}

1. **PARTE I**

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

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre estudiante | * Kevin Fernando Trujillo Ramírez * Ignacio Enrique Sánchez Cigna * Agustín Elías Sánchez Cigna |
| Rut | * 20.635.907-2 * 17.921.942-6 * 19.525.066-9 |
| Carrera | Ingeniería en Informática |
| Sede | Duoc UC Puente Alto, Santiago |

|  |
| --- |
| **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 | encomienda.me |
| Área (s) de desempeño(s) | Desarrollo de sistemas web. |
| Competencias | * Ofrecer una solución informática a empresas que requieran una mejora en procesos de gestión de envíos, logística y almacenamiento. * Desarrollar una solución de software, aplicando técnicas de sistematización del desarrollo y mantenimiento de software, con el fin de obtener soluciones de alta calidad y optimizar su mantenimiento. * Diseñar y programar consultas o rutinas que permitan manipular de manera efectiva la información almacenada en una base de datos, de acuerdo con las necesidades y requerimientos de la organización. |

|  |
| --- |
| **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 | Es innegable que el servicio de encomiendas ha sufrido un cambio drástico en los últimos años, por diversos factores, emergencias de salud globales, comodidad, entre muchos otros. Muchas veces los servicios sufren retrasos por el mal manejo de la información. Justamente por esto es que nace “Encomienda.me”, software desarrollado para la mejora de los procesos internos de empresas del rubro del servicio de encomiendas.  El software tendrá como eje central la mejora de los procesos, lo que permitirá mejorar los tiempos, envíos, estudios y manejos de la información, entre otras características. |
| Descripción del Proyecto APT | Con el desarrollo del proyecto queremos lograr un estándar en los procesos de la industria de servicios de encomiendas, para esto desarrollaremos un sistema web que sea modular, el cual será factible ampliarlo según las necesidades de cada cliente. |
| Pertinencia del proyecto con el perfil de egreso | El proyecto en sí, está totalmente enfocado en evidenciar las competencias adquiridas en distintas áreas, como son programación de software, análisis y desarrollo de modelo de datos, gestión de proyectos, inteligencia de negocios, entre otras habilidades. |
| Relación con los intereses profesionales | Nuestro principal interés es poner en práctica nuestros conocimientos en un entorno real del mercado laboral, en un proyecto que se llevará a cabo de principio a fin. De esta manera enfrentar de mejor manera el mundo laboral. |
| Factibilidad de desarrollo del Proyecto APT | Dentro de las principales razones por la que es posible realizar el proyecto, es la poca cantidad de materiales necesarios para iniciar su desarrollo y la corta duración del desarrollo de la solución.  Los principales materiales para iniciar el desarrollo son:   * Computadores para el desarrollo. * Conexión a internet. * Dominio de correo.   En cuanto a la duración del desarrollo se encuentra planificado de tal forma que la duración no exceda el límite máximo del semestre académico. |

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 página web la cual pueda ofrecer un servicio de envío de encomiendas asequible, de calidad y con alta trazabilidad para las PYMES, permitiéndoles mejorar sus ventas, su logística y crecer en el mercado de comercio electrónico, de manera que puedan competir en igualdad de condiciones con las grandes marcas y así poder aumentar su participación en el mercado de las compras en línea. |
| Objetivos específicos | * Desarrollar una plataforma tecnológica que permita a los usuarios de Encomienda.me realizar seguimiento en tiempo real de sus envíos y recibir notificaciones de entrega. * Ofrecer un servicio al cliente excepcional, brindando asesoría y soporte técnico a los usuarios de la plataforma. * Crear una base de datos con información de los usuarios de la plataforma y sus necesidades de envío para mejorar la personalización del servicio y ofrecer promociones y descuentos. * Implementar un sistema de retroalimentación para recibir comentarios y sugerencias de los usuarios de Encomienda.me, con el objetivo de mejorar continuamente el servicio. |

|  |
| --- |
| **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 abordar la problemática utilizaremos metodología Scrum.   * Crear el Product Backlog: se debe definir una lista de todas las funcionalidades que se quieren desarrollar en la plataforma tecnológica, ordenados por prioridad. Esto incluye el seguimiento en tiempo real de los envíos, notificaciones de entrega, asesoría y soporte técnico al cliente, creación de una base de datos de usuarios y sus necesidades de envío, implementación de un sistema de retroalimentación, entre otras. * Definir el Sprint Backlog: una vez creado el Product Backlog, se debe seleccionar un conjunto de funcionalidades a desarrollar en el siguiente sprint, basándose en la prioridad definida. * Realizar las reuniones: se debe establecer una reunión con el equipo de desarrollo para revisar el avance del sprint y definir las tareas que se deben realizar en el siguiente día. * Desarrollar las funcionalidades: el equipo de desarrollo debe trabajar en las tareas definidas en el Sprint Backlog para desarrollar las funcionalidades necesarias. * Realizar las revisiones del Sprint: al final de cada sprint se debe realizar una revisión del trabajo realizado y presentar las funcionalidades desarrolladas al equipo. También se debe realizar una retrospectiva para identificar los puntos fuertes y las áreas de mejora. * Repetir el proceso: una vez finalizado un Sprint, se debe repetir el proceso desde el paso 2 para continuar desarrollando la aplicación.   Al utilizar la metodología Scrum, se busca un desarrollo ágil, iterativo e incremental, lo que permite una adaptación más rápida a las necesidades del mercado y una mejora continua del servicio ofrecido por Encomienda.me |

|  |
| --- |
| **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 | Minutas de reunión | Las minutas de reunión son un registro breve y conciso de lo discutido y acordado durante la reunión diaria, la reunión de planificación, la revisión y la retrospectiva. | Permiten mantener un registro de lo discutido en la reunión y los acuerdos tomados, lo que ayuda a mantener a todos los miembros en la misma página y hacer seguimiento del progreso del proyecto. |
| Avance | Pauta de reflexión | Herramienta utilizada para analizar el proceso del proyecto, identificar posibles mejoras y establecer acciones para implementar esas mejoras. | Es identificar oportunidades de mejora y retroalimentación en el proceso, para poder tomar acciones correctivas y mejorar el rendimiento del equipo y del proyecto en general. |
| Final | Presentación inicial del proyecto | Exposición clara y concisa del proyecto, incluyendo objetivos, alcances, plazos y riesgos. | Es comunicar de manera clara y efectiva los objetivos y alcances del proyecto, establecer las expectativas y alinear al equipo de trabajo. Esto permite minimizar malentendidos y asegurar que todos los miembros estén en la misma página desde el inicio del proyecto. |
| Final | Acta constitución de proyecto | Establece la autoridad del proyecto y autoriza su inicio. Contiene información esencial, como la descripción del proyecto, objetivos, alcance, presupuesto y plazos, así como roles y responsabilidades del equipo de proyecto y de los interesados. | Es el documento que establece los objetivos, alcances, responsabilidades y recursos de un proyecto. Es importante porque establece las bases para una gestión efectiva del proyecto y brinda una referencia clara para todas las partes interesadas. |
| Final | Planilla de requerimientos | Documento que recopila y describe las necesidades y objetivos de un proyecto de software para asegurar que los resultados cumplan con las expectativas del cliente. | La planilla de requerimientos es una herramienta clave en la gestión de proyectos informáticos, ya que permite identificar y documentar los requisitos del cliente y del sistema a desarrollar, asegurando la calidad y la satisfacción del usuario final |
| Final | Carta Gantt | La carta Gantt es una herramienta de gestión de proyectos que representa gráficamente la programación de las actividades y tareas del proyecto a lo largo del tiempo, permitiendo planificar, coordinar y realizar un seguimiento del proyecto de manera efectiva. | Permite planificar, programar y controlar el tiempo y los recursos necesarios para la ejecución de un proyecto, lo que facilita la toma de decisiones y la identificación temprana de posibles desviaciones en el cronograma. |
| Final | EDT | Descompone las entregas de un proyecto en tareas más pequeñas y manejables. Es un diagrama jerárquico que permite visualizar el trabajo que se debe realizar para completar un proyecto y facilita la asignación de recursos y la planificación del tiempo. | Descompone el alcance de un proyecto en partes manejables para facilitar su planificación y seguimiento. Ayuda a identificar tareas específicas, responsabilidades y relaciones entre actividades, lo que mejora la comprensión y comunicación del proyecto entre los miembros del equipo |
| Final | ERS | Documento formal que describe los requisitos de software para un proyecto específico, incluyendo la funcionalidad deseada, las limitaciones del sistema y las necesidades de los usuarios. | Es esencial en el desarrollo de un proyecto de software ya que documenta los requerimientos y especificaciones del sistema. |
| Final | DAS | Describe la arquitectura del sistema de software que se va a desarrollar. Contiene información sobre los componentes del sistema, su interacción y las decisiones de diseño que se tomaron. | Es esencial para establecer los lineamientos y estrategias que guiarán el diseño e implementación del sistema. Proporciona una visión general de la estructura del software, su integración con otros sistemas y cómo se satisfacen los requisitos no funcionales. |
| Final | Documento caso de uso extendido | Se especifican detalles adicionales sobre el flujo principal de un caso de uso, permitiendo una mayor comprensión del comportamiento del sistema y de los actores involucrados. | Describe un escenario detallado de una funcionalidad en un sistema informático y proporciona una visión general de cómo el usuario interactúa con el sistema. |
| Final | Mockups | Son representaciones visuales de un diseño de interfaz de usuario. Son utilizados para presentar la estructura, el diseño y la funcionalidad de un sistema o aplicación, antes de su desarrollo, para obtener retroalimentación y validación del usuario. | Permiten visualizar y probar la interfaz gráfica del usuario de un sistema antes de que se desarrolle completamente. Esto permite a los diseñadores y usuarios identificar y solucionar posibles problemas de usabilidad y diseño antes de que se realicen grandes inversiones en la implementación del sistema, lo que a su vez puede ahorrar tiempo y recursos valiosos en el proyecto. |

|  |
| --- |
| **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-1) | Observaciones |
| Interacción con usuarios: Esta competencia involucra la comprensión y la satisfacción de las necesidades de los usuarios y el manejo de la experiencia de usuario en general. | Definir las necesidades de los usuarios y desarrollar una interfaz de usuario única y atractiva para satisfacer esas necesidades. | Reunirse con usuarios para comprender mejor sus necesidades, analizar la experiencia de usuario actual y desarrollar una interfaz de usuario única y atractiva para satisfacer esas necesidades. | Herramientas de análisis de usuarios, herramientas de diseño de interfaz de usuario, software de prototipo. | Esta actividad podría tomar desde una semana hasta un mes dependiendo de la cantidad de usuarios involucrados y el nivel de detalle requerido. | Kevin Trujillo | Podría presentar dificultades como el entendimiento de las necesidades de los usuarios y la satisfacción de sus expectativas. Sin embargo, una comunicación estrecha con los usuarios y la investigación de la experiencia de usuario actual podrían facilitar el proceso. |
| Diseño y desarrollo: Esta competencia implica la creación de una interfaz de usuario única y atractiva, la codificación de la aplicación y la integración de la aplicación con la infraestructura de sistemas externos. | Codificar la aplicación para crear un producto funcional y robusto y realizar pruebas para asegurar su estabilidad. | Implica diseñar el código para crear un producto funcional y robusto, realizar pruebas para asegurar la estabilidad de la aplicación y documentar los pasos del proceso de desarrollo. | Lenguajes de programación, herramientas de desarrollo de software, herramientas de pruebas de software. | Esta actividad podría tomar alrededor de dos meses para completar, dependiendo de la cantidad de código a desarrollar y la cantidad de pruebas a realizar. | Ignacio Sánchez | Podría presentar dificultades como la creación de un código robusto y la realización de pruebas exhaustivas para asegurar la estabilidad de la aplicación. Sin embargo, una planificación adecuada y la documentación de los pasos del proceso de desarrollo podrían facilitar el proceso. |
| Gestión de datos: Esta competencia involucra la recolección, el almacenamiento, el análisis y la visualización de los datos generados por la aplicación. | Diseñar un sistema para recolectar, almacenar, analizar y visualizar los datos generados por la aplicación. | Implica diseñar un sistema para recolectar, almacenar, analizar y visualizar los datos generados por la aplicación, así como desarrollar un plan de seguridad para proteger los datos recolectados. | Herramientas de análisis de datos, herramientas de almacenamiento de datos, herramientas de visualización de datos. | Esta actividad podría tomar hasta un mes para completar, dependiendo de la cantidad y complejidad de los datos a recopilar y la cantidad de herramientas de análisis necesarias. | Kevin Trujillo | Esta actividad podría presentar dificultades como la recolección y almacenamiento de los datos, así como su análisis y visualización. Sin embargo, el uso de herramientas de análisis y almacenamiento de datos podría facilitar el proceso. |
| Seguridad y protección de datos: Esta competencia implica el desarrollo de un sistema seguro que mantenga los datos de los usuarios seguros y los proteja de ataques externos. | Diseñar un sistema seguro para mantener los datos de los usuarios seguros y protegerlos de ataques externos. | Implica diseñar y construir un sistema seguro para mantener los datos de los usuarios seguros y protegerlos de ataques externos. Se debe tener en cuenta la privacidad de los usuarios, así como la protección contra el uso indebido de la información. | Herramientas de seguridad de datos, herramientas de cifrado y herramientas de auditoría de seguridad. | Esta actividad podría tomar hasta dos meses para completarse, dependiendo de la complejidad de los datos a proteger y la cantidad de herramientas de seguridad necesarias. | Agustín Sánchez | Esta actividad podría presentar dificultades como la creación de un sistema seguro para mantener los datos de los usuarios seguros y protegerlos de ataques externos. Sin embargo, el uso de herramientas de seguridad de datos y cifrado podrían facilitar el proceso. |

|  |
| --- |
| **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** |
| Definir las necesidades de los usuarios y desarrollar una interfaz de usuario única y atractiva para satisfacer esas necesidades. | **K** | **K** | **K** | **K** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | |  |  |
| Codificar la aplicación para crear un producto funcional y robusto y realizar pruebas para asegurar su estabilidad. |  |  |  |  | **I** | **I** | **I** | **I** | **I** | **I** | **i** | **I** |  |  |  |  | |  |  |
| Diseñar un sistema para recolectar, almacenar, analizar y visualizar los datos generados por la aplicación. |  |  |  |  |  |  |  | **K** | **K** | **K** | **K** | **K** | **I** | **I** |  |  | |  |  |
| Diseñar un sistema seguro para mantener los datos de los usuarios seguros y protegerlos de ataques externos. |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | **A** | **A** | **A** | **A** | **A** | **I** | | **K** | **A** |

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-1)