}

1. **PARTE I**

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

| Nombre estudiante | **Carlos Manzo - Benjamín Huentemilla - Zuar Sepúlveda** |
| --- | --- |
| Rut | **20880574-6 (Carlos) - 21517245-7 (Benjamín) - 21.244.038-8(Zuar)** |
| Carrera | **Ingeniería en informática** |
| Sede | **Melipilla** |

| **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 | *Dragón del bastión del Norte* |
| --- | --- |
| Área (s) de desempeño(s) | *Desarrollo de software - Inteligencia de negocios* |
| Competencias | * *Gestionar proyectos informáticos, ofreciendo alternativas para la toma de decisiones de acuerdo a los requerimientos de la organización.* * *Implementar soluciones sistémicas integrales para automatizar u optimizar procesos de negocio de acuerdo a las necesidades de la organización.* * *Construir Modelos de datos para soportar los requerimientos de la organización de acuerdo a un diseño definido y escalable en el tiempo.* * *Construir el modelo arquitectónico de una solución sistémica que soporte los procesos de negocio de acuerdo los requerimientos de la organización y estándares industriales.* |

| **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 proyecto que escogimos aborda una necesidad operativa en una tienda llamada "Piedra Bruja", la cual está ubicada en Providencia, Santiago, esta tienda se especializa en juegos de mesa y ofrece partidas guiadas de "Dungeons & Dragons". La problemática principal radica en el sistema actual de gestión, basado en planillas y documentos de Google, esto resulta ineficiente para el personal y frustrante para los jugadores. Este método manual provoca que el personal se sobrecargue de trabajo administrativo, al tener que hablar semana a semana con cada cliente para gestionar sus recursos, a su vez, los clientes son afectados por la desinformación y la falta de una guía práctica, lo que ha provocado que abandonen el servicio. Por ello, se propone el desarrollo de una aplicación web centralizada que automatice el registro de recursos y acciones de los personajes. El aporte de esta solución es optimizar el tiempo del personal y, fundamentalmente, mejorar la experiencia del jugador, ofreciendo una herramienta inmersiva y guiada que fomente la fidelización de clientes.* |
| --- | --- |
| Descripción del Proyecto APT | *El objetivo principal del proyecto es desarrollar una plataforma web que solucione la ineficiencia y mejore la experiencia de usuario en la gestión de las partidas de rol. Para ello, se construirá un sistema web que centralice la información del juego, permitiendo a los usuarios, con roles de Administrador y Jugador, gestionar todos los aspectos de la partida de forma digital. La plataforma incluirá módulos para la administración (CRUD) de clases , especies , objetos y trasfondos. Permitirá a los jugadores crear sus personajes paso a paso , visualizar sus recursos clave y gestionar la compra de objetos y el uso de su tiempo libre mediante un sistema de aprobación con los administradores. El desarrollo se abordará empleando una metodología ágil para entregar valor de forma incremental, construyendo el sistema con herramientas como next.js (Frontend), Django (backend) y Postgresql (Supabase) para garantizar un diseño atractivo , disponibilidad 24/7 y un sistema de cargas en tiempo real.* |
| Pertinencia del proyecto con el perfil de egreso | *Existe una estrecha relación entre el proyecto a realizar y el perfil de egreso de nuestra carrera, esto se puede evidenciar en la descripción del perfil, el cual tiene como funcionalidad principal el diseño, desarrollo, implementación y despliegue de una solución informática. En cuanto a las competencias descritas estas son esenciales para poder cumplir con este proyecto, pues son pilares para el desarrollo de diversas soluciones informáticas, en especial para aquellos que son web, y nuestro proyecto entra en ese grupo de soluciones, por lo que no podemos no aplicar las competencias planteadas.* |
| Relación con los intereses profesionales | *El grupo tiene como interés el desarrollo de software o desarrollo web, buscando adquirir experiencia en la práctica de tecnologías modernas de frontend y backend, también en la integración de estas para resolver problemas reales. El proyecto aborda estos intereses ya que consiste en la creación de una página web para la tienda “Piedra bruja”, digitalizando procesos que antes se realizaban a mano en papel o excel, como la creación de personajes, la compra y venta de items entre jugadores u otros modos también de contar con un panel de admin donde estos podrán gestionar todo. De esta forma el proyecto ayuda al desarrollo profesional del grupo fortaleciendo sus habilidades en programación, manejo de base de datos y gestión de proyecto.* |
| Factibilidad de desarrollo del Proyecto APT | *EL proyecto APT es posible de desarrollar porque se cuenta con una planificación por 18 semanas con tareas por completar en cada una, 11 semanas destinadas a desarrollo, además cada integrante se compromete a asignar las horas necesarias para un correcto avance del proyecto, En cuanto a materiales, el grupo dispone de computadores y acceso a internet lo que asegura un constante avance sin interrupciones técnicas y necesarias para trabajar, otros factores que ayudan a la viabilidad del proyecto es la buena comunicación del grupo gracias a la experiencia de trabajo en grupo por años, y también la experiencia trabajando con el framework django que facilita el desarrollo. En cuanto a posibles factores que podrían dificultar el proyecto sería la falta de conocimiento y experiencia en Nextjs, el cual se puede aprender durante el desarrollo del proyecto, el posible costo de un hosting podría ralentizar el avance pero se puede solucionar utilizando un hosting gratuito o haciendo una colecta entre el grupo para costear un host, por lo tanto considerando la planificación, recursos y experiencia del grupo, el proyecto es completamente viable.* |

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 | *Documentar, diseñar, desarrollar, codificar, testear, implementar y debuggear un sistema web para la tienda de Piedra Bruja que les permita a jugadores y administradores gestionar sus partidas de rol guiadas de forma eficiente y guiada.* |
| --- | --- |
| Objetivos específicos | * *Documentar el proyecto bajo la metodología ágil Scrum.* * *Diseñar una experiencia de usuario agradable.* * *Desarrollar un sistema de compra y venta de items.* * *Desarrollar un panel de administración.* * *Codificar, testear y debuggear un código seguro y escalable.* * *Implementación de la página web al mercado.* |

| **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 |
| --- |
| *La metodología que se utilizará para el desarrollo de esta solución será la metodología ágil, con el fin de ser más proactivos y comunicativos con el cliente, respetando y registrando los feedbacks que recibamos y las nuevas peticiones que nos pidan implementar.* |

| **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** | **Documento de visión** | **Primer documento de la metodología ágil Scrum, define roles, objetivos y el valor que aporta el proyecto a un cliente determinado.** | **Es el primer paso para desarrollar la metodología definida en el proyecto, no se puede saltar.** |
| **Avance** | **Documento de épicas e historias de usuario.** | **Documento que define los “módulos” del desarrollo web y sus funcionalidades específicas a cumplir para completar el proyecto correctamente.** | **Corazón de la metodología ágil, funciona como una guía paso a paso de lo que se tiene que implementar en cada “sprint”.** |
| **Avance** | **Diagramas de flujo** | **Diagramas que explican el flujo que debe de seguir cada funcionalidad del proyecto.** | **Estos diagramas infieren directamente en el cómo debemos de programar las cosas, sin esto, no lo podemos hacer.** |
| **Avance** | **Repositorio de github** | **Lugar donde se muestran los avances del código de nuestro proyecto** | **Aquí se mostrarán todos los avances que tendremos en el código del proyecto.** |
| **Final** | **Link de la página** | **Dirección en la cual se aloja el proyecto** | **Avance final donde se podrá interactuar con la página.** |

| **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 |
| *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.* |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |

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)