Evaluación “Fase 1”

*“Sport Map”*

Integrantes:

* Kevin Alexis Leon.
* Alexander Byron Palacios.
* Sebastian Alexis Rodriguez.

Docente:

* Gonzalo Alejandro Paredes Recabarren.

Institución:

* Duoc UC.

Curso:

* Ingenieria en informatica.

Introducciones

| Esta es una evaluación que corresponde a una entrega de encargo de carácter formativo*,* por lo que no tieneponderaciónsobre la nota final de la asignatura.  **Deberán redactar los siguientes apartados según este formato:**   * Abstract (inglés y español) * Conclusiones individuales solo en inglés. * Reflexión solo en inglés.   **Tu informe debe contener:**   * Descripción breve del proyecto APT, justificando su relevancia. * Relación del proyecto APT con las competencias del perfil de egreso. * Relación del proyecto APT con tus intereses profesionales. * Argumento sobre la factibilidad del proyecto dentro de la asignatura.   **Además, debe cumplir con:**   * Los indicadores de calidad requeridos en la presentación del diseño del proyecto APT.   El formato informe técnico: Portada, índice, abstract, desarrollo de ingeniería, conclusiones y reflexiones.  Letra: Arial, verdana o calibri  Tamaño: 11 o 12  Interlineado: 1,0 o 1,5 según corresponda  Número de página  Fuente o bibliografía (Si corresponde)  Anexo de evidencia (Si corresponde)  La evaluación se realiza en la **segunda semana** de la asignatura y se lleva a cabo en **equipos** de 2 o 3 integrantes en el taller de proyectos, con una duración de 40 minutos.  La siguiente pauta será aplicada por el/la docente de la asignatura para evaluar la primera parte de la guía Definición Proyecto APT.  El/la docente evaluará el cumplimiento de las condiciones definidas para la primera fase de tu proyecto. A partir de esta evaluación se te entregarán recomendaciones sobre cómo mejorar tu proyecto o te proporcionará alternativas para que puedas seleccionar uno de los proyectos propuestos por la escuela de acuerdo con tus intereses profesionales. |
| --- |

# Índice

[**Índice 3**](#_762ayec7xj99)

[**1. Introducción 4**](#_ros1aqdl12pq)

[**2. Desarrollo 5**](#_2gnjf9ct9ku0)

[2.1 Descripción breve del proyecto APT, justificando su relevancia. 5](#_blp0gtz4msq5)

[2.2 Relación del proyecto APT con las competencias del perfil de egreso / Relación del proyecto APT con tus intereses profesionales 5](#_wck7xnmc826z)

[2.3 Argumento sobre la factibilidad del proyecto dentro de la asignatura 6](#_uhky67yznmzu)

[**3. Conclusión 7**](#_fqipin73e7f)

[**4. Reflexiones 8**](#_9e2vsucy6nie)

[4.1 Sebastián Alexis Rodríguez López 8](#_s0qemodzh8uw)

[4.2 Kevin Alexis Leon Escarate 9](#_jibk99bwh0eh)

[4.3 Alexander Byron Palacios Fuentealba 10](#_8hsio8krw555)

# Introducción

En este informe presentaremos nuestro proyecto titulado “Sport Map”, donde exploramos diversos aspectos clave que otorgan valor a nuestra propuesta. A lo largo del documento, detallaremos la descripción de nuestra aplicación, sus funcionalidades, y el impacto que puede tener en su ámbito de uso. También analizaremos cómo este proyecto se relaciona directamente con los perfiles de egreso de nuestra carrera, destacando las competencias que ponemos en práctica durante su desarrollo. Además, abordaremos la importancia que este producto tiene y nos dará para poder salir al mundo laboral con más herramientas, no solo por las soluciones que ofrece al mercado, sino también por las habilidades y conocimientos que adquiriremos y reforzaremos a lo largo del semestre. Este informe busca mostrar cómo “Sport Map” no solo es un proyecto de título, sino una oportunidad para crecer profesionalmente en áreas como la programación, la gestión de proyectos y la innovación tecnológica.

# Desarrollo

## 2.1 Descripción breve del proyecto APT, justificando su relevancia.

"Sport Map" es una aplicación móvil que se desarrollará para resolver una problemática: la dificultad de agendar canchas deportivas. Hasta el día de hoy, este proceso puede ser confuso e incluso, en algunos casos, imposible, lo que puede llevar a que el usuario se frustre y no logre agendar correctamente. Por esta razón, hemos decidido desarrollar una app móvil que simplificará significativamente el proceso, haciéndolo satisfactorio y práctico para el usuario. Esto, a su vez, beneficiará a los dueños de los centros deportivos, quienes podrán arrendar sus canchas de manera más fácil y, por ende, ahorrar tiempo y ganar dinero.

El funcionamiento de la aplicación es el siguiente: al abrirla, el usuario verá un mapa con los centros deportivos cercanos a su ubicación actual. Estos centros podrán ser seleccionados, mostrando en pantalla las canchas disponibles en cada uno. Al elegir la cancha deseada, se abrirán los horarios disponibles, así como los ya reservados. Una vez que el usuario seleccione el horario que le convenga, se abrirá una sección de pago donde deberá abonar un recargo para confirmar la reserva, en función del precio de la cancha.

## 2.2 Relación del proyecto APT con las competencias del perfil de egreso / Relación del proyecto APT con tus intereses profesionales

Este proyecto tiene como objetivo alinear nuestros intereses profesionales, los cuales aspiramos a desarrollar y perfeccionar, mediante la propuesta de una solución a una necesidad específica. Nos enfocaremos en gestionar el proyecto de manera óptima, asegurando la entrega de un servicio de calidad. Además, desarrollaremos un software capaz de satisfacer los requerimientos del cliente, aplicando modelos arquitectónicos bien estructurados y proponiendo mejoras continuas.

Este enfoque nos permitirá aplicar y consolidar las competencias adquiridas a lo largo de nuestra carrera, con énfasis en la gestión eficiente del proyecto y en el control riguroso de su evolución. Implementaremos una base de datos adecuada para garantizar una distribución y manejo eficientes de la información. Asimismo, programaremos nuestra solución utilizando herramientas avanzadas como Java y emplearemos técnicas de seguridad, tales como la encriptación de datos, para proteger la integridad de la información. Con esta metodología, estamos seguros de que el proyecto cubrirá de manera exhaustiva tanto nuestras competencias técnicas como nuestros intereses profesionales.

## 2.3 Argumento sobre la factibilidad del proyecto dentro de la asignatura

Por lo tanto, el desarrollo de "Sport Map" es factible dentro del tiempo que tenemos en el semestre el cual es de 3 meses, ya que el proyecto está planificado para completarse en 46 días, lo que deja un margen suficiente para ajustes, corrección de errores y revisiones finales. Esta planificación nos permitirá avanzar en fases claras, como la investigación, diseño, desarrollo y pruebas, logrando así distribuir el trabajo de manera efectiva dentro del tiempo asignado.

En cuanto a los materiales necesarios, contamos con herramientas de desarrollo como Java para la programación, sistemas de bases de datos SQL, y plataformas de diseño para wireframes y prototipos, todo esto es de forma gratuita lo que quiere decir que hasta el momento no deberiamos costear nada, cabe recalcar que todo esto será desarrollado en Android Studio, utilizando Java como lenguaje de programación principal para el desarrollo de la aplicación móvil "Sport Map". También se emplearán herramientas complementarias como MySQL para la base de datos y Figma para el diseño de los wireframes y prototipos interactivos. La aplicación se desplegará para dispositivos Android, y las pruebas se realizarán en simuladores.

Los factores externos que facilitan el desarrollo del proyecto incluyen la disponibilidad de entornos de desarrollo y prueba, el apoyo de nuestros profesores y compañeros, así como el acceso a recursos en línea, tanto dentro del entorno académico como en internet. No obstante, los principales desafíos que podrían complicar el proyecto son las posibles dificultades técnicas imprevistas y la gestión del tiempo. Para mitigar estos "riesgos", hemos incorporado revisiones periódicas del progreso a lo largo del proyecto. Además, dado que la duración planificada del proyecto es menor al tiempo disponible durante el semestre, contamos con un margen suficiente para abordar cualquier inconveniente.

# Conclusión

La implementación de la app **"Sport Map"** para la reserva de canchas demuestra ser una solución efectiva y eficiente ante el problema recurrente de encontrar y reservar espacios deportivos. Esta herramienta no solo facilita la búsqueda de canchas disponibles, sino que también optimiza significativamente la experiencia del usuario al proporcionar información detallada sobre cada cancha, horarios disponibles, ubicación precisa y, en algunos casos, la opción de reservar equipos adicionales como balones o redes.

Además, la app ofrece una interfaz intuitiva y fácil de usar, accesible desde dispositivos móviles, lo que mejora la comodidad y flexibilidad del proceso de reserva. La integración de funcionalidades como la geolocalización y las notificaciones en tiempo real asegura que los usuarios puedan gestionar sus reservas de manera rápida y eficiente, reduciendo los problemas de disponibilidad y mejorando la organización de eventos deportivos.

En términos generales, **"Sport Map"** no solo aborda una necesidad inmediata, sino que tiene el potencial de expandirse a otros ámbitos del deporte y recreación, contribuyendo a la digitalización y modernización del acceso a instalaciones deportivas.

# Reflexiones

## 4.1 Sebastián Alexis Rodríguez López

Para mí, el desarrollo de esta aplicación móvil soluciona un problema evidente dentro de toda la comunidad que practica deportes de manera cotidiana. Esto la convierte en una herramienta muy útil a la hora de agendar canchas, ya que optimiza el proceso de reserva y permite a los usuarios evitar complicaciones como la falta de disponibilidad o la búsqueda ineficiente de espacios.

Además, uno de los aspectos clave es su enfoque en la simplicidad y la usabilidad. La aplicación está diseñada para ser intuitiva, incluso para aquellos usuarios con poca experiencia tecnológica, lo que asegura que cualquier persona pueda utilizarla sin dificultad.

La propuesta de **"Sport Map"** no solo facilita la reserva de canchas, sino que también ofrece funcionalidades adicionales, como la visualización de horarios disponibles, detalles sobre las instalaciones y los precios de las mismas. Esto no solo mejora la experiencia de los usuarios, sino que también beneficia a los propietarios de los centros deportivos, quienes en muchos casos enfrentan dificultades para gestionar y ofrecer sus espacios. Esta aplicación móvil ayuda a resolver esos problemas al encargarse de todo el proceso de reserva y gestión de las canchas, optimizando tanto el uso de los espacios como la experiencia de quienes los administran.

En definitiva, esta aplicación promete ser una idea innovadora que cubre una necesidad real en la comunidad deportiva, con potencial para crecer y ofrecer aún más servicios en el futuro.

## 4.2 Kevin Alexis Leon Escarate

Este proyecto representa una gran oportunidad para mi equipo de trabajo y para mí, ya que nos permite enfocarnos en el desarrollo de nuestras habilidades y competencias profesionales. A través de este desafío, podemos adquirir mayor experiencia y conocimientos, lo que nos preparará mejor para el mundo laboral una vez que terminemos nuestros estudios en Duoc. Considero que nuestra idea es valiosa, porque aunque el problema de la gestión de canchas deportivas no afecta a todo el mundo, es una necesidad no resuelta para quienes se enfrentan a este inconveniente, y hasta ahora no se ha implementado una solución eficaz.

El enfoque que hemos adoptado no solo facilitará el acceso al deporte para personas que actualmente no lo practican, sino que también optimizará el proceso de reserva de canchas para quienes ya lo hacen. La app permitirá una gestión más rápida y sencilla de las reservas, brindando información útil sobre la disponibilidad y características de las canchas, lo que ahorra tiempo a los usuarios.

Además, nuestra aplicación no solo beneficiará a los usuarios, sino también a los propietarios de los recintos deportivos. Al incluir sus canchas en nuestra plataforma, estos podrán aumentar la visibilidad de sus instalaciones, obtener más reservas, y acceder a oportunidades de promoción y patrocinio. En resumen, creo firmemente que nuestra aplicación es una solución factible y beneficiosa para ambas partes: los usuarios y los propietarios de las canchas.

## 4.3 Alexander Byron Palacios Fuentealba

Nuestra propuesta surge como una solución clara a un problema recurrente en la comunidad deportiva: la dificultad para reservar canchas de manera rápida y eficiente. "Sport Map" optimiza todo el proceso de agendar espacios deportivos, evitando contratiempos como la falta de disponibilidad o la búsqueda prolongada de canchas.

Con un diseño pensado para ser intuitivo, la aplicación es fácil de usar para cualquier persona, incluso aquellas con poca experiencia tecnológica. Además, incorpora funciones adicionales como la visualización de horarios, precios y detalles sobre las instalaciones, lo que enriquece la experiencia del usuario y les permite tomar decisiones informadas.

Pero no solo beneficia a quienes buscan espacios deportivos, sino también a los propietarios de los centros, ya que les facilita la gestión y maximiza el uso de sus instalaciones. En resumen, es una herramienta práctica que cubre una necesidad real en la comunidad deportiva y que tiene un enorme potencial para seguir expandiéndose y ofreciendo más servicios.

Encuentro que abarca todo lo necesario para que sea una propuesta óptima a la hora de venderlo o proponerlo ya que “no es solo una solución” más bien lo veo como una innovación que revolucionará aún más la gestión de canchas y venta más óptima de las empresas incluidas.