

| **1. Informe final Proyecto APT** |
| --- |
| El objetivo de este informe es que describas los aspectos más relevantes de tu Proyecto APT. Es importante que fundamentes 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 | AdoptaPet |
| --- | --- |
| Área (s) de desempeño(s) | Las áreas de desempeño que se realizarán en el proyecto serán las de desarrollo web, trabajo colaborativo, dar soluciones informáticas a un problema que se encuentre hoy en día en la sociedad. |
| Competencias | Diseñar, desarrollar, implementar y desplegar un proyecto informático. También se encuentra el trabajo colaborativo para evaluar y gestionar el proyecto APT en conjunto con el equipo de trabajo. Tener una capacidad analítica y un pensamiento crítico para poder abordar los desafíos que se presenten a la hora de desarrollar el proyecto APT. |

| **Contenidos del informe final** | |
| --- | --- |
| 1. Relevancia del proyecto APT | La problemática que se abordará con el proyecto es la gran cantidad de mascotas abandonadas y en situación de calle que existen actualmente en Chile, el objetivo es poder entregarles un hogar y una familia que los ame, también poder ayudar al reencuentro de dueños y mascotas cuando estas están extraviadas, también a enseñar a cuidar responsablemente a las mascotas. Esto afecta comúnmente a las personas que tienen mascotas o a las personas que dan en adopción mascotas y no tienen la seguridad de que esta mascota quede en buenas manos. Se escogió este tema porque la adopción responsable debería ser algo que todas las personas deberían tener en cuenta y ser más consciente con eso. En este caso la ubicación sería todo Chile, ya que alrededor de todo el país se encuentran millones de animales abandonados que necesitan un hogar.  El aporte es disminuir las mascotas que se encuentran en estado de abandono y poder hacer reencuentros entre mascotas y dueños mediante una solución digital.  La relevancia de este problema en el campo laboral de la informática no es tan relevante, pero viéndolo de un lado de usuario puede que algún informático haya perdido a su mascota y quiere encontrarla. También ayuda a la práctica y desarrollo de un proyecto para tener experiencia en el desarrollo de soluciones informáticas para entrar al campo laboral. |
| 2. Objetivos | El objetivo general del proyecto es desarrollar una plataforma web y de escritorio (administra la web) que facilite la adopción responsable de mascotas y la localización de mascotas perdidas en Chile. La plataforma permitirá a los usuarios buscar y registrar mascotas, conectándose con otros para coordinar adopciones o reencuentros. Además, ofrecerá recursos sobre el cuidado animal y promoverá el bienestar de las mascotas, contribuyendo a resolver la problemática de animales abandonados en el país.   * Implementar un sistema de registro para mascotas disponibles para adopción, mascotas perdidas y encontradas. * Diseñar un buscador avanzado que permita filtrar mascotas por ubicación, especie, edad y otros criterios. * En el caso de poseer ficha médica, subirla para más información. * Proveer información relevante sobre cuidado animal y adopción responsable. * Asegurar la escalabilidad y mantenibilidad de las plataformas para futuros desarrollos y mejoras. |
| 3. Metodología | La metodología utilizada fue la metodología ágil Scrum, ayudándonos con sprints para realizar las entregas, realizando historias de usuario para entender cómo funcionan las apps entre otros docs.  Las fases fueron fase de planeación del proyecto, diseño del sistema, desarrollo del sistema pruebas y validación, despliegue y funcionamiento.  Esta metodología fue y es bastante útil para este proyecto por temas de tiempo, esta metodología reducía la documentación y es mucho más flexible a la hora de agregar funcionalidades nuevas o modificar cosas dentro del proyecto si fuera necesario. |
| 4. Desarrollo | El desarrollo de la plataforma AdoptaPet seguirá la metodología Ágil Scrum:   * Planeación del proyecto   + Revisión de antecedentes y objetivos del proyecto   + Recoleccion y analisis de requerimientos   + Definición de roles y responsabilidades   + Planificación del proyecto * Diseño de sistema   + Diseño de la base de datos   + Diseño backend   + Diseño frontend * Desarrollo del sistema   + Implementación del backend   + Desarrollo frontend * Pruebas y validación   + Pruebas unitarias componentes individuales   + Pruebas de integración entre frontend y backend   + Pruebas de aceptación con usuarios finales * Despliegue   + La plataforma se lanza para ser utilizada * Mantenimiento   + Soporte y resolución de problemas post-lanzamiento   Implementación de mejoras y nuevas funcionalidades  El trabajo en grupo y la comunicación continue son un factor importe al realizar este Proyecto APT sin embargo lo que retrasa el avance es el desconocimiento en ciertas partes tanto en documentación como en programación, pero de todas formas una investigación acorde al problema es solución a esto.  Fue necesario actualizar la metodología principalmente por el tema que si se produce un error en el desarrollo de las aplicaciones no podríamos volver atrás a resolver dicho problema por lo que tendríamos que empezar de nuevo hasta llegar nuevamente donde se produce el error, por lo que lo ideal fue cambiar la metodología a scrum para poder volver atrás arreglar los errores y continuar o repetir el proceso |
| 5. Evidencias | Documentación correspondiente a las fases, diagramas, y las presentaciones de las respectivas aplicaciones y sus funciones ya realizadas |
| 6. Intereses y proyecciones profesionales | Ximena Valderrama: 1. El desarrollo de mi proyecto apt me ayudó a tener mas conocimiento de programación y de gestión de proyectos, mis intereses profesionales no han cambiado  2. Me gustaría seguir explorando el desarrollo de aplicaciones web ya que es lo que más me gusta y guiarme también por parte de la seguridad de un sistema. Me proyecto trabajando en realizar proyectos web, ya que es lo que más me gusta y lo que más me llama la atención.  Sergio Sandoval: 1. El realizar el proyecto APT me ayudó a reforzar mis capacidades como programador y gestión de proyecto principalmente en el desarrollo de diagramas, la verdad no mis intereses profesionales cambiaron ligeramente, porque al volver a hacer los diagramas he vuelto a tener un gusto al hacer estos modelados.  2. Me gustaría profundizar aún más el tema de los diagramas a la par que igualmente beneficia mi gusto por la programación, Sin embargo me proyecto más haciendo programas a diferentes empresas. |