

| **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 | *PuntoDuoc* |
| --- | --- |
| Área (s) de desempeño(s) | *Desarrollo de aplicaciones móviles y web.*  *Gestión de bases de datos y seguridad informática.*  *Comunicación y trabajo en equipo.* |
| Competencias | *Desarrollo de software y gestión de proyectos.*  *Diseño de experiencias de usuario en aplicaciones móviles.*  *Administración de bases de datos en entornos NoSQL.*  *Aplicación de metodologías ágiles (Scrum).* |

| **Contenidos del informe final** | |
| --- | --- |
| 1. Relevancia del proyecto APT | * **Relevancia del proyecto APT**: El proyecto PuntoDuoc se propuso abordar el problema de baja participación estudiantil en actividades extracurriculares en la institución Duoc UC. Este problema es relevante para el ámbito de la gestión académica y profesional porque influye directamente en la formación integral de los estudiantes, fomentando competencias blandas y reforzando el sentido de comunidad. El contexto específico es la sede de Duoc UC, caracterizada por un alto flujo de estudiantes con diferentes necesidades de participación en actividades. El proyecto impacta a estudiantes de todas las carreras, profesores y gestores de eventos, proporcionando una solución que facilita la inscripción y participación, y fomenta la asistencia mediante un sistema de incentivos. El valor añadido radica en mejorar la gestión y visibilidad de eventos, y en ofrecer una herramienta moderna y eficiente para los estudiantes. |
| 2. Objetivos | ***Objetivo general****: Desarrollar una plataforma integrada (web y móvil) que permita gestionar, inscribir y validar la asistencia a eventos en Duoc UC, incentivando la participación estudiantil mediante un sistema de recompensas.*  ***Objetivos específicos****:*   * *Implementar una aplicación móvil que facilite el registro de estudiantes e invitados y permita su inscripción en eventos.* * *Desarrollar un sistema de validación de asistencia mediante escaneo de códigos QR.* * *Crear un panel de control web para los administradores que permita la gestión de eventos y usuarios.* * *Implementar un sistema de puntos canjeables por recompensas para incentivar la participación.* |
| 3. Metodología | ***Metodología****: El proyecto fue desarrollado utilizando la metodología ágil Scrum, que resultó ser la opción más adecuada por su capacidad de adaptarse a cambios y mantener un control constante del avance del proyecto. Las fases incluyeron:*   * ***Planificación inicial y definición de objetivos****.* * ***Desarrollo incremental y pruebas*** *en ciclos de sprints.* * ***Reuniones diarias (daily meetings)*** *para asegurar la coordinación.* * ***Revisión de sprint y retrospectiva*** *para hacer ajustes necesarios. La elección de Scrum fue fundamental para responder de manera ágil a los desafíos encontrados y ajustar el proyecto de acuerdo a los resultados de las pruebas.* |
| 4. Desarrollo | ***Desarrollo****: El proyecto se desarrolló en las siguientes etapas:*   * ***Análisis y planificación****: Identificación de requerimientos y estructuración del proyecto.* * ***Desarrollo web y móvil****: Implementación de la página web administrativa y la aplicación móvil.* * ***Integración de la base de datos****: Configuración de Firestore para el almacenamiento y sincronización de datos en tiempo real.* * ***Pruebas de validación de asistencia****: Verificación del funcionamiento del escáner de códigos QR y asignación de puntos.* * ***Ajustes y refinamiento****: Incorporación de nuevas funcionalidades como la lista de espera y el panel estadístico.*   ***Facilitadores y dificultades****:* ***Facilitadores****:*   * *Uso de tecnologías eficientes como Ionic y Firebase.* * *Buena coordinación del equipo y comunicación constante.* ***Dificultades****:* * *Problemas de sincronización de datos en tiempo real.* * *Complejidad en la gestión de múltiples tipos de usuarios. Se abordaron mediante pruebas periódicas y ajustes en la estructura de la base de datos.*   ***Ajustes realizados****:*   * *Simplificación del sistema de validación de eventos.* * *Inclusión de la lista de espera y un panel estadístico para mejorar la experiencia del usuario y la gestión.* |
| 5. Evidencias |  |
| 6. Intereses y proyecciones profesionales | *El proyecto APT permitió al equipo ganar experiencia en la implementación de tecnologías modernas y en la gestión de proyectos de desarrollo de software en un entorno real. Este aprendizaje ha reafirmado nuestro interés en el desarrollo de aplicaciones móviles y la gestión de datos en tiempo real. Las competencias adquiridas, como la aplicación de metodologías ágiles y la creación de experiencias de usuario, son valiosas para futuras oportunidades laborales.*  ***Proyecciones laborales****: El proyecto ha reforzado nuestro interés en seguir desarrollando soluciones tecnológicas orientadas a la gestión de eventos y la participación comunitaria. Me proyecto trabajando en el desarrollo de aplicaciones móviles y web, buscando nuevas formas de aplicar tecnologías emergentes para optimizar procesos y mejorar la interacción entre usuarios y plataformas.* |