***FUNDACIÓN BIENESTAR PERMANENTE***

*Cristian Moya Cuevas*

**1.- Descripción y justificación del proyecto:** se busca resolver la brecha digital y la falta de recursos que enfrentan las organizaciones educativas sin fines de lucro en Chile. El objetivo es crear una solución tecnológica que les permita generar y gestionar contenido audiovisual educativo de alta calidad de forma automatizada, utilizando inteligencia artificial. Esto se logra mediante una plataforma que integra APIs de IA para generar guiones, narraciones y videos animados a partir de una idea simple. La relevancia del proyecto en el campo laboral actual es alta, ya que aplica tecnologías de vanguardia como la inteligencia artificial para resolver un problema tangible, optimizando procesos y democratizando el acceso a herramientas avanzadas de comunicación. El proyecto beneficia a la fundación, a sus beneficiarios y a la comunidad, al fortalecer la visibilidad y el alcance de la organización, lo que puede atraer nuevos patrocinadores.

**2.- Relación con el perfil de egreso:** este proyecto está directamente relacionado con el perfil de egreso ya que abarca el ciclo de vida completo del desarrollo de software. El proyecto requiere poner en práctica competencias clave como:

* Ofrecer propuestas de solución informática: al analizar las necesidades de la fundación y proponer una solución tecnológica robusta.
* Desarrollar una solución de software: mediante la construcción de una aplicación web completa, que incluye una página web pública y una intranet privada.
* Integrar tecnologías emergentes: lo cual es el núcleo del proyecto, al orquestar múltiples servicios de IA (como GPT-4o, Runway ML y Eleven Labs) para generar video, texto y audio.
* Gestionar proyectos informáticos: para planificar la ejecución de los módulos, definir un Producto Mínimo Viable (MVP) y asegurar que el proyecto se complete a tiempo.

Entre otras cosas.

**3.- Intereses profesionales:** mis intereses profesionales se alinean directamente con las áreas clave del proyecto, ya que se centran en la inteligencia artificial, el manejo de datos y el desarrollo web. El proyecto me permite explorar y aplicar estas pasiones, desde la implementación de modelos de IA para generar contenido audiovisual hasta la gestión de los datos que soportan la plataforma y el desarrollo de la solución web en su totalidad.

**4.- Factibilidad:** el proyecto es totalmente factible dentro del plazo asignado para la asignatura, que va de agosto a diciembre. Esta viabilidad se justifica por:

* Tiempo y recursos: la carga horaria semanal y el trabajo autónomo brindan el tiempo necesario para completar el ciclo de desarrollo. El equipo ya tiene los computadores personales necesarios, y la naturaleza del proyecto permite el uso de herramientas tecnológicas gratuitas o de código abierto.
* Enfoque de trabajo: el uso de un enfoque incremental o modular permite dividir la carga de trabajo en partes más pequeñas y manejables. La metodología SCRUM también facilita una gestión eficiente de las etapas del proyecto.

Los principales factores que podrían dificultar el desarrollo son la gestión del tiempo y la posible necesidad de ajustar requerimientos. Para mitigar estos riesgos, el equipo planea una planificación rigurosa (con una carta Gantt), una comunicación constante con el cliente y entre los miembros del equipo, y la definición de roles y responsabilidades claras.

**5.- Objetivos:**

* General: desarrollar e implementar la página web oficial de la fundación para fortalecer su presencia en internet, aumentar su visibilidad y llegar a nuevos usuarios y potenciales beneficiarios.

### Específicos

* Diseñar y desarrollar la página web oficial para garantizar una navegación intuitiva, contenido accesible e imagen institucional coherente.
* Implementar funcionalidades de comunicación y visibilidad en la web, como secciones informativas, noticias, eventos y formularios de contacto.
* Desarrollar una intranet interna que facilite la creación, edición y almacenamiento de contenido digital (imágenes, videos y audios).
* Incorporar un módulo de gestión de contenidos en la intranet para organizar, clasificar y controlar el material generado.
* Optimizar los procesos de producción y difusión de contenido mediante la centralización de recursos digitales.
* Asegurar la escalabilidad y seguridad de las plataformas para adaptarse a futuras necesidades y proteger la información.

**6.- Metodología:** se utilizará la metodología SCRUM. Este enfoque ágil, iterativo e incremental es ideal para gestionar un proyecto con un equipo pequeño y un enfoque en la entrega continua de valor. Esto permitirá una adaptación flexible a los cambios en los requisitos y asegurará la entrega de un producto funcional en cada etapa del desarrollo. El proyecto se dividirá en sprints, cada uno con una duración definida para desarrollar un conjunto específico de funcionalidades. La comunicación constante y las reuniones semanales de seguimiento son coherentes con los principios.

**7.- Plan de trabajo:** el plan de trabajo del proyecto está organizado por competencias e incluye las siguientes actividades clave:

* Levantamiento de requerimientos: reunión inicial con el cliente para entender sus necesidades y documentar los acuerdos.
* Gestión de proyectos: definir el alcance, elaborar el Product Backlog y el Roadmap, y planificar las entregas por sprint.
* Diseño: crear diagramas de arquitectura (despliegue, clases, casos de uso) y diseñar la interfaz de usuario (UI/UX).
* Desarrollo: implementar la página web institucional y la intranet, incluyendo funcionalidades de autenticación, CRUD de contenidos, y el módulo de generación de contenido con IA.
* Integración: conectar la plataforma con las APIs de inteligencia artificial (GPT, ElevenLabs, Runway ML).
* Calidad de software: elaborar y ejecutar un plan de pruebas (unitarias e integración) y documentar los resultados.
* Seguridad: implementar medidas de seguridad como autenticación y encriptación.
* Documentación: redactar los manuales de usuario, instalación y mantenimiento, y el informe final del proyecto.

El plan de trabajo también asigna responsabilidades a cada miembro del equipo, especifica los recursos necesarios y la duración estimada para cada tarea.

**8.-Evidencias:** Las evidencias para este proyecto se dividen en dos categorías

### Evidencias de avance, estas evidencias se generan durante el desarrollo del proyecto y demuestran la implementación del trabajo

* Acta de constitución: formaliza el proyecto, sus objetivos y responsables.
* Definición del alcance y restricciones: delimita lo que el sistema incluirá para evitar desviaciones.
* Product backlog y sprint backlogs: listas priorizadas de funcionalidades que son el artefacto central de SCRUM.
* Diagramas de diseño: modelos como el de despliegue, de clases y de casos de uso que definen la arquitectura y la lógica del sistema.
* Diseño de UI: prototipos y maquetas que facilitan la validación temprana con los usuarios.
* Código fuente y repositorio: La base funcional del sistema que permite el control de versiones y la colaboración del equipo.
* Plan de pruebas: la estrategia para validar la calidad del software.

### Evidencias finales, estas evidencias se entregan al concluir el proyecto y demuestran el logro de los objetivos

* Informe de resultados de pruebas: recopila los resultados obtenidos al ejecutar las pruebas, proporcionando evidencia de la calidad del software.
* Manual de instalación / configuración: instrucciones para implementar el sistema en entornos de producción.
* Manual de usuario: explica cómo usar el sistema, facilitando la adopción por parte de los usuarios finales.
* Informe final de proyecto: un documento consolidado con todo el trabajo desarrollado, anexos y conclusiones.
* Matriz de riesgos / plan de contingencia: identifica riesgos potenciales y planes de acción para mitigarlos, asegurando la continuidad operativa.