}

1. **PARTE I**

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

| Jhoel Maldonado | **21.278.701-9** |
| --- | --- |
| Pablo Gajardo | **21.002.860-9** |
| Andrés Baeza | **20.871.277-2** |
| Juan Ramirez | **20.598.141-1** |
| Carrera | **Ingeniería en informática** |
| Sede | **San Bernardo** |

| **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 | *Miitin Scanner* |
| --- | --- |
| Área (s) de desempeño(s) | *Programación*  *Base de datos*  *Integración de plataforma*  *Calidad de software*  *Machine learning*  *Gestión de requisitos*  *Diseño de prototipos*  *Gestión de proyectos informáticos* |
| Competencias | *Análisis y planificación de requerimientos informáticos.*  *Gestión de proyectos informáticos*  *Programación de software*  *Inteligencia de negocios*  *Análisis y desarrollo de modelos de datos*  *Arquitectura de software*  *Calidad de software*  *Inglés intermedio alto* |

| **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 | *El mundo de los tcg es un campo bastante amplio, que a pesar de toda la gente que este mundo tiene, no cuenta con herramientas para que tanto usuarios veteranos como novatos puedan comunicarse, o tener un mercado establecido, por lo general existen páginas ambiguas o pocas intuitivas para venta o información de las cartas, generando un problema para que pueda ser más fácil expandir este mercado.* |
| --- | --- |
| Descripción del Proyecto APT | *Planeamos expandir la comunidad de los juegos de cartas entregándoles facilidad de entendimiento en el mundo de los TCG, les proporcionaremos un “lugar” en el que puedan aprender las reglas y precios de las cartas dependiendo de los intereses de cada usuario, cabe destacar que se busca generar una facilidad del mercado o intercambio de cartas para todos los usuarios.* |
| Pertinencia del proyecto con el perfil de egreso | *Por lo general estamos abarcando varias áreas tales como:*   * *Análisis desarrollo y gestión de requisitos* * *Modelo y desarrollo de base de datos* * *Inteligencia de negocios* * *Programación de software*   *En análisis desarrollo y gestión de requisitos estamos preparando toda la documentación inicial para llevar a cabo el proyecto generando un orden y versionamiento del proyecto en cuanto a documentación y ver responsables dentro del proyecto*  *Modelo y desarrollo de datos para poder generar modelos previos al desarrollo de la base de datos para tener una idea de cómo será la base de datos y conocer todas las tablas que estarán relacionadas, generando un orden importante al momento de generar las consultas.*  *Inteligencia de negocios nos ayudará por el área de machine learning, que esta nos ayudará para poder entrenar una máquina para que pueda organizar mazos de una manera rápida y eficiente con las cartas que el usuario tenga.*  *Programación de software es vital, ya que así podremos generar el back-end del proyecto y poder desarrollar las funcionalidades del proyecto y lograr cumplir nuestro objetivo como tal* |
| Relación con los intereses profesionales | *La relación entre nuestros intereses profesionales y nuestro proyecto va más que nada en el área del desarrollo de app’s móviles, la mayoría del equipo tiene intereses en la programación y sus derivados (calidad de software), a su vez nos ayuda a conocer como funciona un equipo de trabajo con metodología ágil para que cuando salgamos al mercado laboral lo tengamos en conocimiento.* |
| Factibilidad de desarrollo del Proyecto APT | *Creemos que el proyecto es viable debido a que al tener 18 semanas para trabajar vamos a poder compenetrarnos bien como equipo y poder avanzar de buena manera, también al ser 4 meses para el trabajo vamos a poder cubrir las complicaciones si alguno del equipo se pueda enfermar, otro factor a considerar que podría ser problemático es que algunos del equipo están realizando su práctica profesional por lo tanto no van a poder dedicarle todo el tiempo que se querría al proyecto no obstante eso también implica que aprenderemos mejor a como manejar nuestros tiempos* |

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 | *Generar un sistema en el que los jugadores de TCG puedan encontrar toda la información relevante sobre cómo jugar el juego de cartas de su interés y también puedan encontrar fácilmente los mejores mazos y cómo contrarrestarlos.* |
| --- | --- |
| Objetivos específicos | *°Mejorar la eficiencia del mercado*  *°Mejorar las fuentes de información en los TCG* |

| **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 |
| --- |
| *Usaremos la metodología scrum, comenzaremos con la creación de un product backlog, donde listamos todas las funcionalidades y requerimientos identificados, priorizando aquellos que aportan mayor valor al usuario. En cada sprint, un periodo corto y definido, seleccionaremos un conjunto de tareas del backlog que serán desarrolladas, probadas y revisadas. Al finalizar cada sprint, presentaremos un incremento de la aplicación con funcionalidades listas para su uso. Con esto avanzaremos de manera ágil y de forma flexible sin desviarnos de las necesidades del usuario final, así nos aseguraremos que el proyecto final cumpla con los objetivos a mejorar para la eficiencia del mercado actual y también la calidad de la información de nuestro producto.* |

| **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** |
| --- | --- | --- | --- |
| **Avance** | **Mockups** | ***Interfaz visual de cómo se vería el proyecto*** | **Representación visual del producto final antes de comenzar con la fase de desarrollo** |
| **Final** | **Kick Off** | ***Definición a grandes rasgos del proyecto y de los integrantes del proyecto*** | **La reunión marca el inicio formal del proyecto y establece un entendimiento con los demás participantes del grupo sobre los objetivos, el alcance y sus roles.** |
| **Final** | **Acta de constitución** | **Documento formal donde se establecen los fundamentos del proyecto creándose en su inicio y usado como informe de avance.** | **Formaliza el inicio del proyecto y establece las bases sobre las cuales se desarrollará** |
| **Final** | **ERS** | **Documento que detalla las funcionalidades y características técnicas que el software debe cumplir.** | **Se asegura que el producto final cumpla con las expectativas y necesidades del usuario.** |

| **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 |
| *Análisis y planificación de requerimientos informáticos.* | *Kick off*  *Acta de Constitución*  *Mockups*  *Requerimientos*  *Diagramas*  *EDT* | ***Kick off: Idea inicial del proyecto con los principales usuarios***  ***acta de constitución: Evidencia del proyecto, cuál es nuestro proyecto, y los principales interesados***  ***Mockups: creación de representaciones visuales de la interfaz de usuario.***  ***Requerimientos: identificar y describir todas las funcionalidades y características que debe tener la aplicación.***  ***Diagramas: representación gráfica que muestra la estructura, comportamiento y flujo de datos dentro del sistema***  ***EDT: desglose jerárquico de todo el trabajo que debe realizarse para completar el proyecto,*** | *- Computadora o Notebook*  *- Documentos formales acorde a la ocasión*  *- Espacio Físico para realizar las reuniones*  *- Herramientas de trabajo acuerdo al documento realizado*  *- Figma para la creación de mockups* | *Kick off: 3 horas*  *Acta de constitución: 3 horas*  *Mockups: 1-2 días*  *Requerimientos: 1 día*  *Diagramas: 5 días*  *EDT: 4 horas* |  | *Cortes de luz*  *No lograr ponerse de acuerdo con el equipo de trabajo*  *Fallos en el diseño inicial* |
| *Gestión de proyectos informáticos* | *-Cronograma*  *°Presupuesto*  *°Anexo de presupuesto*  *°Ruta critica*  *°KPI / KRI*  *°Trazabilidad* | *Cronograma: Organización de actividades y el tiempo de estas*  *Presupuesto: Gastos del proyecto*  *Anexo de presupuesto:*  *Ruta crítica: Priorización de las actividades del proyecto*  *Kpi/Kri: indicadores de exito y riesgo del proyecto*  *Trazabilidad: Seguimiento y la documentación de la relación entre los diferentes tipos de documentos y actividades del proyecto.* | *- Computadora o Notebook*  *- Documentos formales acorde a la ocasión*  *- Espacio Físico para realizar las reuniones*  *- Herramientas de trabajo acuerdo al documento realizado*  *- Planilla de costos*  *-software de gestión financiero* | *Cronograma: 5 horas*  *Presupuesto: 1 día*  *Anexo de presupuesto: 6 horas*  *Ruta crítica: 6 horas*  *Kpi/Kri: 6 horas*  *Trazabilidad: 1 dia* | *Jhoel Maldonado* | *Falla en la definición de actividades*  *Falla en la evaluación del proyecto*  *Mala priorización de actividades* |
| *Programación de software* | *-Prototipo aplicación móvil*  *-Prototipo de back office (admin page)* | *Prototipo aplicación móvil : representación funcional de como se verá y operará la aplicación final*  *Prototipo de back office: versión funcional del panel de administración de la aplicación.* | *- Computadora o Notebook*  *- Visual studio code*  *- framework a utilizar* | *Prototipo app móvil: 6 semanas*  *prototipo back office: 2 semanas* | *Pablo Gajardo* | *Programadores enfermos*  *Atraso en cronograma* |
| *Inteligencia de negocios* |  |  |  |  | *Andrés Baeza* |  |
| *Análisis y desarrollo de modelos de datos* | *Modelo de base de datos con las siguientes entidades:*  *Usuarios.*  *Cartas.*  *Compra/Venta.*  *Intercambios.*  *Base de datos que incluya:*  *Usuarios.*  *Cartas.*  *Compra/Venta.*  *Intercambios.* | *Modelo de base de datos: Planeamiento de los datos que incluirán las entidades*  *Base de datos: Almacenamiento de información del proyecto* | *- Computadora o Notebook*  *- Herramienta de modelado de la base de datos*  *– Herramientas de base de datos en general* | *Modelo de base de datos: 2-3 días*  *Base de datos: 4 semanas* | *Pablo Gajardo* | *Complejidad en la estructura de datos* |
| *Arquitectura de software* | *patrones de diseño*  *patrones de arquitectura* | *patrones de diseño: soluciones reutilizables a problemas comunes que surgen durante el desarrollo de software.*  *patrones de arquitectura: esquema de organización estructural esencial para un sistema de software* | *- Computadora o Notebook*  *-Ide(entorno de desarrollo)*  *- Framework y librerías a utilizar*  *-Documentación Técnica* | *Patrones de diseño: 2 días*  *Patrones de arquitectura: 4 días* | *Juan Pablo Ramirez* |  |
| *Calidad de software* | *Pruebas automatizadas de software* | *Pruebas automatizadas de software: Automatización de de casos de prueba* | *- Computadora o Notebook*  *-Ide(entorno de desarrollo)*  *- Cucumber*  *-Documentación Técnica* | *Pruebas automatizadas: 2 semanas* | *Juan Pablo Ramirez* |  |

| **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. |

**Se adjunta Archivo de La carta gantt de capstone**

[Carta gantt](https://docs.google.com/spreadsheets/d/1SmdF0UGBP9oykeBTJlc1GX5kaSVX4nje/edit?usp=drive_link&ouid=107820329331964192894&rtpof=true&sd=true)

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)