**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 fundamenten 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 | SafePet |
| Área (s) de desempeño(s) | * Análisis y desarrollo de modelos de datos. * Análisis y planificación de requerimientos informáticos. * Calidad de software. * Programación de software. * Arquitectura de Software. |
| Competencias | * Administrar la configuración de ambientes, servicios de aplicaciones y bases de datos en un entorno empresarial a fin de habilitar operatividad o asegurar la continuidad de los sistemas que apoyan los procesos de negocio de acuerdo a los estándares definidos por la industria. * Ofrecer propuestas de solución informática analizando de forma integral los procesos de acuerdo a los requerimientos de la organización. * Desarrollar una solución de software utilizando técnicas que permitan sistematizar el proceso de desarrollo y mantenimiento, asegurando el logro de los objetivos. * Construir Modelos de datos para soportar los requerimientos de la organización de acuerdo a un diseño definido y escalable en el tiempo. * Programar consultas o rutinas para manipular información de una base de datos de acuerdo a los requerimientos de la organización. * Construir programas y rutinas de variada complejidad para dar solución a requerimientos de la organización, acordes a tecnologías de mercado y utilizando buenas prácticas de codificación. * Realizar pruebas de certificación tanto de los productos como de los procesos utilizando buenas prácticas definidas por la industria. * Construir el modelo arquitectónico de una solución sistémica que soporte los procesos de negocio de acuerdo los requerimientos de la organización y estándares industriales. * Implementar soluciones sistémicas integrales para automatizar y optimizar procesos de negocio de acuerdo a las necesidades de la organización. * Resolver las vulnerabilidades sistémicas para asegurar que el software construido cumple las normas de seguridad exigidas por la industria. * Gestionar proyectos informáticos, ofreciendo alternativas para la toma de decisiones de acuerdo a los requerimientos de la organización. * Desarrollar la transformación de grandes volúmenes de datos para la obtención de información y conocimiento de la organización a fin de apoyar la toma de decisiones y la mejora de los procesos de negocio, de acuerdo a las necesidades de la organización. * Resolver situaciones problemáticas  de la vida cotidiana, ámbito científico y mundo laboral, utilizando operatoria matemática básica, relaciones proporcionales y álgebra básica. * Resolver situaciones problemáticas  de la vida cotidiana, ámbito científico y mundo laboral, utilizando elementos de la estadística descriptiva. * Comunicar en forma oral y escrita diferentes mensajes, utilizando herramientas lingüísticas funcionales con propósitos específicos en diversos contextos sociolaborales y disciplinares. * Capacidad para generar ideas, soluciones o procesos innovadores que respondan a oportunidades, necesidades y demandas productivas o sociales, en colaboración con otros y asumiendo riesgos calculados. * Desarrollar proyectos de emprendimiento a partir de la identificación de oportunidades desde su especialidad, aplicando técnicas afines al objetivo, con foco en agregar valor al entorno. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Contenidos del informe final** | |
| 1. Relevancia del proyecto APT | El proyecto aborda la problemática de mascotas extraviadas en áreas urbanas, especialmente en la Región Metropolitana. La búsqueda actual es ineficiente y fragmentada puede debe hacerse de forma manual.  El software es relevante para nuestra carrera al aplicar desarrollo y análisis de dispositivos móviles, para obtener una solución con impacto social, demostrando la capacidad de transformar una necesidad real en una app funcional. Lo escogimos por la conexión emocional con las mascotas y la oportunidad de aportar una solución tecnológica a un problema tangible. |
| 2. Objetivos | Nuestro objetivo *general es* facilitar el proceso de reunir a dueños de mascotas perdidas con ellas.  Objetivos específicos de nuestro proyecto APT :   * Desarrollar una aplicación que facilite reunir a los dueños con sus mascotas. * Implementar el registro y reporte de mascotas extraviadas. * Implementar un sistema de notificacion y mensajeria segura para reportar al dueño * Integrar funciones de geolocalización en tiempo real y lector de QR. * Implementar mapa interactivo para visualización de veterinarias, fundaciones y refugios. |
| 3. Metodología | Para el desarrollo del proyecto APT utilizamos la metodología ágil, particularmente la estructura de Scrum.Esta metodología nos permite estructurar el trabajo en grupo en fases bien definidas, asegurando la trazabilidad del trabajo, con esto manejamos un control claro de los entregables en cada etapa, pero sin dejar de lado la flexibilidad de los posibles imprevistos que puedan aparecer durante el desarrollo del proyecto. |
| 4. Desarrollo | Las etapas del proceso son las siguientes.   * **Levantamiento y análisis de requerimientos**: Corresponde a la definición del proyecto según las necesidades de los usuarios objetivos. * **Diseño del Sistema**: Corresponde al modelado del sistema, incluyendo diagramas y otros documentos. * **Desarrollo e implementación**: Corresponde a la creación del código y otros recursos del proyecto, resultando en la implementación de los requisitos previamente definidos. * **Pruebas y verificación**: Corresponde al proceso de probar que el sistema efectivamente cumpla con los requisitos previamente establecidos. * **Documentación y entrega**: Corresponde a la documentación del proceso completo, y la entrega de los mismos junto al proyecto completado.   Algunas actividades se han debido de ajustar o retrasar por motivos externos que han acotado el tiempo disponible para trabajar en el proyecto por parte de todos los miembros del equipo. Aún así, el desarrollo del proyecto aún se encuentra dentro del plazo establecido. |
| 5. Evidencias | Además de las evidencias requeridas por el curso, se han generado las evidencias listadas a continuación. Los documentos correspondientes a cada evidencia se encuentran en la carpeta “Evidencias Proyecto” dentro de “Fase 2”.   * **Matriz de Defectos**: Lista de defectos hallados durante los procesos de prueba de la aplicación. Cada defecto hallado indica el comportamiento hallado, el esperado, pasos para replicar el defecto, y el miembro del equipo asignado a repararlo. * **Matriz Sprint Backlogs**: Lista de tareas a realizar organizadas según el Sprint en el que deben de completarse. La versión online * **Matriz Product Backlog**: Lista completa de tareas a realizar para completar el desarrollo de la aplicación * **Flujo de Vistas**: Diagrama de vistas de la aplicación, indicando cómo se navega entre ellas. * **Carta Gantt**: Cronograma de hitos esperado para el desarrollo del sistema. * **Daily Meetings**: Registro de los resultados de cada reunión realizada. * **Historias de Usuario**: Lista de casos de uso que el usuario objetivo le daría a la aplicación. * **Modelo de Vistas 4+1**: Conjunto de diagramas del diseño de la aplicación bajo 4 enfoques distintos. * **Visión**: Declaración de los objetivos y enfoques bajo los cuales se ha creado el proyecto. |
| 6. Intereses y proyecciones profesionales | ***Francisca Espinosa***: Mis intereses profesionales principalmente están enfocados en la gestión de proyectos informáticos, arquitectura, base de datos y diseño de software. Estas áreas permiten abordar la parte técnica y la gestión de un proyecto, lo cual me sirve directamente para realizar la optimización de procesos de una organización.  ***Felipe González***: Mis intereses profesionales se alinean especialmente con el desarrollo web, y en menor medida con el desarrollo móvil, aunque éstas sean sólo una parte del proyecto completo. |