|  |
| --- |
| Informe Proyecto APT  Versión 1.0  Capstone  Sección 003D  Estudiante: José Salvo  Profesor:Jhon Barril |

# 

# 

# **[Índice](#_heading=h.qsh70q)**

[**Índice 2**](#_heading=h.1t3h5sf)

[**Descripción de proyecto APT 3**](#_heading=h.uwo5hzarzuxa)

[**Relación del proyecto APT con las competencias del perfil de egreso. 3**](#_heading=h.ty5robfyb56p)

[**Relación del proyecto con tus intereses profesionales. 3**](#_heading=h.wmu44y7karwk)

[**Argumento del por qué el proyecto es factible a realizarse dentro de la asignatura. 4**](#_heading=h.1gvjse73aidv)

[**Objetivos claros y coherentes. 4**](#_heading=h.jylhe6tbfj7h)

[**Propuesta metodológica de trabajo que permita alcanzar los objetivos. 4**](#_heading=h.jdtl0i0m7rn)

[**Plan de trabajo para el proyecto APT. 5**](#_heading=h.ouc2wf8ijogh)

[**Propuesta de evidencias que darán cuenta del logro de las actividades. 5**](#_heading=h.44gkurk56gd4)

[**Formato ingles 6**](#_heading=h.n6yj13gm8m1s)

[**APT Project Description 6**](#_heading=h.upkujk76rimn)

[**Relation of the APT Project to Graduation Profile Competencies 6**](#_heading=h.xpcthn1nfckl)

[**Relation of the Project to Your Professional Interests 6**](#_heading=h.g41zvlu6gjy0)

[**Argument for Why the Project is Feasible Within the Course 7**](#_heading=h.15kdnpbrud7k)

[**Clear and Coherent Objectives 7**](#_heading=h.mlwfd9i69o1f)

[**Methodological Work Proposal to Achieve Objectives 7**](#_heading=h.kcuxzhytxc0g)

[**Work Plan for the APT Project 8**](#_heading=h.fzh1pv791bjq)

[**Proposal of Evidence to Demonstrate Achievement of Activities 8**](#_heading=h.n0chk3xon8kn)

[**Conclusión en ingles 9**](#_heading=h.oir530ei53c6)

[**Reflexión en ingles 9**](#_heading=h.n2u17rvzbjf0)

# Descripción de proyecto APT

El proyecto consiste en la creación de una aplicación móvil que pueda brindarle a los usuarios del zoológico una herramienta dinámica que fomente la educación y el deseo de volver al zoológico para aprender sobre los distintos animales de las distintas zonas que este posee, el cual brindará información sobre el hábitat de cada animal, su alimentación, comportamiento, entre otras cosas. Además, el usuario podrá darle una calificación a las zonas y animales que encuentra más o menos fascinantes para así dar un feedback a los administradores del zoológico, también el usuario podrá rellenar un álbum de los animales que ha visitado en los días que lo diga el desafío entregado por la aplicación, y así, cuando esté completado recibirá un premio, el cual puede ser entradas, peluches, entre otras cosas que ayuden al recinto a mantener a los visitantes recurrentes activos y también poder captar nuevos visitantes.

# Relación del proyecto APT con las competencias del perfil de egreso.

Este proyecto tiene relación con la mayoría de las competencias del perfil de egreso tales como el ofrecer propuestas para realizar una solución informática que en este caso nos estamos basando en BuinZoo y su problemática al momento de obtener información de los animales del recinto o la de los administradores de saber cuales son los animales o zonas preferidas de los usuarios y así tomar decisiones de negocio a base de estos datos , la gestión del proyecto informático mediante la creación de los requerimientos que creemos que necesitaría en este caso para BuinZoo además de la elección de tecnologias y metodologias de trabajo para el caso, la construcción de un modelo de datos para almacenar de buena manera los distintos datos que necesitamos y que luego queremos mostrarle a nuestro cliente para la ayuda de toma de decisiones o para los usuarios acerca de los animales y la realización de las pruebas de certificación para saber que nuestro producto funcione correctamente y sin problemas buscando siempre poder implementar mejoras al producto.

# Relación del proyecto con tus intereses profesionales.

La relación que tiene este proyecto con mis intereses profesionales son el desarrollo de un software de variada complejidad, principalmente creo que esto se verá más reflejado en la parte visual ya que queremos que sea una aplicación más interactiva y atractiva para el usuario final , algo de la transformación de los datos para dar información valiosa al cliente al momento de mostrar cuales son los lugares y animales más queridos y así dar a saber cuales son las zonas que podrían necesitar mejoras para atraer a la gente y finalmente el desarrollo de una solución de software utilizando técnicas la cual se verá reflejado en la creación del software según la metodología de trabajo que utilicemos, que en este caso sería la metodología SCRUM.

# Argumento del por qué el proyecto es factible a realizarse dentro de la asignatura.

Creo que las funcionalidades no son tan complejas de hacer y el mayor desafío se encuentra en la parte visual o front end, ya que queremos que sea un proyecto bastante interactivo y atractivo para el público. Esto se podría realizar ya que con angular e Ionic se pueden crear aplicaciones móviles bastante potentes además de que si logramos repartirnos las distintas partes del proyecto podremos realizarlo en lo que dura Capstone que serian 3 meses aproximadamente, igualmente angular e ionic son herramientas bastantes populares al dia de hoy por lo que podemos encontrar tutoriales por si tenemos alguna duda con algo. Si en el caso que nos quedemos atascados con algo podríamos pedir ayuda por foros de internet, profesores (como podría ser el profesor Julio ) o a conocidos que conozcan estas tecnologías.

# Objetivos claros y coherentes.

El objetivo principal de este proyecto es permitir que los usuarios aprendan de los distintos animales del zoológico, fomentando su educación e interés por estos, también, otro objetivo es que estos tengan las ganas de volver al zoológico, permitiendo que aprendan más y además generar un aumento de las ganancias al zoológico. Por otra parte, mediante las calificaciones de los usuarios a las distintas atracciones, animales, zonas y servicios que los administradores del zoológico sepan qué partes necesitan mejoras o que encuentran entretenido los usuarios, permitiéndoles una toma de decisiones más segura al momento de implementar mejoras o agregar nuevas cosas al zoológico.

# Propuesta metodológica de trabajo que permita alcanzar los objetivos.

Como equipo creemos que para este caso lo mejor sería utilizar la metodología ágil Scrum, el cual nos permite avanzar en el proyecto, mostrarlo al cliente y saber que cambios se necesitan en el proyecto durante el trayecto del semestre y no al final de este como podría ser con una metodología tradicional

# 

# Plan de trabajo para el proyecto APT.

Como vamos a utilizar la metodologia Scrum para este proyecto, lo primero independiente de la metodologia de trabajo es buscar la problematica del caso , luego de esto es ver como nuestro producto ayudara a llevar el caso siendo algo innovador y que realmente sirva, luego de eso es identificar los requerimientos o historias de usuarios segun las diferentes perspectivas de nuestro proyecto, que en este caso habrian 2 (Usuario administrador y usuario normal), luego priorizar estas historias de usuarios para saber cuales son las de mas valor para el negocio, ya con esto empezamos los sprints de proyecto escogiendo una cantidad moderada y que podamos cumplir para mostrar avances safistactorios para el cliente y segun la retroalimentacion de este hacerle mejoras, tambien, este proyecto lo tenemos pensado hacer con los menos costos posibles y con las herramienta que hemos utilizado hasta ahora, como son aproximadamente 11 semanas de desarrollo, lo mejor seria hacer 3-4 sprint considerando que cada spritn dura entre 2 a 4 semanas, algo que podria obstaculizar el proyecto seria que algunas herramientas o servicios sean de pago, pero viendo como esta el mercado actualmente es dificil que ocurra esto ya que estas herramientas o servicios como firebase ya cuentan con un servicio gratis o un servicio de pago segun el uso.

# Propuesta de evidencias que darán cuenta del logro de las actividades.

Con la metodología Scrum ayuda a evidenciar los logros de las actividades mediante los daily meeting, además podemos saber que tan bien vamos con el burndown chart, además todos tenemos que llegar a un consenso para saber que estamos de acuerdo que el producto está bien con él definition of done y como último punto tenemos la muestra del entregable con el cliente

# 

# Formato ingles

# APT Project Description

The project involves creating a mobile application that provides zoo visitors with a dynamic tool that promotes education and encourages them to return to the zoo to learn about the various animals in the different zones. The app will offer information on each animal's habitat, diet, behavior, and more. Additionally, users will be able to rate the zones and animals they find most or least fascinating, providing feedback to the zoo administrators. Users can also fill out an album of the animals they have visited on the days specified by the app's challenges. Once completed, they will receive a reward, which could be tickets, plush toys, or other items that help the zoo keep visitors engaged and attract new ones.

# Relation of the APT Project to Graduation Profile Competencies

This project relates to most of the competencies in the graduation profile, such as offering proposals to implement a software solution. In this case, we are focusing on BuinZoo and its challenges in providing animal information to visitors or helping administrators understand which animals or zones are preferred by users, enabling data-driven business decisions. It also involves managing the IT project by creating the requirements we believe BuinZoo would need, selecting appropriate technologies and work methodologies, constructing a data model to store the various necessary data, and conducting certification tests to ensure our product works correctly, always aiming to implement improvements.

# Relation of the Project to Your Professional Interests

This project aligns with my professional interests in developing software of varying complexity. I believe this will be particularly reflected in the visual aspect, as we want the application to be interactive and appealing to the end user. It also involves transforming data to provide valuable information to the client, showing them which areas and animals are most loved, and indicating which zones might need improvement to attract more people. Finally, it involves developing a software solution using techniques, which will be reflected in the creation of the software according to the work methodology we use, in this case, the SCRUM methodology.

# Argument for Why the Project is Feasible Within the Course

I believe the functionalities are not overly complex to implement, and the biggest challenge lies in the visual or front-end aspect, as we want this to be a highly interactive and appealing project for the public. This can be achieved because Angular and Ionic allow for the creation of powerful mobile applications. Additionally, if we can distribute the different parts of the project among ourselves, we should be able to complete it within the approximately three months of the Capstone course. Angular and Ionic are also very popular tools today, so we can find tutorials if we encounter any issues. If we do get stuck, we could ask for help in online forums, from professors (like Professor Julio), or from acquaintances familiar with these technologies.

# Clear and Coherent Objectives

The primary objective of this project is to enable users to learn about the different animals at the zoo, promoting their education and interest in them. Another objective is to encourage users to return to the zoo, allowing them to learn more and also increase the zoo’s revenue. Additionally, by allowing users to rate the various attractions, animals, zones, and services, zoo administrators can understand which areas need improvement or what users find entertaining, enabling more informed decision-making when implementing improvements or adding new features to the zoo.

# Methodological Work Proposal to Achieve Objectives

As a team, we believe that the best approach for this project is to use the agile Scrum methodology, which allows us to progress with the project, present it to the client, and identify needed changes during the semester rather than at the end, as might be the case with a traditional methodology.

# 

# Work Plan for the APT Project

Since we will be using the Scrum methodology for this project, the first step, regardless of the work methodology, is to identify the problem. After this, we determine how our product will help address the problem by being innovative and truly useful. Next, we identify the requirements or user stories based on the different perspectives of our project, which in this case would involve two types of users (administrator and regular user). We then prioritize these user stories to identify the most valuable ones for the business. With this, we begin the project sprints, choosing a moderate number that we can complete to present satisfactory progress to the client. Based on their feedback, we make improvements. We also aim to complete this project with minimal costs, using tools we've already worked with. Given that there are approximately 11 weeks of development, it would be ideal to have 3-4 sprints, considering each sprint lasts between 2 to 4 weeks. A potential obstacle could be that some tools or services might require payment, but given the current market, this is unlikely, as tools or services like Firebase already offer free or paid services depending on usage.

# Proposal of Evidence to Demonstrate Achievement of Activities

The Scrum methodology helps provide evidence of activity achievements through daily meetings. Additionally, we can track our progress with the burndown chart. We all need to reach a consensus to agree that the product meets the definition of done, and finally, we will present the deliverable to the client.

# 

# **Conclusión en ingles**

In conclusion, completing this project is feasible within the semester using tools like Angular, Ionic, Firebase, and others. This project has great potential to positively impact the various users of the application. Additionally, the use of the Scrum methodology will allow us to assess our progress through client feedback, ensuring we stay on the right track. This project will enable us to reinforce key competencies of our field in a more practical and real-world setting. With the proposed tools, methodologies, and work plan, we hope to successfully carry out the project.

# **Reflexión en ingles**

With this project, I hope not only to reinforce what I already know but also to improve in areas where I still need development, such as documentation and report writing. This project represents a challenge for me, not only because of its complexity but also because I need to adapt to a new team. I hope we can create a comfortable and collaborative work environment, minimizing conflicts. I am confident that each of us will give our best to move this project forward.