}

1. **PARTE I**

| **1. Antecedentes Personales** |
| --- |
| A continuación, se presenta una tabla en la que debes completar la información solicitada. |

| Nombre estudiante | **Cristobal Maluenda - Matías Rodríguez - Eugenio Astrosa - Tomas Olivares** |
| --- | --- |
| Rut |  |
| Carrera | **Ing. en Informatica** |
| 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 | **Imbitis – Asistente de primeros auxilios en emergencias médicas** |
| --- | --- |
| Área (s) de desempeño(s) | * **Desarrollo de aplicaciones móviles.** * **Gestión de proyectos informáticos.** |
| Competencias | * **Aplicar conocimientos de ingeniería en informática para diseñar y desarrollar soluciones tecnológicas.** * **Integrar habilidades de programación, diseño de interfaces y experiencia de usuario.** * **Gestionar proyectos considerando requerimientos técnicos y sociales.** * **Resolver problemáticas reales mediante innovación tecnológica con impacto social.** |

| **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 | El proyecto busca dar respuesta a una problemática crítica: la falta de preparación de la población general frente a emergencias médicas.  En Chile y en el mundo, la mayoría de las personas no cuentan con conocimientos básicos de primeros auxilios ni la confianza para actuar de forma correcta en momentos de crisis, esto provoca inacción o errores que pueden costar vidas mientras se espera la llegada de servicios de emergencia.  La propuesta es relevante para el campo de la informática porque permite aplicar el desarrollo de software a un problema social de alto impacto, aportando una solución tecnológica innovadora en el área de la salud digital y asistencia ciudadana. |
| --- | --- |
| Descripción del Proyecto APT | Imbitis es una aplicación móvil que guía a los usuarios en situaciones de emergencia a través de instrucciones claras, visuales y auditivas.  Ofrece menús intuitivos con escenarios comunes (atragantamiento, accidente de tránsito, quemadura), entregando pasos simples y una voz calmada que orienta qué hacer y qué no hacer.  Incluye además un botón de emergencia que marca automáticamente al 131, agilizando el contacto con servicios médicos. El objetivo es transformar a un espectador pasivo en un primer interviniente capaz, reduciendo riesgos mientras llega la ayuda profesional. |
| Pertinencia del proyecto con el perfil de egreso | El proyecto se relaciona con nuestro perfil de egreso al integrar competencias de desarrollo de software, diseño de interfaces amigables y gestión de proyectos con impacto social.  Permite aplicar conocimientos técnicos y al mismo tiempo promover la responsabilidad social de los futuros ingenieros, utilizando la tecnología como medio para resolver problemas reales de la comunidad. |
| Relación con los intereses profesionales | El proyecto conecta con intereses en el desarrollo de aplicaciones móviles, innovación tecnológica y ciberseguridad aplicada a entornos sociales. Realizar este proyecto nos permite fortalecer competencias en gestión de proyectos y desarrollo de soluciones de impacto, contribuyendo al perfil profesional como ingenieros capaces de crear productos tecnológicos con propósito social. |
| Factibilidad de desarrollo del Proyecto APT | Consideramos que el proyecto es factible de implementar dentro del semestre académico, considerando que se trata de una aplicación móvil en etapa prototipo. Los recursos necesarios se limitan a software de desarrollo, bibliografía y acceso a información de protocolos médicos básicos, disponibles en línea.  Los factores externos que facilitan el desarrollo son la disponibilidad de frameworks móviles y el trabajo en equipo colaborativo. Entre las dificultades posibles están la validación médica del contenido y la integración con servicios de emergencia, que pueden ser resueltas mediante consultas con expertos y simulación en entornos controlados. |

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 móvil que sirva como asistente de primeros auxilios, entregando instrucciones claras, visuales y auditivas en situaciones de emergencia, con el fin de reducir la inacción y apoyar al usuario hasta la llegada de profesionales médicos. |
| --- | --- |
| Objetivos específicos | 1. Diseñar una interfaz intuitiva y de fácil uso para seleccionar diferentes tipos de emergencias. 2. Implementar guías paso a paso con imágenes y narraciones auditivas que orienten al usuario durante la emergencia. 3. Incorporar un botón de llamada automática al número de emergencias médicas (131) desde la aplicación. 4. Validar la usabilidad de la aplicación mediante pruebas piloto con usuarios. 5. Documentar el proceso de desarrollo y la pertinencia social del proyecto. |

| **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 |
| --- |
| Metodología de trabajo:  Se utilizará una metodología ágil (Scrum), dividiendo el desarrollo en sprints que permitan generar entregables parciales y evaluar avances.  Etapas:   * Levantamiento de requerimientos: investigación de protocolos de primeros auxilios y necesidades de usuarios. * Diseño de prototipo: wireframes y diseño de interfaz amigable. * Desarrollo: programación de las funcionalidades principales (navegación, guías, botón de emergencia). * Pruebas y validación: testeo con usuarios y retroalimentación. * Documentación y entrega final: elaboración de informe y presentación del proyecto. |

| **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 | Documento de Requerimientos y Casos de Uso | Detalla las funcionalidades de la aplicación, los protocolos de primeros auxilios investigados y las necesidades específicas del usuario. | Es fundamental para definir el alcance del proyecto y asegurar que el desarrollo responda a las problemáticas planteadas. |
| Avance | Prototipo de Interfaz de Usuario (UI/UX) | Conjunto de wireframes y mockups visuales que muestran el flujo de navegación, diseño de pantallas y la experiencia de usuario planificada. | Permite validar el diseño y la usabilidad antes de invertir tiempo en la programación, asegurando una interfaz intuitiva para situaciones de estrés. |
| Avance | Prototipo Funcional (Versión Alfa) | Una primera versión de la aplicación con las funcionalidades principales implementadas, como la selección de emergencias y la visualización de guías paso a paso. | Demuestra la viabilidad técnica del proyecto y sirve como base para las pruebas iniciales y la recolección de feedback. |
| Final | Aplicación Móvil Funcional (Versión Final) | La versión completa y depurada de | Imbitis, disponible para su instalación, que incluye todas las guías, el botón de llamada de emergencia y las narraciones auditivas. |
| Final | Informe de Pruebas y Validación de Usuario | Documento que resume los resultados de las pruebas piloto con usuarios, incluyendo comentarios, errores encontrados y la validación de la usabilidad de la app. | Certifica que la aplicación es fácil de usar y cumple su objetivo de guiar eficazmente al usuario en momentos de crisis. |

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

| **Plan de Trabajo Proyecto APT** | | | | | | |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Competencia o unidades de competencias | Nombre de Actividades/Tareas | Descripción Actividades/Tareas | Recursos | Duración de la actividad | Responsable[[1]](#footnote-0) | Observaciones |
| Gestión de proyectos. | 1. Planificación e Investigación | Definir alcance, objetivos y plan de trabajo. Investigar y validar protocolos de primeros auxilios. | Guía de proyecto, fuentes médicas, software de gestión. | 2 Semanas | Cristóbal Maluenda | El foco es tener una base sólida para la entrega de la Fase 1. |
| Aplicar conocimientos de ingeniería. | 2. Diseño de UI/UX | Crear wireframes y prototipos visuales de la aplicación, definiendo el flujo de navegación y la experiencia de usuario. | Software de diseño (Figma, Adobe XD), mockups. | 2 Semanas | Eugenio Astrosa | Entregar los primeros diseños como parte del avance de la Fase 1. |
| Integrar habilidades de programación. | 3. Desarrollo (Sprint 1 - Core) | Programar las funcionalidades clave: menú, guías principales y botón de llamada al 131 para tener un prototipo funcional. | Entorno de desarrollo, frameworks móviles, Git. | 4 Semanas | Matías Rodríguez | El objetivo es presentar un prototipo funcional en la Fase 2.1. |
| Integrar habilidades de programación. | 4. Desarrollo (Sprint 2 - Funciones Avanzadas) | Implementar características adicionales como la narración por voz, animaciones y refinar la interfaz. | Entorno de desarrollo, librerías de audio. | 4 Semanas | Matías Rodríguez | El objetivo es tener una versión casi final (Beta) para la Fase 2.2. |
| Resolver problemáticas reales. | 5. Pruebas y Validación | Realizar pruebas de usabilidad con usuarios. Identificar y corregir errores (bugs) en la funcionalidad. | Dispositivos móviles, grupo de usuarios, formularios. | 3 Semanas | Tomas Olivares | Se ejecuta en paralelo a las últimas etapas de desarrollo para agilizar. |
| Gestionar proyectos. | 6. Documentación y Ajustes Finales | Elaborar el informe final, documentación técnica, manual de usuario y preparar la presentación final. | Software de ofimática, grabador de pantalla. | 2 Semanas | Todo el equipo | Consolidar todo el trabajo del semestre para la entrega final. |

| **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. |

| **Actividad** | **Fase 1** | | | | **Fase 2** | | | | | | | | | | | | **Fase 3** | | | |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **S 1** | **S 2** | **S 3** | **S 4** | **S 5** | **S 6** | **S 7** | **S 8** | **S 9** | **S 10** | **S 11** | **S 12** | **S 13** | **S 14** | **S 15** | **S 16** | | **S 17** | **S 18** |
| 1. Planificación e Investigación | **X** | **X** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | |  |  |
| 2. Diseño de UI/UX |  | **X** | **X** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | |  |  |
| Hito: Entrega Fase 1 |  |  |  | **X** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | |  |  |
| 3. Desarrollo (Sprint 1 - Core) |  |  |  |  | **X** | **X** | **X** | **X** |  |  |  |  |  |  |  |  | |  |  |
| Hito: Entrega Fase 2.1 |  |  |  |  |  |  |  |  | **X** |  |  |  |  |  |  |  | |  |  |
| 4. Desarrollo (Sprint 2 - Funciones Avanzadas) |  |  |  |  |  |  |  |  |  | **X** | **X** | **X** | **X** |  |  |  | |  |  |
| 5. Pruebas y Validación |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | **X** | **X** | **X** |  |  | |  |  |
| Hito: Entrega Fase 2.2 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | **X** |  | |  |  |
| 6. Documentación y Ajustes Finales |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | **X** | | **X** |  |
| Hito: Entrega Final |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | | **X** | **X** |

1. En caso de que el Proyecto APT sea grupal, en esta columna deben indicar el nombre de los responsables de cada tarea o actividad. Esto posteriormente permitirá diferenciar la evaluación por cada integrante. [↑](#footnote-ref-0)