}

**1.4 Autoevaluación Definición Proyecto APT**

1. **PARTE I**

|  |
| --- |
| **1. Antecedentes Personales** |

|  |  |
| --- | --- |
| Nombres estudiantes | Kevin Arucutipa/Matías Catalán/Daniel Collao/Gabriel Andrés |
| Rut | 23.600.848-7/20.981.114-6 / 20.211.174-2 /20.468.300-K |
| Carrera | Ingeniería Informática |
| Sede | Antonio Varas |
| Fecha | 16-04-2025 |

# Abstract

**Español**

Este documento presenta la fase inicial del proyecto APT, centrada en la visualización y planificación de una solución digital orientada al bienestar emocional. El proyecto, titulado MoodMap, se encuentra en etapa de definición de contexto, objetivos, roles y componentes técnicos. Aún no se ha iniciado el desarrollo práctico, pero ya se ha construido una base sólida para su futura implementación. Se ha definido una propuesta técnica preliminar, roles claros dentro del equipo, y una metodología de trabajo basada en Scrum. Este informe permite establecer un marco de referencia realista y viable para avanzar hacia el desarrollo en las próximas fases.

**English**

This document presents the initial phase of the APT project, focused on the visualization and planning of a digital solution for emotional well-being. The project, MoodMap, is currently at the stage of defining its context, objectives, team roles, and preliminary technical components. Development has not started yet, but a solid foundation has been laid for future implementation. A technical proposal, clear team responsibilities, and a Scrum-based methodology have been established. This report serves as a reference framework to guide the next stages of the project.

# Descripción del Proyecto APT

MoodMap es una propuesta de aplicación móvil orientada al bienestar emocional, especialmente dirigida a jóvenes y adultos que enfrentan altos niveles de estrés, ansiedad u otras dificultades emocionales. En esta etapa inicial, el equipo ha definido una visión clara del sistema y su estructura funcional.

Funciones principales propuestas:

* Registro diario del estado emocional del usuario.
* Chatbot con inteligencia artificial que entregue recomendaciones personalizadas según el estado de ánimo reportado.

Componentes previstos:

* Frontend: Interfaz desarrollada en React Native, pensada para ser multiplataforma e intuitiva (Gabriel).
* Backend: API en Spring Boot con autenticación JWT y conexión a una base de datos relacional (Matías).
* Base de datos: PostgreSQL, diseñada para escalabilidad y organización eficiente.
* Chatbot IA: Integración inicial con la API de ChatGPT para respuestas automatizadas.

# Relación con las Competencias del Perfil de Egreso

La planificación del proyecto permite proyectar el desarrollo de las siguientes competencias del perfil de egreso de Ingeniería Informática:

* Desarrollo de software: Diseño inicial de una app móvil con arquitectura moderna.
* Gestión de proyectos: Organización del equipo bajo principios Scrum, planificación de sprints futuros.
* UX/UI: Consideraciones iniciales para una interfaz accesible, con enfoque centrado en el usuario.
* Inteligencia Artificial: Exploración responsable de tecnologías IA para mejorar la interacción humano-sistema.
* Colaboración efectiva: Definición de roles y canales de comunicación activa desde el inicio del proyecto.

# Relación con Intereses Profesionales

Cada integrante ha elegido este proyecto por su alineación con sus intereses y objetivos de desarrollo profesional:

* Kevin Arucutipa: Gestión de proyectos y documentación estructurada.
* Matías Catalán: Desarrollo de APIs robustas, seguridad backend y automatización del despliegue.
* Daniel Collao: Desarrollo en múltiples áreas del stack, con enfoque en integración y usabilidad.
* Gabriel Andrés: Diseño de interfaces fluidas en React Native y enfoque en experiencia del usuario.

# Factibilidad del Proyecto dentro de la Asignatura

A pesar de estar en fase inicial, la planificación indica que el proyecto es factible por los siguientes motivos:

* El equipo ya cuenta con una visión clara del producto y sus módulos.
* Las herramientas seleccionadas (React Native, Spring Boot, PostgreSQL, Trello, GitHub, Discord) son accesibles y familiares para los integrantes.
* La duración del semestre permitirá abordar cada módulo en sprints bien definidos.
* La distribución de roles facilita el avance paralelo de tareas.
* Existe motivación real del equipo por llevar a cabo un proyecto funcional y con propósito social.

# Propuesta Metodológica

Se ha adoptado la metodología Scrum, estructurada en base a sprints semanales. Aunque aún no se ha iniciado el desarrollo, ya se ha establecido la dinámica de trabajo y distribución de roles.

Organización del equipo:

* Scrum Master: Matías Catalán
* Product Owner: Psicólogo asesor externo (colaboración para el contenido del chatbot)
* Coordinación y documentación: Kevin Arucutipa
* Equipo de desarrollo: Daniel Collao y Gabriel Andrés

Herramientas definidas:

* Trello: Para planificación y gestión de tareas.
* GitHub: Será utilizado para control de versiones y documentación técnica.
* Discord: Canal principal de comunicación para coordinación diaria.

# Propuesta de Evidencias

A medida que se avance hacia la etapa de desarrollo, se presentarán las siguientes evidencias:

1. Repositorio GitHub: Estructurado con ramas por funcionalidad y commits detallados por tarea.
2. Tablero de Trello: Organización por sprints, prioridades y estado de tareas.
3. Capturas (en fases futuras): Del funcionamiento de la app en prototipos y entornos reales.
4. Video de demo: Se elaborará al finalizar una versión funcional básica.

# Conclusión

The MoodMap project is at an early stage, but with robust planning and a clear vision of its purpose. The team has defined its roles, tools and objectives, laying the groundwork for efficient and well-coordinated development. The work at this stage has been key to anticipate risks, distribute responsibilities and establish a solid framework. This document is a first step towards a project that, in addition to being technically challenging, seeks to generate positive impact in the field of mental health.

# Reflexión

Kevin Arucutipa: "Planning is as important as development. Establishing a structure from the beginning will save us a lot of problems later on."

Matías Catalán: “As a Scrum Master, I understood that organizing the team's work from the beginning improves focus and clarity in the objectives.”

Daniel Collao: “Participating in the technical and functional definition of the project helped me to see the big picture before writing a line of code.”

Gabriel Andres: "Having time to visualize the product allows me to design with more intention. I'm ready to build a real and useful user experience."