**Guía3. Informe final Proyecto APT**

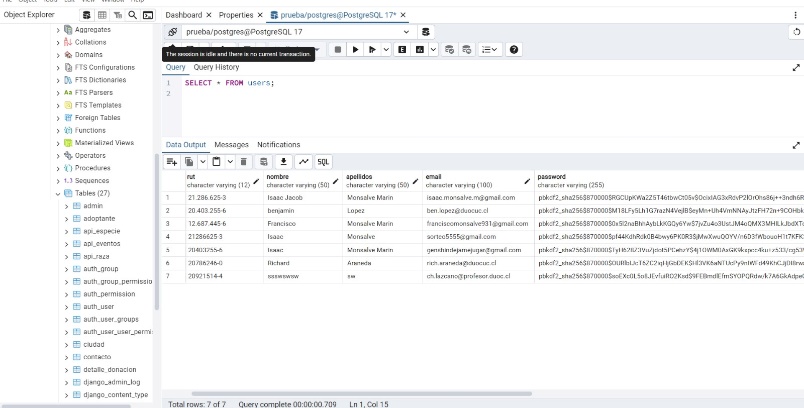
**Asignatura Capstone**

|  |
| --- |
| **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 | *Adopción de mascotas Online* |
| Área (s) de desempeño(s) | *Integración de plataforma, Desarrollos de página web, programación de base de datos, gestión de proyecto, ingeniería en software, calidad de software.* |
| Competencias | *Durante nuestro proyecto vamos a abordar las siguientes competencias:*   * *Manejar hardware y software en un entorno empresarial de forma de mantener la continuidad operativa de los usuarios.* * *Construir modelo de datos acorde a los requerimientos de la organización.* * *Construir programas y rutinas de mediana complejidad que dan solución a los requerimientos de la organización y acordes a las tecnologías del mercado.* * *Diseñar el modelo lógico funcional de forma de dar solución a los requerimientos del cliente.* * *Diseñar modelo arquitectónico de un sistema de acuerdo con su modelo funcional.* * *Crear políticas de seguridad para los sistemas computacionales aplicando buenas practicas definidas por las industrias.* * *Asegurar la calidad de tanto productos como de los procesos en los proyectos informáticos utilizando buenas practicas definidas por la industria.* * *Gestionar el desarrollo de productos de software que cumplan adecuadamente los requisitos especificados por la organización.* |

|  |  |
| --- | --- |
| **Contenidos del informe final** | |
| 1. Relevancia del proyecto APT | *El proyecto se enfoca a realizar una pagina web donde se busca entregar una forma eficiente y optimizada de un proceso de adopción de animales de un refugio, por el momento el proyecto este situado en la región Metropolitana para un refugio llamado “Fundación Huella Animal”. Este proyecto afecta principalmente a los usuarios de la fundación, sea a los trabajadores, administradores y usuarios como podrían ser los adoptantes o quienes quieran realizar un aporte e interactúen con el sistema.*  *El aporte de valor al sistema es darle visibilidad a los animales que estén disponibles para adoptar, ya que es poca la accesibilidad que hay para ver que animales están en la fundación y puedan ser adoptados. La optimización del proceso de adopción permite que no se forme lento este proceso con los tramites en papel y la limitada comunicación que existe en estos. El proceso de agendar visitas a través de un formulario online permite que el proceso pueda ser más rápido y eficiente, sin la necesidad de llamadas o ir presencial para agendar una visita.* |
| 2. Objetivos | *Realizar una página web funcional donde se muestre los animales que están en adopción.*  *Los objetivos específicos es optimizar el proceso de adopción, dar visibilidad a los animales que se encuentran en el refugio, agendar visitas de forma rápida y eficiente, mantener un contacto más detallado y transparente de los procesos que se realicen en el sistema, la gestión de los animales disponibles en el refugio que permita realizar cambios a los animales que estén disponibles o gestión de las solicitudes en el sistema.* |
| 3. Metodología | *La metodología utilizada fue ágil Scrum, es adecuada para el desarrollo web, permite cumplir con los objetivos del proyecto de una manera flexible y eficaz, centrándose en la entrega continua de funcionalidades valiosas para los usuarios del sistema, las fases que se realizaron fue la definición de los requisitos y así realizar el producto backlog que ayuda bastante a la organización del proyecto, se planifico los sprint y las actividades para cada una, el desarrollo iterativo y colaborativo para el desarrollo de las funcionalidades especificas o actividades definidas.*  *La metodología nos ayuda a poder realizar el sistema de forma que junto al cliente podemos realizar esos cambios continuamente y entregar un buen desarrollo por cada sprint, la entrega continua permite que el cliente pueda evaluar el producto y así tener un mayor contacto con este por si surgen posibles cambios durante el desarrollo. Por último la colaboración entre los roles de scrum fomenta una comunicación abierta y constante entre los desarrolladores y los interesados en el proyecto, optimizando los entregables y cumpliendo las metas del refugio.* |
| 4. Desarrollo | *En el proyecto se definieron actividades principales o épicas, las cuales nos permite revisar de que forma debemos desarrollar el proyecto, estas actividades son el “Catalogo de Mascotas”, “Administrador de Usuario” y “Administrador de Adopción”, lo que nos ayudo a completar estas actividades fueron las investigaciones a través del refugio, los requisitos que solicitaban, el feedback del docente para avanzar con el desarrollo de buena forma y guiarnos a lo que debemos tener. Las dificultades han sido la falta de comunicación entre el equipo por motivos personales y externos al proyecto, pero a medida que avanza el proyecto hemos podido realizar correctamente los documentos y el desarrollo del sistema, lo otro seria el desarrollo del front-end, debido a que el sistema aun esta centrado a las funcionalidades mas que a la estética, pero a medida que avanzamos hemos visto formas de mejorar ese aspecto.* |
| 5. Evidencias | *Las evidencias que tenemos son del sistema y de la BD con datos cargados.* |
| 6. Intereses y proyecciones profesionales | *En base al desarrollo web con lo que es el frontend y backend, la administración del proyecto con los documentos nos ha dado conocimientos por como se gestiona un posible proyecto real.*  *Los intereses profesionales siguen siendo los mismos, aunque también seria genial seguir profundizar en el aspecto del desarrollo web. Esto nos ayuda a entender cómo podría funcionar un proyecto real y así egresar de la mejor manera ante el mundo laboral en el ámbito de la ingeniería en informática.* |

**Evidencias**

****

