**Guía Estudiante**

**Fase1**

**Integrante:**

Freyder Montaño Perlaza

Rut 25.445.998-4

**Asignatura:** CAPSTONE**\_**004V

**Profesor:** Cristian Marcelo Larraín Larraín

**Carrera:** Ingeniería en Informática

**Duoc UC**, Padre Alonso de Ovalle

**Índice**

Tabla de contenido

[1. Introducción 3](#_Toc176984084)

[2. Descripción del Proyecto 3](#_Toc176984085)

[3. Relación del Proyecto con las Competencias del Perfil de Egreso. 3](#_Toc176984086)

[4. Relación del Proyecto con los Intereses Profesionales. 4](#_Toc176984087)

[5. Análisis del Proyecto 4](#_Toc176984088)

[6. Objetivos 5](#_Toc176984089)

[7. Metodología 5](#_Toc176984090)

[8. Plan de Trabajo 6](#_Toc176984091)

[9. Evidencias 7](#_Toc176984092)

[10. Conclusiones 7](#_Toc176984093)

[11. Reflexion. 7](#_Toc176984094)

# 1. Introducción

El proyecto **FoodShare** tiene como objetivo principal desarrollar una aplicación móvil enfocada en compartir recetas de cocinas, la idea es crear una plataforma donde los usuarios puedan interactuar mediante la aplicación y poder mostrar sus habilidades al compartir con otros usuarios y tener la oportunidad de poder recibir sus comentarios.

La aplicación será desarrollada con Android kotlin y firebase.

# 2. Descripción del Proyecto

"FoodShare" es una aplicación móvil diseñada para funcionar como una red social enfocada en el ámbito gastronómico. Su objetivo es proporcionar una plataforma sencilla e intuitiva donde los usuarios puedan compartir recetas de cocina con facilidad.

Los usuarios podrán crear y publicar recetas detalladas que incluirán imágenes, una lista completa de ingredientes y un paso a paso claro para preparar cada platillo. La aplicación permitirá a los usuarios interactuar entre sí mediante comentarios y valoraciones, promoviendo una comunidad activa y entusiasta de la cocina. Además, "FoodShare" ofrecerá recomendaciones personalizadas basadas en las recetas publicadas y los ingredientes disponibles, facilitando la planificación de comidas y fomentando el intercambio de ideas culinarias.

# 3. Relación del Proyecto con las Competencias del Perfil de Egreso.

El desarrollo de esta aplicación móvil esta alineado con diversas competencias del perfil de egreso como

* Desarrollo de software móvil: a través de kotlin para construir aplicaciones móviles.
* Manejo de base de datos en la nube: Firebase para el almacenamiento de base de datos en tiempo real para almacenar y gestionar los datos delo s usuarios y las recetas.
* Diseño Centrado en el usuario: la aplicación estará diseñada para ser intuitiva para una mejor experiencia visual.

# 4. Relación del Proyecto con los Intereses Profesionales.

tiene mucha relación con los interese profesionales, especial mente en el área de

Desarrollo de aplicaciones móviles con kotlin.

Sistema en la nube y gestión de datos en tiempo real con Firebase que es mucho mas moderno y utilizado en aplicaciones

Diseño y experiencia de usuario(UX)para crear interfaces facil de usar y atractiva para los usuarios a través de figma una herramienta gratuita para este tipo de trabajo.

# 5. Análisis del Proyecto

Elproyecto **FoodShare** es viable considerando los plazos y los recursos disponibles.

La creación de la aplicación en un lapso de 20 semanas, utilizando kotlin para Android y Firebase como backend es completamente factible.

La planificación bien estructurada y la metodología ágil garantiza que el proyecto puede ser finalizado con éxito durante el periodo asignado.

# 6. Objetivos

Los objetivos son claro y bien definidos

* Se desarrollará la aplicación móvil y funcional para Android

Con el fin de permitir a los usuarios de la aplicación poder gestionar y compartir recetas y explorar publicaciones de otros usuarios.

* Integrar firebase en el backend

Firebase nos permitirá manejar información registro de usuarios, la autenticación y almacenamiento de datos en tiempo real además en caso de que la aplicación tenga suficiente usuario tendrá la capacidad de expandir el almacenamiento desligándonos de esa parte facilitando el poder expandirnos

* Crear una interfaz interactiva y facil de usar

Esto favorecerá nuestra aplicación porque es importante un diseño atractivo que favorezca la experiencia del usuario

* Compartir y conocer a otros usuarios

Esto permitirán para aquellos amantes a la cocina puedan compartir y reunirse con otros para disfrutar momentos agradables

* Facilitar encuentros por medio de esta aplicación y tener una oportunidad de tener nuevos clientes y poder ser reconocidos en otros lugares.

# 7. Metodología

para llevar a cabo este proyecto se utilizará la metodología ágil esto permitirá gestionar el desarrollo mediante sprint cortos, revisando y ajustando el proyecto de manera continua.

Los hitos clave incluyen

* Definir los requisitos y objetivo en la fase inicial.
* Realizar desarrollos e incrementables a lo largo de cada sprint.
* Evaluar el progreso al final de cada sprint para realzar ajuste según sea necesario.

**Fase 1: Planificación y Diseño**

* **Definición de Requisitos:** Establecimiento de las características y funcionalidades clave de la aplicación.
* **Diseño de Interfaz:** Creación de prototipos y wireframes para la interfaz de usuario, asegurando una experiencia intuitiva y atractiva.

**Fase 2: Desarrollo y Pruebas**

* Implementación del backend y frontend en Kotlin Android y Firebase, desarrollando pruebas continuas para asegurar calidad.

**Fase 3: Implementación**

* Despliegue de la aplicación en Google Play y App Store, monitoreo del desempeño y ajustes basados en feedback de los usuarios.

# 8. Plan de Trabajo

El desarrollo de la aplicación se estructurará de la siguiente manera

1. **Planificación (1-2 semanas):** Definir las características principales, crear historias de usuario y establecer los objetivos de cada sprint.
2. **Diseño de la interfaz (2-3 semanas):** Desarrollar prototipos y wireframes para la interfaz de usuario.
3. **Desarrollo del backend y frontend (6-8 semanas):** Implementar el backend en Firebase, el sistema de autenticación, y el desarrollo de las funciones de publicación e interacción.
4. **Pruebas y depuración (2 semanas):** Realizar pruebas funcionales y de usabilidad para asegurar que la aplicación cumple con los requisitos establecidos.
5. **Lanzamiento y publicación (1 semana):** Preparar la aplicación para su lanzamiento en Google Play Store.

# 9. Evidencias

Para demostrar el progreso y la finalización del proyecto "FoodShare", se presentarán las siguientes evidencias

**Capturas de Pantalla**: Se proporcionarán capturas de pantalla que muestren las funcionalidades clave de la aplicación, incluyendo la publicación de recetas, el proceso de autenticación y las interacciones sociales entre los usuarios

**Repositorio de GitHub:** Se creará un repositorio en GitHub que contendrá todo el código fuente del proyecto. El repositorio incluirá una documentación detallada y la historia de commits, permitiendo la revisión del desarrollo a lo largo del tiempo

**Informe de Prueba:** Se elaborará un informe detallado de las pruebas realizadas, que incluirá pruebas funcionales y de usabilidad. Este informe documentará los resultados de las pruebas, cualquier problema encontrado y las acciones correctivas tomadas.

**Jira:** seutilizaráJira para la gestión de tareas y seguimiento del progreso del proyecto. Se presentarán capturas de pantalla y/o reportes de Jira que muestren la planificación, el estado de las tareas y el avance general del proyecto

**Figma:** Se utilizará figmapara prototipo y diseño creativo del usuario y la apariencia de la aplicación estos permitirá wireframes y prototipo interactivo y cualquier ajuste durante la aplicación.

# 10. Conclusiones

El proyecto "FoodShare" se presenta como una iniciativa robusta y bien planificada, con un enfoque integral en el desarrollo de una aplicación móvil para compartir recetas. Para asegurar una demostración completa del progreso y la finalización del proyecto, se han establecido varias evidencias clave. Las capturas de pantalla proporcionarán una vista detallada de las funcionalidades principales, mientras que el repositorio en GitHub garantizará la transparencia y la trazabilidad del código fuente. El informe de pruebas ofrecerá una visión crítica de la calidad de la aplicación, mientras que el uso de Jira permitirá un seguimiento preciso del avance del proyecto. Finalmente, los prototipos y diseños en Figma ilustrarán el aspecto y la experiencia de usuario de la aplicación. Estas evidencias juntas no solo reflejan el esfuerzo y la dedicación invertidos en "FoodShare", sino que también garantizan una entrega exitosa y de alta calidad del producto final.

# 11. Reflexion.

El proyecto "***FoodShare***" ha sido una experiencia transformadora en varios aspectos. He aprendido sobre la creación de un negocio propio, desde la conceptualización hasta la ejecución, destacando la importancia de una planificación estratégica y la adaptación continua a las necesidades del usuario.

Además, la experiencia práctica con tecnologías como Kotlin y Firebase, y herramientas como Jira y Figma, ha fortalecido mis habilidades técnicas y de gestión de proyectos. Este proceso también ha contribuido a mi desarrollo personal y profesional, enseñándome a enfrentar desafíos, colaborar efectivamente y entender el impacto positivo de la tecnología en la vida de las personas.

En resumen, "FoodShare" no solo ha ampliado mis conocimientos técnicos, sino que también me ha preparado para futuros desafíos en el ámbito de la tecnología y los negocios.