}

**PARTE I**

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

| Nombre estudiante | **Matias Arteaga** |
| --- | --- |
| Rut | **21.263.212-0** |
| Carrera | **Ingenieria en informatica** |
| Sede | **san bernardo** |

| Nombre estudiante | **Juan Herrera** |
| --- | --- |
| Rut | **20.915.473-0** |
| Carrera | **Ingenieria en informatica** |
| Sede | **san bernardo** |

| Nombre estudiante | **Franco Olave** |
| --- | --- |
| Rut | **20.786.843-4** |
| Carrera | **Ingeniería en Informática** |
| Sede | **San Bernardo** |

| Nombre estudiante | **Dante Ruiz** |
| --- | --- |
| Rut | **20.915.473-0** |
| Carrera | **Ingeniería en Informática** |
| Sede | **San Bernardo** |

| **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 | *GreenMarket* |
| --- | --- |
| Área (s) de desempeño(s) | * Desarrollo de software web y móvil * Administración de bases de datos * Gestión de proyectos informáticos * Ciencia de Datos * Implementación de Inteligencia Artificial * Inteligencia de negocio |
| Competencias | * Ofrecer propuestas de solución informática analizando de forma integral los procesos de acuerdo a los requerimientos de la organización. * Desarrollar una solución de software utilizando técnicas que permitan sistematizar el proceso de desarrollo y mantenimiento, asegurando el logro de los objetivos. * Construir el modelo arquitectónico de una solución sistémica que soporte los procesos de negocio de acuerdo los requerimientos de la organización y estándares industriales. * Gestionar proyectos informáticos, ofreciendo alternativas para la toma de decisiones de acuerdo a los requerimientos de la organización. * Comunicar en forma oral y escrita diferentes mensajes, utilizando herramientas lingüísticas funcionales con propósitos específicos en diversos contextos sociolaborales y disciplinares. * Resolver situaciones problemáticas  de la vida cotidiana, ámbito científico y mundo laboral, utilizando operatoria matemática básica, relaciones proporcionales y álgebra básica. * Desarrollar proyectos de emprendimiento a partir de la identificación de oportunidades desde su especialidad, aplicando técnicas afines al objetivo, con foco en agregar valor al entorno. |

| **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 justifiquen su relevancia y pertinencia. |

| Relevancia del proyecto APT | ***Situación o problemática:***La problemática que nosotros como equipo vimos, respecto a las dificultades que padecen el grupo de jardineros es la escasez de opciones para la venta y compra de productos de jardinería, lo que genera dificultades para los proveedores y a sus propios clientes. Por otro lado, los vendedores de la zona carecen de conocimiento o capital para manejar una plataforma en línea.  ***Relevancia con el campo laboral****: Este proyecto es relevante para el campo de la informática y en el desarrollo de software porque implica la creación de una plataforma de comercio electrónico, en donde esta es una de las áreas de mayor crecimiento en el mundo tecnológico.*  ***Contexto****:* Como Bugifost nosotros queremos ayudar a un grupo de jardineros los cuales padecen diversas dificultades, estos jardineros son un conjuntos de varios vendedores de la zona los cuales venden productos diversos, pero se enfrentan a la falta de clientes, lo que les impide vender sus productos de una manera óptima , por otro la falta de incentivos para que lleguen nuevos clientes perjudica aún más sus ventas.  ***Impacto****: El proyecto beneficiaría a los usuarios de servicios de jardinería que buscan una mayor variedad de productos y facilidad de acceso. También proporciona una plataforma para pequeños negocios y productores locales de productos de jardinería, ayudándoles a llegar a un mercado más amplio.* |
| --- | --- |
| Descripción del Proyecto APT | *GreenMarket: Tu tienda de jardinería online* es una plataforma digital diseñada para facilitar la compra y venta de productos de jardinería. El proyecto tiene como objetivo resolver la falta de plataformas especializadas en este nicho, brindando un espacio accesible tanto para compradores interesados en productos de jardinería como para vendedores que buscan ofrecer sus productos en línea sin necesidad de una infraestructura propia. La solución incluirá una plataforma web y una aplicación móvil, ambas optimizadas para una experiencia de usuario intuitiva y segura.  Además esta plataforma busca implementar el uso de un consultor, el cual sería un bot cuyo objetivo es ayudar a traer a nuevos aficionados a la jardinería y que llegue a más público, ayudando a los nuevos aficionados a resolver dudas, a que aprendan y que adquieran nuevos conocimientos. Esto se logra mediante la IA, la cual potenciaría el nivel de respuesta e información que pueda ofrecer el bot, la idea es que el consultor resuelve problemas, mediante diversas formas, una de ellas mediantes imágenes, otorgando la información al usuario de lo que este entregue. |
| Pertinencia del proyecto con el perfil de egreso | El proyecto GreenMarket se relaciona estrechamente con las competencias de nuestro perfil de egreso, ya que involucra la creación de una solución informática que analiza integralmente los procesos de compra y venta en el mercado de jardinería, respondiendo a necesidades específicas del sector. Utilizando técnicas de desarrollo ágiles y tradicionales, se asegura la sistematización del proceso, facilitando tanto el mantenimiento continuo como la planificación a largo plazo del software. Además, la gestión del proyecto implica la toma de decisiones basadas en los requerimientos de los usuarios y la organización, garantizando una solución alineada con estándares industriales y objetivos estratégicos. |
| Relación con los intereses profesionales | El proyecto GreenMarket se alinea con nuestros intereses profesionales en gestión de proyectos, programación web y móvil. La creación de esta plataforma ofrece una oportunidad para aplicar y desarrollar habilidades en gestión de proyectos, siguiendo metodologías ágiles y tradicionales, y en la programación, mediante el desarrollo de funcionalidades web y móviles. Además, permite explorar aspectos de la integración de sistemas y mejora continua, fundamentales en el área de TI. Además de agregar nuevas tecnologías como la Inteligencia artificial que se puedan adaptar a las condiciones del mercado. |
| Factibilidad de desarrollo del Proyecto APT | Es posible realizar este trabajo debido a que en sí, es un proyecto con premisas sencillas pero con agregados extra, la duración del semestre de cinco meses se ajustan perfectamente para un sistema de pequeña envergadura como este, además los materiales necesario para su realización son por completo gratuitos y accesibles a cualquier usuario, por lo que su desarrollo no debería ser muy largo y costoso.  Los factores que facilitan la realización son los siguientes:   * La sencillez al trabajar con frameworks como Angularjs y Ionic, que utilizan lenguajes de programación sencillos como Javascript y Typescript. * La robustez, facilidad y seguridad que entrega Django al ser escrito en python, junto a su alta documentación encontrada en la red. * El rendimiento excelente de Mysql y la comodidad a integrarlo nativamente a Django. * En general la accesibilidad a la documentación, el costo 0 de las herramientas y el conocimiento previo del equipo de trabajo en desarrollo móvil y web facilitan la creación del sistema planteado.   Los factores que dificultan su desarrollo:   * Dificultades en la gestión de los tiempos, basándose en supuestos que podrían no coincidir con los plazos y retrasar el proyecto. * La posible falta de coordinación del equipo, que si bien se trata de un grupo de trabajo con experiencia previa entre ellos, la adición de un cuarto miembro podría generar inconvenientes debido a la falta de costumbre del modo de desempeñarse del equipo. * La nula experiencia del equipo en el desarrollo de inteligencias artificiales. |
|  |  |

**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 | *El objetivo general del proyecto GreenMarket es dar un espacio a los clientes en donde comprar diversos productos y a su mismo modo ir aprendiendo sobre este mismo tema de la jardinería.* |
| --- | --- |
| Objetivos específicos | *Por otro lado objetivos más específicos del proyecto.*  *Lo que se busca es**darle la oportunidad al cliente de disponer de un espacio donde el pueda encontrar diversos productos de una forma sencilla y además aprender sobre la jardinería.*  *Buscar una forma de incentivar a los clientes a aprender y se interesen por el tema de la jardinería.*  *Dar un espacio a los clientes para descubrir nuevos proveedores de la zona.*  *Dar un espacio a los clientes para comprar productos.*  Desarrollar e implementar "GreenMarket," una plataforma digital que conecte a entusiastas de la jardinería con productos especializados, y permita a pequeños negocios y productores locales vender en línea sin necesidad de una web propia |

| **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.  Se utilizara la metodología espiral |

| Descripción de la Metodología |
| --- |
| Para alcanzar los objetivos del proyecto *GreenMarket*, se implementará la metodología tradicional en espiral. Esta metodología permite abordar el desarrollo del proyecto de manera estructurada, a través de ciclos iterativos que incluyen fases de planificación, análisis de riesgos, diseño, implementación y evaluación. Al utilizar la metodología espiral, se podrán identificar y gestionar de manera efectiva los riesgos a medida que avanza el proyecto, permitiendo realizar refinamientos progresivos y asegurar que el producto final cumpla con los requerimientos del usuario y los estándares de calidad establecidos. Esta aproximación estructurada y sistemática facilita una revisión continua del progreso y la adaptación a cambios necesarios, lo cual es crucial para el éxito del proyecto. |

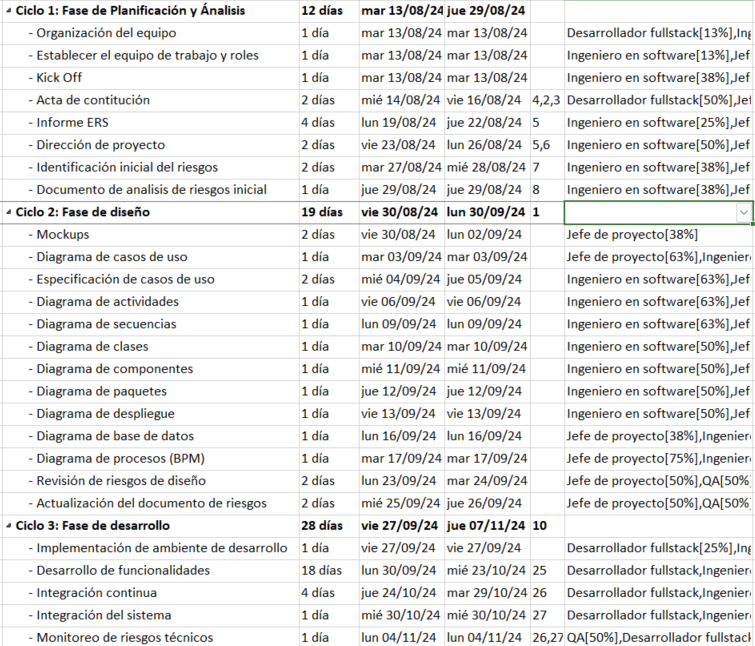
| **6. Evidencias** |
| --- |
| A continuación, describe qué evidencias serán evaluadas en el informe de avance y en el informe final de tu proyecto APT. Estas evidencias deben ser acordadas con tu docente. Se entenderá por evidencia los productos que se desarrollen durante el proyecto y cuyo propósito sea visibilizar o documentar cómo se ha implementado el trabajo. |

| **Tipo de evidencia**  **(avance o final)** | **Nombre de la evidencia** | **Descripción** | **Justificación** |
| --- | --- | --- | --- |
| **Avance** | **Informe ERS** | *documento que engloba todo lo relacionado a el proyecto GreenMarket, basado en el contexto en el cual nos basamos para explicar las funcionalidades de forma detallada además de él cómo se se llevará a cabo y además, este documento hace referencia a diferentes documentos para ver más información del proyecto.* |  |
| **Avance** | **Mockups** | Este engloba todo el diseño propuesto al proyecto GreenMarket, dando algunas de sus funcionalidades. | Se adjuntará este diseño para ir proporcionando una mejora a lo largo del proyecto y experiencia de usuario. |
| **Final** | **Diagrama EDT** | Este documento sirve para tener mejor planificado todas las etapas del proyecto | Para tener claro las fases que habrán en el proyecto |
| **Avance** | **Acta de Constitución** | En este se presenta el contexto, la problemática, además de conocer a los stakeholders y también se ve como nosotros abordaremos la problemática dada. |  |
| **Avance** | **Kick Off** | documento inicial del proyecto, el cual nos permite elegir el rumbo del proyecto y que objetivos y requerimientos vamos a abordar. Además de conocer a los integrantes del equipo y sus roles. |  |

| **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.* |
| Gestión de proyectos Informáticos | Organización del equipo | *Se organizará el equipo de trabajo.* | *Jefe de Proyecto/Diseñador*  *Ingeniero de Software*  *QA*  *Desarrollador Full Stack* | *1 día* | *Juan Herrera*  *Matias Arteaga*  *Franco Olave*  *Dante Ruiz* | *N/A* |
| *Gestión de proyectos Informáticos* | Establecer el Equipo de Trabajo y Roles | *Se establecerán los roles del equipo de trabajo.* | *Jefe de Proyecto/Diseñador*  *Ingeniero de Software*  *QA*  *Desarrollador Full Stack* | *1 día* | *Juan Herrera*  *Matias Arteaga*  *Franco Olave*  *Dante Ruiz* | *Posible disconformidad por el rol por algún integrante del grupo* |
| *Gestión de proyectos Informáticos* | Kick Off | *Se realizará la reunión de inicio para plantear las tareas del proyecto.* | *Jefe de Proyecto/Diseñador*  *Ingeniero de Software*  *QA*  *Desarrollador Full Stack* | *1 día* | *Juan Herrera*  *Matias Arteaga*  *Franco Olave*  *Dante Ruiz* | *Las dificultades podrían ser que alguien del grupo no se encuentre para la reunión.* |
| *Gestión de proyectos Informáticos* | Acta de Constitución | *Sirve para documentar el alcance, la gestión y los criterios de éxito del proyecto.* | *Jefe de Proyecto/Diseñador*  *Ingeniero de Software*  *QA*  *Desarrollador Full Stack* | *2 días* | *Juan Herrera*  *Matias Arteaga*  *Franco Olave*  *Dante Ruiz* | *La falta de conocimiento al momento de realizarlo podría dificultar la tarea.* |
| *Gestión de proyectos Informáticos* | Informe ERS | *Sirve para dar una propuesta del proyecto y dar una especificación de requisitos.* | *Jefe de Proyecto/Diseñador*  *Ingeniero de Software*  *QA*  *Desarrollador Full Stack* | *4 días* | *Juan Herrera*  *Matias Arteaga*  *Franco Olave*  *Dante Ruiz* | *Material de clases anteriores como apoyo para la realización de este documento.* |
| *Gestión de proyectos Informáticos* | Dirección de Proyecto | *Este documento es donde se mostrar los planes de ejecución para* | *Jefe de Proyecto/Diseñador*  *Ingeniero de Software*  *QA*  *Desarrollador Full Stack* | *2 días* | *Juan Herrera*  *Matias Arteaga*  *Franco Olave*  *Dante Ruiz* |  |
| *Gestión de proyectos Informáticos* | Identificación Inicial de Riesgos | *Sirve para detectar los posibles riesgos que tendrá el proyecto.* | *Jefe de Proyecto/Diseñador*  *Ingeniero de Software*  *QA*  *Desarrollador Full Stack* | *2 días* | *Juan Herrera*  *Matias Arteaga*  *Franco Olave*  *Dante Ruiz* |  |
| *Gestión de proyectos Informáticos* | Documento de Análisis de Riesgos Inicial | *Se realiza el documento de los riesgos previamente detectados.* | *Jefe de Proyecto/Diseñador*  *Ingeniero de Software*  *QA*  *Desarrollador Full Stack* | *1 día* | *Juan Herrera*  *Matias Arteaga*  *Franco Olave*  *Dante Ruiz* | *Material de clases anteriores como apoyo para la realización de este documento.* |
| *Gestión de proyectos Informáticos*  *Desarrollo de software web y móvil* | Mockups | *Son los mockups del sistema, sirven para entregar un prototipo de este.* | *Jefe de Proyecto/Diseñador* | *2 días* | *Juan Herrera* |  |
| *Gestión de Proyectos Informáticos*  *Desarrollo de Software Web y Móvil* | Diagrama casos de uso | *Son diagramas que muestran el comportamiento esperado del sistema* | *Jefe de Proyecto/Diseñador*  *Ingeniero de Software* | *1 día* | *Juan Herrera*  *Matias Arteaga* | *Apoyarnos en los diagramas hechos anteriormente.* |
| *Gestión de Proyectos Informáticos*  *Desarrollo de Software Web y Móvil* | Especificación de casos de uso | *Son documentos que expanden los casos de uso, explicando su funcionamiento paso por paso, con tiempos de espera, excepciones, etc.* | *Jefe de Proyecto/Diseñador*  *Ingeniero de Software* | *2 días* | *Juan Herrera*  *Matias Arteaga* | *Apoyo de documentos de proyectos anteriores.* |
| *Gestión de Proyectos Informáticos*  *Desarrollo de Software Web y Móvil* | Diagrama de actividades | *Son diagramas que presentan visualmente las acciones de los usuarios en la realización de tareas.* | *Jefe de Proyecto/Diseñador*  *Ingeniero de Software* | *1 día* | *Juan Herrera*  *Matias Arteaga* | *Apoyarnos en los diagramas hechos anteriormente.* |
| *Gestión de Proyectos Informáticos*  *Desarrollo de Software Web y Móvil* | Diagrama de secuencias | *Los diagramas de secuencia se centran específicamente en líneas de vida o en los procesos y objetos que coexisten simultáneamente* | *Jefe de Proyecto/Diseñador*  *Ingeniero de Software* | *1 día* | *Juan Herrera*  *Matias Arteaga* | *Apoyarnos en los diagramas hechos anteriormente.* |
| *Desarrollo de Software Web y Móvil*  *Gestión de Proyectos Informáticos* | Diagrama de clases | *El diagrama de clases modela las relaciones entre los objetos.* | *Jefe de Proyecto/Diseñador*  *Ingeniero de Software* | *1 día* | *Juan Herrera*  *Matias Arteaga* | *Apoyarnos en los diagramas hechos anteriormente.* |
| *Desarrollo de Software Web y Móvil*  *Gestión de Proyectos Informáticos* | Diagrama de componentes | *Los diagramas de componentes se utilizan para visualizar los componentes del sistema.* | *Jefe de Proyecto/Diseñador*  *Ingeniero de Software* | *1 día* | *Juan Herrera*  *Matias Arteaga* | *Apoyarnos en los diagramas hechos anteriormente.* |
| *Desarrollo de Software Web y Móvil*  *Gestión de Proyectos Informáticos* | Diagrama de paquetes | Los diagramas de paquetes se utilizan para representar la organización y disposición de varios elementos dentro de un sistema. | *Jefe de Proyecto/Diseñador*  *Ingeniero de Software* | *1 día* | *Juan Herrera*  *Matias Arteaga* | *Apoyarnos en los diagramas hechos anteriormente.* |
| *Desarrollo de Software Web y Móvil*  *Gestión de Proyectos Informáticos* | Diagrama de Despliegue | Los Diagramas de despliegue muestran la configuración de los elementos de proceso de tiempo de ejecución y las instancias de componente de software que residen en ellos. | *Jefe de Proyecto/Diseñador*  *Ingeniero de Software* | *1 día* | *Juan Herrera*  *Matias Arteaga*  *Franco Olave*  *Dante Ruiz* | *Apoyarnos en los diagramas hechos anteriormente.* |
| * *Administración de Bases de Datos* * *Desarrollo de Software Web y Móvil* | Diagrama de base de datos | *Es el diagrama de la base de datos con sus tablas y atributos.* | *Jefe de Proyecto/Diseñador*  *Ingeniero de Software* | *1 día* | *Juan Herrera*  *Matias Arteaga*  *Franco Olave*  *Dante Ruiz* | *Apoyarnos en los diagramas hechos anteriormente.* |
| *Gestión de Proyectos Informáticos*  *Inteligencia de Negocio* | Diagrama de Procesos (BPM) | *El diagrama de procesos representa gráficamente los principales procesos que se llevan a cabo en una compañía.* | *Jefe de Proyecto/Diseñador*  *Ingeniero de Software* | *1 día* | *Juan Herrera*  *Matias Arteaga*  *Franco Olave*  *Dante Ruiz* | *Apoyarnos en los diagramas hechos anteriormente.* |
| *Gestión de Proyectos Informáticos* | Revisión de Riesgos de Diseño | *Se realiza la revisión de los riesgos del diseño.* | *Jefe de Proyecto/Diseñador*  *Ingeniero de Software*  *QA* | *2 días* | *Juan Herrera*  *Matias Arteaga*  *Franco Olave*  *Dante Ruiz* | *Posibles errores al momento de detectar correctamente los riesgos por problemas conceptuales.* |
| *Gestión de Proyectos Informáticos* | Actualización del Documento de Riesgos | *Se actualiza el documento de riesgos agregando o actualizando estos.* | *Jefe de Proyecto/Diseñador*  *Ingeniero de Software*  *QA* | *2 días* | *Juan Herrera*  *Matias Arteaga*  *Franco Olave*  *Dante Ruiz* |  |
| *Desarrollo de Software Web y Móvil*  *Administración de Bases de Datos* | Implementación del ambiente de desarrollo | *Se plantea y crea el entorno de desarrollo para el proyecto.* | *Ingeniero de Software*  *Desarrollador Full Stack* | *1 día* | *Juan Herrera*  *Matias Arteaga*  *Franco Olave*  *Dante Ruiz* | *Proyectos anteriores que permitan recordar código y reutilizar componentes/funciones.* |
| *Desarrollo de Software Web y Móvil* | Desarrollo de Funcionalidades | *Se comienza con el desarrollo del proyecto.* | *Ingeniero de Software*  *Desarrollador Full Stack* | *18 días* | *Juan Herrera*  *Matias Arteaga*  *Franco Olave*  *Dante Ruiz* | *Proyectos anteriores que permitan recordar código y reutilizar componentes/funciones.* |
| *Desarrollo de Software Web y Móvil*  *Gestión de Proyectos Informáticos* | Integración Continua | *Se realiza la integración continua de funcionalidades* | *Ingeniero de Software*  *Desarrollador Full Stack* | *4 días* | *Juan Herrera*  *Matias Arteaga*  *Franco Olave*  *Dante Ruiz* | *Proyectos anteriores que permitan recordar código y reutilizar componentes/funciones.* |
| *Desarrollo de Software Web y Móvil*  *Gestión de Proyectos Informáticos* | Integración del Sistema | *Se realiza la integración del sistema.* | *Ingeniero de Software*  *Desarrollador Full Stack* | *2 días* | *Juan Herrera*  *Matias Arteaga*  *Franco Olave*  *Dante Ruiz* | *Proyectos anteriores que permitan recordar código y reutilizar componentes/funciones.* |
| *Gestión de Proyectos Informáticos* | Monitoreo de Riesgos Técnicos | *Se realiza una monitorización de posibles riesgos técnicos.* | *Jefe de Proyecto/Diseñador*  *Ingeniero de Software*  *QA*  *Desarrollador Full Stack* | *2 días* | *Juan Herrera*  *Matias Arteaga*  *Franco Olave*  *Dante Ruiz* |  |
| *Gestión de Proyectos Informáticos* | Pruebas de Riesgos | *Se realizan las pruebas de los riesgos seleccionados* | *Jefe de Proyecto/Diseñador*  *Ingeniero de Software*  *QA*  *Desarrollador Full Stack* | *2 días* | *Juan Herrera*  *Matias Arteaga*  *Franco Olave*  *Dante Ruiz* |  |
| *Ciencia de Datos*  *Implementación de Inteligencia Artificial* | Integración de Ciencia de datos | *Se integrará el análisis de la ciencia de datos* | *Ingeniero de Software*  *Desarrollador Full Stack* | *2 días* | *Juan Herrera*  *Matias Arteaga*  *Franco Olave*  *Dante Ruiz* |  |
| *Desarrollo de Software Web y Móvil*  *Gestión de Proyectos Informáticos* | Pruebas funcionales | *Se realizan pruebas funcionales del sistema* | *QA* | *2 días* | *Juan Herrera*  *Matias Arteaga*  *Franco Olave*  *Dante Ruiz* |  |
| *Desarrollo de Software Web y Móvil*  *Gestión de Proyectos Informáticos* | Pruebas de Integración | *Se realizan pruebas de integración del sistema* | *QA* | *2 días* | *Juan Herrera*  *Matias Arteaga*  *Franco Olave*  *Dante Ruiz* |  |
| *Desarrollo de Software Web y Móvil* | Pruebas Unitarias por componente | *Se realizan pruebas unitarias por los componentes del sistema* | *QA* | *2 días* | *Juan Herrera*  *Matias Arteaga*  *Franco Olave*  *Dante Ruiz* |  |
| *Gestión de Proyectos Informáticos* | Pruebas con Usuarios | *Se realizan pruebas con los usuarios* | *QA* | *2 días* | *Juan Herrera*  *Matias Arteaga*  *Franco Olave*  *Dante Ruiz* |  |
| *Gestión de Proyectos Informáticos*  *Desarrollo de Software Web y Móvil* | Pruebas de integración Final | *Se realizan pruebas de integración final en el sistema* | *QA* | *2 días* | *Juan Herrera*  *Matias Arteaga*  *Franco Olave*  *Dante Ruiz* |  |
| *Gestión de Proyectos Informáticos* | Evaluación de Riesgos de Pruebas | *Se realiza una evaluación en la prueba de riesgos* | *Jefe de Proyecto/Diseñador*  *Ingeniero de Software*  *QA*  *Desarrollador Full Stack* | *1 día* | *Juan Herrera*  *Matias Arteaga*  *Franco Olave*  *Dante Ruiz* |  |
| *Gestión de Proyectos Informáticos* | Capacitación al personal | *Se realiza una capacitación al personal* | *Jefe de Proyecto/Diseñador* | *1 día* | *Juan Herrera*  *Matias Arteaga*  *Franco Olave*  *Dante Ruiz* |  |
| *Gestión de Proyectos Informáticos* | Acta de cierre | *Se realiza el acta de cierre del proyecto* | *Jefe de Proyecto/Diseñador*  *Ingeniero de Software*  *QA*  *Desarrollador Full Stack* | *1 día* | *Juan Herrera*  *Matias Arteaga*  *Franco Olave*  *Dante Ruiz* |  |
| *Gestión de Proyectos Informáticos* | Informe de cierre de Proyecto | *Se realiza el informe de cierre del proyecto* | *Jefe de Proyecto/Diseñador*  *Ingeniero de Software*  *QA*  *Desarrollador Full Stack* | *1 día* | *Juan Herrera*  *Matias Arteaga*  *Franco Olave*  *Dante Ruiz* |  |
| *Gestión de Proyectos Informáticos* | Documentación de Lecciones Aprendidas | *Se realiza la documentación de las lecciones aprendidas del proyecto* | *Jefe de Proyecto/Diseñador*  *Ingeniero de Software*  *QA*  *Desarrollador Full Stack* | *1 día* | *Juan Herrera*  *Matias Arteaga*  *Franco Olave*  *Dante Ruiz* |  |
| *Gestión de Proyectos Informáticos* | Revisión Final de Riesgos | *Se realiza una revisión final de riesgos* | *Jefe de Proyecto/Diseñador*  *Ingeniero de Software*  *QA*  *Desarrollador Full Stack* | *1 día* | *Juan Herrera*  *Matias Arteaga*  *Franco Olave*  *Dante Ruiz* |  |
| *Gestión de Proyectos Informáticos* | Informe de Riesgos Residuales | *Se realiza el informe de riesgos residuales del sistema* | *Jefe de Proyecto/Diseñador*  *Ingeniero de Software*  *QA*  *Desarrollador Full Stack* | *1 día* | *Juan Herrera*  *Matias Arteaga*  *Franco Olave*  *Dante Ruiz* |  |

| **8. Carta Gantt** |
| --- |
| [Carta Gantt](https://drive.google.com/file/d/11vkktM7NJ1Q1gKEzE-0X0ZxxH4e0uvwe/view?usp=sharing) |

****

****

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)