}

**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 | **Valeria Hernández Gutiérrez** |
| Rut | **16.629-247-6** |
| Carrera | **Ingeniería en Informática** |
| Sede | **Antonio Varas** |

|  |
| --- |
| **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 | *MyPet* |
| Área (s) de desempeño(s) | *Desarrollo de Software* |
| Competencias | 1. *Desarrollar una solución de software utilizando técnicas que permitan sistematizar el proceso de desarrollo y mantenimiento, asegurando el logro de los objetivos.* 2. *Construir Modelos de datos para soportar los requerimientos de la organización acuerdo a un diseño definido y escalable en el tiempo.* 3. *Gestionar proyectos informáticos, ofreciendo alternativas para la toma de decisiones de acuerdo a los requerimientos de la organización* |

|  |
| --- |
| **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: Con el auge de las redes sociales, y la comunicación instantánea se comenzaron a crear inmediatamente diversos foros, grupos y "páginas" de Facebook que publican diversos intereses basados en sus mascotas, nacieron grupos de fotos de animales de compañía, así también grupos de cuidado de mascotas con tips de locales, tiendas, veterinarias e incluso grupos de diversos animales domésticos sin hogar, ofreciéndolos a posibles adoptantes o buscando a sus dueños en caso de estar perdidos. Hasta ahora no existe una sola app que reúna todos estos grupos en uno y que permita concentrar este público objetivo en un solo lugar.*  *Relevancia: El Problema es relevante ya que existen muchos dueños de mascotas, tanto en nuestro país como en el mundo, que no encuentran una sola plataforma para conectarse entre ellos causando diversas consecuencias, como que mascotas perdidas no encuentren hogar por falta de difusión, o dueños no encuentren tiendas o veterinarias específicas o cerca de sus hogares cuando su mascota está enferma, incluso causa que los dueños no sean capaz de comunicarse con otras personas en la misma situación.*  *Este problema es relevante para el campo laboral de mi carrera, ya que busca conectar a un grupo de personas, que son los dueños de mascotas, con la inmediatez que tienen las redes sociales y la comodidad que agrega la geolocalización para entregar la información más oportuna para cada uno.* |
| Descripción del Proyecto APT | *Una aplicación móvil que centralice en una sola plataforma la conexión entre dueños de mascotas, integrando funcionalidades como la búsqueda de tiendas y servicios veterinarios, la comunicación entre usuarios a través de foros y chats, la difusión de mascotas perdidas o encontradas, así como un chat con inteligencia artificial que simule la interacción con una mascota virtual para brindar acompañamiento y entretenimiento.* |
| Pertinencia del proyecto con el perfil de egreso | *Este proyecto necesitará de las 3 competencias que se seleccionaron, ya que precisará el programación de una aplicación móvil, la creación y uso de una base de datos y finalmente será necesaria una buena coordinación utilizando los mejores métodos para desarrollar proyectos.* |
| Relación con los intereses profesionales | *Este proyecto me permitirá el acercamiento al desarrollo de aplicaciones móviles que es un campo laboral que me interesa para mis futuros trabajos, adicionalmente el desarrollo de bases de datos me ayudará a mejorar mi trabajo actual, finalmente el organizar mi trabajo con gestión de proyectos permitirá aplicar los conocimientos que he ido adquiriendo en la carrera* |
| Factibilidad de desarrollo del Proyecto APT | *Este proyecto es posible desarrollarlo en un semestre puesto que se está considerando la migración de una aplicación ya desarrollada en Portafolio anterior, incorporando un nuevo módulo que integre el uso de un agente de IA que permita crear una mascota virtual, adicionalmente se usará firebase para almacenar la base de datos no relacionales, la cual tiene un muy bajo costo, y considerando que este está dedicado especialmente a desarrollar el Capstone, se alcanzará a completar sin problemas.* |

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 | *Desarrollar una aplicación para los dueños de mascotas, basado en las crecientes necesidades de este grupo que permita conectar estos dueños entre ellos y con proveedores de bienes o servicios dedicados para mascotas las 24 horas del día, incorporando además un chat con inteligencia artificial que simule la interacción con una mascota virtual para acompañamiento y entretenimiento.* |
| Objetivos específicos | 1. *Conectar dueños de mascotas perdidas con las personas que encuentran.* 2. *Conectar proveedores de bienes y de servicios dedicados a mascotas (utensilios, comida, ropa, Veterinarias, peluquerías)* 3. *Conectar a los dueños de mascotas entre ellos para conversaciones o recomendaciones* 4. *Generar una forma de comunicación del dueño con su mascota creando una versión virtual de ésta.* |

|  |
| --- |
| **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 utilizará la metodología Scrum para el desarrollo de este proyecto, adaptándola a un trabajo individual, por lo que se deberán modificar algunos aspectos, pero esta metodología permitirá realizar un desarrollo más dinámico y rápido de la aplicación.*  *Las Etapas consideran 3 partes:*   * *Migración Proyecto Original (con IA)* * *Modificación y corrección de la Migración* * *Generación de un módulo para uso de un Agente de IA como chat.* |

|  |
| --- |
| **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** | **Informe de Avance (Semana 10)** | Documento que detalla el estado de avance del proyecto, indicando actividades realizadas, dificultades encontradas, ajustes aplicados y próximos pasos. Incluye capturas, flujos y backlog actualizado. | Permite dar seguimiento al progreso, validar la planificación y asegurar que el desarrollo va encaminado antes de la entrega final. |
| **Avance** | **Versión funcional inicial de la App MyPet** | Entregable que contiene la aplicación desplegada con los módulos principales operativos: Inicio, Noticias, Mascotas, Foro, Buscador con mapa y autenticación. | Evidencia concreta del desarrollo del producto; permite evaluar la implementación técnica y la experiencia de usuario en una etapa intermedia. |
| **Avance** | **Video demostrativo del prototipo funcional** | Grabación corta donde se muestran las funcionalidades implementadas, la navegación entre módulos y el diseño actual. | Facilita la evaluación visual del progreso del proyecto y la comprensión del flujo de usuario sin necesidad de acceso técnico. |
| **Final** | **Informe Final (Semana 15)** | Documento con el resultado completo del proyecto, incorporando mejoras del informe de avance, conclusiones, pruebas realizadas, aprendizajes y documentación técnica y de usuario. | Entrega oficial del producto terminado, que demuestra el cumplimiento de los objetivos del proyecto y el proceso seguido. |
| **Final** | **Versión final de la App MyPet desplegada** | Aplicación terminada y publicada (por ejemplo, en Vercel o Firebase Hosting), con todos los módulos activos: gestión de mascotas, alertas de mascotas perdidas/encontradas, foro, mensajes personales, autenticación y mapa interactivo. | Evidencia del producto completo, listo para ser evaluado funcionalmente y presentado como solución tecnológica. |
| **Final** | Video de presentación del proyecto | Video final explicativo que presenta el problema abordado, los objetivos, el funcionamiento de la aplicación y los resultados obtenidos. | Permite comunicar de forma visual y concisa el logro del proyecto a docentes y evaluadores. |

|  |
| --- |
| **7. Plan de Trabajo** |
| En la siguiente tabla define la planificación de tu Proyecto APT de acuerdo a lo requerido. |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Release / Epic** | **Módulo Inicio y Noticias** | **Módulo Mapa** | **Módulo Foro** | **Módulo uso de IA** | **Módulo Social** | **Transversales** |
| **Release 1 (Semana 10)** | HU1: Registro con Google  HU2: Ver mascotas  HU3: Agregar mascotas  HU4: Ver noticias | HU5: Visualizar mapa  HU7: Buscar servicios  HU6: Reportar mascotas | HU8: Crear temas  HU9: Comentar  HU10: Dar “me gusta”  HU11: Ver temas propios | — | HU18: Visualizar un Perfil Público  HU19: Agregar amigos | HU15: Guardar imágenes en la aplicación  HU14: Guardar la información en la aplicación  HU17: Ver un Diseño Moderno |
| **Release Final / Entrega (Semana 15)** | — | HU21: Conexión de Mascotas perdidas con encontradas con IA |  | HU12: Crear mascota virtual  HU13: Chat interactivo |  | HU16: Acceder desde una App en el celular  HU20: Recibir Notificaciones |

|  |
| --- |
| **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. |

