**Guía3. Informe final Proyecto APT**

**Asignatura Capstone**

|  |
| --- |
| **1. Informe final Proyecto APT** |
| El objetivo de este informe es que describas los aspectos más relevantes de tu Proyecto APT. Es importante que fundamentes las decisiones que tuviste que tomar a lo largo del proceso.  A continuación, encontrarás distintos campos que deberás completar con la información solicitada, los que dan cuenta del resumen de tu proyecto APT y sus principales resultados. |

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre del proyecto | **SportMatch** |
| Área (s) de desempeño(s) | *Ingeniería en Informática*  *Desarrollo de Software*  *Gestión de Proyectos Informáticos* |
| Competencias | *Gestión de Proyectos Informáticos*  *Desarrollo de Soluciones de Software*  *Pruebas y Validación de Software* |

|  |  |
| --- | --- |
| **Contenidos del informe final** | |
| 1. Relevancia del proyecto APT | *Problema a Solucionar:*   * *El proyecto SportMatch busca resolver la dificultad de las personas para encontrar compañeros de deporte adecuados a su nivel de habilidad y preferencia, facilitando la conexión entre usuarios que desean practicar deportes de manera recreativa.*   *Relevancia para el Campo Laboral de la Carrera:*   * *Este proyecto es relevante para el campo de la ingeniería informática, ya que involucra el diseño y desarrollo de una solución tecnológica para un problema social, usando herramientas modernas de desarrollo web y móvil.*   *Ubicación de la Situación a Abordar:*   * *El proyecto está diseñado para ser utilizado en cualquier lugar con acceso a Internet, aunque el enfoque inicial se centra en ciudades de tamaño medio y grande, donde existe una mayor demanda de actividades deportivas.*   *Impacto en los Usuarios:*   * *El proyecto tiene un impacto directo en jóvenes adultos (18-35 años), personas interesadas en mejorar su salud a través del deporte y aquellos que no tienen tiempo para formar parte de equipos deportivos tradicionales.*   *Aporte de Valor:*   * *El valor del proyecto radica en la creación de una plataforma que facilite la práctica de deportes de manera social y accesible, mejorando la salud y fomentando la integración social.* |
| 2. Objetivos | *Objetivo General:*   * *Desarrollar una plataforma digital que permita a los usuarios encontrar compañeros de deporte según su ubicación y nivel de habilidad.*   *Objetivos Específicos:*   * *Crear una aplicación móvil y web con funcionalidades de registro de usuarios y búsqueda de compañeros.* * *Implementar un sistema de mensajería en tiempo real para facilitar la comunicación.* * *Validar el sistema mediante pruebas de usuario y realizar mejoras basadas en la retroalimentación.* |
| 3. Metodología | *Metodología Utilizada:*   * *Se utilizó la metodología ágil Scrum, con sprints de dos semanas para entregar funcionalidades incrementales y validación continua del sistema.*   *Fases y Procedimientos:*   * *Planificación inicial: Definición de los requerimientos y funcionalidades clave.* * *Desarrollo en Sprints: Implementación de las funcionalidades esenciales.* * *Pruebas y Validación: Pruebas de usabilidad y rendimiento con usuarios.* * *Iteración y Ajustes: Mejoras y ajustes según la retroalimentación.*   *Pertinencia de la Metodología:*   * *La metodología ágil fue adecuada debido a su flexibilidad y enfoque iterativo, permitiendo realizar mejoras continuas en el desarrollo del proyecto.* |
| 4. Desarrollo | *Etapas o Actividades Realizadas:*   * *Investigación y análisis de mercado.* * *Desarrollo de prototipos y pruebas de funcionalidades.* * *Implementación de características clave (geolocalización, mensajería).* * *Pruebas de validación y ajustes según comentarios.*   *Dificultades y Facilitadores:*   * *Facilitadores: El uso de Firebase y Capacitor ayudó a integrar rápidamente la base de datos y las funcionalidades móviles.* * *Dificultades: Problemas de precisión con la geolocalización y la integración en distintas plataformas móviles.*   *Ajustes Realizados:*   * *Se ajustó la arquitectura de la base de datos para mejorar el rendimiento y se optimizó la interfaz de usuario basándose en la retroalimentación de los usuarios.* |
| 5. Evidencias | * *Código fuente: Repositorio en GitHub.* * *Prototipos de interfaz: Capturas de pantalla de las versiones móviles y web.* * *Informe de pruebas de usabilidad: Resultados y ajustes realizados según los comentarios de los usuarios.* |
| 6. Intereses y proyecciones profesionales | *Conocimiento de Mis Intereses Profesionales:*   * *El proyecto me ayudó a confirmar mi interés en el desarrollo de aplicaciones móviles y web, y en la gestión de proyectos ágiles. Me ha permitido explorar más a fondo mi capacidad para integrar tecnología con necesidades sociales.*   *Proyecciones Laborales:*   * *Me gustaría seguir profundizando en desarrollo de software móvil y gestión de proyectos tecnológicos. A largo plazo, mi objetivo es trabajar en empresas que desarrollen tecnologías accesibles y de impacto social.* |