}

1. **PARTE I**

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

| Nombre estudiante | **Javier Aliste**  **Daniel Silva** |
| --- | --- |
| Rut | **20.774.763-7**  **21.065.418-6** |
| Carrera | **Ingeniería 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 | *MasQueunMatch* |
| --- | --- |
| Área (s) de desempeño(s) | Gestión de Proyectos Informáticos  Análisis y Evaluación de soluciones informáticas  Desarrollo de Software |
| Competencias | * evantamiento y análisis de requerimientos * integración de tecnologías de información * desarrollo de soluciones tecnológicas * seguridad de sistemas computacionales * aseguramiento de la calidad del software * gestión de proyectos informáticos * administración de bases de datos |

| **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 | **Problema que buscamos solucionar**  En la actualidad, muchas apps de citas se enfocan en la apariencia física y perfiles superficiales, lo que limita la posibilidad de encontrar conexiones genuinas y significativas. Este enfoque puede llevar a relaciones basadas en primeras impresiones y apariencia en lugar de compatibilidad real y valores compartidos.  **Relevancia para el Campo Laboral de la Carrera**  El campo laboral relevante para este proyecto incluye el desarrollo de aplicaciones móviles, tecnología de la información y psicología del comportamiento.  La tendencia actual hacia perfiles superficiales en apps de citas muestra la necesidad de un enfoque que priorice la autenticidad y la profundidad. Este proyecto está alineado con el crecimiento de la tecnología aplicada al bienestar social, proporcionando una solución innovadora que integra la psicología y la tecnología para mejorar la calidad de las conexiones humanas.  **Contexto del Problema**  Somos consciente que el problema es a escala global, pero en esta ocasión nos vamos a enfocar solamente en Chile, ya que tiene una alta densidad de usuarios que usan aplicaciones de citas, que por lo general valoran más la impresión y las apariencias de los demás.  Los principales usuarios que van a utilizar nuestra app son los que buscan relaciones auténticas y duraderas que por lo general son entre 18 a 35 años aprox.  La app impactará a los usuarios de aplicaciones de citas que están desilusionados con el enfoque superficial actual y buscan una conexión más profunda y significativa. **Aporte de Valor del Proyecto** Para el Contexto Laboral: Ofrece una solución innovadora en el desarrollo de aplicaciones móviles que prioriza la autenticidad y la compatibilidad sobre la apariencia. Esto puede influir en la forma en que las futuras aplicaciones de citas se desarrollan y se comercializan, promoviendo un cambio hacia experiencias de usuario más enriquecedoras.  Para el Contexto Social: Promueve relaciones basadas en valores compartidos y personalidad, lo que puede llevar a una mayor satisfacción en las relaciones y reducir la superficialidad en el ámbito de las citas. La app puede contribuir a una cultura de citas más saludable y auténtica. |
| --- | --- |
| Descripción del Proyecto APT | Lo que se espera lograr con este proyecto es desarrollar una aplicación móvil en que consistiria con lo siguiente:   * Crear una interfaz de usuario intuitiva y accesible que pueda facilitar la navegación y la interacción, evitando las apariencias físicas de las personas. * Poder Optimizar la experiencia de los usuarios para hacer la creación de los perfiles, emparejamientos y la comunicacion sea mas satisfactoria y fluida * Realizar un cuestionario para evaluar los aspectos de la personalidades,valores y objetivos de los usuarios. * Crear un sistema de niveles donde los mismo usuarios se podrán calificar con una nota,en el que si los usuarios logran alcanzar cierto puntaje suben de nivel y desbloquea más funciones dentro del chat(nivel 1 es de forma anónima). * realizar un filtro de edad para que las diferencias de edades no sean tan grandes |
| Pertinencia del proyecto con el perfil de egreso | El proyecto se relaciona directamente con el perfil de egreso de la carrera, ya que  requiere habilidades en desarrollo de software, gestión de proyectos, análisis de datos.  interacción humano-computadora. Las competencias seleccionadas son esenciales para diseñar e implementar una aplicación móvil efectiva que pueda proporcionar una  experiencia de usuario excelente y personalizada, garantizando al mismo tiempo la  seguridad y privacidad de la información del usuario |
| Relación con los intereses profesionales | Este proyecto se alinea con mis intereses profesionales en el desarrollo de aplicaciones móviles y el diseño de experiencias de usuario centradas en el bienestar emocional. Estoy particularmente interesado en crear soluciones tecnológicas que tengan un impacto emocional y psicológico en las personas. La realización de este proyecto contribuirá a mi desarrollo profesional al proporcionar experiencia práctica en el desarrollo de aplicaciones móviles y en el uso de datos para mejorar la experiencia del usuario. |
| Factibilidad de desarrollo del Proyecto APT | **Duración del semestre**:   * vamos a tener el suficiente tiempo para desarrollar el proyecto ya que serian como 16 o 18 semanas y sería un tiempo óptimo   **Horas asignadas a la asignatura**:   * ya que solo vamos a tener una asignatura, esto nos va a permitir desarrollar de forma más óptima el proyecto   **Materiales requeridos**:   * los materiales que se necesitan serian tener un computador para poder desarrollar el software y tener dispositivos móviles para realizar las pruebas   **Factores externos que facilitan su desarrollo**:   * acceso a tecnologías, tener acceso a documentaciones, videos tutoriales, guías, etc.   **Factores externos que dificultan su desarrollo y cómo podrías solucionarlo**:   * tener problemas técnicos al desarrollar la implementación, puede ser que un miembro del equipo no tenga acceso a internet o no tenga los materiales requeridos, eso sería un riesgo muy grande ya que nos perjudica con el tiempo ya establecido del proyecto. |
|  |  |

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 | 1. **Aplicación de Citas Basada en Compatibilidad Real**  * Crear una app de citas que se enfoque principalmente en la compatibilidad real entre los usuarios, dando más importancia a los valores e intereses en lugar de la apariencia física.  1. O**ptimizar la Experiencia del Usuario (UX) y la Interfaz de Usuario (UI)**  * Diseñar una interfaz que sea intuitiva y fluida que facilite la interacción de los usuarios con la app.  1. **Implementar un Proceso de Mejora Continua**  * recibir un feedback de los usuarios para mejorar la app |
| --- | --- |
| Objetivos específicos | 1. **Aplicación de Citas Basada en Compatibilidad Real**  * Implementar un sistema de creación de perfiles que permita a los usuarios proporcionar información detallada sobre sus valores, intereses y objetivos. * Desarrollar e integrar cuestionarios exhaustivos que evalúen la compatibilidad en base a factores profundos y relevantes. * Crear un algoritmo avanzado que utilice los datos del cuestionario para hacer recomendaciones de emparejamiento precisas y significativas.  1. **Optimizar la Experiencia del Usuario (UX) y la Interfaz de Usuario (UI)**  * Desarrollar una interfaz gráfica que sea clara y fácil de usar, evitando la sobrecarga de información y centrando la atención en la compatibilidad y la conexión. * Optimizar el flujo de navegación y las funcionalidades de la app para que los usuarios puedan completar el proceso de emparejamiento y comunicación sin dificultades.  1. **Implementar un Proceso de Mejora Continua**  * Realizar lanzamientos de versiones beta para probar la app en un entorno real y recopilar feedback de un grupo selecto de usuarios. * Implementar actualizaciones regulares basadas en el feedback y los datos de uso para mejorar continuamente la funcionalidad y la experiencia del usuario. |

| **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 |
| --- |
| Se aplicará una metodología ágil, propicia para el tipo y características del proyecto, con un alto énfasis en el valor que otorga la solución.  Inicialmente se estructurará el proyecto en base al análisis del desafío a abordar, considerando herramientas de mapeo, tales como mapa de actores, mapa mental, definición de roles y la declaración de la visión con sus cuatro pilares. Además, se verificará por medio de mapas de impacto.  Ya acabada la primera etapa, se comienza a vivir el desarrollo de la solución, esto por medio de sprint o ciclos, considerando un ciclo “cero” asociado a todos los elementos de configuración, de base de datos y de interfaz tecnológica a utilizar. Posteriormente 3 sprints, que cada uno incluye: sprint planning, scrumboard, burdown chart, reléase, review, retrospective, registro de impedimentos. Terminado cada sprint se actualizará el backlog de producto, para dar inicio al siguiente sprint.  Al finalizar esta etapa, se desarrollará un proceso de validación y verificación, una retrospectiva del proyecto y el cierre del mismo. |

| **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-0) | Observaciones |
| Fase 1 | | | | | | |
| *planificación del proyecto* | *Descripción del proyecto* | *se describira un breve resumen del proyecto con sus relevancias,objetivos específicos y generales ,metodología a utilizar* | *internet, computador* | *2 semanas* | *Javier Aliste*  *Daniel Silva* |  |
| *planificación del proyecto* | *planificación del proyecto* | *se planificará las actividades que se realizarán en el transcurso del semestre* | *computador* | *2 semanas* | *Javier Aliste*  *Daniel Silva* |  |
| *Fase 2* | | | | | | |
| *Diseño de interfaz de usuario* | *Diseño del prototipo funcional* | *Se creará un prototipo visual y funcional para poder simular la experiencia del usuario utilizando herramientas de diseño(Figma)* | *computador, herramientas de diseño,* | *1 semanas* | *Daniel Silva* |  |
| *Desarrollo backend*  *Administración base de datos* | *Desarrollo backend* | *-Se realizará la configuración del entorno de desarrollo*  *- Se realizará la arquitectura del software*  *Se creará la base de datos* | *Computador, internet, firebase, staruml* | *3 semanas* | *Javier Aliste* |  |
| Integración de tecnologías de información | *Desarrollo frontend* | *se va a desarrollar y diseñar el formulario de inicio de sesión y también se desarrollará todas las interfaces de la app* | *Documentación o tutoriales(ionic, angular bootstrap),*  *editor de código(visual studio )* | *3 semanas* | *Daniel Silva*  *Javier Aliste* |  |
| integración de tecnologías de información | *Integración del sistema* | *Se combinan los componentes del backend y el frontend para garantizar que la aplicación móvil funcione correctamente* | *herramientas de entorno de desarrollo* | *2 semanas* | *Javier Aliste*  *Daniel Silva* |  |
| Aseguramiento de la calidad del software | *Pruebas y ajustes* | *Se realizará pruebas exhaustivas para verificar que las funcionalidades de la aplicación funcione correctamente* | *herramientas de pruebas(selenium)* | *3 semanas* | *Daniel Silva* |  |
| Aseguramiento de la calidad del software | *Monitoreo continuo* | *se realizará un monitoreo semanal de toda la fase 2 para verificar que todo esté en orden* | *trello (para gestionar de mejor manera las actividades )* | *Semana 5-15* | *Daniel Silva* |  |
| *Fase 3* | | | | | | |
| *control de calidad* | *Revisión final* | *Se hace una revisión del proyecto verificando que los objetivos se hayan cumpliedo* |  | *2 semanas* | *Javier Aliste*  *Daniel SIlva* |  |
| *cierre y evaluación del proyecto* | *cierre del proyecto* | *Se muestra el proyecto final, documentando las lecciones aprendidas* |  | *1 semanas* | *Javier Aliste*  *Daniel SIlva* |  |

| **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** |
| Descripción del proyecto | **X** | **X** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | |  |  |
| planificación del proyecto |  |  | **X** | **X** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | |  |  |
| Diseño del prototipo funcional |  |  |  |  | **X** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | |  |  |
| Desarrollo backend |  |  |  |  |  | **X** | **X** | **X** |  |  |  |  |  |  |  |  | |  |  |
| Desarrollo frontend |  |  |  |  |  |  |  |  | **X** | **X** | **X** |  |  |  |  |  | |  |  |
| Integración del sistema |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | **X** | **X** |  |  |  |  | |  |  |
| Pruebas y ajustes |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | **X** | **X** | **X** |  | |  |  |
| Monitoreo continuo |  |  |  |  | **X** | **X** | **X** | **X** | **X** | **X** | **X** | **X** | **X** | **X** | **X** |  | |  |  |
| *Revisión final* |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | **X** | | **X** |  |
| *Cierre del proyecto* |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | |  | **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)