



INFORME:

**Autoevaluación y Definición del Proyecto APT
“WEDO”**

Alumno/s: Sebastian Solar Hernandez

Ignacio Mardones

Elías Retamales

Profesor/a: Mariluz Alejandra Rodríguez Donoso

INDICE:

Descripción del proyecto

El proyecto que traemos es WeDo una aplicación que permitirá a sus usuarios renovar interiores de habitaciones utilizando muebles reales en una escala 1:1 lo cual les dará un control total del espacio que utilizaran dentro de sus ambientes, además, estos muebles traen consigo no solo sus medidas realistas si no que su precio es actualizado en tiempo real, aunque, no solo se resume a muebles, cambiar colores, ventanas o puertas es posible gracias a nuestra aplicación.

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

Se relaciona directamente con el perfil de egreso ya que desarrollaremos código legible, documentado, haciendo uso de buenas prácticas y metodologías de trabajo en equipo, además de esto potenciaremos la autogestión del tiempo como se realiza en los equipos de trabajo de metodologías ágiles, sumando a todo esto presentamos una solución que incluye:

- Desarrollar una solución de software utilizando técnicas que permitan sistematizar el proceso de desarrollo y mantenimiento.
- Construcción de un modelo arquitectónico para que esta solución se amolde a los requerimientos del cliente.
- Gestión de proyectos informáticos ofreciendo alternativas para la toma de decisiones.
- Desarrollar la transformación de grandes volúmenes de datos ya que la arquitectura que presentaremos buscara mantener la mayor cantidad de información dentro del base de datos.
- Capacidad para generar ideas, soluciones o procesos innovadores ya que al ser un programa que utilizará cotizaciones en tiempo real deberá mantener una arquitectura capaz de seguir el ritmo de actualización de las diferentes fuentes de información que implementemos.

Relación del proyecto con nuestros intereses profesionales

Mis intereses profesionales son: La gestión de proyectos informáticos, la construcción de programa y rutinas de variadas complejidades a esto sumando el desarrollo de modelos de datos y la transformación de grandes volúmenes de datos.

El proyecto APT refleja: Construir programas y rutinas de variada complejidad, construir modelos arquitectónicos de proyectos informáticos, gestionar proyectos informáticos, construcción de modelos de datos, desarrollar la transformación de grandes volúmenes de datos para la obtención de información. Todas estas competencias se verán potenciadas gracias a los requerimientos que presenta nuestro proyecto de construcción.

Argumento del por que el proyecto es factible a realizarse dentro de la asignatura

Es factible desarrollar el proyecto ya que si nos ajustamos a la metodología ágil podríamos resumir el proyecto en sprints, primer mes: desarrollo de funcionalidades de construcción, segundo mes desarrollo de funcionalidades decoración de interiores, 3 mes materiales y cotización.

Las horas asignadas a la asignatura nos permitirán reforzar el desarrollo de los sprints semanales.

No requerimos de materiales externos a un pc.

Al contar con toda la información de los materiales online no requerimos de cotizar con proveedores.

Los reglamentos de construcción podrían variar a partir de esto ajustaremos las limitaciones del programa acorde a las modificaciones que haga la Direccion de obras.

Objetivos

Permitir la remodelación de interiores utilizando muebles de las diferentes tiendas a las cuales brindamos servicios.

Permitir la visualización y cotización de instalación/cambio de ventanas, ventanales y puertas.

Propuesto metodológica

La propuesta metodológica que utilizaremos es metodología ágil scrum, por qué elegimos esta metodología es para utilizar las fortalezas de cada uno de los integrantes del grupo, contamos con un buen gestionando que es Ignacio Mardones seria nuestro Scrum Master y Elías Retamales junto a Sebastian Solar seriamos Development Team, nuestro Productor Owner deberemos definirlo.

Plan de trabajo para el proyecto APT

| Competencia o unidades de competencias | Nombre de Actividades/Tareas | Descripción Actividades/Tareas | Recursos | Duración de la actividad | Responsable ¹ | Observaciones |
|--|---|---|--|--------------------------|--------------------------|--|
| <i>Scrum Master</i> | <i>Gestionar el equipo en el cumplimiento de las tareas</i> | <i>Deberá elegir quienes desarrollaran cada actividad, cuanto tiempo este proceso debe durar.</i> | <i>Utilización del TRELLO y espacios de comunicación como Zoom o Google Meet (por definir)</i> | <i>3 Meses</i> | <i>Ignacio Mardones</i> | <i>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.</i> |
| <i>Development Team</i> | <i>Desarrollar la aplicación.</i> | <i>Deberá trabajar en conjunto del equipo de desarrollo para cumplir las tareas y evitar la centralización del desarrollo</i> | <i>Utilización de UNITY, GitHub, Trello y Zoom o Google Meet</i> | <i>3 Meses</i> | <i>Sebastian Solar</i> | |
| <i>Development Team</i> | <i>Desarrollar la aplicación.</i> | <i>Deberá trabajar en conjunto del equipo de desarrollo para cumplir las tareas y evitar la centralización del desarrollo</i> | <i>Utilización de UNITY, GitHub, Trello y Zoom o Google Meet</i> | <i>3 Meses</i> | <i>Elias Retamales</i> | |

Propuesta de evidencias

La propuesta de evidencias que queremos presentar es el avance de los sprints con presentación de las funcionalidades que iremos agregando, todo esto acompañado de la documentación del código y proyecto el cual ira creciendo a partir de cada versión y post revisión del docente a cargo.