

| **1. Informe final Proyecto APT** |
| --- |
| El objetivo de este informe es que describas los aspectos más relevantes de tu Proyecto APT. Es importante que fundamenten las decisiones que tuviste que tomar a lo largo del proceso.  A continuación, encontrarás distintos campos que deberás completar con la información solicitada, los que dan cuenta del resumen de tu proyecto APT y sus principales resultados. |

| Nombre del proyecto | *Escribe el nombre de tu Proyecto APT.* |
| --- | --- |
| Área (s) de desempeño(s) | * Desarrollo de Software * Diseño de Experiencia de Usuario (UX) * Gestión de Datos |
| Competencias | *Menciona las competencias de tu Plan de Estudio que abordaste en tu Proyecto APT.* |

| **Contenidos del informe final** | |
| --- | --- |
| 1. Relevancia del proyecto APT | * Mi proyecto APT busca abordar la falta de métodos interactivos y efectivos para evaluar las competencias técnicas de programadores en formación. Este tema es relevante para el campo laboral de la informática, donde la necesidad de innovar en métodos de evaluación se vuelve crucial en un entorno en constante evolución. * La situación se ubica en un contexto educativo, específicamente en instituciones que imparten formación técnica y profesional en programación. La creciente demanda de habilidades técnicas y el uso de plataformas digitales en el aprendizaje hacen que este proyecto sea pertinente. * El proyecto impacta a estudiantes de programación, quienes se beneficiarán de una herramienta de evaluación más dinámica y efectiva que fomente un aprendizaje activo. El aporte de valor de mi Proyecto APT radica en proporcionar un entorno de evaluación que no solo mide competencias, sino que también promueve el aprendizaje a través de la interacción y el juego. |
| 2. Objetivos | Desarrollar un entorno gamificado en Roblox que permita evaluar las competencias técnicas de los programadores mediante preguntas interactivas y minijuegos.   * Diseñar una interfaz intuitiva que facilite la navegación y el acceso a las evaluaciones. * Implementar un sistema de retroalimentación en tiempo real que informe a los usuarios sobre su rendimiento. * Crear minijuegos interactivos que refuercen el aprendizaje de conceptos técnicos. |
| 3. Metodología | Utilicé una metodología ágil, específicamente Scrum, que me permitió desarrollar el proyecto en iteraciones cortas, facilitando la adaptación a cambios y la incorporación de retroalimentación constante. Las fases del proyecto incluyeron:   * **Planificación:** Definición de objetivos y diseño de la estructura del juego. * **Desarrollo:** Implementación de funcionalidades, programación de preguntas y diseño de la interfaz. * **Pruebas:** Evaluación continua con usuarios para ajustar y mejorar la experiencia. * **Revisión:** Análisis de feedback y ajuste de funcionalidades antes del lanzamiento final.   Esta metodología fue pertinente ya que permitió un enfoque flexible y colaborativo, esencial para abordar los desafíos técnicos del desarrollo de un juego interactivo. |
| 4. Desarrollo | * Diseño y desarrollo de la interfaz de usuario. * Programación de preguntas de evaluación y lógica de puntuación. * Implementación de minijuegos interactivos. * Pruebas de usabilidad y ajustes según el feedback recibido.   **Dificultades y Facilitadores:** Los aspectos que facilitaron el desarrollo incluyeron la colaboración constante con mi compañero Vicente y el uso de herramientas accesibles en Roblox Studio. Las principales dificultades fueron la complejidad técnica en la integración de los minijuegos y la lógica de puntuación.  **Ajustes Realizados:** Para superar las dificultades, se ajustó el cronograma, dedicando más tiempo a la prueba y mejora de los minijuegos. También se modificó la lógica de puntuación para garantizar una experiencia más fluida y coherente con las expectativas de los usuarios. |
| 5. Evidencias | * Mockups en diferentes etapas de desarrollo. * Un video que muestra la funcionalidad del registro de usuarios y selección de juegos. * Resultados de pruebas de usabilidad con usuarios que reflejan su experiencia. |
| 6. Intereses y proyecciones profesionales | **Reflexión sobre el aporte del Proyecto APT:** El Proyecto APT me ha permitido profundizar en mis intereses profesionales, confirmando mi pasión por el desarrollo web y la experiencia del usuario. Al trabajar en este proyecto, he descubierto nuevas áreas de interés, como el desarrollo de videojuegos y su aplicación en la educación.  **Proyecciones laborales:** Me gustaría explorar más a fondo el diseño UX y la programación en entornos de juego. Me proyecto laboralmente como desarrolladora de software, preferiblemente en un entorno donde pueda combinar el desarrollo de aplicaciones interactivas con el diseño centrado en el usuario, contribuyendo a soluciones tecnológicas que mejoren la experiencia de aprendizaje en entornos educativos. |