Autoevaluación Fase 1

Felipe Zamorano

26/09/2025

Profesor Patricio Soto

Descripción del Proyecto

Nuestro proyecto Capstone “MOTIV8” consiste en el desarrollo e implementación de una aplicación web móvil con un enfoque gamificado, destinada a crear un espacio donde los usuarios puedan interactuar por medio de la realización de actividades deportivas, en dónde podrán competir en rankings, unirse a equipos o clubes, participar en eventos y completar misiones. El valor agregado de la aplicación es combinar componentes sociales y de entretenimiento con dinámicas creativas con relación a la satisfacción que otorgan los videojuegos de superación personal y colaboración en conjunto.

Relación del proyecto con las competencias del perfil de egreso

El proyecto aborda diversas competencias propias de nuestro perfil de egreso en Ingeniería en Informática, tales como:

* Diseñar e implementar soluciones tecnológicas basándonos en problemáticas identificadas y que se resuelvan en entornos sociales y organizacionales.
* Aplicar conocimientos de desarrollo web y móvil para crear plataformas interactivas y escalables.
* Integrar principios de usabilidad, experiencia de usuario y gamificación, asegurando la calidad del producto final y el correcto funcionamiento del sistema por parte del usuario.
* Hacer uso de tecnologías propias del desarrollo de una aplicación, como el diseño, gestión de estructuras y bases de datos, consumos de APIs y levantamiento de servidores para la operación del software
* Gestionar proyectos tecnológicos mediante metodologías ágiles, teniendo registros del avance para ordenar correctamente los tiempos y tareas esperados por el cliente.
* Promover el trabajo colaborativo y la comunicación efectiva en el desarrollo de sistemas complejos, además de recalcar las buenas prácticas tanto técnicas como personales entre los colaboradores para conseguir el mejor resultado.

Relación del proyecto con mis intereses profesionales

Este proyecto se relaciona directamente con mis intereses profesionales en el ámbito del desarrollo de software, en este caso de aplicaciones web y móviles con impacto en la experiencia de usuario. También, me permite aplicar un sistema de recompensas para promover actividades saludables con dinámicas sociales, en áreas que deseo seguir explorando y que tienen un alto potencial en el mercado actual de la tecnología.

Argumento del por qué el proyecto es factible con la asignatura

El proyecto es factible ya que supone el desarrollo de un sistema/prototipo funcional de aplicación, centrado en módulos principales que se pueden desarrollar de manera iterativa en el tiempo asignado a la asignatura. Las herramientas y lenguajes necesarios (React, Node.js, frameworks de UI) están disponibles y se alinean con los conocimientos adquiridos en el plan de estudios.

Objetivos claros y coherentes

**Objetivo general:**  
Desarrollar una aplicación web móvil con elementos de gamificación que promueva la interacción social, el trabajo en equipo y la participación en actividades deportivas, recreativas y educativas.

**Objetivos específicos:**

1. Diseñar la estructura de navegación y las vistas principales de la aplicación.
2. Implementar funcionalidades básicas de perfil, misiones, ranking y equipos.
3. Desarrollar un módulo de organización de eventos.
4. Validar la usabilidad de la aplicación mediante pruebas con usuarios.
5. Documentar el proceso y resultados en concordancia con los lineamientos académicos.

Propuesta metodológica de trabajo que permita alcanzar los objetivos

**Propuesta metodológica de trabajo**

Como equipo decidimos que se utilizará una metodología ágil, con sprints semanales que permitan entregar avances parciales y validar cada módulo. Las etapas clave incluyen:

1. Gestión del proyecto y análisis de requerimientos
2. Diseño y modelado de mockups y prototipos, decisión de estructuras(frameworks, librerías, etc)
3. Desarrollo iterativo de módulos funcionales y conexiones backend.
4. Integración de API para obtener la información fundamental para la app.
5. Pruebas de usabilidad y rendimiento, corrección de errores y mejora en base a dichas pruebas.
6. Lanzamiento de aplicación; levantamiento de servidor, MVP, dominio web y desempeño operacional.
7. Presentación de evidencias y resultados finales.

Propuesta de evidencias para mostrar el logro de las actividades

Los siguientes entregables servirán como prueba de los avances realizados en cada una de las fases:

* **Mockups de UI/UX** de las principales vistas.
* **Prototipo funcional** en entorno web móvil.
* **Resultados de pruebas de usabilidad** con retroalimentación de usuarios.
* **Informe final** con análisis, objetivos alcanzados y conclusiones.
* **Presentación oral y/o visual** para exponer los resultados.

Abstract Inglés

This project consist in the design and development of a mobile web application that integrates gamification elements to enhance user engagement in social and recreational contexts. The application will take information about sport acitivitie and includes core features such as Home, Explore, Activity tracking, Missions, Profile management, Rankings, Clubs/Teams, Friends, and Event organization. Through these modules, the project seeks to the users collaboration, competition, and personal care in an interactive environment. We are going to ue an agile methodology for the development practices, iterative prototyping, and continuous evaluation of user experience. The expected results include functional prototypes, usability evidence, and documentation that align with the competencies of the Computer Engineering graduate profile.

Abstract Español

Nuestro proyecto trata sobre la gestión y desarrollo de “MOTIV8” una aplicación web para dispositivos móviles que usa datos de actividades deportivas para integrar elementos de gamificación como misiones y recompensas con el fin de aumentar la participación de los usuarios en contextos sociales y recreativos. La aplicación contendrá funcionalidades principales como Inicio con dashboards para ver resumen de información, Explorar amigos y clubes, Seguimiento de actividad, Misiones, Gestión de perfil, Rankings, sección de Clubes/Equipos, Amigos y Organización de eventos. A través de estos módulos se busca fomentar la colaboración, la competencia, el cuidado de la salud y el desarrollo deportivo en un entorno interactivo. La metodología se basa en prácticas de desarrollo ágil, prototipado iterativo y evaluación continua de la experiencia de usuario. Los resultados esperados incluyen prototipos funcionales, evidencias de usabilidad y documentación que se alinean con las competencias del perfil de egreso de Ingeniería en Informática.

**Conclusiones individuales**

1. I could reinforce my ability to design and implement mobile web applications with a different functions learned before in the carreer.
2. I learned how to apply agile methodologies effectively in small-scale projects.
3. I learned more about APIs use, and how to completely consume in a real time enviroment.
4. This project helped me connect technical skills with my professional goals in web and my personal interest.
5. Working on this project improved my teamwork and problem-solving competencies.

Reflexión

*In this project, I expect to have a valuable opportunity to integrate the knowledge I have acquired through my studies and apply it in a practical and real-world context. I anticipate that the development of a web application with that requirements will challenge me toreinforce my technical skills in web and mobile technologies while also deepening my understanding of user experience design. I hope this project will allow me to test my ability to work with agile methodologies, manage tasks effectively, and stay focused on clear objectives. More than just a technical exercise, I see this project as a way to prepare myself for the professional challenges I want to pursue in the future. I also expect to learn from the process, not only by building functional solutions but also by reflecting on the importance of teamwork, creativity, and adaptability. This project represents both a challenge and an opportunity to grow as a future professional.*