propuesta de metodología de trabajo.

La metodología propuesta para este proyecto es incremental, lo que significa que el desarrollo se realizara en pequeñas fases o iteraciones. Cada iteración incluirá planificación, desarrollo, pruebas y revisión de un conjunto especifico de funcionalidades. Esto permitirá entregar un producto mínimo viable en etapas tempranas y añadir funcionalidades adicionales en cada ciclo. El uso de herramientas de gestión ágil, como tableros Kanban o sprints semanales, permitirá mantener el proyecto en un camino claro hacia los objetivos finales, con la flexibilidad necesaria para realizar ajustes según sea necesario.

# Plan de trabajo para el proyecto APT.

El plan de trabajo estará estructurado en sprints semanales, cada uno con metas específicas y entregables claramente definidos. El primer sprint se centrará en la planificación detallada y el diseño de la arquitectura de la aplicación, seguido de sprints enfocados en el desarrollo de cada módulo.

Las revisiones semanales permitirán evaluar el progreso y realizar ajustes en tiempo real, asegurando que el proyecto avance según lo planeado. El equipo se reunirá regularmente para discutir el estado del proyecto, resolver problemas emergentes y garantizar que todos los miembros estén alineados con los objetivos del sprint. Al final de cada sprint, se realizará una demostración del progreso para recibir retroalimentación y planificar el siguiente ciclo de trabajo.

# Propuesta de evidencias que darán cuenta del logro de las actividades.

Las evidencias que demostrarán el logro de los objetivos del proyecto incluirán:

* Una aplicación funcional: La entrega de la aplicación completamente operativa con todas las funcionalidades integradas y en funcionamiento.
* Documentación técnica completa: Incluirá el diseño de la arquitectura, la descripción del código, y un manual de usuario que explique cómo utilizar la aplicación.
* Informe de proyecto: Un informe detallado que documente todo el proceso de desarrollo, las decisiones técnicas tomadas, los desafíos encontrados y cómo se resolvieron.
* Presentaciones y demostraciones: Demostraciones de la aplicación a los docentes y compañeros, donde se evidencie el cumplimiento de los requisitos y se muestre el funcionamiento de cada módulo implementado.
* Pruebas y validaciones: Resultados de las pruebas realizadas, incluyendo casos de prueba y validaciones que aseguren que la aplicación funciona correctamente bajo diferentes escenarios.