}

1. **PARTE I**

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

| Nombre estudiante | **Camila Paredes Suárez**  **Daniel Acuña Fernández** |
| --- | --- |
| Rut | **20.945.034-8**  **20.388.547-4** |
| Carrera | **Ingeniería en Informática** |
| Sede | **Plaza Oeste** |

| **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 | * FindmyCafé * Coffee Seek |
| --- | --- |
| Área (s) de desempeño(s) | * Desarrollo de Software * Ingeniería de Datos * Gestión de Proyectos Informáticos * Transformación Digital y Automatización de Procesos |
| Competencias | * Desarrollar una solución de software utilizando técnicas que permitan sistematizar el proceso de desarrollo y mantenimiento, asegurando el logro de los objetivos. * Construir modelos de datos para soportar los requerimientos de la organización de acuerdo a un diseño definido y escalable en el tiempo. * Programar consultas o rutinas para manipular información de una base de datos de acuerdo a los requerimientos de la organización. * Gestionar proyectos informáticos, ofreciendo alternativas para la toma de decisiones de acuerdo a los requerimientos de la organización. * Administrar la configuración de ambientes, servicios de aplicaciones y bases de datos en un entorno empresarial a fin de habilitar operatividad o asegurar la continuidad de los sistemas que apoyan los procesos de negocio de acuerdo a los estándares definidos por la industria. * Desarrollar la transformación de grandes volúmenes de datos para la obtención de información y conocimiento de la organización a fin de apoyar la toma de decisiones y la mejora de los procesos de negocio, de acuerdo a las necesidades de la organización. * Realizar pruebas de certificación tanto de los productos como de los procesos utilizando buenas prácticas definidas por la industria. |

| **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 | *Todo proyecto, ya sea una innovación, producto, servicio, etc., pretende dar respuesta a una situación o problemática. Señala qué problema busca solucionar tu proyecto y la relevancia que tiene para el campo laboral de tu carrera. También menciona el contexto en que esta problemática se sitúa (lugar, a quienes impactaría, etc.). Es importante que esta problemática sea relevante en el contexto de la profesión, siendo su resolución un aporte real o simulado a la organización u entorno en el que se sitúa. Algunas preguntas que pueden ayudarte a responder este apartado son:*   * *¿Por qué escogiste este tema? ¿Por qué es relevante este tema para el campo laboral de tu carrera?*   Decidimos desarrollar este proyecto, debido a una experiencia personal que tuvimos en los últimos días de clase antes de las vacaciones. Tras terminar el semestre escolar, queríamos salir a celebrar con nuestro grupo de amigos, pero no sabíamos dónde acudir. Aunque considerábamos varios lugares cercanos, nos dimos cuenta de que no contábamos con una herramienta adecuada para buscar recomendaciones de establecimientos en la zona, la falta de un método directo que nos mostrará opciones cercanas hizo que nos llevará más tiempo decidirnos por un lugar con un menú atractivo y precios adecuados.  Fue entonces cuando nació la idea, de que sería muy útil tener una aplicación que proporcionará recomendaciones de establecimientos, junto con reseñas y detalles relevantes para tomar una decisión informada. Así mismo, nació “NombreApp”.  Este proyecto es particularmente relevante para el campo laboral de nuestra carrera porque busca desarrollar una solución informática para un problema cotidiano que puede enfrentar cualquier persona, independientemente de su edad o ubicación. La App no solo aborda una necesidad real basada en una experiencia personal, sino que también ofrece una solución práctica y útil para la vida diaria. Al crear “NombreApp”, estamos aplicando nuestras habilidades en ingeniería informática para resolver un problema real, lo cual demuestra nuestros conocimientos y nuestra formación, y nos prepara mejor para el mundo laboral.   * *¿Dónde se ubica la situación que vas a abordar? (Ej.: País, región, comuna o institución) ¿Cuáles son las características principales de ese lugar?*   Región Metropolitana, Maipú   * *¿A quiénes afecta o impacta la situación que vas a abordar? (Ej.: Grupo etario, usuarios de algún servicio, etc.).*   Grupo Etario 16 +, Usuarios y Propietarios de Cafeterías, Comunidad Local, Usuarios de Plataformas de Reseñas.   * *¿Cuál sería el aporte de valor (real o simulado) de tu Proyecto APT para el contexto laboral y/o social en que se situaría?*   **Experiencia del Usuario:**  Facilita a los usuarios encontrar cafeterías que se ajusten a sus preferencias y necesidades específicas, mejorando la experiencia de búsqueda y elección.  **Marketing para el Comercio Local:**  Ofrece una plataforma para que cafeterías, y en un futuro locales de comida, obtengan visibilidad y atraigan a más clientes, lo que contribuye al crecimiento de la economía local.  **Incentivo a la Calidad del Servicio:**  Al permitir a los clientes dejar reseñas y calificaciones, se fomenta la mejora continua en la calidad del servicio y la oferta de los establecimientos.  **Recopilación de Datos para Análisis:**  Proporciona datos valiosos sobre las preferencias de los usuarios y las tendencias en el mercado, lo cual puede ser utilizado por los propietarios para ajustar sus estrategias y mejorar su oferta. |
| --- | --- |
| Descripción del Proyecto APT | Señala qué se espera lograr con el proyecto (objetivo) y describe brevemente en qué consistiría, cómo planeas abordar la problemática presentada en el apartado anterior.  **Objetivo del Proyecto:**  Esperamos que nuestro público objetivo pueda encontrar fácilmente cafeterías y, en un futuro, locales de comida que se ajusten a sus preferencias y necesidades cercanas, ya sea para disfrutar de una comida, trabajar o socializar. Queremos que los usuarios puedan descubrir lugares adecuados basándose en reseñas y detalles relevantes, creando así una experiencia personalizada y satisfactoria.  **Descripción del Proyecto:**  El proyecto consistirá en el desarrollo de una aplicación móvil llamada "NombreApp" que permitirá a los usuarios buscar y descubrir cafeterías en su área. La App proporcionará información detallada sobre los establecimientos, incluyendo los servicios ofrecidos, productos disponibles, precios, y reseñas de otros consumidores. Además, la aplicación incluirá:   * Búsqueda Geolocalizada: Funcionalidad para encontrar establecimientos cercanos en función de la ubicación del usuario, con la posibilidad de filtrar por servicios y características específicas. * Perfiles de Locales: Detalles completos sobre cada cafetería o local, incluyendo horarios de apertura, menú, servicios ofrecidos, fotos del lugar, y opciones de contacto. * Reseñas y Calificaciones: Sistema para que los usuarios puedan dejar y leer reseñas y calificaciones, proporcionando una visión integral de la calidad y la experiencia en cada establecimiento. * Recomendaciones Personalizadas: Algoritmos de recomendación que sugieren locales en función de las preferencias y el historial del usuario. * Eventos y Promociones: Información sobre eventos especiales y promociones que se llevan a cabo en los locales, permitiendo a los usuarios participar y aprovechar ofertas exclusivas.   **Plan para Abordar la Problemática:**   * Investigación y Diseño: Realizaremos una investigación de mercado para identificar las necesidades y preferencias del usuario. Diseñaremos una interfaz intuitiva y funcional que facilite la búsqueda y visualización de información relevante. * Desarrollo y Pruebas: Utilizaremos metodologías ágiles para desarrollar la App, implementando las funcionalidades descritas y realizando pruebas continuas para asegurar su funcionamiento óptimo y la calidad del producto. * Recopilación y Gestión de Datos: Implementaremos sistemas para la recopilación de datos de los usuarios y locales, garantizando la precisión y actualización de la información en la App. * Lanzamiento y Feedback: Lanzaremos la App en un entorno controlado para recibir retroalimentación de los usuarios, realizando ajustes según sea necesario para mejorar la experiencia y resolver posibles problemas. * Mantenimiento y Actualización: Proporcionaremos soporte continuo y actualizaciones periódicas para incorporar nuevas funcionalidades y mejorar la App basándonos en las necesidades emergentes y los comentarios de los usuarios. |
| Pertinencia del proyecto con el perfil de egreso | *Justifica cómo se relaciona tu Proyecto APT con el perfil de egreso de tu carrera y, en particular, con las competencias del perfil de egreso que seleccionaste anteriormente.*  *¿De qué manera se relaciona el Proyecto APT con el perfil de egreso de tu carrera? ¿De qué manera son necesarias las competencias que seleccionaste para resolver la problemática a trabajar?*  Nuestro Proyecto APT se relaciona directamente con el perfil de egreso, ya que está orientado a la capacidad de resolver problemas complejos y diseñar, desarrollar, implementar y desplegar una solución informática que resuelve un problema cotidiano de manera efectiva. Al crear una aplicación que facilita la búsqueda de cafeterías, estamos aplicando las habilidades y conocimientos adquiridos durante la formación.  Además, las competencias seleccionadas son fundamentales para resolver la problemática, ya que aseguran el desarrollo y la implementación exitosa de la App. Estas competencias permiten diseñar y construir una solución de software que sea estructurada y mantenible, abordando la necesidad de una herramienta eficiente para encontrar y evaluar cafeterías, y en un futuro locales de comida.  La capacidad para construir modelos de datos y programar consultas es importante para manejar y presentar la información de manera efectiva, garantizando que los usuarios puedan acceder a datos precisos y actualizados sobre los establecimientos. Además, la gestión del proyecto asegura que el desarrollo se realice de manera organizada y que se tomen decisiones informadas a lo largo del proceso, adaptando el proyecto a los requerimientos.  Finalmente, la habilidad para analizar y transformar grandes volúmenes de datos permite optimizar la experiencia del usuario al ofrecer recomendaciones personalizadas y mejorar la calidad del servicio. En conjunto, estas competencias aseguran que la aplicación cumpla con sus objetivos, responda a las necesidades del usuario y sea capaz de escalar y adaptarse a futuros cambios. |
| Relación con los intereses profesionales | *Señala cómo se relaciona el Proyecto APT que propones con tus intereses profesionales.*  *¿Cuáles son tus intereses profesionales? ¿Qué aspectos de tus intereses profesionales se ven reflejados en tu Proyecto APT? Realizar este Proyecto APT, ¿de qué manera va a contribuir a tu desarrollo profesional?*  *Nuestros intereses profesionales están relacionados en el desarrollo del software de una plataforma web como en la creación de app móviles para diseñar una solución eficaz. Aquí se ve directamente reflejada sobre la "Experiencia del Usuario" en nuestro proyecto de APT, ya que nos apasiona parte de la usabilidad, y en este caso será una aplicación que sea sencilla de buscar, de usar y mantener contentos a la comunidad.*  *Nos contribuirá de manera directa con la experiencia a la hora de la creación y gestión de proyectos, el desarrollo de software y el trabajo en equipo.* |
| Factibilidad de desarrollo del Proyecto APT | *Justifica brevemente por qué es posible desarrollar tu proyecto APT. Considera el tiempo y materiales que necesitas para desarrollarlo, así como los posibles factores externos que podrían dificultar y facilitar su desarrollo.*  *¿Por qué crees es posible desarrollar tu Proyecto APT? Para responder esta pregunta debes tener en consideración:*   1. *Duración del semestre* 2. *Horas asignadas a la asignatura* 3. *Materiales requeridos* 4. *Factores externos que facilitan su desarrollo* 5. *Factores externos que dificultan su desarrollo y maneras en que podrías solucionarlos*   Desarrollar esta aplicación es factible dado el contexto y los recursos disponibles para el proyecto. Aquí se justifica su viabilidad considerando los factores clave entregados:  **Duración del Semestre:**  Con un semestre de 17 semanas dividido en 3 fases y aproximadamente 10 a 11 semanas efectivas para el trabajo, el proyecto puede planificarse y ejecutarse en etapas. La primera fase puede centrarse en la investigación y el diseño, la segunda en el desarrollo y pruebas, y la tercera en la implementación y ajustes finales. Esta planificación permitirá cumplir con los plazos establecidos.  **Horas Asignadas a la Asignatura:**  La asignación de 3-4 días a la semana para trabajar en la app proporciona una cantidad adecuada de tiempo para desarrollar y refinar el proyecto. Estas horas se pueden distribuir entre desarrollo, pruebas, y revisión, asegurando que cada etapa reciba la atención necesaria para cumplir con los objetivos del proyecto. Esto fue decidido en base a la disponibilidad de nosotros como integrantes del equipo.  **Materiales Requeridos:**  Los materiales necesarios incluyen herramientas de desarrollo de software (como IDEs y frameworks), acceso a plataformas de pruebas y alojamiento para la aplicación, y servicios de bases de datos. Dado que estas herramientas son accesibles, su adquisición no debería presentar problemas.  **Factores Externos que Facilitan el Desarrollo:**  La Región Metropolitana, donde funcionará la app en primera instancia, cuenta con un entorno tecnológico y de startups en crecimiento, lo que ofrece acceso a recursos y redes de apoyo. La disponibilidad de servicios de tecnología, como proveedores de alojamiento y consultores, facilita el desarrollo de la aplicación. Además, la familiaridad con la ciudad puede ayudar a personalizar la app para que sea relevante para los usuarios locales.  **Factores Externos que Dificultan el Desarrollo y Soluciones:**   * Competencia y Saturación del Mercado: El mercado de aplicaciones de reseñas y recomendaciones puede estar saturado. Para diferenciarse, es esencial ofrecer funcionalidades únicas, como la búsqueda personalizada o la integración de eventos. * Limitaciones Técnicas: Puede haber desafíos técnicos relacionados con la integración de diferentes APIs o la gestión de grandes volúmenes de datos. Estos se pueden abordar mediante una planificación, pruebas exhaustivas y la utilización de herramientas y tecnologías probadas. * Acceso a Datos en Tiempo Real: Obtener datos actualizados puede ser un desafío. Se puede mitigar estableciendo acuerdos con proveedores de datos locales. * Pruebas y Validación: Puede ser difícil obtener una muestra representativa de usuarios para probar la app. |

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 | *Describe el o los objetivos generales de tu trabajo. Estos representan las grandes metas del proyecto que realizarás, de manera que te servirán de guía para que, una vez finalizado todo el proceso, puedas contrastar el resultado con lo planificado y así ver en qué medida fue posible cumplirlo.*  Desarrollar una aplicación móvil llamada "NombreApp" que permita a los usuarios encontrar cafeterías, y en un futuro, locales de comida cercanos, con información detallada sobre servicios, productos, precios y reseñas de otros consumidores, para mejorar la experiencia de búsqueda y selección de estos establecimientos. |
| --- | --- |
| Objetivos específicos | *Describe los objetivos específicos del proyecto. Estos permiten aterrizar el trabajo y trazar procedimientos concretos a seguir. Se desprenden del objetivo general.*  **Diseñar la arquitectura y el modelo de datos de la aplicación:**  Crear un diseño robusto y escalable que permita la gestión eficiente de la información sobre cafeterías, así como las reseñas y preferencias de los usuarios.  **Desarrollar y programar las funcionalidades principales de la aplicación:**  Implementar características clave como la búsqueda de locales por ubicación, la visualización de detalles de los establecimientos, la integración de un sistema de reseñas y calificaciones, y la personalización de recomendaciones según las preferencias del usuario.  **Integrar servicios de API para obtener información actualizada:**  Conectar la aplicación con APIs relevantes para obtener datos en tiempo real sobre cafeterías, asegurando que la información proporcionada a los usuarios esté siempre actualizada y precisa.  **Realizar pruebas exhaustivas y validaciones:**  Llevar a cabo pruebas funcionales y de usabilidad para garantizar que la aplicación cumpla con los requisitos establecidos y ofrezca una experiencia de usuario fluida y sin errores.  **Desplegar la aplicación y realizar ajustes basados en la retroalimentación:**  Lanzar la aplicación en las tiendas de aplicaciones correspondientes, recopilar comentarios de los usuarios y realizar mejoras y ajustes necesarios para optimizar el funcionamiento y la satisfacción del usuario.  **Implementar medidas de seguridad y privacidad:**  Asegurar que la aplicación cumpla con los estándares de seguridad y protección de datos, implementando medidas para resguardar la información personal de los usuarios y garantizar un uso seguro de la plataforma. |

| **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 |
| --- |
| *Describe cómo abordarás el problema o situación que se identificó anteriormente, señalando la metodología que se utilizará para cumplir con tu objetivo.*  *Cuando el proyecto a desarrollar es grupal, es necesario incorporar la definición de las funciones, tareas y responsabilidades asociadas a cada integrante del equipo.*  **Enfoque del Proyecto con Metodología Ágil**  Se utilizará metodología ágil porque permite abordar de manera eficiente los desafíos que contiene el desarrollo de esta aplicación, donde es crucial adaptarse rápidamente a los cambios en las necesidades del usuario y del mercado. Dado que el proyecto se desarrolla en un plazo limitado de 11 semanas, la agilidad en la planificación y ejecución es esencial para asegurar que se puedan cumplir los objetivos planteados, permitiendo la entrega continua de valor a través de iteraciones cortas de 2 semanas (sprints).  Al ser un equipo pequeño de dos integrantes, la metodología ágil facilita la comunicación y colaboración efectiva, lo cual es importante para coordinar las tareas y resolver problemas rápidamente. Además, el enfoque en la mejora continua y la retroalimentación constante permite refinar las funcionalidades de la app, asegurando que se ajusten a las expectativas y necesidades reales del usuario final**.**  Para abordar el desarrollo de la App utilizando la metodología ágil, se seguirá un enfoque iterativo e incremental que permitirá adaptarse a cambios y mejorar continuamente el producto a lo largo del proyecto. A continuación, se describe cómo se abordará el problema y se detalla la metodología, junto con la asignación de funciones y responsabilidades para cada integrante del equipo.   1. **Planificación Inicial**  * Definición del Proyecto: * Establecer los objetivos generales y específicos del proyecto. * Identificar y priorizar las funcionalidades clave de la aplicación, como búsqueda de locales, visualización de detalles, reseñas y recomendaciones. * Plan de Trabajo: * Dividir el proyecto en iteraciones (sprints) de 2 semanas. * Definir el backlog del producto, que incluirá todas las tareas y funcionalidades a desarrollar.   **2. Desarrollo Iterativo**  **Iteración 1: Diseño y Prototipo**   * Tareas: * Diseñar la arquitectura de la aplicación. * Crear wireframes y prototipos de las principales pantallas y funcionalidades.   **Iteración 2: Implementación de Funcionalidades Básicas**   * Tareas: * Desarrollar las funcionalidades básicas de la aplicación, como la búsqueda de locales y la visualización de detalles. * Integrar servicios de API para la obtención de datos.   **Iteración 3: Implementación de Reseñas y Recomendaciones**   * Tareas: * Desarrollar el sistema de reseñas y calificaciones. * Implementar la personalización de recomendaciones para los usuarios.   **Iteración 4: Pruebas y Validación**   * Tareas: * Realizar pruebas funcionales y de usabilidad. * Recolectar feedback de usuarios y ajustar la aplicación según las necesidades.   **Iteración 5: Despliegue y Ajustes Finales**   * Tareas: * Preparar la aplicación para el despliegue en las tiendas de aplicaciones. * Implementar medidas de seguridad y privacidad. * Realizar ajustes finales basados en el feedback post-lanzamiento.   **3. Reuniones y Comunicación**   * Daily Stand-ups: Reuniones cortas diarias para coordinar tareas y resolver problemas. * Sprint y Retroespectiva: Al final de cada sprint, revisar el progreso realizado y discutir qué funcionó bien y qué se puede mejorar para el siguiente sprint. * Planificación del Sprint: Reuniones al inicio de cada sprint para planificar las tareas y establecer los objetivos.   **4. Adaptación y Mejora Continua**   * Feedback y Ajustes: Incorporar retroalimentación del usuario y del equipo para ajustar y mejorar la aplicación en cada iteración. |

| **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** | **Nombre de la Evidencia** | **Descripción** | **Justificación** |
| --- | --- | --- | --- |
| Avance | Análisis del Caso | Estudio detallado del problema o necesidad que el proyecto busca resolver, incluyendo un análisis de contexto y público objetivo. | Guía el enfoque del proyecto, asegurando que la solución sea relevante y efectiva. |
| Avance | Squad y responsabilidades | Definición del equipo de trabajo (squad) y asignación de roles y responsabilidades. | Establece una estructura clara y responsabilidades definidas, crucial para la colaboración efectiva. |
| Avance | Mapa Mental | Representación visual de ideas y conceptos organizados jerárquicamente para mostrar sus conexiones. | Ayuda a organizar ideas complejas, facilitando la toma de decisiones. |
| Avance | Mapa de Actores | Diagrama que identifica y describe a todos los actores involucrados en el proyecto. | Permite entender a los involucrados y cómo se ven afectados, esencial para la gestión de stakeholders. |
| Avance | Visión del Proyecto + 4 pilares | Documento que articula la visión a largo plazo del proyecto y los cuatro pilares fundamentales que lo sostienen. | Proporciona una dirección clara y un marco conceptual, alineando al equipo con los objetivos a largo plazo. |
| Avance | Épicas | Grandes bloques de trabajo o funcionalidades clave del proyecto, que se desglosan en historias de usuario. | Organiza y prioriza el trabajo en fases manejables, manteniendo una visión clara de las metas a gran escala. |
| Avance | Historias de Usuario | Descripciones detalladas de funcionalidades desde la perspectiva del usuario final, con criterios de aceptación y estimaciones. | Asegura que el desarrollo esté centrado en las necesidades del usuario y proporciona un marco para evaluar el progreso. |
| Avance | Impact Mapping | Técnica que visualiza cómo las funcionalidades del producto contribuirán a los objetivos del negocio y resolverán problemas de los usuarios. | Garantiza que cada parte del trabajo esté alineada con los objetivos de negocio, maximizando el impacto del proyecto. |
| Avance | Product Backlog Priorizado | Lista priorizada de todas las funcionalidades, mejoras y correcciones que se planifican para el proyecto. | Facilita la planificación y asegura que el trabajo se alinee con las prioridades del proyecto. |
| Avance | User Story Mapping | Herramienta visual que organiza las historias de usuario en un flujo secuencial, mostrando cómo interactúan los usuarios con el producto. | Proporciona una visión holística de la experiencia del usuario, asegurando que las funcionalidades se implementen en un orden lógico. |
| Avance | Retrospectiva del proyecto | Revisión periódica de lo que funcionó bien, lo que podría mejorarse, y las lecciones aprendidas durante el sprint o ciclo de desarrollo. | Promueve la mejora continua y la adaptación del proceso de trabajo, clave para el éxito a largo plazo del proyecto. |
| Avance | Sprint Planning | Sesión de planificación al inicio de cada sprint, donde se seleccionan las historias de usuario a abordar y se define el objetivo del sprint. | Asegura que el equipo esté alineado con los objetivos del sprint y que el trabajo esté bien organizado y planificado. |
| Avance | Sprint Backlog | Lista detallada de las tareas que el equipo se compromete a completar durante un sprint. | Proporciona claridad y enfoque para el equipo durante el sprint, asegurando que se cumplan los objetivos establecidos. |
| Avance | Scrumboard | Herramienta visual que muestra el progreso del trabajo durante el sprint, con columnas etiquetadas como "Por hacer", "En progreso", y "Hecho". | Facilita la visibilidad del progreso y ayuda a identificar obstáculos rápidamente. |
| Avance | Burndown Chart | Gráfico que muestra la cantidad de trabajo pendiente versus el tiempo restante, utilizado para rastrear el progreso del sprint. | Ayuda al equipo a monitorear su progreso y ajustar su ritmo de trabajo para cumplir con los objetivos del sprint. |
| Avance | Daily Meeting | Reuniones diarias cortas donde los miembros del equipo discuten lo que hicieron, lo que harán hoy, y cualquier impedimento que enfrenten. | Promueve la comunicación continua y la resolución rápida de problemas, manteniendo el equipo alineado y enfocado. |
| Avance | Registro de impedimentos - Impediment log | Documento o herramienta donde se registran y gestionan los impedimentos que podrían obstaculizar el progreso del equipo. | Facilita la identificación y resolución de problemas, asegurando que el equipo pueda continuar trabajando sin interrupciones. |
| Avance | Release | Lanzamiento de una versión del producto que incluye un conjunto de funcionalidades completadas y probadas. | Marca hitos importantes en el desarrollo del proyecto y permite obtener feedback real del usuario en etapas tempranas. |
| Avance | Review | Revisión del trabajo completado al final de un sprint, donde el equipo presenta lo que se ha logrado y se evalúa si se cumplieron los objetivos del sprint. | Proporciona una oportunidad para recibir feedback inmediato y ajustar el curso del proyecto si es necesario. |
| Avance | Retrospective | Reflexión al final de un sprint o proyecto sobre el proceso y las dinámicas de equipo, con el objetivo de identificar mejoras para futuros sprints. | Promueve un ciclo de mejora continua, fortaleciendo la eficiencia y la colaboración del equipo en el futuro. |

| **7. Plan de Trabajo** |
| --- |
| En la siguiente tabla define la planificación de tu Proyecto APT de acuerdo a lo requerido. |

| **Nombre de Actividades/Tareas** | **Descripción de Actividades/Tareas** | **Recursos** | **Duración de la actividad** | **Responsable** | **Observaciones** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Definir plan de proyecto | Establecer los objetivos generales y específicos del proyecto. | Documentación, reuniones iniciales | 1 semana | Daniel Acuña Fernández | Es fundamental una buena definición inicial para evitar retrabajos en fases posteriores. |
| Identificar y priorizar funcionalidades | Identificar y priorizar las funcionalidades clave de la aplicación, como búsqueda de locales, visualización de detalles, reseñas y recomendaciones. | Reuniones de equipo, herramientas de gestión de proyectos | 5 días | Camila Paredes Suárez | Es necesario contar con una lista clara y priorizada para enfocar los esfuerzos en las funcionalidades más importantes. |
| Dividir el proyecto en iteraciones (sprints) | Dividir el proyecto en iteraciones (sprints) de 2 semanas. | Herramientas de gestión ágil | 2 días | Daniel Acuña Fernández | La correcta planificación de sprints garantizará el cumplimiento de los plazos. |
| Definir el backlog del producto | Definir el backlog del producto, que incluirá todas las tareas y funcionalidades a desarrollar. | Herramientas de gestión de proyectos, documentación | 1 semana | Camila Paredes Suárez | Este paso requiere una organización detallada para evitar la omisión de tareas clave. |
| Diseñar la arquitectura de la aplicación | Diseñar la arquitectura de la aplicación. | Herramientas de diseño arquitectónico, software de modelado | 4 días | Daniel Acuña Fernández | La arquitectura bien definida es clave para un desarrollo estable y escalable. |
| Crear wireframes y prototipos | Crear wireframes y prototipos de las principales pantallas y funcionalidades. | Herramientas de diseño de interfaces. | 3 días | Camila Paredes Suárez | Los prototipos permitirán visualizar el producto final antes de iniciar el desarrollo. |
| Desarrollar las funcionalidades básicas de la aplicación | Desarrollar las funcionalidades básicas de la aplicación, como la búsqueda de locales y la visualización de detalles. | Entorno de desarrollo (IDE), repositorio de código | 2 semanas | Daniel Acuña Fernández | Es esencial asegurar que las funcionalidades básicas funcionen correctamente antes de continuar. |
| Integrar servicios de API para la obtención de datos | Integrar servicios de API para la obtención de datos. | Documentación de API, herramientas de integración de servicios | 2 semanas | Camila Paredes Suárez | La integración de APIs es crucial para asegurar la funcionalidad de la aplicación en tiempo real. |
| Desarrollar el sistema de reseñas y calificaciones | Desarrollar el sistema de reseñas y calificaciones. | Entorno de desarrollo (IDE), bases de datos | 1 semana | Daniel Acuña Fernández | El sistema de reseñas es una funcionalidad central que requiere especial atención en términos de usabilidad y seguridad. |
| Implementar la personalización de recomendaciones | Implementar la personalización de recomendaciones para los usuarios. | Algoritmos de recomendación, entorno de desarrollo | 1 semana | Camila Paredes Suárez | La personalización mejora la experiencia del usuario y puede ser un diferenciador clave de la app. |
| Realizar pruebas funcionales y de usabilidad | Realizar pruebas funcionales y de usabilidad. | Dispositivos para pruebas, software de testing | 1 semana | Daniel Acuña Fernández | Las pruebas asegurarán que la aplicación funciona correctamente y es fácil de usar antes del lanzamiento. |
| Recolectar feedback de usuarios y ajustar la aplicación | Recolectar feedback de usuarios y ajustar la aplicación según las necesidades. | Herramientas de recopilación de feedback, encuestas | 2 días | Camila Paredes Suárez | El feedback del usuario es importante para ajustar y optimizar la app antes de su despliegue final. |
| Preparar la aplicación para el despliegue en las tiendas de apps | Preparar la aplicación para el despliegue en las tiendas de aplicaciones. | Documentación para tiendas de apps, entorno de despliegue | 5 días | Daniel Acuña Fernández | Es importante asegurarse de cumplir con los requisitos de las tiendas de aplicaciones para un lanzamiento exitoso. |
| Implementar medidas de seguridad y privacidad | Implementar medidas de seguridad y privacidad. | Herramientas de seguridad, protocolos de encriptación | 1 semana | Camila Paredes Suárez | La seguridad es fundamental para proteger la información de los usuarios y garantizar la integridad de la aplicación. |
| Realizar ajustes finales basados en feedback post-lanzamiento | Realizar ajustes finales basados en el feedback post-lanzamiento. | Herramientas de desarrollo y testing, retroalimentación de usuarios | 1 semana | Ambos | Los ajustes finales basados en feedback aseguran que la aplicación esté completamente optimizada antes de considerarse finalizada. |

| **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. |

| **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** |
| **Planificación** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | |  |  |
| **Desarrollo** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | |  |  |
| **Cierre** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | |  |  |