Fase 1: Definición Proyecto APT

Integrantes: Fernanda Osorio y Denisse Fuentes

Asignatura: Capstone

Sección: 701D

Profesor: Daniel Montero

**Índice**

[**Descripción y relevancia del Proyecto APT**](#_yol0jdvb5gpl) **3**

[**Relación con las competencias del perfil de egreso**](#_1ee8qnfcte5c) **3**

[**Relación con intereses profesionales**](#_jy60nartjqcj) **4**

[**Factibilidad del Proyecto**](#_r0am8qttb47n) **4**

### **Descripción y relevancia del Proyecto APT**

El proyecto **BloomClass** consiste en el desarrollo de una plataforma educativa digital interactiva que busca mejorar la experiencia de aprendizaje de estudiantes escolares en Chile. La plataforma incorpora recursos como mini-juegos, recompensas y contenidos dinámicos que fomentan la motivación y el uso adecuado de la tecnología en entornos educativos.

Su relevancia radica en que responde a una necesidad presente en el campo educativo nacional: la falta de metodologías didácticas atractivas que promuevan el interés y la participación activa de los estudiantes. Desde el campo laboral de la Ingeniería en Informática, el proyecto representa un aporte concreto al desarrollo de soluciones digitales innovadoras, aplicando buenas prácticas de programación, diseño y seguridad, con impacto real en el ámbito social y educativo.

### **Relación con las competencias del perfil de egreso**

El proyecto está directamente relacionado con las competencias del perfil de egreso de la carrera, ya que requiere:

* **Desarrollar soluciones de software** que integren funcionalidades interactivas, alineadas a los estándares de la industria.
* **Construir el modelo arquitectónico de una solución sistémica**, a través de diagramas UML y un diseño estructurado que soporte las necesidades del sistema.
* **Programar rutinas y consultas en bases de datos**, para gestionar usuarios, actividades, progresos y recompensas.
* **Gestionar proyectos informáticos** utilizando metodologías ágiles como Kanban, apoyadas en herramientas como Trello y GitHub.
* **Aplicar estándares de seguridad** mediante encriptación de credenciales y protección de datos sensibles.
* **Elaborar proyectos innovadores que aporten al contexto social**, en este caso fortaleciendo el proceso educativo con tecnología motivadora.

De esta forma, BloomClass permite poner en práctica la mayoría de las competencias centrales de la carrera, reforzando habilidades técnicas y de gestión.

### 

### **Relación con intereses profesionales**

El desarrollo del proyecto se vincula estrechamente con los intereses profesionales de nosotras, entre los que destacan:

* **Desarrollo de software**, aplicando conocimientos en programación, diseño web y manejo de bases de datos.
* **Programación web**, implementando interfaces dinámicas y responsivas que permitan una experiencia amigable tanto para estudiantes como para docentes.
* **Arquitectura de sistemas y modelamiento de requisitos**, que permiten organizar soluciones tecnológicas eficientes y sostenibles.
* **Gestión de proyectos informáticos**, mediante metodologías ágiles que simulan el entorno laboral real.
* **Innovación tecnológica**, creando una herramienta con impacto social positivo en el ámbito educativo.

BloomClass representa una instancia de aprendizaje que potencia nuestro desarrollo profesional, consolidando tanto las competencias técnicas como las habilidades blandas requeridas para un desempeño exitoso en la industria TI.

### **Factibilidad del Proyecto**

El desarrollo del proyecto es factible dentro del marco de la asignatura de Portafolio de Título, considerando:

* **Tiempo disponible:** 18 semanas de semestre, con una dedicación estimada de 19 horas semanales (342 horas en total).
* **Herramientas tecnológicas:** Figma y Canva para el diseño de interfaces, Visual Studio Code para la programación, y GitHub para control de versiones y trabajo colaborativo.
* **Metodología:** Kanban, que permite organizar y priorizar las tareas, asegurando un avance progresivo del proyecto.
* **Recursos humanos:** Dos integrantes con conocimientos previos en desarrollo de software, bases de datos y gestión de proyectos.

Los principales facilitadores son la experiencia adquirida durante la carrera, el uso de herramientas modernas y accesibles, y la motivación del equipo. Como posible dificultad se identifica la coordinación de tiempo, la cual se mitigará con planificación semanal y uso de herramientas de gestión colaborativa.

En conclusión, el proyecto es plenamente realizable en el tiempo y con los recursos disponibles, y representa una oportunidad valiosa para aplicar los aprendizajes adquiridos durante la formación profesional.