}

**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 | **Felipe Curin – Felipe Peralta – Jorge Robles** |
| Rut | **xxx-xxx-19645450-0** |
| Carrera | **Ingeniería en Informática** |
| Sede | **Plaza Norte** |

|  |
| --- |
| **2. Descripción Proyecto APT** |

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre del proyecto | ReciclApp |
| Área (s) de desempeño(s) | *Menciona la(s) área(s) de desempeño de tu Plan de Estudio que vas a abordar en tu Proyecto APT.* |
| Competencias | *-Desarrollo de aplicación web:* |

|  |
| --- |
| **3. Fundamentación Proyecto APT** |

|  |  |
| --- | --- |
| Relevancia del proyecto APT | Hoy en día, el medio ambiente es un tema muy importante, todo lo que pasa con este nos afecta de uno u otra manera. Por ejemplo, las altas temperaturas en verano y las escaseces de lluvia en invierno, nos afectan en nuestra vida diaria en diferentes aspectos como aumentos de precios en los productos naturales, enfermedades u otros.  Como equipo, buscamos información sobre el tema y encontramos que son muy planas y no se adaptan a los usuarios, lo que provoca poco incentivo en el tema del medio ambiente.  En Chile, más específicamente en la ciudad de Santiago, existen muchos puntos verdes, pero es difícil obtener información de donde están y que materiales se pueden reciclar, además que para encontrarlo debes buscar en la pagina de la municipalidad de la comuna en la que quieres reciclar y además encontrar esta información es complicado.  La idea de nuestro proyecto es que, independiente de tu edad, puedas acceder al sitio y aprender cómo y dónde reciclar.  El proyecto tiene un valor social muy alto, ya que, a largo plazo esto ayudara a la comunidad a tener mejores y más espacios de reciclaje. Además de aportar a un futuro mejor. |
| Descripción del Proyecto APT | El proyecto se dividirá en 2 fases:   * Aplicación Web: Plataforma web en la que los usuarios podrán crear una cuenta, registrar sus direcciones y con esto gestionar retiros de recilaje en su hogar, además el usuario tendrá accesos a un mapa que podrá ver todos los puntos verdes disponibles en Santiago y cercanos a su ubicación.   Se desarrollará con un FrontEnd en React, BackEnd en Django y para el almacenamiento de datos PostgerSQl.   * Aplicación Móvil: Una aplicación móvil en la que se tendrá una especie de mascota virtual que el usuario podrá personalizar como desee, además de funciones similares a la del sitio web (Ver puntos de reciclaje). Con esta aplicación, al ir a un punto verde de ReciclApp, se escaneara un código QR con el cual se registraran en tu cuenta todo el material reciclado y se obtendrá una especie de moneda con la cual podrás comprar cosas para tu mascota virtual. |
| Pertinencia del proyecto con el perfil de egreso | En una etapa inicial se realiza, mediante la metodología Canvas para planificar el proyecto.    Aplicación de metodología Ágil (Scrum) para el desarrollo del proyecto.  Desarrollo de aplicación web con frontend en React.  Desarrollo de Backend para la aplicacion con Api en Django.  Desarrollo de aplicación Movil.  Documentación de desarrollo. |
| Relación con los intereses profesionales | El desarrollo de aplicaciones webs es algo que esta muy presente hoy en día en el ambiente laboral, el trabajar con lenguajes que están en constante actualización como son React y Django, que además son muy bien vistos por las empresas hoy en días, nos ayudara mucho en nuestro desarrollo como profesionales. |
| Factibilidad de desarrollo del Proyecto APT | Para el desarrollo del proyecto web, no se requieren mayor infraestructura, ni otro tipo de recurso o licencia que tenga algún costo. Los tiempos se define en Scrum y son factibles para una entrega correcta.  Para el desarrollo de la app móvil se requerirá adquirir unos Arduino para crear una pequeña maqueta que simboliza un punto verde y realizar la demostración del reciclaje. |

1. **PARTE II**

|  |
| --- |
| **4. Objetivos** |

|  |  |
| --- | --- |
| Objetivo general | * Buscar Incentivar y ayudar a las personas para que reciclen de manera fácil y asequible, acercando la experiencia a las familias para interiorizar una cultura de cuidado del medio ambiente.Este objetivo se quiere alcanzar mediante una aplicación web donde se visualiza lo reciclado por el usuario así también como su perfil. Además, se recopilara la información de la totalidad de lo que se ha reciclado en un informe con estadísticas las que serán analizadas para ver si el modelo funciona como se esperaba.      * Se creará una mascota virtual para dispositivos inteligentes, la cual motivará a los jóvenes a reciclar. Para ello, deberán juntar en sus hogares los desechos y llevarlos a los puntos verdes que dispondremos en lugares estratégicos. Al llegar al punto, se conectan mediante un código OR y según el peso de los deshechos obtendrán puntos que podrán ser utilizados de diferentes formas, ya sea, vestimentas o accesorios para su oso u descuentos y promociones en comercios asociados. |
| Objetivos específicos | Creación de la app propuesta, flujo consistente de usuarios e incremento en el porcentaje de reciclaje, dar a conocer los cambios logrados a través de la misma y recompensar a los usuarios por medio de un sistema de puntos. |

|  |
| --- |
| **5. Metodología** |

|  |
| --- |
| Descripción de la Metodología |
| Para el desarrollo de ambos proyectos se usara la metodología ágil Scrum.  Los roles asignados para cada uno son:  -Jorge Robles – Scrum Master y Product Owner  -Felipe Curin - Desarrollo  -Felipe Peralta - Desarrollo  Para el proyecto web se realizarán 4 Sprint de 2 semanas cada uno, con esto se cumplen todas las tareas creadas en el backlog 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** |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

|  |
| --- |
| **7. Plan de Trabajo** |
| Para el trabajo del proyecto se utiliza la plataforma de Jira, se creo un backlog con todas las tareas a realizar y se asigna a cada uno de los integrantes del grupo. Cabe señalar que las tareas se asignan por Sprint, para el sprint 1 las tareas asignadas quedaron así: |

Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación, Correo electrónico

Descripción generada automáticamente

|  |
| --- |
| **8. Carta Gantt** |

La cronología de actividades queda así:

Interfaz de usuario gráfica, Aplicación

Descripción generada automáticamente