}

1. **PARTE I**

| **1. Antecedentes Personales** |
| --- |
| A continuación, se presenta una tabla en la que debes completar la información solicitada. |

| Nombre estudiante | **Benjamín González, Fabian Fernández, Emilio Rubina.** |
| --- | --- |
| Rut | **21.518.054-9/ 21.288.333-7/19637654-2** |
| Carrera | **Ingeniería en Informática** |
| Sede | **Antonio Varas** |

| **2. Descripción Proyecto APT** |
| --- |
| En la descripción debes señalar brevemente el nombre de tu proyecto APT y las competencias del perfil de egreso que vas a poner en práctica. Si en tu carrera están definidas las áreas de desempeño, también menciona a qué áreas de desempeño está vinculado el proyecto. |

| Nombre del proyecto | Rayostrength – App de entrenamiento personalizado |
| --- | --- |
| Área (s) de desempeño(s) | Análisis de Datos  Base de datos  Arquitectura de software  Programación |
| Competencias | * Desarrollo de software multiplataforma Modelado de datos escalables * Gestión de proyectos informáticos * Validación de productos y procesos * Modelado de datos escalables |

| **3. Fundamentación Proyecto APT** |
| --- |
| A continuación, se presentan distintos campos que debes completar con la información solicitada. Esta sección busca que describas en detalle tu proyecto y justifiques su relevancia y pertinencia. |

| Relevancia del proyecto APT | Rayostrength busca resolver la falta de herramientas simples y eficientes para entrenadores personales. Actualmente, muchas apps son complejas y poco intuitivas, lo que dificulta su uso diario. Este proyecto se sitúa en Chile, específicamente en el contexto de entrenadores independientes que gestionan sus rutinas mediante hojas de cálculo y correos electrónicos. La app permitirá centralizar rutinas, pagos, videos y videollamadas en una sola plataforma, mejorando la experiencia tanto para el entrenador como para el cliente. |
| --- | --- |
| Descripción del Proyecto APT | El objetivo es desarrollar una app móvil con React Native que permita:   * Registrar rutinas personalizadas * Subir o enlazar videos de ejercicios * Enviar recordatorios de pago * Agendar videollamadas * Visualizar planes de entrenamiento en formato tipo hoja de cálculo |
| Pertinencia del proyecto con el perfil de egreso | El proyecto requiere aplicar competencias clave como el diseño de modelos de datos, desarrollo de software multiplataforma, planificación de proyectos y validación de funcionalidades. Estas competencias son fundamentales para abordar la problemática desde una perspectiva profesional y técnica. |
| Relación con los intereses profesionales | Este proyecto refleja mi interés por crear soluciones informáticas aplicadas al mundo del fitness. Nos motiva desarrollar herramientas que combinen eficiencia técnica con simplicidad de uso, y Rayostrength representa una oportunidad para aplicar conocimientos en React, bases de datos y experiencia de usuario. |
| Factibilidad de desarrollo del Proyecto APT | El proyecto es viable dentro del semestre, considerando:   * Duración de 18 semanas * Herramientas gratuitas (React Native, Firebase, YouTube, Google Sheets) * Cliente real que ya utiliza Excel y Gmail * Posibles dificultades como integración de videollamadas se pueden abordar con APIs externas o soluciones intermedias |

1. **PARTE II**

| **4. Objetivos** |
| --- |
| En este apartado debes definir objetivos generales y específicos del Proyecto APT. Es importante aclarar que los objetivos se deben plantear en forma clara, concisa y sin dar mayores explicaciones, es decir, deben entenderse por sí solos. Se sugiere redactarlos utilizando un verbo en infinitivo, pues ello obliga a precisar acciones concretas. |

| Objetivo general | Desarrollar una aplicación móvil multiplataforma que permita a entrenadores personales gestionar rutinas, pagos, videos y videollamadas de forma simple y eficiente |
| --- | --- |
| Objetivos específicos | * Diseñar una interfaz tipo hoja de cálculo para rutinas personalizadas Implementar recordatorios automáticos de pago * Integrar enlaces a videos de ejercicios (YouTube o propios) * Incorporar funcionalidad de videollamadas * Validar la usabilidad y funcionalidad con usuarios reales |

| **5. Metodología** |
| --- |
| En el siguiente apartado deberás describir la metodología, propia de tu disciplina, que utilizarás para resolver el proyecto APT antes descrito, incluyendo las etapas y métodos de trabajo. |

| Descripción de la Metodología |
| --- |
| Se utilizará una metodología ágil (Scrum), dividiendo el proyecto en sprints semanales. Las etapas incluyen:   * Levantamiento de requerimientos * Diseño de interfaz y arquitectura * Desarrollo de funcionalidades * Pruebas de validación * Documentación técnica |

| **6. Evidencias** |
| --- |
| A continuación, describe qué evidencias serán evaluadas en el informe de avance y en el informe final de tu proyecto APT. Estas evidencias deben ser acordadas con tu docente. Se entenderá por evidencia los productos que se desarrollen durante el proyecto y cuyo propósito sea visibilizar o documentar cómo se ha implementado el trabajo. |

| **Tipo de evidencia**  **(avance o final)** | **Nombre de la evidencia** | **Descripción** | **Justificación** |
| --- | --- | --- | --- |
| **Avance** | **Prototipo funcional** | **App con interfaz de rutinas y recordatorios** | **Muestra avance técnico y diseño funcional** |
| **Final** | **Informe técnico** | **Documento con análisis, metodología y resultados** | **Evidencia completa del desarrollo y validación** |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

| **7. Plan de Trabajo** |
| --- |
| En la siguiente tabla define la planificación de tu Proyecto APT de acuerdo a lo requerido. |

| **Plan de Trabajo Proyecto APT** | | | | | | |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Competencia o unidades de competencias | Nombre de Actividades/Tareas | Descripción Actividades/Tareas | Recursos | Duración de la actividad | Responsable[[1]](#footnote-0) | Observaciones |
| Desarrollo de software | Diseño de interfaz | Crear mockups tipo hoja de cálculo | Figam, React Native | 2 semanas | Fabian | Se podría llegar a requerir ajustes envase a feedback |
| Modelado de datos | Estructura de rutinas y pagos | Crear base de datos | Firebase | 2 semanas | Benjamin | Validar con casos reales |
| Integración | Videollamadas | Implementar API | SDK externo | 3 semanas | Emilio | Puede requerir pruebas adicionales |
| Validación | Pruebas con usuarios | Testear usabilidad y funcionalidad | Usuarios reales | 2 semanas | Todos | Recoger feedback para mejoras |

| **8. Carta Gantt** |
| --- |
| Busca un formato de Carta Gantt que te acomode y organiza en este las actividades planificadas en el punto anterior considerando el periodo asignado para el desarrollo de tu Proyecto APT. Debes mantener la temporalidad del periodo académico en el desarrollo de las tres fases que contempla la Asignatura de Portafolio de Título. |

| **Actividad** | **Fase 1** | | | | **Fase 2** | | | | | | | | | | | | **Fase 3** | | | |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **S 1** | **S 2** | **S 3** | **S 4** | **S 5** | **S 6** | **S 7** | **S 8** | **S 9** | **S 10** | **S 11** | **S 12** | **S 13** | **S 14** | **S 15** | **S 16** | | **S 17** | **S 18** |
| *Describe actividades del punto anterior* |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | |  |  |

1. En caso de que el Proyecto APT sea grupal, en esta columna deben indicar el nombre de los responsables de cada tarea o actividad. Esto posteriormente permitirá diferenciar la evaluación por cada integrante. [↑](#footnote-ref-0)