}

**Guía1. Definición Proyecto APT**

**Asignatura Capstone**

1. **PARTE I**

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

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre estudiante | Fabián González, Matías Pérez, Bastián Venegas |
| Rut |  |
| Carrera | Ingeniería en Informática |
| Sede | Maipú |

|  |
| --- |
| **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 | Hollow Mates |
| Área (s) de desempeño(s) | Aplicaciones Móviles |
| Competencias | Administración de configuración de ambientes, servicios de aplicaciones y bases de datos. Desarrollar una solución de software utilizando técnicas que permitan sistematizar el proceso de desarrollo y mantenimiento, asegurando el logro de los objetivos. |

|  |
| --- |
| **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 | “Hollow Mates” surge como una solución a los numerosos problemas que acarrea el multijugador en la saga de videojuegos *Dark Souls,* debido a que carece de componentes que enriquecen enormemente la experiencia, como un lobby para facilitar las interacciones entre jugadores. Esta carencia sumada a la ausencia de “viaje rápido” en su primera entrega, merma de manera considerable la experiencia multijugador.  Se considera dicha problemática como una oportunidad para impactar de manera memorable dentro de la comunidad de la saga, la cual cuenta con miles de jugadores a lo largo de todo el mundo desde la salida de la primera entrega en el año 2011.  Hollow Mates se aproximará a los usuarios a través de una aplicación móvil con tintes de red social, la cual permitirá a los jugadores conectar de manera eficiente con jugadores a lo largo de todo el mundo, actuando como una red social capaz de conectar de manera más eficiente a los jugadores y expandir enormemente su comunidad. |
| Descripción del Proyecto APT | El proyecto abrirá la puerta a una cantidad de proyectos sin precedentes, cimentando un ecosistema de aplicaciones similares, cuya función radicará en conectar a jugadores de distintos títulos a través de un espacio interactivo como lo es una red social. |
| Pertinencia del proyecto con el perfil de egreso | El perfil de egreso de la carrera enfatiza la capacidad de desarrollar soluciones de software utilizando técnicas sistemáticas para asegurar el logro de los objetivos. "Hollow Mates" es una aplicación móvil que responde a la necesidad de mejorar la experiencia multijugador en "Dark Souls Remastered" mediante la implementación de funcionalidades que faciliten la interacción entre jugadores y expandan su comunidad. |
| Relación con los intereses profesionales | El proyecto se relaciona de manera estrecha con las pretensiones profesionales de todo el grupo, principalmente en cuanto al ecosistema y las metodologías de desarrollo, pues el entregable se corresponderá con una aplicación móvil, la cual será desarrollada a través de metodología SCRUM, dos aspectos fundamentales para el crecimiento profesional de un desarrollador. |
| Factibilidad de desarrollo del Proyecto APT | Después de analizar las variables a considerar, se concibe el proyecto como realizable según los siguientes parámetros:  1.Duración del semestre: 4 meses aproximadamente.  2.Horas destinadas a la asignatura: 8 horas al día, 5 días a la semana.  3.Materiales requeridos: Computadoras, Windows 10-11, Android Studio, Visual Studio Code, dispositivo móvil Android.  4.Factores externos que facilitan su desarrollo: gran cantidad de jugadores, auge del “fenómeno” *Dark Souls* a raíz del videojuego *Elden Ring*.   1. 5.Factores externos que dificultan su desarrollo: Dificultad para encontrar un servidor asequible para alojar la base de datos. |

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 una aplicación móvil social que unifique a la comunidad de jugadores de la saga Dark Souls, permitiendo la creación de publicaciones, interacción entre usuarios, y personalización de perfiles, con funcionalidades específicas para los tres principales juegos de la serie (Dark Souls 1, 2, y 3). |
| Objetivos específicos | Implementar un sistema de publicaciones que permita a los usuarios compartir información, buscar jugadores, y organizar partidas cooperativas o PvP.  Desarrollar una funcionalidad de gestión de juegos que permita a los usuarios seleccionar entre Dark Souls 1, 2, y 3, y visualizar solo las publicaciones correspondientes a ese juego.  Crear un sistema de registro e inicio de sesión exclusivo con Google, para asegurar la autenticación rápida y segura de los usuarios.  Implementar un módulo de chat y grupos, donde los usuarios puedan agregar amigos, crear grupos, y comunicarse tanto en chats privados como grupales.  Desarrollar una tienda de íconos y marcos para la personalización de perfiles, con opciones adicionales disponibles para usuarios premium.  Incorporar un sistema de administración que permita a los administradores de la aplicación monitorear métricas, gestionar peticiones de baneo, y organizar eventos. |

|  |
| --- |
| **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 |
| **Descripción de la Metodología**  Para abordar el desarrollo de la aplicación, se utilizará la metodología SCRUM, la cual permitirá organizar y gestionar de manera eficiente las tareas y el avance del proyecto. SCRUM es un marco ágil de trabajo que se enfoca en la entrega de incrementos funcionales a través de iteraciones llamadas *sprints*, lo que facilita la adaptación a cambios y garantiza la entrega constante de valor, aspecto fundamental, sobre todo teniendo en cuenta la naturaleza de la aplicación a desarrollar.  **Funciones, Tareas y Responsabilidades:**  **1. Product Owner (Bastián Venegas)**:   * Definir las prioridades del proyecto. * Gestionar el backlog del producto. * Asegurar que el equipo entienda las necesidades del cliente y los objetivos del producto. * Verificar que el producto cumple con las expectativas de calidad y funcionalidad.   **2. Scrum Master (Matías Pérez)**:   * Facilitar el flujo de trabajo del equipo, asegurando que se siga el proceso de SCRUM. * Eliminar obstáculos que impidan el progreso del equipo. * Facilitar reuniones diarias y planificaciones de sprint. * Guiar al equipo para mejorar la eficiencia y adaptabilidad.   **3. Equipo de Desarrollo**:   * Dividido en Frontend y Backend, encargado de la implementación técnica del proyecto.   + **Frontend (Bastián Venegas)**: Diseñar e implementar la interfaz de usuario (UI).   + **Backend (Matías Pérez)**: Desarrollar y mantener la lógica de negocio y la conexión con la base de datos.   + **QA (Fabián González)**: Garantizar la calidad mediante pruebas continuas.   **Ciclo de Trabajo:**   * **Sprints de 2 semanas**: Cada sprint incluye la planificación, desarrollo, revisión y retrospectiva. * **Reuniones Diarias**: Seguimiento del progreso y resolución de bloqueos. * **Revisión del Sprint**: Al final de cada sprint se entregan incrementos funcionales del producto. * **Retroalimentación Continua**: Ajustes y mejoras continuas en función de los resultados y necesidades. |

|  |
| --- |
| **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** |
|  |  | *Describe las evidencias acordadas con tu docente, siempre teniendo en mente que estas deben dar cuenta del desarrollo de tu Proyecto APT.* |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

|  |
| --- |
| **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-1) | Observaciones |
| *Nombra las competencias o unidades de competencias que se relacionan con las diferentes actividades requeridas para el desarrollo de la actividad.* | *Señale el nombre de la tarea o actividad.* | *Describe la tarea o actividad.* | *Nombra los recursos necesarios para llevar a cabo las actividades definidas.* | *Escribe la duración de actividades o tarea.* | *Escribe el nombre del integrante del equipo responsable de la actividad y tareas asociadas.* | *Escribe las dificultades o facilitadores que se podrían presentar durante la ejecución de cada una de las actividades propuestas para llevar a cabo el plan de trabajo.* |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |

|  |
| --- |
| **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. |

**link xxxxxxxxxx**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **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** |
| *Describe actividades del punto anterior* |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | |  |  |
| **FASE 1: Definición del proyecto APT.**  **Definición Inicial del proyecto** | **x** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | |  |  |
| **FASE 1: Definición del proyecto APT.**  **Presentación y validación** |  | **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-1)