**Autoevaluación**

**Fase 1**

**Javier Andres Gonzalez Silva**

**24/08/2024**

Contenido

[1. Descripción de Proyecto APT 3](#_heading=h.gjdgxs)

[2. Relación del Proyecto APT con las Competencias del Perfil de Egreso 3](#_heading=h.30j0zll)

[3. Relación del Proyecto con tus Intereses Profesionales 3](#_heading=h.1fob9te)

[4. Argumento del por qué el Proyecto es Factible a Realizarse dentro de la Asignatura 3](#_heading=h.3znysh7)

[5. Objetivos Claros y Coherentes 4](#_heading=h.2et92p0)

[6. Propuesta Metodológica de Trabajo que Permita Alcanzar los Objetivos 4](#_heading=h.tyjcwt)

[7. Plan de Trabajo para el Proyecto TicketDUOC 5](#_heading=h.3dy6vkm)

[8. Propuesta de Evidencias que Darán Cuenta del Logro de las Actividades 5](#_heading=h.1t3h5sf)

1. Abstract

* El presente informe describe el desarrollo de un sistema de gestión de eventos para Duoc UC. Este proyecto busca optimizar la visibilidad y el control de los eventos organizados por la institución, incentivando la participación de los estudiantes mediante una aplicación móvil. Se ha diseñado una plataforma para que alumnos e invitados puedan registrarse, visualizar eventos e inscribirse en ellos, mientras que los administradores gestionan los eventos a través de una aplicación web. Este enfoque permite un control centralizado, mayor participación estudiantil y una mejor comprensión del comportamiento de los estudiantes.
* *Inglés:*This report describes the development of an event management system for Duoc UC. The project aims to optimize the visibility and control of the events organized by the institution, encouraging student participation through a mobile application. A platform has been designed for students and guests to register, view events, and enroll in them, while administrators manage events through a web application. This approach enables centralized control, increased student participation, and a better understanding of student behavior.

2. Descripción del Proyecto

* El proyecto de Gestión de Eventos para Duoc UC consiste en el diseño e implementación de una aplicación móvil y una aplicación web para mejorar la visibilidad y control de los eventos de la institución. La aplicación móvil permite a los estudiantes e invitados registrarse, consultar eventos y realizar inscripciones, mientras que la aplicación web permite a los administradores crear, modificar y monitorear eventos. Este proyecto se desarrolló con un enfoque centrado en el usuario, aplicando metodologías de desarrollo ágil.

3. Relación con las Competencias del Perfil de Egreso

Este proyecto integra competencias clave del perfil de egreso, tales como:

* **Gestíón de proyectos informáticos:** Planificación, control y ejecución del desarrollo del sistema de eventos.
* **Desarrollo de soluciones de software:** Implementación de la aplicación móvil y la aplicación web utilizando prácticas ágiles y metodologías de desarrollo de software.
* **Pruebas de validación:** Aplicación de pruebas de usabilidad y control de calidad para asegurar la estabilidad y funcionalidad de las plataformas.

4. Relación con los Intereses Profesionales

* El proyecto se alinea con los intereses profesionales del equipo, ya que permite desarrollar habilidades en desarrollo de software, gestión de proyectos y control de calidad. Los integrantes del equipo buscan desempeñarse en roles relacionados con la ingeniería de software, la gestión de proyectos de TI y la consultoría tecnológica.

5. Argumento de la Factibilidad del Proyecto

La factibilidad del proyecto se justifica en base a los siguientes aspectos:

* **Recursos técnicos:** El equipo cuenta con los conocimientos técnicos necesarios para desarrollar la aplicación móvil y la aplicación web.
* **Tiempo disponible:** El cronograma está diseñado para ajustarse al tiempo disponible en la asignatura.
* **Acceso a tecnologías:** Se utilizarán herramientas y plataformas de acceso gratuito o bajo licencia educativa.

6. Objetivos del Proyecto

1. **Desarrollar una aplicación móvil para que estudiantes e invitados puedan registrarse, consultar y asistir a eventos.**
2. **Desarrollar una aplicación web para que los administradores gestionen los eventos de manera eficiente.**
3. **Facilitar la obtención de información sobre la participación estudiantil y el comportamiento ante los eventos.**

7. Propuesta Metodológica

La metodología se basa en la utilización de la metodología ágil Scrum. Las fases del proyecto incluyen:

1. **Análisis de Requisitos:** Identificación de necesidades del cliente y definición de requisitos.
2. **Diseño:** Creación de wireframes y prototipos de la aplicación móvil y la aplicación web.
3. **Desarrollo:** Implementación del código, integración de funcionalidades y desarrollo de bases de datos.
4. **Pruebas:** Verificación de la funcionalidad y la estabilidad del sistema.
5. **Despliegue:** Publicación de la aplicación para pruebas finales.

8. **Plan de Trabajo**

**Fase 1: Análisis de requisitos (2 semanas).**

* **Fase 2: Diseño y prototipado (2 semanas).**
* **Fase 3: Desarrollo de la aplicación móvil (4 semanas).**
* **Fase 4: Desarrollo de la aplicación web (4 semanas).**
* **Fase 5: Pruebas y control de calidad (2 semanas).**
* **Fase 6: Despliegue y entrega final (1 semana).**

9. Propuesta de Evidencias

* **Prototipos:** Wireframes y diseños de interfaces de usuario.
* **Código fuente:** Repositorio con el código desarrollado.

10. Conclusiones (en inglés)

The development of the Event Management system for Duoc UC has been a valuable learning experience. The use of agile methodologies allowed the team to adapt to changes and improve the system based on feedback. The project demonstrated the importance of collaboration, technical knowledge, and the ability to solve problems in real-time. The tools and skills acquired during this project will be useful in future professional challenges.

11. Reflexión(en inglés)

This project has been an opportunity to develop technical and personal skills. The team faced challenges related to time management, technical issues, and collaboration. Overcoming these challenges allowed us to grow as future software engineers. We have learned to listen to feedback, improve our designs, and maintain a continuous improvement approach. This experience has strengthened our confidence in our ability to manage projects and achieve goals within deadlines.