

| **1. Propuesta Proyecto APT - Escuela** |
| --- |
| Cada unidad académica (Escuela) debe disponer de Proyectos APT para todas las áreas de desempeño de sus Planes de Estudio, con el propósito de entregar alternativas que puedan representar los intereses profesionales de los/las estudiantes.  Los/las estudiantes para definir un proyecto tienen las siguientes opciones:   1. Seleccionar una de sus propuestas de Proyecto APT realizadas en el último semestre de APP, y realizar ajustes si lo requiere 2. Proponer un nuevo Proyecto APT 3. Seleccionar alguno de los proyectos propuestos por la escuela   Por ello, las escuelas deben disponer, al menos, de un proyecto por cada área de desempeño de la carrera. En caso de no tener definidas áreas de desempeño, se deben proponer al menos tres tipos de proyectos diferentes.  Los Proyectos APT, tanto aquellos que sean propuestos por estudiantes o por las Escuelas, deben cumplir con los siguientes criterios:   1. **Integración de competencias:** debe integrar la mayor cantidad de competencias del perfil de egreso (al menos dos competencias), que permitan que el estudiante ponga en manifiesto aprendizajes de diferentes asignaturas de la carrera. 2. **Situación real o simulada:** debe ser una situación real o simulada a la que el estudiante podría enfrentarse en el campo laboral. El proyecto APT a evaluar debe ser consistente con los principios de la evaluación auténtica, es decir, representar situaciones contextualizadas, a través de problemáticas lo más parecidas o cercanas a la proyectada en su desarrollo profesional y reflejar de manera integrada, las competencias del perfil de egreso. 3. **Factibilidad:** Debe ser un proyecto posible de realizar, considerando los siguientes aspectos:    1. el tiempo estipulado para esta asignatura (durante un semestre y 20 créditos);    2. los materiales que se requieren;    3. los factores externos que podrían facilitar o dificultar su implementación.   El proyecto APT debe ser individual, salvo en los casos en que su ejecución y/o desarrollo requieran de la conformación de un equipo de trabajo.  A continuación, encontrarás los campos mínimos que se deben completar por cada propuesta de proyecto escuela. |

| **Propuesta n°1 Proyecto APT** | |
| --- | --- |
| Nombre (\*) | **Proyecto Transformación Digital a Pymes Gastronómica** |
| Área (s) de desempeño(s) | Desarrollo, análisis y propuesta de soluciones tecnológicas para la digitalización de pymes manufactureras. |
| Competencias (\*) | * Desarrollar una solución de software aplicando metodologías de desarrollo y mantenimiento que aseguren el cumplimiento de los objetivos de la organización. * Construir modelos de datos que soporten los requerimientos de la pyme, garantizando escalabilidad en el tiempo. * Implementar y validar pruebas de calidad tanto en el sistema como en los procesos, siguiendo buenas prácticas de la industria |
| Problema o situación abordada (\*) | Las pymes en Chile han mantenido tradicionalmente su gestión de manera manual, limitando su alcance, eficiencia y competitividad frente al mercado digital.  La pyme fabricante de equipos gastronómicos personalizados necesita digitalizar sus procesos para mejorar la experiencia del cliente, facilitar las ventas, cotizaciones y pagos, y al mismo tiempo optimizar la gestión interna de pedidos, reservas, clientes y estadísticas.  Actualmente, esta empresa no cuenta con un sistema que integre su catálogo, su proceso de fabricación y el seguimiento de clientes en una sola plataforma, lo que genera pérdidas de tiempo y desorganización. |
| Descripción del Proyecto APT (\*) | **Descripción del Proyecto APT (\*)**   * Construir un sistema web responsivo que permita mejorar la gestión interna de la pyme y la experiencia de sus clientes.   **Requerimientos de alto nivel:**   * **Uso del cliente:** * Registro e inicio de sesión. * Visualización del catálogo de productos (cocina industrial, campanas, mesones, freidoras, baño maría, churrasquera, etc.). * Cotización en línea y envío de solicitudes personalizadas. * Carrito de compras con opción de pago del 50% inicial. * Reserva de hora con fabricantes (fecha y hora). * Seguimiento en tiempo real del estado de sus pedidos. * Acceso a redes sociales de la empresa. * **Uso del administrador:** * Gestión de clientes registrados y sus datos. * Visualización y aprobación/rechazo de cotizaciones. * Administración del catálogo de productos y precios. * Actualización del estado de pedidos y seguimientos. * Gestión de reservas de hora con clientes. * Reportes y estadísticas de ventas, clientes y pagos realizados. * **Base de datos:** * Productos y precios. * Clientes registrados. * Cotizaciones generadas. * Reservas agendadas. * Pagos realizados (con fecha y hora). * Seguimiento de pedidos.   El sistema será desarrollado como sitio web responsivo conectado a una base de datos central, con atributos de usabilidad que permitan al administrador manejarlo sin necesidad de conocimientos avanzados en informática. |
| Objetivos (\*) | **Objetivo general:**  Implementar una plataforma digital que mejore la gestión y comercialización de la pyme fabricante de equipos gastronómicos, optimizando la experiencia de clientes y la administración interna..  Objetivos específicos:   * Diseñar un catálogo digital que permita mostrar productos y modelos fabricados. * Integrar un sistema de cotización y pagos parciales en línea. * Desarrollar un módulo de reserva de horas entre cliente y fabricante. * Construir un sistema de seguimiento de pedidos accesible tanto para clientes como para administradores. * Implementar un panel administrativo que permita gestionar clientes, pedidos y estadísticas en tiempo real. |
| Metodología | Se aplicará la metodología Scrum, que permite trabajar de forma ágil mediante iteraciones (sprints), entregando avances incrementales y asegurando flexibilidad ante cambios de requerimientos de la pyme. |
| Evidencias | * Documentos de planificación y diseño (arquitectura, GUI, BD). * Documentos de control y pruebas de calidad. * Documentos de cierre y entrega. * Sistema Web responsivo con base de datos. |

| **Propuesta n°2 Proyecto Escuela** | |
| --- | --- |
| Nombre (\*) | **Aplicación Móvil Comunitaria para Juntas de Vecinos** |
| Área (s) de desempeño(s) (\*) | Desarrollo de aplicaciones móviles, análisis de requerimientos y digitalización de procesos comunitarios y municipales. |
| Competencias (\*) | * Diseñar e implementar soluciones móviles que fortalezcan la comunicación y gestión comunitaria. * Construir modelos de datos que permitan administrar certificados, solicitudes y emergencias de manera centralizada. * Realizar pruebas de certificación y validación de la aplicación bajo buenas prácticas de la industria.. |
| Problema o situación abordada (\*) | * Actualmente, muchas juntas de vecinos carecen de herramientas digitales modernas que faciliten la comunicación entre los vecinos, su directiva y la municipalidad. Esto provoca demoras en trámites, falta de información sobre beneficios disponibles, y desprotección ante emergencias del sector. * Este proyecto busca crear una aplicación móvil comunitaria, que permita a los vecinos acceder fácilmente a sus certificados, recibir información de la junta y municipalidad, inscribirse en actividades y contar con un botón de SOS que alerte de manera inmediata en caso de robo o emergencia domiciliaria. |
| Descripción del Proyecto APT (\*) | Descripción del Proyecto APT (\*)   * Construir una aplicación móvil que mejore la gestión, comunicación y seguridad de la comunidad organizada en juntas de vecinos.   Requerimientos de alto nivel:  Uso del vecino (usuario final):   * Registro e inicio de sesión como miembro de la junta de vecinos. * Acceso a beneficios e información entregada por la junta y la municipalidad. * Solicitud y descarga de certificados digitales (ej. residencia, participación). * Calendario de actividades y noticias comunitarias. * Botón SOS de seguridad, que permite emitir una alerta inmediata con datos del domicilio y número del vecino en caso de emergencia o robo. * Notificaciones push con avisos importantes.   Uso de la junta de vecinos / administrador:   * Gestión de vecinos inscritos en la aplicación. * Emisión y validación de certificados solicitados. * Publicación de beneficios, noticias y actividades. * Recepción y seguimiento de alertas SOS generadas por los vecinos. * Estadísticas de participación, solicitudes y emergencias atendidas.   Base de datos:   * Datos de vecinos registrados. * Certificados solicitados y emitidos. * Noticias, actividades y beneficios. * Alertas de seguridad (SOS) con fecha, hora y dirección. * Estadísticas de uso.   La aplicación será desarrollada como App móvil (Android/iOS) conectada a una base de datos central, con atributos de usabilidad y accesibilidad, para que cualquier vecino pueda usarla sin dificultad. |
| Objetivos (\*) | Objetivo general:  Implementar una aplicación móvil que permita a las juntas de vecinos mejorar su comunicación, facilitar trámites digitales y fortalecer la seguridad comunitaria mediante un sistema de alertas SOS.  Objetivos específicos:   * Digitalizar la entrega de certificados vecinales. * Desarrollar un módulo de noticias, beneficios y actividades comunitarias. * Implementar un botón SOS que genere alertas inmediatas en caso de emergencia. * Crear un panel de administración para juntas de vecinos con control de certificados, actividades y alertas. * Integrar notificaciones push que mantengan informados a los vecinos en tiempo real. |
| Metodología | Se propone utilizar Scrum, que permitirá desarrollar la aplicación en entregas incrementales, asegurando la validación continua de las funcionalidades con los vecinos y la junta. |
| Evidencias | * Documentos de planificación y diseño (arquitectura, GUI, BD). * Documentos de pruebas y control de calidad. * Documentos de cierre y retroalimentación. * Aplicación móvil (Android/iOS) con base de datos. * Retrospectiva del proyecto /Documento de retrospectiva final/Qué se hizo bien, que no se hizo bien y que se puede mejorar para un próximo proyecto Necesario para la mejora continua de las lecciones aprendizas en el desarrollo de proyectos ágiles |

| **Propuesta n°3 Proyecto Escuela** | |
| --- | --- |
| Nombre (\*) | **Plataforma Web para Estudio de Tatuajes** |
| Área (s) de desempeño(s) (\*) | Desarrollo y análisis de aplicaciones web orientadas a servicios personalizados y gestión de reservas. |
| Competencias (\*) | * Desarrollar soluciones web que potencien la visibilidad y el alcance de emprendimientos creativos. * Construir modelos de datos que soporten reservas, pagos y gestión de clientes. * Implementar pruebas de calidad y usabilidad que aseguren el correcto funcionamiento del sitio y la satisfacción del usuario final. |
| Problema o situación abordada (\*) | Actualmente, muchos estudios de tatuajes promocionan sus trabajos solo por redes sociales, lo que limita la profesionalización de su negocio y genera dificultades en la gestión de citas, cotizaciones y pagos.  El estudio de tatuajes necesita una plataforma digital propia, que le permita exhibir su portafolio de trabajos, captar clientes, agendar reservas y recibir pagos online, brindando una experiencia más organizada y confiable tanto para el cliente como para el administrador. |
| Descripción del Proyecto APT (\*) | Descripción del Proyecto APT (\*)  Desarrollar una página web responsiva que permita al estudio de tatuajes mostrar su portafolio, facilitar reservas de hora y gestionar clientes de forma centralizada.  Requerimientos de alto nivel:  Uso del cliente:   * Registro e inicio de sesión. * Visualización del portafolio con diseños y tatuajes realizados. * Agenda de citas en línea (reserva de hora con tatuador, fecha y hora). * Cotización en línea según diseño o tamaño. * Pago anticipado parcial (ej. 30-50%) para confirmar la cita. * Seguimiento de su reserva y estado del tatuaje (confirmado, en espera, finalizado). * Acceso directo a redes sociales del estudio. * Uso del administrador (estudio de tatuajes): * Gestión de clientes registrados. * Administración de la agenda y reservas de citas. * Gestión de portafolio (subir/editar/eliminar imágenes de tatuajes). * Responder solicitudes de cotización. * Consultar estadísticas de reservas, pagos y clientes.   Base de datos:   * Portafolio de tatuajes (imágenes, descripciones, estilos). * Clientes registrados. * Reservas agendadas. * Cotizaciones enviadas. * Pagos realizados.   La página será desarrollada como sitio web responsivo, con integración de pasarela de pagos y atributos de usabilidad para facilitar tanto la experiencia del cliente como la gestión del administrador. |
| Objetivos (\*) | Objetivo general:  Diseñar e implementar una página web que profesionalice la gestión de un estudio de tatuajes, mejorando la visibilidad de sus trabajos y facilitando el proceso de reservas y pagos en línea.  Objetivos específicos:   * Crear un portafolio digital que muestre diseños y tatuajes realizados. * Implementar un sistema de reservas en línea. * Desarrollar un módulo de cotización y pagos parciales. * Habilitar un panel administrativo para la gestión de clientes, reservas y portafolio. * Integrar la página con redes sociales para aumentar el alcance del estudio. |
| Metodología | Se utilizará la metodología Scrum, lo que permitirá entregar avances funcionales en ciclos cortos y adaptarse a las necesidades del estudio durante el desarrollo. |
| Evidencias | * Documentos de planificación y diseño (arquitectura, GUI, BD). * Documentos de pruebas de calidad. * Documentos de cierre. * Sistema Web responsivo con base de datos y pasarela de pagos. |

\*Se utilizarán datos Demo que puede encontrar en internet en la página o en similares.