

AUTOEVALUACION



# Descripción del proyecto APT.

El objetivo de este proyecto es desarrollar una aplicación móvil orientada a la comunidad universitaria en Chile, diseñada para facilitar la conexión entre personas interesadas en competir en actividades deportivas. La aplicación permitirá a los usuarios registrarse, crear perfiles personalizados, buscar a otros usuarios con intereses deportivos similares y agendar enfrentamientos en distintas disciplinas. Además, la plataforma ofrecerá herramientas para gestionar las actividades deportivas, con una interfaz intuitiva que facilitará la organización de competencias y encuentros. El proyecto busca promover la actividad física y fortalecer el sentido de comunidad entre estudiantes y personal universitario, creando un espacio donde los usuarios puedan desafiarse entre sí en sus deportes preferidos de manera rápida y sencilla.

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

Este proyecto de desarrollo de una aplicación móvil refuerza competencias clave del perfil de egreso, como la gestión y liderazgo de proyectos informáticos, involucrando la planificación y supervisión para alcanzar los objetivos. Además, desarrolla habilidades técnicas en programación y diseño, enfocándose en usabilidad y seguridad al implementar funciones como el registro de usuarios y la gestión de horarios. El trabajo en equipo y la comunicación efectiva son esenciales, permitiendo a los participantes colaborar y aprender mutuamente durante el proceso.

# Relación del proyecto con intereses profesionales.

Este proyecto está muy relacionado con mis intereses profesionales, especialmente en el campo de la gestión de proyectos tecnológicos. A través de su desarrollo, tendré la posibilidad de aplicar y perfeccionar mis competencias en áreas como la toma de decisiones estratégicas, la solución de problemas y la coordinación de equipos, aspectos fundamentales en cualquier función de liderazgo. Aunque la programación es un reto para mí en este momento, estoy convencido de que superar estas dificultades me permitirá mejorar mis habilidades técnicas, cruciales para mi crecimiento profesional. Este proyecto no solo me ayudará a avanzar en el ámbito de la programación, sino que también me brindará una valiosa experiencia práctica en la gestión de un proyecto real, lo cual es esencial para alcanzar mis objetivos de desarrollo profesional en la gestión de proyectos tecnológicos.

# Argumentos de factibilidad de realizarlo dentro de la asignatura.

Este proyecto es factible dentro de la asignatura gracias al trabajo en equipo, que permite repartir tareas y aprovechar las fortalezas individuales. Utilizaremos un enfoque incremental, avanzando por etapas y realizando mejoras continuas. Contamos con los recursos tecnológicos necesarios, y la estructura modular del proyecto permite desarrollar y probar componentes de forma independiente antes de integrarlos, asegurando un progreso controlado y eficiente.

# Objetivos.

* Desarrollar una plataforma deportiva: Construir una aplicación que conecte a estudiantes universitarios interesados en participar en actividades deportivas compartidas, facilitando encuentros competitivos.
* Implementar un sistema de autenticación seguro: Desarrollar un proceso de registro y acceso que proteja la información de los usuarios mediante mecanismos de autenticación confiables y seguros.
* Desarrollar un sistema de programación de eventos: Implementar una herramienta que permita a los usuarios organizar y gestionar actividades deportivas en un calendario interactivo, facilitando la coordinación de encuentros.
* Mejorar la funcionalidad de búsqueda por deportes: Crear un sistema de búsqueda ágil y preciso que permita a los usuarios localizar compañeros deportivos según sus preferencias de actividad y disponibilidad.
* Fomentar la interacción y la comunidad deportiva: Incorporar características que impulsen la comunicación y el apoyo entre los usuarios, creando un espacio en el que se incentive la colaboración y la competición amistosa dentro del entorno universitario.

# 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.