

| **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 | Match Inmobiliario |
| --- | --- |
| Área (s) de desempeño(s) | Desarrollo de Apps, integración de plataformas, diseño y modelado de bases de datos. |
| Competencias | Desarrollo, Modelado de Bases de Datos, Integración de API, Análisis y Diseño de Requisitos, Gestión de Proyectos Informáticos |

| **Contenidos del informe final** | |
| --- | --- |
| 1. Relevancia del proyecto APT | Hoy en día, la búsqueda de una vivienda que cumpla con los requisitos de la gente se ha vuelto un trámite excesivamente largo y tedioso, debiendo buscar en distintos sitios web, seleccionando la comuna, con pocas posibilidades de elegir el sector en donde buscar la propiedad deseada. La importancia de este proyecto radica en facilitar el proceso de búsqueda de viviendas tanto para quienes compran/arriendan como para quienes ofrecen,  permitiendo centralizar en un solo lugar la información de las viviendas disponibles, facilitando su búsqueda a través de la geolocalización y la conexión entre sus usuarios. |
| 2. Objetivos | **Objetivo General:**  Desarrollar una aplicación móvil que permita a los usuarios buscar propiedades en venta o arriendo en sus cercanías, en tiempo real, de acuerdo a sus preferencias y criterios personalizados. Además de otorgar la posibilidad de buscar propiedades de forma tradicional.  **Objetivos Específicos:**   * Implementar Geolocalización para que los usuarios puedan ver las propiedades disponibles en su área inmediata a medida que se desplazan. * Filtrar los resultados basados en criterios personalizados, como precio, cantidad de habitaciones, etcétera. * Incorporar descripciones completas de las propiedades, integrando imágenes y datos relevantes de las mismas. * Permitir el cambio de perfil entre cliente y propietario según el usuario requiera vender o comprar. * Desarrollar un sistema de notificaciones push que informe al usuario sobre las propiedades que cumplan con su criterio, a medida que se desplaza. * Incluir funcionalidades que permitan comparar las propiedades ofrecidas en términos de precio, de tal forma de facilitar la tarea al usuario en este aspecto, mediante la implementación de un modelo de Machine Learning. * Diseñar una interfaz intuitiva y fácil de usar, optimizada para dispositivos móviles, asegurando su compatibilidad con Android e iOS. * Incluir la capacidad de funcionar sin conexión a la red, registrando los desplazamientos del usuario e informando sobre coincidencias con sus criterios una vez que vuelva a tener conexión de datos. |
| 3. Metodología | Para el proyecto se utilizará la metodología tradicional Cascada, por cuanto los requisitos de la aplicación se encuentran bien definidos y no se esperan cambios en estos. Asimismo, permitirá tener una buena planificación y cumplir con los objetivos del proyecto a tiempo.  Para cumplir con los objetivos planteados se pasó por una etapa de planificación del proyecto, dando el Kick-off al mismo y realizando el levantamiento de requerimientos, para proceder con la implementación y posteriormente las pruebas sobre la aplicación creada. |
| 4. Desarrollo | Además de la división por etapas derivadas del uso de la metodología señalada, el proyecto se dividió en 11 actividades, siendo estas la Definición y Plan de Dirección, Análisis de Requerimientos, Diseño del Producto, Desarrollo MVP, Desarrollo de Funcionalidades Completas, Diseño del Modelo de Datos, Exploración del Modelo Predictivo, Implementación de Modelo de IA, Pruebas de Integración y Optimización, Aprobación de la Documentación Final y Cierre y Entrega.  La buena comunicación ha permitido abordar los problemas a tiempo y que estos no afecten la planificación. En general, hubo un problema con las librerías utilizadas pero esto fue solucionado al cambiar responsabilidades para de esta forma obtener una nueva visión respecto de él. Por otro lado, se agregaron nuevas necesidades de documentación que no se tenían contempladas, por lo que se crearon las tareas correspondientes y se asignaron debidamente. |
| 5. Evidencias | Como evidencia principal del proyecto consta la aplicación misma, siendo esta funcional y encontrándose en un estado que permite que se lleve a producción sin problemas. En otro sentido, se encuentra toda la documentación de planificación del proyecto, además de aquellos que detallan la arquitectura utilizada. |
| 6. Intereses y proyecciones profesionales | A través del desarrollo del proyecto, pudimos obtener mayor conocimiento sobre aquellas tecnologías que ya manejamos, además de descubrir nuevas tecnologías y formas de utilizarlas. Nuestros intereses laborales se mantienen de la misma forma que antes del comienzo de la asignatura, pero nuestros conocimientos se han visto reforzados.  Laboralmente, el proyecto nos permitió explorar la posibilidad de desarrollar soluciones para distintos tipos de requerimientos, pudiendo utilizar la base de la que se creó durante este curso para otras aplicaciones de similar uso pero con fines totalmente distintos.  Nuestra proyección laboral sigue siendo similar, con la diferencia de que haber desarrollado por completo una aplicación de esta magnitud nos otorgó una experiencia significativa en el área. |