Autoevaluación APT

Nombre: Carlos Hernández

Sección: 001D

Docente: Ignacio Villarroel

**Relación del Proyecto APT con las competencias del perfil de egreso.**

La pricipales competencias que podemos encontrar dentro nuestro principal perfil de egreso serian principalmente estas:

**Pensamiento crítico y resolución de problemas**: Al buscar empleo, los estudiantes deben analizar diferentes ofertas laborales, identificar cuáles se alinean con sus habilidades y objetivos, y resolver problemas como la falta de experiencia o la personalización de su currículum.

**Trabajo en equipo y colaboración**: Los estudiantes pueden colaborar con compañeros para compartir oportunidades laborales, realizar simulaciones de entrevistas o revisar currículums mutuamente, fortaleciendo su red profesional.

**Comunicación efectiva**: Durante la búsqueda de trabajo, la capacidad de redactar cartas de presentación y currículums claros y persuasivos, así como la habilidad para comunicarse bien en entrevistas, son cruciales.

**Creatividad e innovación**: Al postularse para empleos, los estudiantes pueden destacar su originalidad en la presentación de su perfil profesional, utilizando enfoques innovadores para diferenciarse de otros candidatos.

**Autonomía y gestión del tiempo**: La búsqueda de empleo requiere organización y planificación. Los estudiantes deben gestionar su tiempo para investigar empresas, preparar aplicaciones y seguir plazos.

**Aplicación de conocimientos interdisciplinarios**: Los proyectos pueden incluir la investigación de diferentes industrias y roles, permitiendo a los estudiantes aplicar conocimientos de diversas áreas para entender mejor el mercado laboral.

**Compromiso ético y responsabilidad social**: Al investigar empresas, los estudiantes pueden evaluar la cultura organizacional y el compromiso social de las mismas, alineando sus valores personales con las organizaciones a las que aplican.

Al momento de integrar estas competencias en el desarrollo de nuestro APT, podemos ver que muchas son fundamentales y se repetirán a lo largo de los proyectos futuros en las diferentes empresas a las que postulemos. El pensamiento crítico y la resolución de problemas son algunas de las competencias más necesarias, ya que en los proyectos siempre se busca solucionar un problema a través de una solución informática.

Además, el trabajo en equipo es esencial para crecer tanto como grupo como individuos. Saber escuchar las ideas y opiniones de los demás es crucial, lo que a su vez requiere una comunicación efectiva para que el equipo pueda avanzar juntos.

La aplicación de los conocimientos también es importante; aunque no se puede saber todo, utilizar lo que ya sabemos para seguir aprendiendo en el área es fundamental. Todo esto debe ir acompañado de una responsabilidad ética, especialmente al manejar información delicada de las personas o empresas que requieran nuestra ayuda.

**Relación del proyecto con tus intereses profesionales.**

La principal relación que encuentro entre la gestión de proyectos y mis intereses personales radica en la oportunidad de liderar y coordinar un equipo para desarrollar una solución que realmente pueda impactar positivamente a muchas personas. Me motiva la idea de organizar un proyecto que no solo cumpla con los objetivos y plazos, sino que también ofrezca un producto final que sea eficiente y efectivo para los usuarios que enfrentan desafíos al buscar prácticas profesionales.

En este contexto, el proyecto implicaría la planificación y dirección del desarrollo tanto de una aplicación web como móvil, lo que permitiría un acceso flexible y optimizado desde diferentes dispositivos. Como jefe de proyecto, mi papel sería asegurar que todas las etapas de desarrollo se lleven a cabo de manera eficiente, coordinando al equipo de desarrollo, diseñadores y testers, mientras superviso la entrega de funcionalidades clave y garantizo la calidad del producto.

Uno de los aspectos cruciales sería la implementación de una base de datos robusta para organizar y almacenar información relevante sobre ofertas de prácticas y empresas, asegurando que el equipo siga un enfoque metodológico para su construcción. También me encargaría de priorizar y asignar tareas en función de las metas del proyecto, siempre considerando las limitaciones de tiempo y recursos.

Además, me interesaría integrar funcionalidades que mejoren la experiencia del usuario, como filtros personalizados y recomendaciones basadas en las habilidades e intereses de cada usuario. Esto requeriría una estrecha colaboración con el equipo técnico y la toma de decisiones estratégicas para asegurar que el producto final sea no solo funcional, sino también intuitivo y centrado en las necesidades del usuario.

**Argumento del por qué el proyecto es factible a realizarse dentro de la asignatura.**

El proyecto es factible de realizarse dentro de la asignatura por varias razones. En primer lugar, en años anteriores hemos adquirido las herramientas y conocimientos necesarios que nos permitirán llevar a cabo el proyecto de manera efectiva. Estas habilidades previas incluyen el manejo de tecnologías web y móvil, así como la gestión de bases de datos, lo que nos otorga una sólida base sobre la cual construir.

Sin embargo, es importante reconocer algunas limitaciones. Una de las principales dificultades será la presión del tiempo, ya que debemos completar el proyecto en un solo semestre. Esta restricción temporal podría afectar la profundidad y calidad del trabajo si no se gestiona adecuadamente.

Además, la simultaneidad del proyecto con la práctica profesional puede representar una carga considerable de trabajo. Las horas disponibles para dedicarse al proyecto se ven limitadas por las exigencias de la práctica, lo que podría generar estrés y dificultar la concentración.

A pesar de estas limitaciones, considero que el proyecto es viable. Con una planificación adecuada y una gestión efectiva del tiempo, es posible organizar las tareas y establecer prioridades. Además, el trabajo en equipo permitirá distribuir responsabilidades, lo que ayudará a aliviar la carga individual y facilitará el avance del proyecto.

Por último, el compromiso y la motivación del equipo son factores clave para el éxito. Si mantenemos una comunicación constante y una clara definición de roles, podremos superar los desafíos y completar el proyecto en el tiempo estipulado, asegurando que no solo cumpla con los requisitos de la asignatura, sino que también tenga un impacto positivo en la comunidad.

**Objetivos claros y coherentes.**

1.-**Desarrollar habilidades de autoconocimiento**: Ayudar a los estudiantes a identificar sus fortalezas, debilidades, intereses y valores, para que puedan orientarse mejor en su búsqueda de empleo.

2.-**Crear un currículum y carta de presentación efectivos**: Guiar a los estudiantes en la elaboración de currículums y cartas de presentación que resalten sus habilidades y experiencias de manera profesional y atractiva.

3.-**Preparar para entrevistas laborales**: Proporcionar recursos y simulaciones para preparar a los estudiantes para entrevistas, ayudándoles a desarrollar respuestas efectivas y a mejorar su confianza.

4.-**Fomentar la creación de una red profesional**: Incentivar a los estudiantes a construir y mantener una red de contactos en su área, utilizando plataformas como LinkedIn y participando en eventos de networking.

5.-**Investigar el mercado laboral**: Facilitar herramientas y técnicas para que los estudiantes investiguen oportunidades laborales en su campo, entendiendo las tendencias del mercado y las habilidades demandadas.

6**.-Desarrollar una estrategia de búsqueda de empleo**: Ayudar a los estudiantes a crear un plan de acción personalizado que incluya objetivos claros, fuentes de búsqueda y cronogramas.

7.-**Promover la aplicación de conocimientos académicos en contextos laborales**: Incentivar a los estudiantes a identificar cómo sus conocimientos académicos pueden aplicarse a roles específicos, fortaleciendo su propuesta de valor.

8.-**Evaluar la oferta y la demanda en el sector**: Analizar las necesidades de las empresas en el área, para que los estudiantes puedan adaptar sus habilidades y formación a lo que el mercado requiere.

9.-**Fomentar la resiliencia y adaptabilidad**: Preparar a los estudiantes para enfrentar rechazos y desafíos en su búsqueda de empleo, ayudándoles a desarrollar una mentalidad positiva y proactiva.

10.-**Crear una plataforma de recursos**: Desarrollar una base de datos o una plataforma donde los estudiantes puedan acceder a ofertas de empleo, recursos educativos y testimonios de otros profesionales.

**Propuesta metodológica de trabajo que permita alcanzar los objetivos.**

Scrum es una metodología ágil ideal para proyectos a corto plazo, como el portal de practica, ya que facilita la entrega de resultados en intervalos regulares y permite medir el progreso en cada sprint. Al dividir el trabajo en objetivos específicos y medibles dentro de ciclos cortos (sprints), Scrum ayuda a mantener un enfoque claro en las prioridades más importantes del proyecto. Además, esta metodología promueve la colaboración constante entre los miembros del equipo y la retroalimentación rápida, lo que permite ajustar el producto o la dirección del desarrollo en función de las necesidades cambiantes del negocio.

**Propuesta de evidencias que darán cuenta del logro de las actividades.**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Tipo de evidencia**  **(avance o final)** | **Nombre de la evidencia** | **Descripción** | **Justificación** |
| Kickoff | Kick Off.docx | La reunión inicial para alinear los objetivos del proyecto, expectativas y roles. | Asegura que todos los miembros estén alineados con los objetivos y expectativas. |
| Project Charter | Acta de constitución | Un documento formal que define los objetivos, partes interesadas y autorizaciones del proyecto. | Formaliza los aspectos esenciales del proyecto. |
| Requirements | Requerimientos | Especificaciones detalladas de las funcionalidades necesarias. | Define claramente lo que se debe entregar para cumplir con las expectativas. |
| Mockups | Mockups | Representaciones visuales del diseño del sistema. | Muestra cómo se verá la interfaz y el flujo de trabajo. |
| As is | As is | |  | | --- | |  |  |  | | --- | | Describe el estado o condición actual del proceso o sistema antes de las mejoras. | | Proporciona una referencia clara del punto de partida antes de hacer cambios. |
| To be | To be | |  | | --- | |  |  |  | | --- | | Describe el estado futuro deseado del proceso o sistema después de las mejoras o cambios. | | Define el objetivo final que se debe lograr con el proyecto. |
| risk management plan | Plan de riesgos | Un plan que identifica posibles riesgos y estrategias de mitigación. | Ayuda a prever problemas y preparar soluciones. |
| ATP | ATP | - | - |