| Informe de Proyecto APT  Versión 1.0  Ingeniería en Informática |
| --- |

## 

[**Introducción**](#_ybetnut56he1) **3**

[**Descripción del Proyecto APT**](#_o8ql87n664ey) **3**

[**Competencias del Perfil de Egreso**](#_zdfdsb7c0w33) **3**

[**Intereses Profesionales**](#_wmv92u7a6oh8) **4**

[**Factibilidad del Proyecto**](#_np08axewh0q9) **4**

[**Objetivos**](#_3011gonaj4d9) **4**

[**Metodología de Trabajo**](#_c36gfhjddyid) **5**

[**Plan de Trabajo**](#_qrhysgr9o2ve) **5**

[**Evidencias de Logro**](#_fcqder5y5bg0) **5**

[**Abstract**](#_mqbadyzajx1p) **5**

[**Conclusión**](#_sg18to1qt1yw) **6**

[**Reflexión**](#_khe3am14rdsv) **6**

## 

## 

## 

## 

## 

## 

## 

## 

## 

## 

## 

### **Introducción**

El presente documento detalla el desarrollo del proyecto "Yo te Ayudo", cuyo objetivo es ofrecer una solución tecnológica que permita a los estudiantes recibir tutorías de sus pares en áreas académicas donde presentan dificultades. A través de una aplicación móvil, los estudiantes podrán conectarse con tutores que, a su vez, ofrecen sus conocimientos para apoyar a quienes lo necesiten. Se abordarán temas como la justificación del proyecto, los objetivos a cumplir, la metodología de trabajo, el plan de implementación y las evidencias de logro de las actividades realizadas.

### **Descripción del Proyecto APT**

El proyecto "Yo te Ayudo" consiste en una aplicación móvil diseñada para conectar a estudiantes que requieren tutorías en asignaturas de su carrera con otros estudiantes que actúan como tutores. Esta plataforma permitirá gestionar las ayudantías mediante un sistema de reservas, con opciones para definir horarios, precios y formatos de las sesiones, entre otros aspectos. El enfoque inicial del proyecto está centrado en mejorar el rendimiento académico en las áreas de programación y bases de datos, asignaturas con altos índices de reprobación en la carrera de Ingeniería Informática.

### **Competencias del Perfil de Egreso**

El proyecto involucra varias competencias clave del perfil de egreso de la carrera, entre ellas:

1. **Desarrollo de software**: La implementación del proyecto en Ionic y Angular es una clara aplicación de esta competencia.
2. **Conocimientos en lenguajes de programación**: El uso de lenguajes de programación modernos como JavaScript y TypeScript es central en el desarrollo de la aplicación.
3. **Trabajo en equipo**: El proyecto se está desarrollando de manera colaborativa por un equipo de cuatro estudiantes.
4. **Gestión de proyectos informáticos**: Se sigue una metodología ágil para la planificación y ejecución de las fases del proyecto.
5. **Consultas y administración de bases de datos**: El uso de Firebase para el almacenamiento y gestión de datos es parte fundamental del proyecto.

Estas competencias se integran a lo largo de todo el desarrollo del proyecto, fortaleciendo las habilidades técnicas y de gestión del equipo.

### **Intereses Profesionales**

Este proyecto está alineado con mis intereses en el campo del desarrollo de software. Mi objetivo es adquirir experiencia en la creación de aplicaciones que resuelvan problemas reales, como la mejora del rendimiento académico de los estudiantes. A largo plazo, planeo seguir en el ámbito del desarrollo de software, ya sea como programador, líder de proyecto o coordinador. La participación en este proyecto no solo me ayuda a mejorar mis habilidades técnicas, sino que también me permite experimentar cómo liderar y ejecutar un proyecto real que impacta a otros.

### **Factibilidad del Proyecto**

El proyecto "Yo te Ayudo" es factible dentro de los límites de la asignatura debido a varias razones. En primer lugar, el equipo ha planificado el desarrollo del proyecto en fases y sprints, permitiendo un enfoque estructurado y organizado del trabajo. En cuanto a los recursos, el equipo cuenta con las herramientas tecnológicas necesarias, como computadores y servicios de nube (Firebase). Además, la metodología ágil nos permite adaptarnos a posibles imprevistos, lo que refuerza la capacidad del equipo para cumplir con los plazos y objetivos.

### **Objetivos**

Los objetivos del proyecto "Yo te Ayudo" son los siguientes:

1. Crear una aplicación móvil funcional que permita a los estudiantes reservar sesiones de tutoría con tutores.
2. Desarrollar una plataforma segura y amigable que facilite la gestión de perfiles de usuario, la reserva de sesiones y el procesamiento de pagos.
3. Contribuir a mejorar el rendimiento académico de los estudiantes y reducir las tasas de reprobación en asignaturas clave de la carrera de Ingeniería Informática.

### **Metodología de Trabajo**

Se implementará una metodología ágil para gestionar el desarrollo del proyecto. El trabajo se divide en sprints, con entregables específicos para cada fase, como el registro de usuarios, la integración de pagos y la reserva de sesiones. La retroalimentación continua será clave para ajustar el producto a las necesidades reales de los usuarios. Además, se seguirán buenas prácticas en cuanto a la gestión de versiones y pruebas de software.

### **Plan de Trabajo**

El proyecto se estructura en las siguientes fases:

* **Fase de Inicio (2 semanas):** Definición del alcance del proyecto, análisis de requisitos y diseño inicial.
* **Fase de Planificación (3 semanas):** Desarrollo del plan detallado, creación de historias de usuario y planificación de sprints.
* **Fase de Implementación (8 semanas):** Desarrollo de las funcionalidades clave de la aplicación, como la reserva de sesiones, autenticación de usuarios y gestión de perfiles.
* **Fase de Revisión y Retrospectiva (2 semanas):** Realización de pruebas y ajustes finales basados en la retroalimentación de los usuarios.
* **Fase de Entrega (1 semana):** Presentación del proyecto final, acompañado de la documentación completa.

### **Evidencias de Logro**

Las evidencias que respaldarán el logro de los objetivos propuestos incluyen:

* **Demostraciones de la aplicación:** Videos que muestren la funcionalidad de la aplicación en diferentes escenarios.
* **Encuestas de usuarios:** Recopilación de opiniones y retroalimentación de los estudiantes que usaron la aplicación durante el proceso de desarrollo.
* **Repositorio de código:** Un repositorio de GitHub que documentará el progreso del desarrollo del software, incluyendo las iteraciones y mejoras.
* **Documentación técnica y de usuario:** Un documento detallado que describa cómo funciona la aplicación y cómo se relaciona con los objetivos del proyecto.

### **Abstract**

**Inglés:**The "Yo te Ayudo" project addresses the high failure rates in critical subjects within the Computer Engineering program at Duoc UC. By providing a mobile platform that facilitates tutoring sessions, students struggling with their coursework can easily connect with knowledgeable tutors. The goal is to enhance academic performance and reduce dropout rates by offering students a reliable, easy-to-use tool to receive the help they need.

**Español:**El proyecto "Yo te Ayudo" responde a las altas tasas de reprobación en asignaturas críticas dentro del programa de Ingeniería Informática en Duoc UC. A través de una plataforma móvil que facilita sesiones de tutoría, los estudiantes con dificultades académicas pueden conectarse fácilmente con tutores capacitados. El objetivo es mejorar el rendimiento académico y reducir las tasas de deserción ofreciendo una herramienta confiable y fácil de usar.

### **Conclusión**

El proyecto "Yo te Ayudo" ofrece una solución práctica y realizable a un problema crucial dentro del programa de Ingeniería Informática en Duoc UC. La aplicación no solo mejorará el rendimiento académico de los estudiantes, sino que también les proporcionará una plataforma que fomente el aprendizaje entre pares. El proyecto se alinea con los objetivos del curso y proporciona una valiosa experiencia práctica en el desarrollo de software.

### **Reflexión**

El proceso de desarrollo del proyecto ha sido una experiencia enriquecedora que me ha permitido comprender la importancia de la tecnología en la educación. A lo largo del proyecto, he reafirmado mi interés en el desarrollo de software, particularmente en aplicaciones que tienen un impacto directo en la vida de los usuarios. Esta experiencia será clave para mi desarrollo profesional en el campo del software y la tecnología educativa.