}

**Guía1. Definición Proyecto APT**

**Asignatura Capstone**

1. **PARTE I**

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

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre integrantes | **Hans Arancibia** **Joaquín Gallegos** |
| Rut | **-19.326.366-6**  **-18.785.063-0** |
| 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 | *FightingChile (Nombre Provisional)* |
| Área (s) de desempeño(s) | * *Desarrollo de Software* * *Base de datos* * *Aplicación Web/Móvil* |
| Competencias | * *Desarrollar una solución de software utilizando técnicas que permitan sistematizar el proceso de desarrollo y mantenimiento, asegurando el logro de los objetivos.* * *Programar consultas o rutinas para manipular información de una base de datos 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 | *El tema a escoger fue elegido básicamente porque abarcaba dos tópicos que nos interesa, el mundillo de los E-sport y una propuesta de negocio no tan abarcada en el país.*  *La comunidad de E-sport del género Fighting Games, siempre se ha visto aislada en nuestro país frente a otros géneros, ya sea shooter, MOBA, etc... Sobre todo, en la actualidad cuando nuestro país ha ido sido un referente en competencias internacionales, con jugadores que han alcanzado altas posiciones en distintos campeonatos.*  *Actualmente la empresa Movistar ha creado espacios destinados a los E-sport donde la comunidad, de manera informal, ha establecido liguillas que han permitido la selección de los dos mejores jugadores a nivel nacional. Los seleccionados ganan un pase a competiciones de nivel global donde obtienen una visibilidad importante para acceder a auspiciadores, un proceso similar al de deportistas en disciplinas tradicionales.*  *La solución planteada en este documento pretende darles un enfoque profesional a las liguillas regionales actualmente existentes y dar más visibilidad a este nicho, que hoy es tendencia en nuestro país y el mundo.* |
| Descripción del Proyecto APT | *Con el proyecto a presentar se tiene como objetivo crear un espacio para la comunidad Fighting Chile, con diferentes herramientas que se pretende entregar. Ya sea con guías, datos importantes de cada tópico a tocar....* |
| Pertinencia del proyecto con el perfil de egreso | *Se busca dar solución a un problema planteado mediante un software usando los conocimientos entregados. Software que se espera un uso de una base de datos creada específicamente para el problema en cuestión. Un perfil de diseñador web competente.*  *También se permitirá potenciar el perfil de egreso con un fuerte énfasis en desarrollo en soluciones web/Móviles, basados en los aprendizajes hasta ahora, agregándole valor a un nicho en crecimiento.* |
| Relación con los intereses profesionales | *Este proyecto involucra el desarrollo web/software de una aplicación con el propósito de satisfacer un nicho en el mercado relacionado a un género de video juegos, comprende desarrollo frontend y backend incluyendo la utilización de una base de datos SQL. La contribución al desarrollo profesional esta principalmente en la expansión de un portafolio personal de proyectos desarrollados.* |
| Factibilidad de desarrollo del Proyecto APT | 1. *El proyecto comprenderá aproximadamente 4 meses de desarrollo.* 2. *Horas asignadas a la asignatura: 3 horas diaria* 3. *Programas a utilizar Visual Code, SQL developer, frameworks, api.* 4. *Se ajusta a nuestro presupuesto.* |

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 | *La producción de una plataforma intuitiva y simple de navegar que entregue datos e información relevante para aquellos envueltos en el ámbito de los video juegos de pelea competitivos. El producto final busca proveer un servicio estable y con información actualizada para satisfacer la demanda a nivel nacional de este nicho.* |
| Objetivos específicos | *Describe los objetivos específicos del proyecto. Estos permiten aterrizar el trabajo y trazar procedimientos concretos a seguir. Se desprenden del objetivo general.*   * *Una aplicación capaz de proveer información de importancia al usuario final* * *Una web estable y escalable con facilidad de mantención y con actualizaciones periódicas a la vez con un diseño agradable e intuitivo.* * *Concentrar una comunidad de habla hispana.* * *Reducir la brecha de tiempo al momento de buscar conocimiento.* * *Fuente de información traída al idioma Hispano hablante* |

|  |
| --- |
| **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 |
| *Describe cómo abordarás el problema o situación que se identificó anteriormente, señalando la metodología que se utilizará para cumplir con tu objetivo.*  *Cuando el proyecto a desarrollar es grupal, es necesario incorporar la definición de las funciones, tareas y responsabilidades asociadas a cada integrante del equipo.*  *Decidimos como grupo utilizar la metodología ágil, ya que se adapta a la forma en que buscamos abordar el proyecto.*  *Esta metodología en si nos ayudara a implementar mejoras de manera constante y rápida al proyecto a través de sprint (o ciclos).*  *Al ser un proyecto en grupo antes de dar el punta pies al desarrollo se definirán los roles correspondientes, tales como Scrum master, Product Owner, developers.* |

|  |
| --- |
| **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** |
|  |  | *Describe las evidencias acordadas con tu docente, siempre teniendo en mente que estas deben dar cuenta del desarrollo de tu Proyecto APT.* |  |
| **Roles** | **Definición de roles** | **Documento que establece roles y responsabilidades con el nombre de quien fue asignado** | **Necesario para la distribución de tareas** |
| **Análisis Previo** | **Análisis del proyecto** | **Documento que establece el caso a realizar.** | **Necesario para dar contexto del caso.** |
|  |  |  |  |

|  |
| --- |
| **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-1) | Observaciones |
| *Nombra las competencias o unidades de competencias que se relacionan con las diferentes actividades requeridas para el desarrollo de la actividad.* | *Señale el nombre de la tarea o actividad.* | *Describe la tarea o actividad.* | *Nombra los recursos necesarios para llevar a cabo las actividades definidas.* | *Escribe la duración de actividades o tarea.* | *Escribe el nombre del integrante del equipo responsable de la actividad y tareas asociadas.* | *Escribe las dificultades o facilitadores que se podrían presentar durante la ejecución de cada una de las actividades propuestas para llevar a cabo el plan de trabajo.* |
| *Desarrollar una solución de software utilizando técnicas que permitan sistematizar el*  *proceso de desarrollo y mantenimiento, asegurando el logro de los objetivos* | *Desarrollar la aplicación web* | *Programar el sitio web*  *Diseñar la interfaz de usuario*  *Integrar CSS*  *Integrar APIs*  *Pruebas* | *IDE*  *Navegador* | *8 semanas* | *Developer*  *Product Owner* | *Desarrollo de la parte principal del proyecto* |
| *Construir Modelos de datos para soportar los requerimientos de la organización acuerdo a*  *un diseño definido y escalable en el tiempo* | *Diseñar la base de datos* | *Diseño de la BDD*  *Pruebas* | *SQL Developer* | *3 semanas* | *Developer* |  |
| *Programar consultas o rutinas para manipular información de una base de datos de acuerdo*  *a los requerimientos de la organización.* | *Integración de la base de datos* | *Integración a la aplicación web* | *IDE* | *1 semana* | *Developer*  *Product Owner* | *Implementación a la aplicación principal, desarrollo de las consultas necesarias para el funcionamiento del sitio* |
|  |  |  |  |  |  |  |

|  |
| --- |
| **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** | | | | **Fase 2** | | | | | | | | | | | | **Fase 3** | | | |
| **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** |
| **Elaboración del documento “Definición Proyecto APT Fase 1”** |  | **X** |  | **X** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | |  |  |
| **Autoevaluación** |  | **X** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | |  |  |
| **Crear GitHub** |  | **X** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | |  |  |
| **Reflexiones** |  |  | **X** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | |  |  |
| **Desarrollar una solución de software** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | |  |  |
| **Toma de requerimientos** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | |  |  |
| **Modelamiento de base de datos** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | |  |  |

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-1)