

Proyecto APT

Alumno: Diego Cortes

Asignatura: Capstone

Seccion: 003D

Profesor: JOHN PAUL BARRIL ARENAS

Introducción

Se detallará información relevante sobre lo que será el proyecto APT en el cual se trabajará este semestre.

Contenido

[Descripción de proyecto APT 3](#_Toc175609845)

[Relación del proyecto APT con las competencias del perfil de egreso. 3](#_Toc175609846)

[Relación del proyecto con tus intereses profesionales. 4](#_Toc175609847)

[Argumento del por qué el proyecto es factible a realizarse dentro de la asignatura. 4](#_Toc175609848)

[Objetivos. 4](#_Toc175609849)

[Propuesta metodológica de trabajo que permita alcanzar los objetivos. 4](#_Toc175609850)

[Plan de trabajo para el proyecto APT. 5](#_Toc175609851)

[Propuesta de evidencias que darán cuenta del logro de las actividades 5](#_Toc175609852)

[FORMATO EN INGLES (English format) 5](#_Toc175609853)

[Conclusión(conclusion) 7](#_Toc175609854)

[Reflexión (reflection) 7](#_Toc175609855)

# Descripción de proyecto APT

* Mediante la creación de una aplicación móvil brindarles 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.

Por una parte, el usuario administrador podrá añadir nuevos animales, atracciones y servicios a las distintas zonas del zoológico, ver la calificación de las distintas zonas del zoológico, la creación de nuevo personal mediante la app y agregar o quitar los premios para los usuarios cuando rellenen el álbum.

Por otra parte, el usuario normal 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.

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.

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

* El proyecto APT se relaciona directamente con las competencias profesionales ya que mi interés en presentar soluciones tecnológicas ayudando a mejorar la experiencia del usuario adaptando una metodología SCRUM, el desarrollo del proyecto APT servirá para mejorar mis competencias ya que estaré trabajando con análisis se datos, gestión de proyectos y programación que son elementos importantes en el desarrollo de una aplicación u proyecto, desarrollando una solución de software utilizando técnicas que permiten el desarrollo y el mantenimiento de un sistema, al gestionar un proyecto informatico se ofrecen diversas alternativas para que el proyecto tenga éxito asi bien como puede tener éxito tambien puede fracasar por ello es importante destacar el entendimiento del negocio ya que nos ayudara a entender que es lo que quiere nuestro cliente en el momento de desarrollar un proyecto, aplicación u otro tipo de solicitud que se nos haga presente.

# Relación del proyecto con tus intereses profesionales.

* El desarrollo del proyecto APT podre crear una aplicación para mejorar la experiencia de los usuarios en el Buin Zoo, esto me permitirá mejorar mis habilidades de programación, diseño y en la interfaz del usuario, en cuanto a la ingesta de datos (base de datos) implementaremos y gestionaremos información en base al manejo de una base de datos que es importante para la aplicación, en base a la gestión de proyectos utilizare metodologías agiles como Scrum para el desarrollo de la aplicación.

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

* El proyecto es factible ya que tenemos conocimiento en tecnologías como Angular, Ionic y Firebase que son herramientas utilizadas para el desarrollo de aplicaciones web, el tiempo estimado es de aproximadamente 3 meses (dedicando por ejemplo 2 horas diarias de lunes a viernes, sin incluir los bloques de la asignatura) tendremos un total de 120 horas de desarrollo.

# Objetivos.

* El objetivo general del proyecto es crear una aplicación móvil entregando información detallada y actualizada sobre los animales del zoologico, por otra parte algunos objetivos sobre la marcha serán crear una guía interactiva y personalizada para explorar el zoologico, fomentar la conciencia sobre la biodiversidad a través de una plataforma digitalizada y brindarles a los administradores del zoologico el poder saber las calificaciones que colocan los usuarios sobre las zonas, animales y servicios que son entregados..

# Propuesta metodológica de trabajo que permita alcanzar los objetivos.

* Se propone la metodología SCRUM ya que nos ayuda a adaptar nuestro marco de trabajo a una forma más ágil ya que divide el proyecto en etapas cortas llamadas SPRINTS lo que nos permite adaptarnos a cualquier cambio que se nos presente, en la metodología SCRUM habrán roles dentro del equipo los cuales son Product owner, scrum master y el equipo de desarrollo, una vez asignados los roles se procederá con el desarrollo del proyecto donde se estima hayan daily meeting ( reuniones diarias ) para poder identificar problemas en el desarrollo del proyecto o resolver dudas.

# Plan de trabajo para el proyecto APT.

* En el plan de trabajo se redactan las actividades del proyecto APT también se definen los recursos y la duración de dicha actividad, si bien aún no está en desarrollo el proyecto se estiman duraciones cortas en un principio para aclarar detalles del proyecto, realizar un acta de constitución y definir el proyecto APT, también en nuestro plan de trabajo de establecen las historias de usuario que nos ayudara a desarrollar el producto backlog.

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

* Daily meeting, definition of done y las historias de usuario son evidencias que están en la categoría de (AVANCE) ya que el proyecto esta en desarrollo, justificando lo anterior mencione evidencias necesarias para lograr avances en un proyecto, por ejemplo, sin las reuniones diarias habría menos organización y eso sería peligroso para un proyecto.

# FORMATO EN INGLES (English format)

Introduction

Relevant information will be detailed about what the APT project will be working on this semester

APT project description

By creating a mobile application, we provide zoo users with a dynamic tool that encourages education and the desire to return to the zoo to learn about the different animals in the different areas it has, which will provide information about the habitat of each animal. their diet, behavior, among other things.

On the one hand, the administrator user will be able to add new animals, attractions and services to the different areas of the zoo, see the rating of the different areas of the zoo, create new staff through the application and add or remove prizes for users when completing the album.

On the other hand, the normal user will be able to complete an album of the animals they have visited on the days indicated in the challenge provided by the application, and thus, upon completing it, they will receive a prize, which could be tickets, stuffed animals, among others. Things that help the place keep returning visitors active and also be able to attract new visitors.

This project is designed to last around 3 months, where ideally there will be no plans to spend any money or at least keep costs to a minimum.

Relationship of the APT project with the competencies of the graduation profile.

* The APT project is directly related to professional skills since my interest in presenting technological solutions helping to improve the user experience by adapting a SCRUM methodology, the development of the APT project will serve to improve my skills since I will be working with data analysis, project management and programming that are important elements in the development of an application or project, develop a software solution using techniques that allow the development and maintenance of a system, when managing a computer project, various alternatives are offered for the project to be successful . As it can be successful it can also fail, that is why it is important to highlight the understanding of the business since it will help us understand what our client wants when developing a project, application or other type of request that they make of us present.

Relationship of the project with your professional interests.

* The development of the APT project will allow me to create an application to improve the user experience in the Buin Zoo, this will allow me to improve my programming, design and user interface skills, in terms of data ingestion (database ) we will implement and manage information based on the management of a database that is important for the application, based on project management I will use agile methodologies such as Scrum for the development of the application.

Argument why the project is feasible to be carried out within the subject.

* The project is feasible since we have knowledge of technologies such as Angular, Ionic and Firebase, which are tools used for the development of web applications. The estimated time is approximately 3 months (for example, dedicating 2 hours a day from Monday to Friday, not including the blocks of the subject) we will have a total of 120 hours of development.

Goals.

* The general objective of the project is to create a mobile application that provides detailed and up-to-date information about the zoo animals, on the other hand, some objectives along the way will be to create an interactive and personalized guide to explore the zoo, promote knowledge. on biodiversity through a digitalized platform and provide zoo administrators with the power to know the ratings that users give to the areas, animals and services provided.

Methodological work proposal that allows achieving the objectives.

* The SCRUM methodology is proposed since it helps us adapt our framework in a more agile way since it divides the project into short stages called SPRINTS, which allows us to adapt to any change that comes our way. In the SCRUM methodology there will be roles within the team that are Product Owner, scrum master and the development team. Once the roles have been assigned, the development of the project will proceed where it is estimated that there will be daily meetings to identify problems in its development. project or resolve doubts.

Work plan for the APT project.

* In the work plan, the activities of the APT project are written, the resources and duration of said activity are also defined. Although the project is not yet in development, short durations are initially estimated to clarify details of the project, make a record of constitution and define the APT project, also in our work plan the user stories are established that will help us develop the product backlog.

Proposal of evidence that will account for the achievement of the activities

* Daily meeting, definition of done and user stories are evidence that is in the category of (PROGRESS) since the project is in development, justifying the above mention evidence necessary to achieve progress in a project, for example, without meetings daily there would be less organization and that would be dangerous for a project.

# Conclusión(conclusion)

I conclude that carrying out this project is quite viable since it is something innovative and solves a real problem. Although initially it is for a small audience (zoo), it is expected to attract a new audience with our innovative ideas that our application will contain.

# Reflexión (reflection)

Based on everything I research and related to the project from defining its objective, what we can achieve and how we will do it, it is interesting that something like this can be done from scratch, that is, without having a basis of how to start but once a team takes the ideas and the way you can advance faster than usual, carrying out this project will be very interesting.