}

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 |
| --- | --- |
| 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 nuestro 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 16 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 |
| --- |
| Para el desarrollo de la aplicación Rayostrength se utilizará la metodología Scrum, que organiza el trabajo en iteraciones cortas llamadas sprints, favoreciendo la entrega incremental de funcionalidades y la retroalimentación continua. Esto permitirá que el equipo de tres personas pueda coordinarse eficientemente, adaptarse a cambios y cumplir con los objetivos del proyecto.  **Fase 1 – Planificación y Diseño:**  Se llevará a cabo el levantamiento de requerimientos y definición de alcance con los stakeholders, así como el diseño de wireframes, mockups y arquitectura de la aplicación. Estos entregables servirán como base para el desarrollo ágil en los sprints.  **Fase 2 – Desarrollo:**  El desarrollo se realizará en sprints semanales, implementando los módulos principales: gestión de usuarios, rutinas, seguimiento de progreso e integración de multimedia. Al final de cada sprint, el equipo revisará avances y ajustará prioridades según el feedback recibido.  **Fase 3 – Pruebas e Implementación:**  Se realizarán pruebas unitarias e integración, y se ejecutará un piloto con usuarios reales para recibir retroalimentación. Finalmente, se implementará la app en el entorno real y se entregará la documentación técnica y manuales de usuario.  **Roles y responsabilidades**  Project Manager / Product Owner: Gestionar el backlog, priorizar funcionalidades, planificar sprints, comunicar objetivos y validar entregables.  Frontend / UI-UX Developer: Diseñar la interfaz y experiencia de usuario, crear wireframes y mockups, desarrollar la parte visual e integrarla con funcionalidades.  Backend / Integrations Developer: Configurar entorno, desarrollar la lógica y bases de datos de la app, integrar contenidos multimedia y asegurar el correcto funcionamiento de los módulos. |

| **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** | **Documentación de requerimientos** | **Registro de todos los requerimientos funcionales y no funcionales de la app** | **Permite evidenciar que se ha realizado un levantamiento de necesidades correcto y se está alineado con los objetivos del proyecto** |
| **Avance** | **Wireframes y mockups UI/UX** | **Diseño visual preliminar de la interfaz de la app** | **Muestra el progreso en el diseño de la experiencia de usuario y facilita retroalimentación temprana** |
| **Avance** | **Planificación del proyecto (Gantt)** | **Cronograma con fases, tareas, responsables y semanas** | **Evidencia que se ha organizado el proyecto, asignando tiempos y responsables de manera clara** |
| **Final** | **Prototipo funcional de la app** | **App implementada con módulos de rutinas, usuarios, progreso e integración multimedia** | **Demuestra que se ha desarrollado la solución completa según los requerimientos definidos** |
| **Final** | **Pruebas realizadas y resultados** | **Registro de pruebas unitarias, integración y feedback de usuarios piloto** | **Evidencia que se ha validado la funcionalidad y usabilidad de la app, asegurando calidad del producto** |
| **Final** | **Manual de usuario y documentación técnica** | **Documentación de uso de la app y aspectos técnicos para mantenimiento** | **Permite que los usuarios y desarrolladores comprendan la app, asegurando sustentabilidad y continuidad del proyecto** |
| **Final** | **Informe final del proyecto** | **Documento que resume todo el desarrollo, fases, evidencias y resultados** | **Refleja de manera completa el desarrollo del Proyecto APT y permite evaluación integral por parte del docente** |

| **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 |
| Planificación y Análisis | Reunión inicial con stakeholders | Definir objetivos y expectativas del proyecto | Sala de reuniones, videollamada, acta | 1 semanas | Project Manager / Product Owner | Confirmar disponibilidad de todos los stakeholders |
| | Planificación y Análisis | | --- | | Levantamiento de requerimientos | Identificar necesidades de usuarios y funcionalidades | Entrevistas, cuestionarios, documentación | 2 semanas | Project Manager / Product Owner | Documentar todos los requerimientos |
| | Planificación y Análisis | | --- | | Definición de alcance y entregables | Establecer qué incluirá el proyecto y resultados esperados | Documentos de planificación | 1 semanas | Project Manager / Product Owner | Validar con stakeholders |
| Diseño | Arquitectura de la app | Estructurar módulos, base de datos y flujo de información | Herramientas de diagramación | 1 semana | Backend / Integrations Developer | Confirmar entorno estable |
| Diseño | Wireframes y mockups UI/UX | Crear interfaz visual y navegación | Figma / Adobe XD | 1 semana | Frontend / UI-UX Developer | Revisar avances semanalmente |
| Diseño | Revisión y aprobación de diseño | Ajustes finales y validación del diseño | Reunión, comentarios | 1 semana | Project Manager / Product Owner | Validar compatibilidad en la app |
| Desarrollo | Configuración de entorno | Instalar repositorios, frameworks y base de datos | VS Code, Git, servidores | 1 semana | Backend / Integrations Developer | Confirmar entorno estable |
| Desarrollo | Desarrollo de módulos principales | Programar rutinas, gestión de usuarios y progreso | IDE, librerías, base de datos | 4 semanas | Backend / Integrations Developer | Revisar avances semanalmente |
| Desarrollo | Integración con videos y multimedia | Añadir contenido multimedia a la app | Videos, librerías multimedia | 1 semana | Frontend / UI-UX Developer | Validar compatibilidad en la app |
| Pruebas e Implementación | Pruebas unitarias | Revisar funcionalidad de cada módulo | Herramientas de testing | 1 semana | Backend / Integrations Developer | Documentar errores y correcciones |
| Pruebas e Implementación | Pruebas de integración | Verificar interacción entre módulos | Herramientas de testing | 1 semana | Frontend / UI-UX Developer + Backend / Integrations Developer | Corregir fallas detectadas |
| Pruebas e Implementación | Feedback con usuarios piloto | Probar la app con usuarios reales | Encuestas, app en beta | 1 semana | Project Manager / Product Owner | Recoger sugerencias y errores |
| Pruebas e Implementación | Implementación, capacitación y entrega final | Instalar en ambiente real, enseñar uso y entregar documentación | Manuales, reunión de capacitación | 1 semana | Project Manager / Product Owner + Frontend / Backend Developers | Confirmar aceptación final de stakeholders |

| **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** | |
| **Reunión inicial con stakeholders** | **x** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | |
| **Levantamiento de requerimientos** |  | **x** | **x** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | |
| **Definición de alcance y entregables** |  |  |  | **x** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | |
| **Arquitectura de la app** |  |  |  |  | **x** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | |
| **Wireframes y mockups UI/UX** |  |  |  |  |  | **x** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | |
| **Revisión y aprobación de diseño** |  |  |  |  |  | **x** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | |
| **Configuración de entorno** |  |  |  |  |  |  | **x** |  |  |  |  |  |  |  |  |  | |
| **Desarrollo de módulos principales** |  |  |  |  |  |  |  | **x** | **x** | **x** | **x** |  |  |  |  |  | |
| **Integración con videos y multimedia** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | **x** |  |  |  |  | |
| **Pruebas unitarias** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | **x** |  |  |  | |
| **Pruebas de integración** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | **x** |  |  | |
| **Feedback con usuarios piloto** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | **x** |  | |
| **Implementación, capacitación y entrega final** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | **x** | |

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)