

Auto Evaluación “Fase 1”

***Nombre* :**Kevin Alexis Leon Escarate

***Proyecto*:**Sport maps

***Docente:*** Gonzalo Alejandro Paredes Recabarren.

***Institución:*** Duoc UC.

***Curso:*** Ingenieria en informatica.



**INSTRUCCIONES**

| Esta es una evaluación que corresponde a una autoevaluacióny es de carácter formativo, por lo que no tieneponderaciónsobre la nota final de la asignatura.  El **tiempo** que puedes destinarpara desarrollar esta evaluación es de 20 minutosy se realiza de manera **individual** en el taller de proyectos durante la semana 3.  **El objetivo de aplicar este instrumento de autoevaluación es:**   * Tener un referente que oriente el proceso de definición de tu Proyecto APT. * Reflexionar sobre tu Proyecto APT, para identificar fortalezas y aspectos por mejorar. * Generar información que permita retroalimentar tu proyecto y ajustarlo antes de la evaluación sumativa.   **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 de proyecto APT * Relación del proyecto APT con las competencias del perfil de egreso. * Relación del proyecto con tus intereses profesionales. * Argumento del por qué el proyecto es factible a realizarse dentro de la asignatura. * Objetivos claros y coherentes. * Propuesta metodológica de trabajo que permita alcanzar los objetivos. * Plan de trabajo para el proyecto APT. * Propuesta de evidencias que darán cuenta del logro de las actividades.   **Aspectos formales:**   * Formato informe escuela * Respeta reglas de redacción, ortografía y normas de citas y referencias.   **Indicadores de calidad:**   * El informe cumple con los indicadores de la presentación del proyecto, según los estándares de la disciplina.   A continuación, encontrarás la pauta (rúbrica) que debes utilizar para efectuar la autoevaluación. Esta te orientará sobre los elementos a considerar en esta experiencia de aprendizaje en la que realizas la “Definición Proyecto APT”.  Revisa con tu docente todos los **indicadores** que serán incluidos en la evaluación de esta experiencia (fase1). Pide **retroalimentación** para mejorar tu proyecto.  Descarga la pauta (en AVA) para que puedas **autoevaluar** la definición de tu **Proyecto APT.** Lee cada indicador y el descriptor correspondiente en cada nivel de desempeño. Compara esa descripción con tu proyecto y determina a qué nivel corresponde tu trabajo.  Identifica aquellos aspectos que lograste y aquellos que aún puedes mejorar. Con esta información realiza los ajustes requeridos para alcanzar el nivel Completamente logrado.  Para evaluar el logro del indicador final, “Cumple con los indicadores de calidad requeridos en la presentación del diseño del Proyecto APT de acuerdo a estándares definidos por la disciplina”, deberás revisar si tu Definición de Proyecto APT cumple con los indicadores de calidad disciplinarios, propios de las competencias del Perfil de Egreso de la Carrera que están involucradas en tu Proyecto. Para ello, deberás seleccionar de la siguiente tabla aquellos indicadores de calidad propios de cada una de las competencias del perfil de egreso que estás desarrollando en el Proyecto presentado y determinar si estos están o no presentes en tu propuesta.  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) |
| --- |



**Indice**

[**Portada 1**](#_o9ce10mhdu4i)

[**Instrucciones**](#_8rf5x2b720vs) **2**

**Desarrollo****5**

**Descripción del Proyecto………………………………………………………………**

**Relación Del Proyecto…………………………………………………………………..**

**Proyecto……………….…………………………………………………………………..**

[**Conclusión**](#_jol78q4ai6jp) **8**

# 

# 



Descripción de proyecto APT

El proyecto app que desarrollare en conjunto a un grupo de estudiantes en el cual nuestro enfoque se relaciona en el problema de poder agendar canchas en base a esto nosotros logramos elaborar una solución en la que crearemos una app que les permita agendar canchas como también que los empleadores puedan dar a conocer sus canchas y promociones como también eventos, esto le podrá facilitar el pedir cachas a los jugadores con nuestra app.

la app les permitirá localizar canchas revisar los sectores en donde están también permitirá ver los horarios en que abre y cierra , el horarios de las conchas disponibles, números de canchas y la disponibilidad de esta .

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

Las competencias en base a este proyecto principalmente son Programación,Base de datos, Gestión de proyecto , Seguridad. cada competencia es importante en el desarrollo de nuestro proyecto como también de manera personal ya que principalmente me quiero enfocar en la programación y este tipo de trabajo me permitirá poder obtener un conocimiento más amplio.



Proyecto

Este Proyecto se enfoca en mis intereses personales principalmente en la programación ya que es la competencia en la cual me gustaría desempeñarme esto también contiene base de datos de las canchas disponibles , seguridad para nuestros empleadores y clientes logrando proteger sus informaciones personales también gestion de proyecto manipularemos mucha información en la cual necesitaremos gestionarlos con informes e plantillas ,nuestro proyecto es factible ya que cumple con las competencias de perfil de ingresos como también es una idea buena ya que muchas personas quieren jugar y se le dificulta la toma de canchas en el sector lugar y disponibilidad etc.. y nosotros queremos dar una solución a esto para eso establecimos algunos objetivos como facilitar el arriendo de canchas hacia nuestro clientes y empleadores con esta app nuestro empleadores podrán dar a conocer más sus canchas y sectores , seguridad para nuestros empleadores y clientes protegiendo sus datos personales, limitaciones de sector en el cual vamos a implementar esta app , para esto ocuparemos metodología ágil la cual nos permite tener más flexibilidad en el desarrollo La metodología ágil permite trabajar en ciclos cortos (sprints), lo que facilita la incorporación de retroalimentación continua. Dado que podrías encontrar nuevos requisitos o cambios durante el desarrollo (como nuevas funcionalidades que los usuarios soliciten), la agilidad es ideal para adaptarse a estos cambios. también ocuparemos carta gantt en la cual lo distribuiremos en fases que nos permitan tener todo más organizado cada fase contará con un límite de tiempo cada fase nos permite elaborar un avance para el trabajo una semana nos enfocaremos en el desarrollo otras en el diseño etc.. con nuestra carta gantt tendremos que enviar una evidencia de cada desarrollo y avance en las fechas establecidas.

Conclusión

El proyecto de la app para agendar canchas deportivas ofrece una solución práctica tanto para jugadores como para empleadores, facilitando la reserva y gestión de canchas, y mejorando la visibilidad de los centros deportivos.

Alineado con nuestras competencias en programación, bases de datos, gestión de proyectos y seguridad, el proyecto no solo contribuye a nuestro crecimiento profesional, sino que también asegura una eficiente gestión de la información y protección de datos.

El uso de la metodología ágil y la Carta Gantt nos permitirá avanzar de manera organizada y flexible, asegurando el cumplimiento de los plazos y la adaptación a posibles cambios. En resumen, el proyecto es factible, innovador y responde a una necesidad clara en el mercado.