}

1. **PARTE I**

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

| Nombre estudiante | **Richard Perea/Iñaki Molina Ponce/Bastian Bonilla** |
| --- | --- |
| Rut | **19.188.643-7/20.452.987-5/21.157992-7** |
| Carrera | **Ingenieria en Informatica** |
| Sede | **San Joaquín** |

| **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 | *Aplicación de grupos de juego* |
| --- | --- |
| Área (s) de desempeño(s) | *Desarrollo de Proyectos* |
| Competencias | *GESTIONAR PROYECTOS INFORMÁTICOS, OFRECIENDO ALTERNATIVAS PARA LA TOMA*  *DE DECISIONES DE ACUERDO A LOS REQUERIMIENTOS DE LA ORGANIZACIÓN.*  *OFRECER PROPUESTAS DE SOLUCIÓN INFORMÁTICA ANALIZANDO DE FORMA INTEGRAL LOS PROCESOS DE ACUERDO A LOS REQUERIMIENTOS DE LA ORGANIZACIÓN*  *CONSTRUIR EL MODELO ARQUITECTÓNICO DE UNA SOLUCIÓN SISTÉMICA QUE SOPORTE LOS PROCESOS DE NEGOCIO DE ACUERDO LOS REQUERIMIENTOS DE LA ORGANIZACIÓN Y ESTÁNDARES INDUSTRIA.*  *DESARROLLAR UNA SOLUCIÓN DE SOFTWARE UTILIZANDO TÉCNICAS QUE PERMITAN SISTEMATIZAR EL PROCESO DE DESARROLLO Y MANTENIMIENTO, ASEGURANDO EL LOGRO DE LOS OBJETIVOS*  *PROGRAMAR CONSULTAS O RUTINAS PARA MANIPULAR INFORMACIÓN DE UNA BASE DE DATOS DE ACUERDO A LOS REQUERIMIENTOS DE LA ORGANIZACIÓN.*  *REALIZAR PRUEBAS DE CERTIFICACIÓN TANTO DE LOS PRODUCTOS COMO DE LOS PROCESOS UTILIZANDO BUENAS PRÁCTICAS DEFINIDAS POR LA INDUSTRIA.* |

| **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 | *Mi proyecto busca solucionar la dificultad que enfrentan muchos jugadores para encontrar compañeros de juego compatibles en horarios, nivel e intereses, ya que actualmente dependen de foros o redes sociales poco eficientes. La propuesta es desarrollar una aplicación web, orientada principalmente a jóvenes y adultos de 15 a 35 años, que permita crear y buscar grupos de manera centralizada. Este problema es relevante para la Ingeniería en Informática porque integra desarrollo de software, bases de datos, servicios en la nube y comunicación en tiempo real, aportando una solución tecnológica con potencial impacto en la industria del entretenimiento digital y valor académico como simulación de un producto real.* |
| --- | --- |
| Descripción del Proyecto APT | *El objetivo del proyecto es desarrollar una plataforma web que permita a los jugadores crear y unirse a grupos de juego de manera rápida y organizada, considerando intereses, horarios y nivel de experiencia. La solución consistirá en un sitio accesible desde cualquier navegador, con perfiles de usuario, filtros de búsqueda y salas de interacción. Para abordar la problemática se implementará un backend con base de datos y servicios en la nube, que gestionen usuarios y grupos en tiempo real, entregando así una experiencia eficiente y escalable. A diferencia de otras plataformas, nuestro proyecto se enfoca de manera directa y concisa en la creación de grupos de juego, dejando de lado funciones secundarias como el chat, que aunque siguen siendo relevantes, no representan el núcleo de la solución.* |
| Pertinencia del proyecto con el perfil de egreso | *Nuestro proyecto se relaciona principalmente con las competencias de desarrollo de software, aplicando buenas prácticas en todas las etapas del proceso. Esto incluye el diseño y desarrollo de la arquitectura del sistema, así como la planificación y construcción de la base de datos, asegurando eficiencia, escalabilidad y mantenibilidad. Además, se consideran prácticas de programación ordenada, integración de frontend y backend, y pruebas de calidad, lo que garantiza un producto final funcional y alineado con estándares profesionales de la Ingeniería en Informática.* |
| Relación con los intereses profesionales | *Mi Proyecto APT se relaciona directamente con mis intereses profesionales, ya que está enfocado en el desarrollo web, área en la que busco especializarme. La creación de una plataforma que conecte jugadores me permite aplicar conocimientos de diseño de interfaces, programación backend, gestión de bases de datos y servicios en la nube, todos elementos clave en mi línea de interés. Además, al tratarse de un proyecto integral que requiere planificación, coordinación y organización de tareas, me aporta experiencia que se alinea con mi meta futura de convertirme en líder de proyectos, desarrollando habilidades técnicas y de gestión que fortalecen mi perfil profesional.* |
| Factibilidad de desarrollo del Proyecto APT | *Considero que es posible desarrollar mi Proyecto APT porque la duración del semestre y las horas asignadas a la asignatura permiten avanzar de manera progresiva en el diseño e implementación de la plataforma web. Los materiales requeridos son principalmente un computador con acceso a internet y servicios en la nube, los cuales están disponibles. Como factores externos que facilitan el desarrollo están la amplia documentación y comunidades de apoyo en tecnologías web. Entre las posibles dificultades se encuentran la gestión del tiempo y la complejidad técnica de integrar múltiples funcionalidades, lo que se puede mitigar mediante una buena planificación, priorización de tareas y uso de metodologías ágiles que permitan cumplir los objetivos dentro del plazo establecido.* |

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 plataforma web que facilite la creación, búsqueda y gestión de grupos de juego en línea, integrando perfiles de usuario, filtros de compatibilidad y herramientas de comunicación, con el fin de mejorar la experiencia de los jugadores y aportar una solución tecnológica innovadora en el ámbito de las comunidades gamer.* |
| --- | --- |
| Objetivos específicos | *-Diseñar e implementar un sistema de registro e inicio de sesión que permita a los usuarios crear y administrar su perfil de jugador. -Desarrollar un módulo de búsqueda y filtrado de grupos de juego según criterios como título, nivel, idioma y disponibilidad horaria. -Implementar la funcionalidad de creación y gestión de grupos, incluyendo la asignación de cupos y control de miembros. -Incorporar un sistema básico de comunicación (chat o mensajería interna) para la coordinación dentro de los grupos. -Utilizar servicios en la nube y una base de datos que garanticen escalabilidad, disponibilidad y manejo en tiempo real de la información (ver factibilidad de la nube). -Evaluar el funcionamiento de la plataforma mediante pruebas técnicas y retroalimentación de usuarios para asegurar su usabilidad y eficiencia.* |

| **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 |
| --- |
| *La metodología que utilizaré para el desarrollo del Proyecto APT será Scrum, ya que permite trabajar de manera iterativa e incremental, asegurando avances constantes y revisiones periódicas. Se planificarán sprints de dos semanas de duración, lo que resulta adecuado considerando que restan aproximadamente tres meses para completar el proyecto, permitiendo realizar cerca de seis iteraciones. Cada sprint incluirá planificación de tareas, desarrollo, pruebas y revisión de resultados. Además, se realizarán reuniones semanales de seguimiento, con el fin de monitorear el progreso, detectar obstáculos y ajustar las prioridades cuando sea necesario. Esta metodología facilita la organización del trabajo, la adaptación a cambios y la entrega de un producto funcional al finalizar el proyecto.* |

| **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** | **Documento de diseño inicial** | *Contiene la arquitectura del sistema, diagramas de base de datos y mockups de la interfaz web.* | Permite visualizar la planificación técnica y de interfaz antes de la implementación, asegurando claridad en el desarrollo. |
| **Avance** | **Prototipo funcional básico** | *Versión preliminar de la plataforma con registro de usuarios y creación/búsqueda de grupos.* | Muestra el progreso alcanzado y valida la viabilidad técnica del proyecto en una etapa temprana. |
| **Avance** | **Bitácora de trabajo** | *Registro de actividades, avances por sprint y reuniones semanales.* | Facilita el control del proceso y evidencia la aplicación de la metodología Scrum. |
| **Final** | **Plataforma web implementada** | *Versión final con funcionalidades principales: perfiles de usuario, gestión de grupos y comunicación básica.* | Representa el producto desarrollado y el cumplimiento del objetivo general del proyecto. |
| **Final** | **Informe técnico** | *Documento que describe metodología, desarrollo, pruebas y resultados.* | Deja registro formal del proceso y sirve como respaldo académico y profesional. |
| **Final** | **Demostración práctica** | *Presentación del funcionamiento de la plataforma ante la docente* | Permite evidenciar de forma concreta el cumplimiento de los objetivos planteados. |
| **Final** | **Propuesta de mejoras futuras** | *Sección que sugiere ampliaciones o nuevas funcionalidades.* | Refleja visión de continuidad y capacidad de evolución del proyecto en el ámbito profesional. |

| **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 |
| *C1* | *Levantamiento de requerimientos* | *Identificar funcionalidades clave, usuarios y alcances del proyecto.* | *Reuniones, documentación, PC con acceso a internet* | *Sprint 1 (Semanas 1–2)* | *Iñaki Molina* | *Dificultad: posibles cambios en los requerimientos; se solucionará mediante reuniones de validación con el grupo y docente.* |
| *C3* | *Diseño de arquitectura y base de datos* | *Crear diagramas del sistema y estructura de la base de datos.* | *Herramientas de modelado (Draw.io, Lucidchart)* | *Sprint 1 (Semanas 1–2)* | *Richard Perea* | *Facilitador: herramientas de modelado accesibles.* |
| *C2* | *Diseño de interfaz web (mockups/prototipos)* | *Diseñar mockups de pantallas principales para validar usabilidad.* | *Figma/Adobe XD* | *Sprint 2 (Semanas 3–4)* | *Iñaki Molina* | *Dificultad: diferencias de criterio en diseño; se solucionará con revisiones grupales y feedback continuo.* |
| *C2* | *Validación Diseño principal.* | *Validar el diseño principal de la aplicación* | *Documento de diseño inicial* | *Sprint 2 (Semanas 3-4)* | *Richard Perea* | *Dificultad: Cambios en el diseño no esperados.* |
| *C4* | *Implementación de sistema de registro y login* | *Programar autenticación de usuarios y gestión de sesiones.* | *PC, framework web, base de datos* | *Sprint 3 (Semanas 5–6* | *Iñaki Molina* | *Facilitador: conocimiento previo de frameworks.* |
| *C4* | *Desarrollo de gestión de perfiles y grupos* | *Implementar creación/edición de perfiles y funciones de grupos.* | *PC, framework web, base de datos* | *Sprint 4 (Semanas 7–8)* | *Richard Perea* | *Dificultad: manejo de concurrencia y validación de datos; se mitigará mediante pruebas y validaciones.* |
| *C6* | *Validación PMV* | *Verificar funcionalidad del producto mínimo viable* | *PMV* | *Sprint 4 (Semanas 7-8)* | *Richard Perea* | *Dificultad: Funcionalidades no funcionan correctamente.* |
| *C5* | *Integración de comunicación interna (chat básico o mensajería)* | *Conectar prototipos web con funcionalidades implementadas.* | *PC, framework frontend* | *Sprint 5 (Semanas 9–10)* | *Bastián Bonilla* | *Dificultad: sincronización en tiempo real; se mitigará usando librerías o servicios de mensajería existentes.* |
| *C6* | *Pruebas y ajustes* | *Validar funcionalidades, corregir errores y optimizar rendimiento.* | *Herramientas de testing, usuarios de prueba* | *Sprint 6 (Semanas 11–12)* | *Iñaki Molina* | *Dificultad: tiempo limitado para pruebas completas; se priorizarán pruebas críticas.* |
| *C6* | *Marcha blanca del sistema* | *Periodo de prueba y validación del sistema completo* | *Usuarios de prueba.* | *Sprint 6 (Semanas 11-12)* | *Iñaki Molina* | *Dificultad: Poca capacidad de usuarios simultáneos.* |
| *C2* | *Documentación e informe final* | *Elaborar informe técnico, documentación y presentación del proyecto.* | *Documentación, PC, editor de texto* | *Sprint 6 (Semanas 11–12)* | *Iñaki Molina* | *Facilitador: toda la información acumulada en sprints anteriores.* |

| **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** |
| *Diseño de arquitectura y base de datos* |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | |  |  |
| *Diseño de interfaz web (mockups/prototipos)* |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | |  |  |
| *Implementación de sistema de registro y login* |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | |  |  |
| *Desarrollo de gestión de perfiles y grupos* |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | |  |  |
| *Integración de comunicación interna (chat básico o mensajería)* |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | |  |  |
| *Pruebas y ajustes* |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | |  |  |
| *Documentación de informe final* |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | |  |  |

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)