}

1. **PARTE I**

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

| Nombre estudiante | 1. **Diego Cortés** 2. **Diego Ormazábal** 3. **Claudia Romero** 4. **José Salvo** |
| --- | --- |
| Rut | 1. **20.932.464-4** 2. **19.782.761-0** 3. **20.830.817-3** 4. **20.929.242-4** |
| Carrera | **Ingeniería en Informática** |
| Sede | **San Bernardo** |

| **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 | ZooLife |
| --- | --- |
| Área (s) de desempeño(s) | Análisis y Evaluación de soluciones informáticas.  Desarrollo de software. |
| Competencias | * Desarrollar una solución de software utilizando técnicas que permitan sistematizar el proceso de desarrollo y mantenimiento, asegurando el logro de los objetivos. * Construir modelos de datos para soportar los requerimientos de la organización de acuerdo a un diseño definido y escalable en el tiempo. * Ofrecer propuestas de solución informática analizando de forma integral los procesos de acuerdo a los requerimientos de la organización. * Gestionar proyectos informáticos, ofreciendo alternativas para la toma de decisiones de acuerdo a los requerimientos de la organización * Realizar pruebas de certificación tanto de los productos como de los procesos utilizando buenas prácticas definidas por la industria. |

| **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 justifiquen su relevancia y pertinencia. |

| Relevancia del proyecto APT | El proyecto consiste en una aplicación móvil la cual brindará a los usuarios del zoológico Buin Zoo 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 completar una trivia de preguntas, si las responde bien 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. La situación que abordaremos se encuentra en el zoológico "Buin Zoo", ubicado en la comuna de Buin, Región Metropolitana, Chile. Este zoológico es uno de los más grandes y visitados del país, lo que lo convierte en un entorno ideal para implementar nuestra solución tecnológica. El zoológico "Buin Zoo" se destaca por su amplia variedad de especies animales, sus programas de conservación y educación, y su compromiso con el bienestar animal. Sin embargo, como hemos identificado, presenta algunas deficiencias en cuanto a la señalética y la información disponible para los visitantes, lo que puede limitar la experiencia educativa y la satisfacción de los usuarios.La falta de información clara y accesible afecta a un amplio espectro de visitantes, incluyendo familias con niños, estudiantes, turistas y amantes de la naturaleza. Además, impacta a los educadores ambientales que trabajan en el zoológico, ya que dificulta su labor de transmitir conocimientos sobre las especies animales y fomentar la conciencia ambiental. Nuestro proyecto aportará un valor significativo tanto al zoológico como a la comunidad en general. Al desarrollar una aplicación móvil innovadora, esperamos:   * **Mejorar la experiencia del visitante:** Proporcionando información detallada y actualizada sobre las especies animales, facilitando la orientación dentro del zoológico y ofreciendo actividades interactivas. * **Fomentar la educación ambiental:** Sensibilizando a los visitantes sobre la importancia de la conservación de la biodiversidad y promoviendo hábitos de consumo responsables. * **Aumentar el atractivo del zoológico:** Posicionando al "BuinZoo" como un referente en innovación tecnológica y educación ambiental. * **Generar un impacto positivo en la comunidad:** Contribuyendo al desarrollo de una sociedad más consciente y comprometida con la protección del medio ambiente. |
| --- | --- |
| Descripción del Proyecto APT | La principal problemática del Zoológico Buin Zoo radica en su limitado sistema de difusión de información. Actualmente, la información sobre los animales se presenta únicamente a través de carteles, que suelen ser muy breves y, en ocasiones, difícilmente legibles debido a su deterioro, aglomeración o discapacidad visual de visitantes.  Además, el zoológico carece de métricas para evaluar el aprendizaje adquirido por los visitantes tras su visita. Esta falta de evaluación limita la efectividad de sus esfuerzos educativos, que son fundamentales para su misión de promover el cuidado y la conservación de los animales.  Como resultado, Buin Zoo no está cumpliendo plenamente con su misión y algunos de sus valores clave, como la innovación y la educación.  Como propuesta para solventar esta carencia en las vías de aprendizaje, se debe disminuir la brecha de aprendizaje que hay entre la difusión y la recepción de información logrando que el 80% de los visitantes contesten correctamente una trivia en su visita, es por esto que se desea desarrollar una aplicación móvil innovadora que transforme la visita al zoológico "Buin Zoo" en una experiencia más educativa y entretenida. Para poder lograrlo utilizaremos diversos medios de comunicación, como texto, audio y video. La aplicación también ofrecerá trivias en las que se podrán obtener beneficios, y con esto se logrará fomentar y evaluar el aprendizaje de los visitantes. De esta manera, superaremos las limitaciones actuales de la difusión física y enriqueceremos el conocimiento de los visitantes sobre la fauna y su cuidado.  Este proyecto está pensado para ser realizado alrededor de 3 meses, donde idealmente no se tiene pensado en gastar dinero o por lo menos mantener los costos al mínimo. |
| Pertinencia del proyecto con el perfil de egreso | Las competencias mencionadas son necesarias ya que nos hace tener un enfoque más estructurado, utilizando una metodología que se adapte a nuestra forma de trabajar ya que adoptamos la metodología SCRUM que nos permite que nuestro proyecto sea más adaptable y nos permita ajustar cambios en los requisitos, por otra parte el modelado y diseño de los datos hace posible resguardar y consultarla información de los animales y sus respectivos perfiles, el análisis integral y la propuesta de solución hace que se detallen las necesidades de los usuarios u organización.  Nuestras competencias nos ayudan a seguir una estrategia para desarrollar el proyecto, estas competencias nos permiten abordar el proyecto de forma más integral y así ofrecer al usuario una experiencia significativa. |
| Relación con los intereses profesionales | Los intereses profesionales son fundamentales en el desarrollo de un proyecto ya que también se verá en el interés que se ve reflejado en el desarrollo, en este caso hay herramientas como las bases de datos, el manejo de los datos, la programación y la gestión, son elementos fundamentales para el desarrollo de esta aplicación ya que estaremos trabajando en la ingestión de datos o un manejo de apis para la información de los animales, la programación de la aplicación para que sea de un uso eficiente y la gestión de proyectos donde estaremos trabajando con una metodología SCRUM.  Los intereses profesionales que posee nuestro equipo de trabajo radica en un 50% la programación, mientras que el otro 50% radica en la documentación y gestión de proyectos, la composición del equipo permite que se puedan desarrollar las áreas de:   * **Programación:** debido a que posee dos integrantes que se interesan por esta área, especialmente en backend. * **Base de datos:** debido a que los integrantes que les interesa la programación también se encuentran interesados en base de datos. * **Gestión de proyectos:** debido a que los integrantes que se encuentran interesados en la documentación, se interesan por esta área. * **Marco de trabajo SCRUM:** debido a que el 100% de los integrantes han trabajado en este marco de trabajo anteriormente y están las bases fundadas en sus conocimientos.   En nuestro equipo de trabajo está definido la fortaleza de cada uno, pero nuestras debilidades se pueden ver reflejadas en otros aspectos, es por esto que en este proyecto se da la instancia ideal para poder fortalecernos como equipo y ayudarnos entre todos para conocer más de las fortalezas del otro y así aprender de las diferentes competencias que se necesitan.  Con el desarrollo de este proyecto nos ayudará no solo a fortalecer nuestras competencias profesionales, sino que también nos ayudará a fortalecer las que tenemos menos desarrolladas con el trabajo en equipo, para así poder entregar un producto con los requerimientos solicitados por la organización y solventar el problema que está muy latente a día de hoy en Buin Zoo. |
| Factibilidad de desarrollo del Proyecto APT | Es factible llevar a cabo este proyecto, ya que contamos con conocimiento de las tecnologías necesarias, como Angular, Ionic y Firebase, entre otras tecnologías y metodologías de trabajo. Además, tenemos acceso a la documentación oficial, tutoriales en vídeo, herramientas de inteligencia artificial, profesores o antiguos proyectos que hemos realizado, lo que nos permitirá avanzar en el caso de que se presenten complicaciones durante el transcurso del proyecto.  El tiempo estimado para completar el proyecto es de aproximadamente tres meses. Si se dedican 2 horas diarias de lunes a viernes, tendremos un total de 120 horas de desarrollo, sin incluir las 3 horas semanales asignadas a la asignatura.  Uno de los factores externos que podrían afectar el progreso del proyecto es la falta de información con respecto a la organización, debido a que necesitamos obtener datos con respecto a las visitas, la información proporcionada por los carteles, los indicadores que ellos poseen para saber cuánto aprenden sus visitantes, entre otros. Otro de los factores que pueden afectar son el cambio en las políticas de las herramientas que utilizamos. Dado que hemos optado por herramientas de código abierto, existe la posibilidad de que algunas de ellas comiencen a requerir pagos, lo que nos obligaría a buscar alternativas y podría retrasar el proyecto. |

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 | * Disminuir la brecha de aprendizaje que hay entre la difusión y la recepción de información logrando que el 80% de los visitantes contesten correctamente una trivia en su visita. * Esto se medirá llevando un registro de cuántos visitantes respondieron correctamente. |
| --- | --- |
| Objetivos específicos | * Fomentar la conciencia sobre la conservación de la biodiversidad a través de una plataforma digital inmersiva. * Crear una guía interactiva y personalizada para explorar el zoológico, transformando cada visita en una aventura educativa y divertida. * Brindarle a los administradores del zoológico saber las distintas calificaciones de los animales y de los usuarios mediante las trivias |

| **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 |
| --- |
| Para abordar este problema de manera eficiente y flexible, proponemos utilizar la metodología Scrum. Scrum es un marco de trabajo ágil que divide el proyecto en iteraciones cortas llamadas sprints, lo que permite adaptarse rápidamente a los cambios y entregar valor de forma incremental.  Para garantizar el éxito del proyecto, definiremos los siguientes roles dentro del equipo:   * **Product Owner:** Será responsable de definir la visión del producto, priorizar las funcionalidades y representar los intereses de los usuarios (visitantes del zoológico). * **Scrum Master:** Facilitará el proceso Scrum, asegurando que el equipo siga las prácticas ágiles y elimine cualquier impedimento. * **Equipo de Desarrollo:** Estará compuesto por los desarrolladores, diseñadores y otros especialistas necesarios para construir la aplicación. El equipo será autoorganizado y responsable de entregar un producto funcional al final de cada sprint.   Backlog del Producto:   * El Product Owner creará un backlog del producto que contenga todas las funcionalidades y mejoras que se desean implementar en la aplicación, priorizándolas según su valor para el usuario. * Ejemplos de ítems en el backlog:   + Diseñar la interfaz de usuario principal.   + Desarrollar el mapa interactivo del zoológico.   + Crear juegos educativos sobre animales.   Sprints:   * El equipo seleccionará un conjunto de ítems del backlog para cada sprint (generalmente de 2 a 4 semanas). * Durante el sprint, el equipo trabajará de forma colaborativa para completar las tareas asignadas y entregar un incremento de producto funcional. * Al final de cada sprint, se realizará una demostración del producto y se realizará una retrospectiva para identificar mejoras en el proceso.   Daily Meeting:   * Cada día, el equipo se reunirá brevemente para sincronizarse, identificar impedimentos y planificar el trabajo del día.   Desarrollo de Tareas y Responsabilidades por Rol:   * Product Owner:   + Definir el backlog del producto.   + Priorizar las funcionalidades.   + Aceptar o rechazar el incremento de producto al final de cada sprint.   + Gestionar las expectativas de los stakeholders. * Scrum Master:   + Facilitar las reuniones Scrum.   + Eliminar impedimentos.   + Asegurar que el equipo siga las prácticas ágiles.   + Coaching al equipo. * Equipo de desarrollo:   + Diseñar y desarrollar la interfaz de usuario.   + Implementar las funcionalidades de la aplicación.   + Desarrollar la lógica de la aplicación.   + Integrar la aplicación con los sistemas existentes del zoológico. |

| **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** | **Product Backlog** | **Lista priorizada de los requerimientos del proyecto** | **Nos permite visualizar los requerimientos ordenados según el valor que le entregaran al cliente** |
| **Avance** | **Sprint Backlog** | **Listado donde se seleccionan algunos elementos del product backlog para ser desarrollados en un sprint** | **Es necesario realizar el sprint backlog, ya que permite que el equipo sea capaz de seleccionar requerimientos los cuales puedan ser realizados y así presentarlos.** |
| **Avance** | **Historias de usuario** | **Descripción breve y concisa acerca de una funcionalidad desde el punto de vista del usuario** | **Nos permite saber cómo funciona un requerimiento desde la perspectiva del cliente** |
| **Avance** | **Daily Meeting** | **Reunión diaria de 15 minutos donde cada miembro del equipo comparte lo que hizo ayer, lo que hará hoy y si enfrenta algún impedimento.** | **Nos permitirá saber cómo va cada uno de los integrantes en lo que va del sprint y si es que necesita ayuda con algo** |
| **Avance** | **Burndown Chart** | **Gráfica para visualizar el progreso del trabajo pendiente frente al tiempo, ayudando al equipo a monitorizar si están en camino de cumplir con los objetivos del Sprint o proyecto.** | **Nos permitirá saber que tan bien o mal vamos segun la duracion del proyecto** |
| **Avance** | **Definition of done** | **Conjunto de criterios claros y acordados que un producto o tarea debe cumplir para considerarse completamente terminado, garantizando la calidad y cumplimiento de los requisitos establecidos.** | **Nos permitirá saber si todo el equipo está conforme con las historias de usuarios realizados en el sprint para ser mostrado al cliente** |
| **Avance** | **Sprint Review** | **Reunión al final de cada Sprint donde el equipo presenta el trabajo completado al Product Owner y otros interesados, recolectando feedback y ajustando el Product Backlog según sea necesario.** | **Esta actividad es necesaria para que el equipo pueda saber si el proyecto va por un buen camino y así poder realizar ajustes en el siguiente sprint** |
| **Avance** | **Reunión retrospectiva** | **Encuentro al final de cada Sprint donde el equipo reflexiona sobre su proceso de trabajo, identificando mejoras y acciones a implementar en futuros Sprints para optimizar la colaboración y el rendimiento.** | **Nos sirve para reflexionar sobre el trabajo que hemos realizado , identificando problemas y acordar acciones para mejorar procesos.** |
| **Final** | **Retrospectiva del proyecto** | **Reunión final del proyecto que sirve para reflexionar sobre todo el ciclo de vida del proyecto, identificar las lecciones aprendidas, y documentar tanto los éxitos como las áreas de mejora para aplicarlas en futuros proyectos.** | **Hacer una retrospectiva nos sirve para evaluar lo que funcionó o no , también identificar factores de mejora.** |
| **Avance - Final** | **Incremento del producto** | **Resultado de cada sprint tangible y que esté en condiciones de ser entregado y utilizado** | **Gracias a los sprints pudimos dividir el trabajo en ciclos cortos y mejorar continuamente el producto que está en desarrollo.** |

| **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 |
| Ofrecer propuestas de solución informática analizando de forma integral los procesos de acuerdo a los requerimientos de la organización. | Detalle proyecto | Creación de un documento que sirva como vista general del proyecto | Conexión a internet  Computador, tablet, o teléfono  Word, Google Docs o lápiz y papel | 1 día | Scrum Team | Algunas de las dificultades de esta tarea son que, al ser una idea reciente, surgen constantemente cambios |
| Ofrecer propuestas de solución informática analizando de forma integral los procesos de acuerdo a los requerimientos de la organización. | Acta constitución | Crear la acta que permita definir el proyecto con sus alcances,objetivos, entregables, recursos y los principales interesados dentro del proyecto | Conexión a internet  Computador, tablet, o teléfono  Word, Google Docs o lápiz y papel | 2 días | Scrum Team | El acta de constitución se nos facilitó, ya que contabamos con el documento de detalle proyecto el cual tenía mucha de la información necesaria |
| Ofrecer propuestas de solución informática analizando de forma integral los procesos de acuerdo a los requerimientos de la organización. | Definición proyecto APT | Se centra en establecer objetivos, alcance y plan del proyecto. | Conexión a internet  Computador, tablet, o teléfono  Word, Google Docs o lápiz y papel | 2 días | Scrum Team | Al estar trabajando en equipo surgen diferentes ideas las cuales se tienen que conversar y el tiempo de trabajo aumenta |
| Gestionar proyectos informáticos, ofreciendo alternativas para la toma de decisiones de acuerdo a los requerimientos de la organización | Historia de usuario | Descripción breve y concisa acerca de una funcionalidad desde el punto de vista del usuario | Conexión a internet  Computador, tablet, o teléfono  Word, Google Docs o lápiz y papel  Software tablero kanban | 2 días | Scrum Team | En esta actividad, se puede presentar una dificultad al realizar una mala interpretación del requerimiento |
| Gestionar proyectos informáticos, ofreciendo alternativas para la toma de decisiones de acuerdo a los requerimientos de la organización | Product Backlog | Lista priorizada de los requerimientos del proyecto | Conexión a internet  Computador, tablet, o teléfono  Word, Google Docs o lápiz y papel  Software tablero kanban | 1 día | Scrum Team | En esta actividad, podemos tener complicaciones en priorizar las historias, debido a que algunas herramientas o funciones no conocemos exactamente lo que cuesta hacerlas |
| gestionar proyectos informáticos, ofreciendo alternativas para la toma de decisiones de acuerdo a los requerimientos de la organización | Sprint Backlog | Listado donde se seleccionan algunos elementos del product backlog para ser desarrollados en un sprint | Conexión a internet  Computador, tablet, o teléfono  Word, Google Docs o lápiz y papel  Software tablero kanban | 1 día | Scrum Team | Se tiene conocimiento de algunas herramientas las cuales nos ayudan a seleccionar los elementos precisos en cada iteración. |
| gestionar proyectos informáticos, ofreciendo alternativas para la toma de decisiones de acuerdo a los requerimientos de la organización | Daily Meeting | Reunión diaria de 15 minutos donde cada miembro del equipo comparte lo que hizo ayer, lo que hará hoy y si enfrenta algún impedimento. | Conexión a internet  Computador, tablet, o teléfono  Word, Google Docs o lápiz y papel | Diario | Scrum Team | Tenemos la ventaja en las reuniones debido a que la mayoría de los integrantes se han conectado activamente a realizar actualizaciones sobre su estado del trabajo. |
| Desarrollar una solución de software utilizando técnicas que permitan sistematizar el proceso de desarrollo y mantenimiento, asegurando el logro de los objetivos.  Realizar pruebas de certificación tanto de los productos como de los procesos utilizando buenas prácticas definidas por la industria. | Sprints | Ciclo donde se trabaja para realizar la entrega de un incremento del producto que sea utilizable | Conexión a internet  Computador  Versión de Windows 10 o superior  Visual Studio Code de 1.7 en adelante  Angular 18.2.0  Node.js 10.8.2  Ionic 7  TypeScript 5.5.4 | Dos a cuatro semanas | Scrum Team | Mala comunicación en el tiempo que dura esta, lo que puede provocar el incumplimiento de tareas |
| gestionar proyectos informáticos, ofreciendo alternativas para la toma de decisiones de acuerdo a los requerimientos de la organización | BurnDown chart | Gráfica para visualizar el progreso del trabajo pendiente frente al tiempo | Conexión a internet  Computador, tablet, o teléfono  Word, Google Docs o lápiz y papel  Excel u hojas de cálculo de Google | 1 día | Scrum Team | Tenemos la facilidad de poder crear e interpretar un gráfico burndown, ya que varios integrantes de nuestro equipo han tenido |
| Gestionar proyectos informáticos, ofreciendo alternativas para la toma de decisiones de acuerdo a los requerimientos de la organización | Definition of done | Conjunto de criterios claros y acordados que un producto o tarea debe cumplir para considerarse completamente terminado | Word, Google Docs o lápiz y papel  Software tablero kanban  Excel u hojas de cálculo de Google | 1 día | Scrum Team | En esta parte, tenemos facilidad al determinar el aceptar o rechazar debido a que se debe contemplar los criterios de aceptación. |
| Gestionar proyectos informáticos, ofreciendo alternativas para la toma de decisiones de acuerdo a los requerimientos de la organización | Sprint Review | Reunión al final de cada Sprint donde el equipo presenta el trabajo completado al Product Owner y otros interesados, recolectando feedback y ajustando el Product Backlog según sea necesario. | Datos del sprint, incremento del producto  Word, Google Docs o lápiz y papel  Software tablero kanban  Excel u hojas de cálculo de Google | 1 día | Scrum Team | En esta parte es más llevadero para el Scrum Team debido a que se definen ajustes y otras cosas necesarias para el desarrollo. |
| Gestionar proyectos informáticos, ofreciendo alternativas para la toma de decisiones de acuerdo a los requerimientos de la organización | Reunión retrospectiva | Encuentro al final de cada Sprint donde el equipo reflexiona sobre su proceso de trabajo | Datos del sprint, incremento del producto  Software tablero kanban  Word, Google Docs o lápiz y papel | 1 día | Scrum Team | Dentro del equipo hay bastante comunicación a la hora de resolver problemas, lo que ayudaría en la reunión retrospectiva |
| Gestionar proyectos informáticos, ofreciendo alternativas para la toma de decisiones de acuerdo a los requerimientos de la organización | Retrospectiva del proyecto | Reunión final del proyecto que sirve para reflexionar sobre todo el ciclo de vida del proyecto | Datos del proyecto, materiales de apoyo, herramientas de retroalimentación ( encuestas o formularios ) | 1 día | Scrum Team | Tenemos la facilidad como equipo de poder darnos sugerencias dentro de las cosas que se hicieron mal, además de poder analizar en conjunto qué cosas debemos cambiar, qué cosas debemos dejar y qué cosas se harán |

| **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**  **Definición del proyecto** | | | | **Fase 2**  **Desarrollo del proyecto** | | | | | | | | | | | | **Fase 3**  **Presentación del proyecto** | | | |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **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** |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | |  |  |
| Detalle proyecto |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | |  |  |
| Acta constitución |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | |  |  |
| Definición proyecto APT |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | |  |  |
| Historia de usuario |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | |  |  |
| Product Backlog |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | |  |  |
| Daily Meeting |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | |  |  |
| Sprints |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | |  |  |
| Sprint Backlog |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | |  |  |
| BurnDown chart |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | |  |  |
| Definition of done |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | |  |  |
| Sprint Review |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | |  |  |
| Reunión retrospectiva |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | |  |  |
| Retrospectiva del proyecto |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | |  |  |
| Preparación presentación final |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | |  |  |
| Presentación proyecto final al cliente |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | |  |  |

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)