

| **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 | Aplicación web 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* |

| **Contenidos del informe final** | |
| --- | --- |
| 1. 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. |
| 2. Objetivos | Desarrollar una aplicación web de ajedrez que incluya funciones detalladas de las partidas, permitiendo el seguimiento de los movimientos y posiciones de las piezas, con un enfoque en la optimización de los contrastes visuales para mejorar la experiencia de juego en personas con distintos tipos de daltonismo u otras discapacidades visuales.   1. Desarrollo de aplicación web de ajedrez. 2. Implementar una interfaz gráfica con configuraciones de accesibilidad de alto contraste y zoom variable para facilitar la interacción con el usuario. 3. Almacenar las preferencias del usuario en una base de datos para su implementación automática. 4. Utilizar un motor de ajedrez con una inteligencia artificial con distintos niveles de dificultad. 5. Utilizar diseño de interfaces accesibles para todo tipo de persona. 6. Contener cursos para el aprendizaje de las reglas básicas del ajedrez para el usuario. 7. Desarrollar una funcionalidad para guardar las partidas del usuario. 8. Asegurar la integridad, seguridad y confidencialidad de los datos del usuario. |
| 3. Metodología | Utilizamos la metodología ágil SCRUM, por su flexibilidad y enfoque. Esto nos permite adaptarnos a los cambios que fueron surgiendo.  A través de sprints, revisiones y reuniones, pudimos avanzar entregando versiones funcionales del producto. Esta metodología fue clave para cumplir con los objetivos del proyecto, ya que facilitó la colaboración y la mejora constante del sistema basado en las necesidades del usuario y las pruebas realizadas.  En el desarrollo del proyecto, se definieron roles claves para asegurar una gestión efectiva y una ejecución organizada de las actividades establecidas. Cada miembro del equipo asume responsabilidades específicas dentro del proyecto, garantizando una colaboración productiva y cumplir con los objetivos.  Scrum Master: Cristóbal Soto  El Scrum Master desempeña un papel fundamental en el equipo al:  Guiar al Equipo: Se encarga de mantener al equipo alineado con las prácticas de Scrum, asegurando que se sigan los principios y valores de la metodología.  Organización de Ceremonias: Lidera reuniones clave como la planificación de sprints, las daily stand-ups, las revisiones y las retrospectivas, facilitando la comunicación y la resolución de problemas.  Facilitador de la Comunicación: Actúa como enlace entre el equipo de desarrollo y las partes interesadas, promoviendo un flujo constante de información y retroalimentación.  Eliminación de Obstáculos: Identifica y elimina impedimentos que puedan interferir con el progreso del equipo, asegurando un entorno de trabajo óptimo.  Equipo Desarrollador: Iván Gallegos y Ángel Quidiante  El equipo desarrollador está compuesto por profesionales multidisciplinarios, responsables de llevar a cabo el desarrollo técnico del proyecto. Sus principales funciones incluyen:  Diseño e Implementación: Crear los componentes del sistema, desde la interfaz gráfica hasta la integración del motor de ajedrez y las funcionalidades de accesibilidad.  Colaboración Autoorganizada: Trabajan de manera conjunta y autónoma, distribuyendo tareas según las habilidades y prioridades de cada sprint.  Desarrollo Incremental: Producen incrementos funcionales en cada sprint, asegurando que el producto evolucione de manera continua y esté alineado con las necesidades de los usuarios.  Pruebas y Validación: Realizan pruebas regulares para identificar y solucionar errores, garantizando la calidad y el funcionamiento óptimo de la aplicación web. |
| 4. Desarrollo | Descripción de las etapas o actividades del Proyecto APT.   * Configuración e integración de Firebase en la plataforma de Google, conectada a nuestra página web. * Creación de las vistas del proyecto. * Diseño visual de la interfaz. * Implementación de las funciones de ingreso, registro, cierre de sesión y ajuste del tamaño de la fuente. * Implementación de un tablero de ajedrez funcional dentro del proyecto. * La vista de estadísticas está en proceso de desarrollo. * La vista de configuración y sus funciones. * Guardado de partidas en la nube. * Pruebas de contraste de colores.   Dificultades y facilitadores en el desarrollo del Proyecto APT.  Ajustes realizados   * Cambio de Ionic Angular a Django. * Dificultades con el código del motor de ajedrez. |
| 5. Evidencias | url de inicio de proyecto en scrum::  <https://github.com/IvaGallegos/Capstone/tree/fd041a3e66116830ba03674147c95999e1a4beb7/Fase%201/Evidencias%20Grupales/Metodologia>  url de reuniones semanales primera entrega fase 2:  <https://github.com/IvaGallegos/Capstone/tree/main/Fase%202/Evidencias%20Grupales/Metodologia>  url de reuniones semanales primera entrega fase 2:  <https://github.com/IvaGallegos/Capstone/tree/232fd0286b6281082c49776c9511ca28401a0326/Fase%202/Evidencias%20Grupales/Metodolog%C3%ADa%20entrega%202>  url de pruebas de contraste de colores en Adobe Color:  <https://github.com/IvaGallegos/Capstone/tree/ccd92fca1aeb310932b11a0942530faa7d5a06a8/Fase%202/Evidencias%20Grupales/Evidencias%20de%20proyecto/Adobe%20Color>  Imagen de usuarios en firebase:    Imagen de colecciones en firebase:    Commit en repositorio: |
| 6. Intereses y proyecciones profesionales | Este proyecto está relacionado con los intereses de un egresado, que busca trabajar en una empresa de desarrollo de software o en proyectos para instituciones gubernamentales. El enfoque de diseño de aplicaciones accesibles para todos los usuarios fortalece el perfil del desarrollador al atender necesidades de la sociedad y ofrecer soluciones accesibles, lo cual es especialmente relevante en instituciones públicas. Además, el uso de Firebase refuerza competencias técnicas que pueden ser aplicables en proyectos de software tanto en el sector privado como en el público. |