**Guía3. Informe final Proyecto APT**

**Asignatura Capstone**

|  |
| --- |
| **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 | NeoCollab |
| Área (s) de desempeño(s) | Desarrollo de aplicaciones móviles, experiencia de usuario UX/UI, integración de sistemas en la nube, y programación colaborativa en entornos sociales. |
| Competencias | Diseño de experiencias de usuario, gestión de proyectos de software, programación en entornos de desarrollo móvil y sistemas de autenticación y almacenamiento en la nube. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Contenidos del informe final** | |
| 1. Relevancia del proyecto APT | * NeoCollab aplica tecnologías actuales como plataformas colaborativas y almacenamiento en la nube, competencias esenciales en el desarrollo de software y aplicaciones móviles, integrando funciones demandadas en la industria actual. * El proyecto se orienta a una audiencia global, con un enfoque en músicos de América latina, donde muchos artistas emergentes carecen de recursos y plataformas accesibles para compartir y colaborar en sus proyectos musicales. * Principalmente afecta a músicos y productores jóvenes que buscan un espacio accesible para compartir y colaborar en sus creaciones, un grupo con pocas alternativas especializadas en colaboración musical en línea. * NeoCollab facilita la colaboración musical sin limites geográficos, promoviendo el talento emergente y proporcionando un espacio accesible para que artistas independientes tengan visibilidad y una red de apoyo en su comunidad. |
| 2. Objetivos | * implementar un sistema de autenticación seguro para el registro y gestión de usuarios. * Desarrollar una funcionalidad para la subida y almacenamiento de beats en la nube. * Crear un muro social donde los usuarios pueden publicar, comentar y reaccionar a contenido musical. * Implementar un sistema de grabación en tiempo real para facilitar la colaboración musical. * Diseñar una interfaz accesible y amigable para usuarios de distintos niveles de experiencia. |
| 3. Metodología | 1. Planificación inicial: definición de objetivos, metas y planificación del desarrollo.  2. diseño de ux/ui: creación de wireframes y flujos de usuario  3. Desarrollo de funcionalidades clave: implementación de autenticación, subida de beats y muro social.  4. Pruebas de usabilidad: Evaluación de la funcionalidad y experiencia de usuario  5. Documentación final.: registro detallado de las funcionalidades implementadas.  La metodología ágil fue ideal para cumplir los objetivos ya que permitió realizar ajustes rápidos y responder a las necesidades del proyecto en cada fase, asegurando un desarrollo adaptativo y enfocado en el usuario final. |
| 4. Desarrollo | 1. Planificación y definición de objetivos 2. Diseño de UX/UI 3. Implementación de autenticación y gestión de usuarios 4. Desarrollo de la funcionalidad de subida de beats y muro social 5. Pruebas de usabilidad y documentación.   Dificultades y facilitadores   * Selección de herramientas adecuadas (Firebase, react native) y claridad en los objetivos * Problemas iniciales en la configuración de autenticación y almacenamiento, resuelto con consulta a documentación.   Ajustes: Se hicieron ajustes menores en UX y simplificación de interacciones Enel muro social para mejorar la usabilidad, sin afectar el cronograma. |
| 5. Evidencias | *1. documentación del proyecto: documentos que describen el proceso de planificación, los objetivos y la metodología empleada, así como las decisiones clave tomadas durante el desarrollo.*  *2. Código fuente, fragmentos de código desarrollados específicamente para la aplicación, incluyendo la implantación de autenticación, almacenamiento de beats en el muro social. Este código muestra las funcionalidades principales y como se integraron en la plataforma.* |
| 6. Intereses y proyecciones profesionales | El proyecto APT me permitió profundizar en mis intereses en el desarrollo de aplicaciones móviles y en la creación de plataformas colaborativas, especialmente en el ámbito musical y social. Esta experiencia me confirmo mi interés en el diseño y desarrollo de herramientas digitales para comunidades creativas, y mantengo los mismos intereses profesionales que al inicio de la asignatura.  *Quisiera explotar mas en el desarrollo de aplicaciones sociales y colaborativas, y mejorar mis habilidades en experiencia de usuario y manejo de tecnologías en la nube. A futuro, me proyecto trabajando en diseño de plataformas digitales que promuevan todo tipo de colaboración n y la creatividad, contribuyendo con aplicaciones que integren tanto funcionalidad como innovación en el ámbito creativo.* |