}

1. **PARTE I**

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

| Nombre estudiante | **Angel Quidiante** |
| --- | --- |
| Rut | **19607048-6** |
| Carrera | **Ingenieria en informatica** |
| Sede | **DuocUC Puerto Montt** |

| Nombre estudiante | **Cristobal Soto** |
| --- | --- |
| Rut | **20836143-0** |
| Carrera | **Ingenieria en informatica** |
| Sede | **DuocUC Puerto Montt** |

| Nombre estudiante | **Ivan Gallegos** |
| --- | --- |
| Rut | **20778735-3** |
| Carrera | **Ingenieria en informatica** |
| Sede | **DuocUC Puerto Montt** |

| **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 | Aplicación de ajedrez para discapacitados visuales |
| --- | --- |
| Área (s) de desempeño(s) | * ARQUITECTURA DE SOFTWARE * PROGRAMACIÓN DE SOFTWARE * ANÁLISIS Y PLANIFICACIÓN DE REQUERIMIENTOS INFORMÁTICOS * GESTIÓN DE PROYECTOS INFORMÁTICOS |
| Competencias | * Liderazgo * Responsabilidad * Resolución de problemas * Análisis y diseño de sistemas * Programación de software * Gestión de proyectos informáticos |

| **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 | En la actualidad, hay muchas aplicaciones de ajedrez disponibles que van desde herramientas educativas hasta plataformas para torneos. Sin embargo, pocas de ellas están diseñadas para personas con discapacidades visuales. Nuestra aplicación está especialmente creada para estas personas, proporcionando una interfaz accesible e intuitiva que facilita la experiencia de jugar ajedrez, adaptándose a sus necesidades y permitiéndoles disfrutar del juego de manera plena. |
| --- | --- |
| Descripción del Proyecto APT | * *Mejorar la experiencia del usuario con alguna discapacidad (ceguera, daltonismo, etc.)* * *Optimizar la eficiencia en la gestión de campeonatos* * *Mejorar la visibilidad y promoción de los campeonatos para discapacitados* * *Facilitar la comunicación entre organizadores y participantes* * *Ofrecer estadísticas y análisis detallados* |
| Pertinencia del proyecto con el perfil de egreso | Al comenzar el desarrollo de la aplicación, es necesario realizar un análisis de los requisitos del sistema, identificando las necesidades de los usuarios.  También, es necesario diseñar una arquitectura de software que sea adaptable y eficiente en términos de rendimiento.  La implementación de la aplicación implica escribir código en diferentes lenguajes de programación para construir las funcionalidades requeridas. |
| Relación con los intereses profesionales | Consideramos que el levantamiento de requisitos, diseño y programación de software son las áreas en las que nos gustaría enfocarnos para el proyecto final. Este proyecto nos brindaría la oportunidad de aplicar las habilidades aprendidas durante nuestros años de estudio en un contexto práctico. Contribuiría significativamente a nuestro desarrollo profesional al proporcionar una valiosa experiencia práctica, fortalecer habilidades técnicas y de trabajo en equipo. |
| Factibilidad de desarrollo del Proyecto APT | Este proyecto puede desarrollarse de manera efectiva al colaborar con una persona que participa regularmente en torneos de ajedrez. Esta persona podría proporcionar los requisitos necesarios para garantizar el funcionamiento de la aplicación, ya que posee un conocimiento de las necesidades y expectativas de los usuarios finales.  En cuanto a los materiales, dado que este proyecto se centra en el desarrollo de software, no se requieren. El problema del tiempo puede ser un desafío, estoy seguro de que con una planificación cuidadosa de las tareas, podremos cumplir con los plazos establecidos. Por otro lado, el diseño estético es fundamental para la experiencia del usuario y podría ser beneficioso involucrar a alguien con experiencia en diseño para asegurar un resultado atractivo. |

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 | La app contará con análisis detallados de las partidas, ya sean movimientos de los usuarios, posición de las piezas, enfocándonos principalmente en los distintos contrastes para ayudar a personas con distintos tipos de daltonismo. |
| --- | --- |
| Objetivos específicos | * *Mejorar la experiencia del usuario con alguna discapacidad (ceguera, daltonismo, etc.)* * *Optimizar la eficiencia en la gestión de campeonatos* * *Mejorar la visibilidad y promoción de los campeonatos para discapacitados* * *Facilitar la comunicación entre organizadores y participantes* * *Ofrecer estadísticas y análisis detallados* |

| **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 |
| --- |
| Metodología Scrum  Scrum es un marco de trabajo para desarrollo ágil de software que se ha expandido a otras industrias. Es un proceso en el que se aplican de manera regular un conjunto de buenas prácticas para trabajar colaborativamente, en equipo y obtener el mejor resultado posible de proyectos  Scrum Master: Cristobal Soto  El Scrum Master está encargado de guiar al equipo de desarrollo y mantenerlos enfocados en las prácticas de scrum, es un organizador de ceremonias claves en las diversas reuniones de la metodología. Fomenta la comunicación entre los integrantes del equipo y los interezados.  Equipo desarrollador: Ivan Gallegos, Angel Quidiante  El equipo desarrollador se encarga de realizar el proyecto. Son multidisciplinarios y autoorganizados que de manera conjunta desarrollan incrementos en cada sprint del producto del proyecto. |

| **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** |
| --- | --- | --- | --- |
| **Inicio** | **Presentacion idea de proyecto** | **Documento de la presentación del proyecto a desarrollar.** | **Documento donde explica los elementos necesarios para el desarrollo del proyecto.** |
| **Inicio** | **Historias de usuario** | **Son las historias de usuario creadas a partir de 4 épicas.** | **Son parte de la metodología Scrum de desarrollo.** |
| **Inicio** | **Product Backlog** | **Lista de prioridades y dificultad de las tareas a realizar.** | **Son parte de la metodología Scrum de desarrollo.** |

| **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-0) | Observaciones |
| C2 Gestionar proyectos informáticos, ofreciendo alternativas para la toma de decisiones de acuerdo a los requerimientos de la organización | 1.1 Definir objetivos y alcance del proyecto. | Definir el objetivo del proyecto y cuál es su finalidad, la cual se centra en crear una plataforma inclusiva para personas con discapacidad visual. | RRHH | 1 semana | Angel Quidiante | Elegir las necesidades que se necesitan cubrir, además de elegir un objetivo realista según nuestras capacidades. |
| C2 Gestionar proyectos informáticos, ofreciendo alternativas para la toma de decisiones de acuerdo a los requerimientos de la organización | 1.2 Identificar los requisitos de usuario | Identificación de las necesidades de los usuarios, esta se realizará a través de investigaciones o personas que conozcan el entorno de los usuarios finales. | RRHH | 1 semana | Cristobal Soto | En esta actividad es necesario una investigación acerca de los problemas que afectan a los usuarios con discapacidad visual y cuales son las posibles soluciones. |
| C2 Gestionar proyectos informáticos, ofreciendo alternativas para la toma de decisiones de acuerdo a los requerimientos de la organización | 1.3 Elección de metodología y justificación | Se escogerá la metodología de trabajo más adecuada y/o óptima para desarrollar el proyecto | RRHH | 1 semana | Ivan Gallegos | Se podrían generar ciertos resultados anticipados de acuerdo a la metodología usada, facilitando mucho el trabajo, además una fácil adaptación al cliente. |
| C2 Gestionar proyectos informáticos, ofreciendo alternativas para la toma de decisiones de acuerdo a los requerimientos de la organización | 1.4 Definir los roles | Se definirán los roles de acuerdo a afinidad según el campo mencionado. | RRHH | 1 semana | Cristobal Soto | Al considerar los roles, se seleccionaron según nuestras habilidades. |
| C2 Gestionar proyectos informáticos, ofreciendo alternativas para la toma de decisiones de acuerdo a los requerimientos de la organización | 2.1 Definir y configurar el entorno de desarrollo | Se establecerá que programa de desarrollo integrado se utilizará. |  | 1 semana | Ivan Gallegos  Cristobal Soto  Angel Quidiante | Se trabajara con el software más apto que nos facilite más programar. |
| C3 Construir modelos de datos para soportar los requerimientos de la organización de acuerdo a un diseño definido y escalable en el tiempo | 2.2 Desarrollo backend | Se definirá el lenguaje para desarrollar la programación, también la base de datos y tecnología de almacenamiento de los datos. | Android Studio  Visual Studio  Base de datos  Ionic Angular  Git Hub  Java | 9 semanas | Ivan Gallegos  Cristobal Soto  Angel Quidiante | Se utilizará lo más óptimo y compatible con los software a ocuparse durante el proyecto. |
| C4 Desarrollar una solución de software utilizando técnicas que permitan sistematizar el proceso de desarrollo y mantenimiento, asegurando el logro de los objetivos. | 3.1 Desarrollo frontend | Se programara la la interfaz de usuario de acuerdo a los requisitos de visualización optimizada definidos previamente | Android Studio  Visual Studio  Base de datos  Ionic Angular  Git Hub  Java | 9 semanas | Ivan Gallegos  Cristobal Soto  Angel Quidiante | Es necesario una interfaz llamativa y de alto contraste para garantizar que los usuarios con discapacidad visual puedan distinguir claramente el tablero y las piezas, además de un zoom para mejor visualización. |
| Desarrollar una solución de software utilizando técnicas que permitan sistematizar el proceso de desarrollo y mantenimiento, asegurando el logro de los objetivos. | Arquitectura de Red | Programación de complementos de red para interactividad en tiempo real en partidas en línea. | Android Studio  Visual Studio | 2 semanas | Ivan Gallegos  Cristobal Soto  Angel Quidiante | Es necesario funciones que permitan a la aplicación para partidas online con todas las medidas de seguridad. |
| C1 Realizar pruebas de certificación tanto de los productos como de los procesos utilizando buenas prácticas definidas por la industria. | 4.1Pruebas | Se realizarán pruebas de calidad del software para garantizar una correcta funcionalidad | Selenium | 2 semanas | Ivan Gallegos  Cristobal Soto  Angel Quidiante | Al realizarse se previenen ciertas emergencias corporativas, además se contempla una grata experiencia para el usuario. |
| C1 Realizar pruebas de certificación tanto de los productos como de los procesos utilizando buenas prácticas definidas por la industria. | 4.2 Retroalimentación | Se identificara y corregirá los posibles errores que presente el sistema |  | 1 semana | Ivan Gallegos  Cristobal Soto  Angel Quidiante | Al realizarse este paso, aumentará el feedback resultante, además facilitará la comunicación entre el equipo de trabajo. |
| Desarrollar una solución de software utilizando técnicas que permitan sistematizar el proceso de desarrollo y mantenimiento, asegurando el logro de los objetivos. | Implementación | Una vez pasada la etapa de pruebas, se implementa todo lo relacionado al nuevo sistema para ponerlo en marcha definitivamente. |  | 2 semanas | Ivan Gallegos  Cristobal Soto  Angel Quidiante | Es necesario aplicar todas las mejoras obtenidas en la retroalimentación para ajustar los últimos detalles. |
| Desarrollar una solución de software utilizando técnicas que permitan sistematizar el proceso de desarrollo y mantenimiento, asegurando el logro de los objetivos. | Cierre | Etapa final, donde se establece todo ya de forma definitiva. |  | 2 semanas | Ivan Gallegos  Cristobal Soto  Angel Quidiante | En esta etapa se espera cumplir con todos los requisitos y que nuestra aplicación esté 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** |
| *Describe actividades del punto anterior* |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | |  |  |
| 1.1 Definir objetivos y alcance del proyecto. | **x** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | |  |  |
| 1.2 Identificar los requisitos de usuario |  | **x** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | |  |  |
| 1.3 Elección de metodología y justificación |  |  | **x** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | |  |  |
| 1.4 Definir los roles |  |  |  | **x** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | |  |  |
| 2.1 Definir y configurar el entorno de desarrollo |  |  |  |  | **x** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | |  |  |
| 2.2 Desarrollo backend |  |  |  |  |  | **x** | **x** | **x** | **x** | **x** | **x** | **x** | **x** | **x** |  |  | |  |  |
| 3.1 Desarrollo frontend |  |  |  |  |  | **x** | **x** | **x** | **x** | **x** | **x** | **x** | **x** | **x** |  |  | |  |  |
| Arquitectura de Red |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | **x** | **x** |  | |  |  |
| Pruebas |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | **x** | **x** | |  |  |
| Retroalimentación |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | **x** | |  |  |
| Implementación |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | **x** | | **x** |  |
| Cierre |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | |  | **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-0)