**Guía3. Informe final Proyecto APT**

**Asignatura Capstone**

|  |
| --- |
| **1. Informe final Proyecto APT** |
| El objetivo de este informe es que describas los aspectos más relevantes de tu Proyecto APT. Es importante que fundamentes las decisiones que tuviste que tomar a lo largo del proceso.  A continuación, encontrarás distintos campos que deberás completar con la información solicitada, los que dan cuenta del resumen de tu proyecto APT y sus principales resultados. |

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre del proyecto | *PlanifyAI* |
| Área (s) de desempeño(s) | Programación, base de datos, gestión de proyecto, análisis y diseño |
| Competencias | *Ofrecer propuestas de solución informática analizando de forma integral los procesos de acuerdo a los requerimientos de la organización.*  *Programar consultas o rutinas para manipular información de una base de datos de acuerdo a los requerimientos de la organización.*  *Realizar pruebas de certificación tanto de los productos como de los procesos utilizando buenas prácticas definidas por la industria.*  *Gestionar proyectos informáticos, ofreciendo alternativas para la toma de decisiones de acuerdo a los requerimientos de la organización.* |

|  |  |
| --- | --- |
| **Contenidos del informe final** | |
| 1. Relevancia del proyecto APT | *El proyecto busca resolver los desafíos que enfrentan los amigos al intentar coordinar una salida en grupo, abordando la dificultad para encontrar horarios compatibles, las distancias entre diferentes zonas de la ciudad, y las diferencias en preferencias y presupuestos. Esto es un problema común, especialmente cuando se trata de grupos grandes con horarios y gustos variados, lo que suele llevar a la cancelación de planes o a decisiones que no satisfacen a todos los involucrados.*  *El proyecto es relevante para nuestra carrera (Ingeniería en Informática) porque implica desarrollar una aplicación con inteligencia artificial que sincroniza los horarios, sugiere lugares accesibles, y personaliza las actividades según los gustos y presupuestos del grupo, aplicando nuestras habilidades en desarrollo de software, tecnología de localización y personalización algorítmica.*  *La problemática ocurre en contextos urbanos donde las personas, a menudo ocupadas y con horarios apretados, encuentran difícil coordinarse para eventos sociales. El proyecto está dirigido a cualquier grupo de amigos que desee simplificar el proceso de organización de salidas, mejorando la probabilidad de que los planes se concreten.*  *Nuestro proyecto aporta valor tanto en el ámbito social como tecnológico. Nos permite demostrar nuestras capacidades para crear soluciones innovadoras que facilitan la vida cotidiana, promoviendo la conexión social y la eficiencia en la organización de actividades grupales. Además, reduce el estrés y la frustración asociados con la planificación de eventos, asegurando que todos los participantes disfruten de la experiencia sin complicaciones.* |
| 2. Objetivos | *Objetivo general: Desarrollar una aplicación móvil, "PlanifyAI", que utilizara inteligencia artificial para optimizar y simplificar el proceso de organización de salidas entre amigos, integrando funcionalidades que permitan sincronizar horarios, sugerir lugares accesibles, personalizar actividades según preferencias y presupuestos, y facilitar la toma de decisiones de manera eficiente, mejorando así la experiencia y la comunicación en la planificación de eventos sociales*  *Objetivos específicos: Desarrollar un sistema de sincronización de horarios que permita a los usuarios encontrar el momento más conveniente para todos los participantes de manera automática y eficiente.*  *Implementar un motor de recomendaciones basado en IA que sugiera lugares de encuentro óptimos considerando la distancia, accesibilidad, y preferencias geográficas de los usuarios.*  *Crear una función de personalización de actividades, que permita a la aplicación sugerir opciones de salidas basadas en los intereses, gustos y presupuesto de cada miembro del grupo.*  *Diseñar un sistema de encuestas rápidas y decisiones automatizadas, que facilite la toma de decisiones en caso de indecisión, garantizando que los planes no se retrasen o cancelen por falta de consenso.*  *Incorporar una interfaz de usuario intuitiva y atractiva que mejore la experiencia del usuario, haciendo que la organización de salidas sea sencilla y agradable.*  *Probar y optimizar la aplicación en escenarios reales, ajustando los algoritmos y la experiencia de usuario según el feedback recibido, para asegurar que*  *"PlanifyAI" cumpla con las necesidades del público objetivo* |
| 3. Metodología | |  | | --- | | *Product Owner (Benjamín): Es la persona encargada de representar al usuario final o cliente dentro del proyecto "PlanifyAI". Su función principal es estar en contacto directo con el cliente para recopilar todas las necesidades, objetivos y requisitos específicos que deben cumplirse. Benjamín será responsable de transmitir esta información de manera clara y precisa al Scrum Master y al Development Team (equipo de desarrollo).*  *Scrum Master (Cristian): Actúa como moderador y líder del equipo. Su rol es asegurarse de que el equipo de desarrollo entienda las necesidades del cliente, tal como las ha recopilado y presentado el Product Owner. Además, Cristian facilita el proceso, elimina obstáculos que puedan surgir y asegura que el equipo siga las prácticas de Scrum, manteniéndose enfocado en la entrega de valor.*  *Development Team (Damián): Este es el equipo encargado de desarrollar la aplicación "PlanifyAI". Aunque Damián es el responsable principal, todos los miembros del equipo pueden colaborar en las tareas de desarrollo debido a la naturaleza ágil de la metodología Scrum. El equipo es multifuncional, lo que significa que los integrantes pueden asumir roles como desarrolladores, analistas, testers, entre otros, según sea necesario para cumplir con los requisitos del cliente y avanzar en el proyecto.*  *Ciclo de Vida de SCRUM en "PlanifyAI":*  *Product Backlog: El Product Owner (Benjamín) desarrollará un documento completo, conocido como el Product Backlog, que incluirá todas las necesidades y requisitos del cliente. Este backlog será el compendio de ideas, funcionalidades y objetivos que guiarán el desarrollo de "PlanifyAI".*  *Sprint Planning Meeting: El Product Owner presentará el Product Backlog al Development Team y al Scrum Master durante una reunión de planificación de sprint (Sprint Planning Meeting). En esta reunión se definirá cómo se abordará el desarrollo del producto final, identificando las funcionalidades específicas a desarrollar en el siguiente Sprint.*  *Sprint Backlog: Como resultado de la reunión de planificación, se creará una lista de funcionalidades llamada Sprint Backlog, que contendrá los requisitos que deben ser construidos durante un Sprint de 1 a 4 semanas. Este período, conocido como Sprint, es el núcleo de la metodología Scrum.*  *Desarrollo durante el Sprint: Durante el Sprint, el Development Team trabajará en las funcionalidades definidas en el Sprint Backlog. El Scrum Master (Cristian) apoyará al equipo, facilitando el proceso y resolviendo cualquier problema que pueda surgir. Además, se realizarán reuniones diarias (Daily Scrum) de aproximadamente 15 minutos, donde el equipo revisará el estado actual del Sprint, discutiendo lo que se hizo ayer, lo que se hará hoy, y los obstáculos encontrados. En estas reuniones, se utilizará un tablero tipo canvas para visualizar las tareas en "planeado", "en proceso", y "terminado".* |   *Sprint Review: Al finalizar el Sprint, se realizará una reunión de revisión (Sprint Review), donde todos los miembros del equipo, junto con el Product Owner, verificarán el cumplimiento de los objetivos y revisarán el trabajo completado.*  *Sprint Retrospective: Finalmente, se llevará a cabo una reunión de retrospectiva (Sprint Retrospective), en la que el equipo reflexionará sobre los resultados obtenidos, las lecciones aprendidas, y las áreas de mejora para futuros Sprints.* |
| 4. Desarrollo | *Desarrollamos las etapas mencionadas en la carta Gantt, manteniendo la misma estructura del proyecto, entre las cuales destacamos planificacion y desarrollo hasta el momento. Tuvimos la facilidad de poder contar con que todo el equipo estaba sincronizado en el mismo objetivo, por lo cual pudimos avanzar rápidamente. Y las dificultades es que no teníamos el tiempo que nosotros hubiéramos esperado, ya que todos estamos realizando practica.* |
| 5. Evidencias | * *Adjunta evidencias que permitan dar cuenta del desarrollo del Proyecto APT y sus resultados finales.*   *¿Qué evidencias pueden servir para que los demás puedan visualizar y entender las distintas etapas de tu Proyecto APT y el resultado final?* |
| 6. Intereses y proyecciones profesionales | *Me sirvió, como porque tengo la visión de poder desarrollar, ya que hace un tiempo me costaba pero me gustaba, así que actualmente este proyecto me a servido para ver como es similar a la estructura de un proyecto real. Por lo cual todas estas competencias que e adquirido durante este proceso me han servido demasiado.* |