**Guía3. Informe final Proyecto APT**

**Asignatura Capstone**

|  |
| --- |
| **1. Informe final Proyecto APT** |
| El objetivo de este informe es que describas los aspectos más relevantes de tu Proyecto APT. Es importante que fundamentes las decisiones que tuviste que tomar a lo largo del proceso.  A continuación, encontrarás distintos campos que deberás completar con la información solicitada, los que dan cuenta del resumen de tu proyecto APT y sus principales resultados. |

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre del proyecto | FightingChile |
| Área (s) de desempeño(s) | N/A |
| Competencias | * Desarrollar una solución de software… * Construir modelos de datos… * Gestionar proyectos informáticos… * Administrar la configuración de ambientes, servicios de aplicaciones y bases de datos * Ofrecer propuestas de soluciones informáticas… |

|  |  |
| --- | --- |
| **Contenidos del informe final** | |
| 1. Relevancia del proyecto APT | El objetivo principal del proyecto es el facilitar la organización de torneos y ligas nacionales de juegos de pelea, entregando a organizadores, jugadores y patrocinadores la posibilidad de alcanzar un mayor público y establecer los video juegos competitivos de pelea como un deporte legitimo ante la población chilena. Como ingenieros informáticos el tema de los video juegos resulta familiar y al tener experiencia de primera mano en eventos locales sabemos que es posible entregar una solución de software que ayudaría a todos los involucrados a llevar sus eventos al siguiente nivel.  La utilización de la página que desarrollamos tiene el potencial de difundir la cultura de los juegos de pelea en el país de tal forma que organizadores grandes y pequeños podrían ver un aumento considerable en el interés del publico general. |
| 2. Objetivos | El objetivo principal del proyecto es facilitar la organización eventos y ligas interconectadas a nivel nacional y establecer los juegos de pelea competitivos como una disciplina legitima ante los ojos de la población.  Objetivos específicos:   1. Entregar detalles sobre eventos próximos de forma fácil y accesible 2. Entregar y almacenar resultados de eventos pasados 3. Crear una comunidad dedicada de jugadores en el país 4. Proveer un canal dedicado a difundir eventos para el uso de organizadores y patrocinadores 5. Proveer recursos útiles para jugadores de todo nivel |
| 3. Metodología | Durante este proyecto utilizamos la metodología ágil SCRUM, utilizando documentos y practicas pertinentes como reuniones semanales, planificación basada en sprints, etc...  Utilizamos esta metodología porque nos pareció las mas apta al considerar el tamaño pequeño de nuestro grupo y nos dio resultados favorables. |
| 4. Desarrollo | El proyecto fue dividido en 3 sprints conforme con la metodología ágil SCRUM   1. El primer sprint estaba enfocado en las funcionalidades más básicas de la pagina 2. El sprint numero 2 incluye funciones que dependen de la base de datos para agregar, eliminar o listar ciertos artículos y elementos 3. El tercer y ultimo sprint comprende algunas funciones que facilitan la navegación, el control de contenido y aspecto de la pagina   Algunos aspectos que facilitaron el desarrollo incluyen el tamaño del grupo que nos permitió un intercambio de ideas y toma de decisiones acotada, también cabe destacar que ambos integrantes del grupo ya hemos desarrollado un número de proyectos en grupo durante la carrera.  Algunas dificultades que surgieron durante el desarrollo incluyen un corte extendido del suministro de electricidad a uno de los integrantes y algunos problemas con respecto al diseño inicial del modelo de BDD. El documento de registro de impedimentos tiene mas detalles sobre este tema.  Se realizaron algunos ajustes al cronograma del proyecto para acomodar los retrasos que causaron algunos impedimentos, pero fueron menores. |
| 5. Evidencias | * [Cronograma](https://github.com/RoyWoods2/Grupo03_Capstone_07D/blob/39343e3a38dba9b66fb7844bad89f96422901da4/Fase%202/Evidencias%20Proyecto/Cronograma%20Scrum.xlsx) * [Burndown Chart](https://github.com/RoyWoods2/Grupo03_Capstone_07D/blob/39343e3a38dba9b66fb7844bad89f96422901da4/Fase%202/Evidencias%20Proyecto/Burndown%20chart%20(1).pdf) * [Épicas](https://github.com/RoyWoods2/Grupo03_Capstone_07D/blob/39343e3a38dba9b66fb7844bad89f96422901da4/Fase%202/Evidencias%20Proyecto/Epicas.png) * [Historias de Usuario](https://github.com/RoyWoods2/Grupo03_Capstone_07D/blob/39343e3a38dba9b66fb7844bad89f96422901da4/Fase%202/Evidencias%20Proyecto/Historias%20de%20usuario.docx) * [Impact Mapping](https://github.com/RoyWoods2/Grupo03_Capstone_07D/blob/39343e3a38dba9b66fb7844bad89f96422901da4/Fase%202/Evidencias%20Proyecto/impact%20mapping.png) * [Mapa Mental](https://github.com/RoyWoods2/Grupo03_Capstone_07D/blob/39343e3a38dba9b66fb7844bad89f96422901da4/Fase%202/Evidencias%20Proyecto/Mapa%20mental%20(1).pdf) * [Product Backlog](https://github.com/RoyWoods2/Grupo03_Capstone_07D/blob/39343e3a38dba9b66fb7844bad89f96422901da4/Fase%202/Evidencias%20Proyecto/Product%20Backlog.docx) * [Registro de Impedimentos](https://github.com/RoyWoods2/Grupo03_Capstone_07D/blob/39343e3a38dba9b66fb7844bad89f96422901da4/Fase%202/Evidencias%20Proyecto/Registro%20impedimentos.docx) * Sprint backlogs * [Actas de reunión](https://github.com/RoyWoods2/Grupo03_Capstone_07D/tree/39343e3a38dba9b66fb7844bad89f96422901da4/Fase%202/Evidencias%20Proyecto/actas%20de%20reunion) |
| 6. Intereses y proyecciones profesionales | El proyecto nos ayudó a solidificar nuestros conocimientos de desarrollo frontend y backend, así también como el reforzamiento de todo que es pertinente a planificación y la documentación necesaria para el desarrollo de un proyecto en un ámbito profesional.  Hay un interés importante por continuar desarrollando lo que es frontend porque lo consideramos un aspecto débil en nuestro proyecto y existe la necesidad reforzar estas áreas en nuestro perfil como profesionales. |