}

1. **PARTE I**

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

| Nombre estudiante | **Nicolas Briceño Carquin/Javier Diaz Acuña** |
| --- | --- |
| Rut | **19.773.035-8/19.664.145-9** |
| Carrera | **Ingeniería en informática** |
| Sede | **Viña del mar** |

| **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 | ***NYJ GAMES*** |
| --- | --- |
| Área (s) de desempeño(s) | **Gestión de proyecto informático y Desarrollo de software** |
| Competencias | **1- Desarrollar una solución de software utilizando técnicas que permitan sistematizar el proceso de desarrollo y mantenimiento, asegurando el logro de los objetivos.**  **2- Construir modelos de datos para soportar los requerimientos de la organización de acuerdo con un diseño definido y escalable en el tiempo.**  **3- Ofrecer propuestas de solución informática analizando de forma integral los procesos de acuerdo con los requerimientos de la organización.**  **4-Construir programas y rutinas de variada complejidad para dar solución a**  **requerimientos de la organización, acordes a tecnologías de mercado y utilizando buenas prácticas de codificación.**  **5- Gestionar proyectos informáticos, ofreciendo alternativas para la toma de decisiones de acuerdo con los requerimientos de la organización.** |

| **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 | **En la actualidad, los comerciantes se enfrentan a la necesidad de integrar herramientas tecnológicas para optimizar la organización, comunicación, y la eficiencia en términos de tiempos, costos y recursos en sus operaciones. Esta realidad no es ajena a los comerciantes de juegos y consolas usadas, quienes requieren soluciones tecnológicas para mantenerse competitivos y mejorar su gestión.**  **Este proyecto propone desarrollar una solución TI que se adapte a las necesidades de un comerciante de juegos y consolas usadas, específicamente para comerciantes de Valparaíso y Quilpué, permitiéndoles gestionar su inventario, visualizar sus ventas, y mantener un catálogo actualizado de productos disponibles para la venta. La solución incluirá una plataforma web donde se realizarán las ventas y una aplicación móvil que facilitará la administración de inventario, la subida y modificación de productos, y la consulta de las ventas realizadas.**  **Se espera que el sistema desarrollado permita al comerciante mejorar la organización y control de su negocio, optimizando la gestión de productos y ventas, lo que se traducirá en un mejor servicio al cliente, una mayor eficiencia operativa y un incremento en sus ventas, ya que podrá ampliar su alcance y vender a nivel nacional.** |
| --- | --- |
| Descripción del Proyecto APT | **El objetivo es desarrollar una solución tecnológica que permita a los comerciantes de juegos y consolas usadas de Valparaíso, Quilpué expandir sus ventas a nivel nacional, optimizar la gestión de inventario y formalizar su negocio.**  **El proyecto consiste en crear una plataforma web de venta de productos, conectada con una aplicación móvil para administrar el inventario y ventas. La solución aborda la problemática de las limitaciones geográficas y la informalidad actual, permitiendo a los comerciantes vender de manera más formal y eficiente a nivel nacional.** |
| Pertinencia del proyecto con el perfil de egreso | **El proyecto APT se alinea directamente con el perfil de egreso de la carrera de Ingeniería en Informática, ya que involucra el desarrollo de una solución tecnológica integral para comerciantes de juegos y consolas usadas. Este proyecto requiere la aplicación de competencias fundamentales de la carrera, como el desarrollo de software, la construcción de modelos de datos, la gestión de proyectos, y la creación de soluciones informáticas adaptadas a las necesidades específicas de una organización.** |
| Relación con los intereses profesionales | **El Proyecto APT se alinea estrechamente con mis intereses profesionales en desarrollo de software, optimización de procesos y emprendimiento tecnológico. Me apasiona crear soluciones tecnológicas efectivas, como la plataforma web y la aplicación móvil propuestas, que mejoren la gestión de inventario y ventas para comerciantes de juegos y consolas usadas. Este proyecto no solo refleja mi interés en desarrollar software, sino también en aplicar tecnología para optimizar procesos empresariales y contribuir al crecimiento y formalización de negocios. Realizar este proyecto me permitirá ganar experiencia práctica, mejorar mis habilidades técnicas, comprender el impacto de las soluciones tecnológicas en los negocios y desarrollar competencias en gestión de proyectos, lo cual es crucial para mi futuro profesional en ingeniería informática**. |
| Factibilidad de desarrollo del Proyecto APT | **Es posible afrontar el desarrollo de nuestro proyecto APT, ya que el estipulado de la planificación del proyecto seria 13 semanas de proyecto, cabe destacar que con esto podemos desarrollar tanto aplicativo móvil, aplicativo web, encontrando que la nula utilización de material externo para el desarrollo del proyecto ya que el 100% del software es de fuente libre o ya lo tenemos adquirido, como factores externos tenemos que al solo estar enfocado en este proyecto podemos entregar el 100 % de nuestro tiempo** |

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 | **Como objetivo general tenemos el entregarle una solución al cliente en su necesidad de actualizar y expandir sus medios de difusión en venta con un ecommerce con todos los estándares de calidad aprendidos** |
| --- | --- |
| Objetivos específicos | **Objetivos del Proyecto APT En primer lugar, se llevará a cabo la planificación del proyecto, donde se definirán los requisitos y las metas a alcanzar, asegurando una correcta gestión del tiempo y los recursos. A continuación, se procederá con el desarrollo de una página web, que será una de las plataformas principales del sistema.**  **Simultáneamente, se trabajará en el desarrollo de una aplicación móvil junto un dashboard, lo que permitirá acceder a poder interactuar con la página web y poder actualizar por parte del cliente Posteriormente, se realizará la integración de la aplicación móvil y la web en una misma base de datos, garantizando la sincronización y consistencia de la información entre ambas plataformas.**  **Para asegurar la calidad del producto final, se llevarán a cabo pruebas de calidad, que validan el correcto funcionamiento y la estabilidad del sistema. Finalmente, se procederá con la entrega del producto, cumpliendo con todos los requerimientos establecidos y asegurando su usabilidad y eficacia** |

| **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 |
| --- |
| **Durante el desarrollo del proyecto utilizaremos la metodología scrum, ya que con la facilidad que tenemos de obtener juntas con el cliente nos conlleva a poder adquirir nuevo feedback por parte del y la metodología ágil la hemos utilizado a la larga de la carrera, tomando como curso optativo.**  **Equipo:**  **producto Owner: Javier Diaz**  **Scrum máster: Nicolas Briceño**  **Scrum Team: Javier Diaz y Nicolas Briceño**  **Utilizaremos el sistema de sprint de 2 semanas. Donde cada finalización de sprint se efectuará una reunión con el cliente o profesor para demostrar avances, resultados y obtener retroalimentación**  **Nuestro proyecto será afrontado en 5 fases cada uno con sus tareas y objetivos.**   * **Planificación; 1 sprint** * **Desarrollo web 2 sprint** * **Desarrollo móvil 2 sprint** * **Integración y calidad 1 sprint** * **Cierre** |
|  |
| Recursos utilizados o lenguajes de programación etc: .NET 7 , C#, React native, SQL Server,  Khipu  **NET 7 es una versión de la plataforma .NET desarrollada por Microsoft, lanzada en noviembre de 2022. Es la continuación de .NET 6 y forma parte de la evolución de .NET como una plataforma de desarrollo unificada y moderna.**  **C# (pronunciado "C-Sharp") es un lenguaje de programación orientado a objetos desarrollado por Microsoft, que forma parte del ecosistema .NET. Fue lanzado en el año 2000 como un lenguaje de propósito general y ha evolucionado para soportar una amplia variedad de aplicaciones, desde desarrollo web y móvil hasta aplicaciones de escritorio, videojuegos y servicios en la nube.**  **React Native es un framework de desarrollo de aplicaciones móviles de código abierto creado por Facebook, que permite construir aplicaciones móviles para iOS y Android utilizando JavaScript y React. La principal ventaja de React Native es que permite escribir gran parte del código de la aplicación una sola vez y ejecutarlo en múltiples plataformas, lo que ahorra tiempo y esfuerzo en el desarrollo.**  **SQL Server es un sistema de gestión de bases de datos relacional (RDBMS) desarrollado por Microsoft. Está diseñado para almacenar, recuperar y gestionar datos de manera eficiente en aplicaciones empresariales y es ampliamente utilizado en entornos de software, tanto locales como en la nube.**  **Khipu es una plataforma chilena de pagos electrónicos que permite realizar pagos de manera rápida, segura y fácil a través de transferencias bancarias, Está diseñada principalmente para facilitar pagos en línea y es muy popular en Chile debido a su integración con la mayoría de los bancos locales.** |
|  |
|  |
|  |

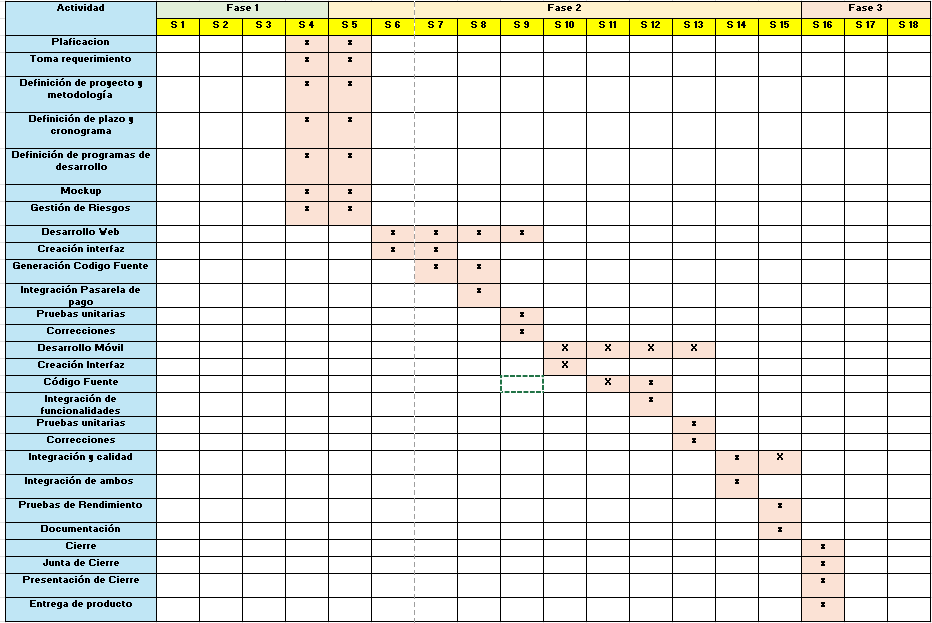
| **6. Evidencias** |
| --- |
| A continuación, describe qué evidencias serán evaluadas en el informe de avance y en el informe final de tu proyecto APT. Estas evidencias deben ser acordadas con tu docente. Se entenderá por evidencia los productos que se desarrollen durante el proyecto y cuyo propósito sea visibilizar o documentar cómo se ha implementado el trabajo. |

| **Tipo de evidencia**  **(avance o final)** | **Nombre de la evidencia** | **Descripción** | **Justificación** |
| --- | --- | --- | --- |
| **Avance** | **Planificación** | **Presentación del proyecto con toda la planificación del mismo.** | **la primera fase de las evaluaciones es la factibilidad del proyecto las cual se analiza con una planificación** |
| **Avance** | **Desarrollo** | **Entrega del desarrollo de ambas plataformas con todas sus interacciones** | **el propósito de evaluar el desarrollo de los 2 programa es el centro del proyecto ya es donde más tiempo se ocupará** |
| **Avance** | **Integración** | **Entrega de las 2 plataformas funcionando en simultáneo** | **la evaluación de cómo funcionan ambas plataformas es clave ya que es la forma de demostrar el correcto funcionamiento de todo** |
| **Final** | **Entrega** | **Entrega del producto terminado** | **momento donde no hay más instancias donde el producto debe estar terminado** |

| **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** |
| ***Planificación*** | ***Planificación*** | ***Plaficacion*** | ***Plaficacion*** | ***Plaficacion*** | ***Plaficacion*** | ***Plaficacion*** |
| **Gestionar proyectos informáticos** | ***Toma de Requerimiento*** | ***junta con el cliente para tomar las necesidades y requerimientos de la aplicativo*** | ***tablet o computador o libreta*** | ***1 día*** | ***Nicolas Briceño*** | ***falta de coordinación con el cliente*** |
| **Gestionar proyectos informáticos** | ***Definición de Proyecto y metodología*** | ***se definimos la metodología del proyecto y la dirección del mismo*** | ***computadores personal*** | ***2 día*** | ***Javier Diaz*** | ***falta de experiencia*** |
| **Gestionar proyectos informáticos** | **Definición de plazo y cronograma** | ***se define el cronograma del proyecto con las actividades y fechas*** | ***computadores personal*** | ***2 día*** | ***Javier Diaz*** | ***falta de experiencia*** |
| **Gestionar proyectos informáticos** | ***Definición de programas de desarrollo*** | ***se define los programas utilizado en el desarrollo del proyecto*** | ***computadores personal*** | ***1 día*** | ***Javier Diaz*** | ***falta de experiencia*** |
| **Gestionar proyectos informáticos** | ***Mockup*** | ***se confecciona un diseño gráfico del proyecto*** | ***computadores personal*** | ***2 día*** | ***Javier Diaz*** | ***falta de experiencia*** |
| **Gestionar proyectos informáticos** | ***Gestión de Riesgos*** | ***se analiza los riesgos del proyecto*** | ***computadores personal*** | ***2 día*** | ***-*** | ***falta de experiencia*** |
| ***Desarrollo Web*** | ***Desarrollo Web*** | ***Desarrollo Web*** | ***Desarrollo Web*** | ***Desarrollo Web*** | ***Desarrollo Web*** | ***Desarrollo Web*** |
| **Desarrollar una solución de software** | ***Creación interfaz*** | ***creación del front end donde el usuario interactúa*** | ***visual studio y computadoras personal*** | ***2 días*** | ***nicolas briceño*** | ***demoras por dificultades en el desarrollo o falta de experiencia*** |
| **Desarrollar una solución de software** | ***Generación Código Fuente*** | ***creación del backend del sistema web*** | ***visual studio y computadoras personal*** | ***10 días*** | ***javier diaz y nicolas briceño*** | ***demoras por dificultades en el desarrollo o falta de experiencia*** |
| **Desarrollar una solución de software** | ***Integración Pasarela de pago*** | ***integrar khipu como motor de pago a la aplicativo*** | ***api Khipu, visual studio y computadoras personal*** | ***4 días*** | ***javier diaz*** | ***problemas con la api de khipu*** |
| **Desarrollar una solución de software** | ***Pruebas unitarias*** | ***realizar pruebas de funcionalidad con MSTEST*** | ***visual studio, computador personal, Mstest*** | ***1 días*** | ***nicolas briceño*** | ***demoras por dificultades en el desarrollo o falta de experiencia*** |
| **Desarrollar una solución de software** | ***correcciones*** | ***corrección de errores entregados por las pruebas unitarias*** | ***visual studio y computadoras persona*** | ***3 días*** | ***javier diaz*** | ***problemas de demora por los errores de las pruebas*** |
| ***Desarrollo Móvil*** | ***Desarrollo Móvil*** | ***Desarrollo Móvil*** | ***Desarrollo Móvil*** | ***Desarrollo Móvil*** | ***Desarrollo Móvil*** | ***Desarrollo Móvil*** |
| **Desarrollar una solución de software** | ***Creación Interfaz*** | ***creación del front end donde el usuario interactúa en el APP*** | ***visual studio y computadoras personal*** | ***2 días*** | ***nicolas briceño*** | ***demoras por dificultades en el desarrollo o falta de experiencia*** |
| **Desarrollar una solución de software** | ***Código Fuente*** | ***creación del backend del sistema móvil*** | ***visual studio y computadoras personal*** | ***10 días*** | ***javier diaz y nicolas briceño*** | ***demoras por dificultades en el desarrollo o falta de experiencia*** |
| **Desarrollar una solución de software** | ***Integración de funcionalidades*** | ***implementación de dashboard, cámara y posibilidades para poder manipular inventario*** | ***visual studio y computadoras personal*** | ***4 días*** | ***javier diaz y nicolas briceño*** | ***demoras por dificultades en el desarrollo o falta de experiencia*** |
| **Desarrollar una solución de software** | ***Pruebas unitarias*** | ***realizar pruebas de funcionalidad con MSTEST*** | ***visual studio, computador personal, Mstest*** | ***1 día*** | ***nicolas briceño*** | ***demoras por dificultades en el desarrollo o falta de experiencia*** |
| **Desarrollar una solución de software** | ***Correcciones*** | ***corrección de errores entregados por las pruebas unitarias*** | ***visual studio y computadoras personal*** | ***3 días*** | ***javier diaz*** | ***problemas de demora por los errores de las pruebas*** |
| ***Integración y calidad*** | ***Integración y calidad*** | ***Integración y calidad*** | ***Integración y calidad*** | ***Integración y calidad*** | ***Integración y calidad*** | ***Integración y calidad*** |
| **Desarrollar una solución de software** | ***Integración de ambos*** | ***integrar ambos sistemas en una api conectada a una base de datos.*** | ***hosting, visual studio, computador personal*** | ***6 días*** | ***javier diaz*** | ***demoras por dificultades en el desarrollo o falta de experiencia*** |
| **Desarrollar una solución de software** | ***Pruebas de Rendimiento*** | ***realizar pruebas de funcionalidad con MSTEST*** | ***visual studio, computador personal, Mstest*** | ***1 día*** | ***nicolas briceño*** | ***problemas de rendimiento del programa retrasando la entrega*** |
| **Desarrollar una solución de software** | ***Documentación*** | ***documentar todo lo necesario del desarrollo del proyecto tanto de software como del proceso*** | ***computador personal*** | ***3 días*** | ***nicolas briceño*** | ***falta de documentación final*** |
| ***Cierre*** | ***Cierre*** | ***Cierre*** | ***Cierre*** | ***Cierre*** | ***Cierre*** | ***Cierre*** |
| **Gestionar proyectos informáticos** | ***Junta de Cierre*** | ***junta para evaluar el estado del producto*** | ***proyecto en estado de producción*** | ***1 día*** | ***javier diaz y nicolas briceño*** | ***no cumplimiento de los objetivos del cliente*** |
| **Gestionar proyectos informáticos** | ***Presentación de Cierre*** | ***presentar del proyecto al comité de evaluación*** | ***PPT*** | ***1 día*** | ***javier diaz y nicolas briceño*** | ***falta de experiencia en presentación*** |
| **Gestionar proyectos informáticos** | ***Entrega de producto*** | ***entrega final del proyecto terminado en producción*** | ***proyecto en estado de producción*** | ***3 día*** | ***javier diaz y nicolas briceño*** | ***no cumplimiento de los objetivos*** |

| **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. |  |

****

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)