Autoevaluación

# Descripción del Proyecto

El proyecto está basado en la administración financiera del usuario donde cualquier persona con acceso a la página o aplicación móvil puede administrar sus finanzas personales en donde puede establecer sus metas, gestionar ahorros, imprevistos o alguna otra necesidad que estime el usuario.

# Relación del Proyecto con la Competencias del Perfil de Egreso.

De acuerdo a la relación con el perfil de egreso, el proyecto se basa en la programación cumpliendo los estándares y las buenas prácticas que también está ampliamente relacionado con el mercado laboral en donde se aplicará la integración con distintas herramientas para poder llevar a cabo el proyecto de manera eficiente.

# Relación del Proyecto con Intereses Profesionales

El proyecto se alinea con los intereses profesionales del equipo, que se enfocan en **Inteligencia Artificial, bases de datos y análisis de datos**.

* **Inteligencia Artificial (IA):** El proyecto permite aplicar técnicas de IA y procesamiento de lenguaje natural (PLN) al implementar un agente conversacional.
* **Bases de datos:** El diseño de la aplicación requiere la creación y gestión de bases de datos robustas para almacenar perfiles de usuarios e interacciones.
* **Análisis de datos:** El análisis de la información de los usuarios permitirá mejorar la personalización del aprendizaje financiero.

Realizar este proyecto les permitirá fortalecer sus competencias técnicas y ganar experiencia en el diseño de soluciones innovadoras con un impacto social.

# Argumento de factibilidad

El proyecto es factible porque se ajusta a la **duración del semestre y las horas de dedicación asignadas**. El trabajo se puede organizar en fases manejables, como investigación, diseño, desarrollo y pruebas.

Los **recursos necesarios** están al alcance del equipo, como computadores, frameworks de desarrollo móvil, librerías de IA y servicios en la nube gratuitos.

Los **factores externos** que facilitan su desarrollo incluyen la disponibilidad de tecnologías de código abierto, el acceso a información financiera pública y el apoyo académico. Las principales dificultades, como el tiempo limitado y la complejidad técnica de la IA, se abordarán enfocándose en un Producto Mínimo Viable (MVP) funcional y utilizando modelos pre-entrenados.

# Objetivos

**Objetivo General:**

* Diseñar e implementar un agente de inteligencia artificial especializado en educación financiera, que pueda adaptarse a diferentes edades y niveles de conocimiento, con el fin de promover la alfabetización financiera a través de una aplicación móvil interactiva, personalizada y accesible.

**Objetivos Específicos:**

* Investigar y estructurar contenidos de educación financiera para distintos grupos etarios (niños, jóvenes, adultos).
* Diseñar y desarrollar un agente de IA conversacional, basado en procesamiento de lenguaje natural (PLN), capaz de responder preguntas y dar recomendaciones personalizadas.
* Implementar una aplicación móvil interactiva que integre el agente de IA y permita el acceso a simuladores prácticos (ahorro, presupuesto, deudas).
* Diseñar y administrar una base de datos para almacenar perfiles de usuarios e interacciones con el fin de personalizar la experiencia.
* Validar el prototipo a través de pruebas piloto con usuarios reales para evaluar la efectividad educativa del sistema.

# Propuesta metodológica de trabajo

El proyecto se desarrollará utilizando la

**metodología ágil SCRUM**. Esta metodología permite un trabajo iterativo y flexible, facilitando la adaptación a cambios y la entrega continua de valor a los usuarios.

Los

**roles** del equipo incluyen:

* **Product Owner:** Encargado de priorizar el "backlog" (lista de funcionalidades) y recopilar las necesidades de los usuarios.
* **Scrum Master:** Asegura que el equipo siga los principios ágiles y elimina impedimentos.
* **Equipo de Desarrollo:** Responsables de la implementación técnica del agente de IA y la aplicación.

Se utilizarán artefactos **de SCRUM** como el Product Backlog (lista de funcionalidades iniciales), Sprint Backlog (tareas para cada "sprint") e Incremento (versión funcional al final de cada sprint). Los **eventos de SCRUM** incluyen Sprint Planning, Daily Scrum, Sprint Review y Sprint Retrospective para planificar, seguir y mejorar el proceso.

# Plan de trabajo

El plan de trabajo se organiza en torno a las competencias de **construcción de programas y desarrollo de soluciones de software**.

* **Actividad 1: Diseño y Programación de la app con agente IA.**
  + **Descripción:** Diseñar, codificar e implementar la aplicación móvil con el agente de IA.
  + **Duración:** 2-3 meses aproximadamente.
  + **Responsables:** Lucas Riffo, Alfredo Muñoz, Benjamín Pérez, Luis Alarcón.
  + **Recursos:** Reuniones, entrevistas, "mockups".
  + **Observaciones:** Posibles dificultades en la recopilación de información o implementación de tecnologías adecuadas.
* **Actividad 2: Desarrollo de objetivos y propuesta de valor.**
  + **Descripción:** Definir los objetivos y la propuesta de valor del proyecto.
  + **Duración:** 2 semanas.
  + **Responsables:** Lucas Riffo, Alfredo Muñoz, Benjamín Pérez, Luis Alarcón.
  + **Recursos:** Investigación de información.
  + **Observaciones:** Dificultad para satisfacer las necesidades del cliente, aunque es fácil identificar objetivos y la propuesta de valor con información externa.

# Propuesta de evidencias

Las evidencias del proyecto se evaluarán en un informe de avance y un informe final.

**Evidencia de Avance:**

* **Guía de Estudiante 1.5 - Fase 1:** Un informe inicial que detalla el proyecto, su fundamentación, objetivos, metodología y plan de trabajo.

**Evidencias Finales:**

* **Presentación del Proyecto:** Un archivo en formato .pptx que exponga los puntos clave del proyecto.
* **Informe de Inicio:** Un documento que incluya la introducción, la relación del proyecto con el perfil de egreso e intereses profesionales, la argumentación de la factibilidad y una conclusión.

# Conclusión

En conclusión, el proyecto de una aplicación móvil con un agente de IA para la educación financiera se presenta como una solución integral y pertinente, que no solo aborda una problemática social relevante en Chile, sino que también permite al equipo aplicar y fortalecer las competencias clave del perfil de egreso de Ingeniería Informática. La metodología SCRUM asegura un desarrollo organizado y flexible, mientras que la factibilidad del proyecto, basada en el uso de recursos accesibles y una planificación clara, garantiza que los objetivos definidos puedan ser alcanzados dentro del marco de la asignatura.

# Abstract

This document presents a project proposal for a **Computer Engineering** degree, which consists of developing a mobile application with an artificial intelligence (AI) agent focused on personalized financial education. The project aims to mitigate the lack of financial literacy among the Chilean population through an interactive platform that adapts to different age groups and knowledge levels. The proposed solution, to be developed under the

**SCRUM agile methodology** is based on the social and professional relevance of the topic, as well as its technical feasibility within an academic semester. The main objectives include content research, the development of a conversational agent based on natural language processing (NLP), and the implementation of practical financial simulators. This project is directly aligned with the core competencies of the degree program, particularly in software development and project management, as well as with the team's professional interests in areas such as AI, databases, and data analysis.