}

1. **PARTE I**

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

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre estudiante | Pamela Aldana Rojas  Enrique Ballestero Mora  Jenifer López Suarez |
| Rut | P→ 15.405.353-0  E→ 20.578.833-6  J→ 19.033.321-3 |
| Carrera | Ingeniería Informática |
| Sede | Melipilla |

|  |
| --- |
| **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 | Plataforma web Restaurant “La Picá de la Chabelita” |
| Área (s) de desempeño(s) | Desarrollo de Software: Diseño, desarrollo e implementación de sistemas computacionales, incluyendo la plataforma web para la gestión de ventas y administración del restaurante.  Gestión de Proyectos Informáticos: Planificación, ejecución y monitoreo del proyecto para garantizar su alineación con los objetivos del negocio y la entrega en tiempo y forma.  Seguridad de Sistemas Computacionales: Implementación de medidas de seguridad para proteger la información y las transacciones en la plataforma web.  Integración de Tecnologías de Información: Uso y combinación de diversas tecnologías (Django, Python, MySQL, APIs) para construir una solución integral que aborde todas las necesidades del restaurante. |
| Competencias | • Ofrecer propuestas de solución informática analizando de forma integral los procesos de acuerdo con los requerimientos de la organización.  • Desarrollar una solución de software utilizando técnicas que permitan sistematizar el proceso de desarrollo y mantenimiento, asegurando el logro de los objetivos.  • Construir modelos de datos para soportar los requerimientos de la organización de acuerdo a un diseño definido y escalable en el tiempo.  • Programar consultas o rutinas para manipular información de una base de datos de acuerdo con los requerimientos de la organización.  • Construir programas y rutinas de variada complejidad para dar solución a requerimientos de la organización, acordes a tecnologías de mercado y utilizando buenas prácticas de codificación.  • Realizar pruebas de certificación tanto de los productos como de los procesos utilizando buenas prácticas definidas por la industria.  • Construir el modelo arquitectónico de una solución sistémica que soporte los procesos de negocio de acuerdo los requerimientos de la organización y estándares industria.  • Implementar soluciones sistémicas integrales para automatizar y optimizar procesos de negocio de acuerdo con las necesidades de la organización  • Resolver las vulnerabilidades sistémicas para asegurar que el software construido cumple las normas de seguridad exigidas por la industria.  • Gestionar proyectos informáticos, ofreciendo alternativas para la toma de decisiones de acuerdo con los requerimientos de la organización.  • Desarrollar la transformación de grandes volúmenes de datos para la obtención de información y conocimiento de la organización a fin de apoyar la toma de decisiones y la mejora de los procesos de negocio, de acuerdo con las necesidades de la organización.  • Resolver situaciones problemáticas de la vida cotidiana, educación superior y mundo laboral, utilizando operaciones básicas con números, expresiones algebraicas, razonamiento matemático básico y formas y espacio, de acuerdo con requerimientos.  • Resolver situaciones problemáticas de la vida cotidiana, educación superior y mundo laboral, utilizando elementos de las matemáticas discretas y relaciones funcionales, de acuerdo con requerimientos.  • Resolver situaciones problemáticas de la educación superior y mundo laboral, utilizando elementos de la estadística descriptiva, de acuerdo con requerimientos.  • Comunicar en forma oral o escrita, aplicando herramientas lingüístico-pragmáticas y estrategias de comprensión que permiten la solución de problemas comunicativos en los contextos académicos, de acuerdo con el marco común de referencia de las lenguas.  • Comunicarse de forma oral y escrita usando el idioma inglés en situaciones sociolaborales a un nivel intermedio, según la Tabla de Competencias TOEIC y CEFR.  • Comunicarse usando el idioma inglés en situaciones laborales a un nivel intermedio relacionado con su área de especialización, según la Tabla de Competencias TOEIC y CEFR.  • Desarrollar la propia habilidad emprendedora, a través de experiencias en el ámbito de la especialidad.  • Elaborar proyectos innovadores que agreguen valor a contextos sociales y productivos, de acuerdo con las necesidades del entorno.  • Reconocer un desempeño correcto en situaciones de la profesión o especialidad en el área de la informática. |

|  |
| --- |
| 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 justifiquen su relevancia y pertinencia. |

|  |  |
| --- | --- |
| Relevancia del proyecto APT | **Descripción del Problema y Relevancia del Proyecto:**  El proyecto tiene como objetivo resolver la falta de un sistema eficiente de ventas y administración en el restaurante "La Picá de la Chabelita". Actualmente, el restaurante enfrenta desafíos en la gestión de pedidos, reservas, y en la administración interna debido a procesos manuales y desorganizados. Esto afecta la eficiencia operativa, la experiencia del cliente y limita el alcance del negocio.  **Relevancia para el campo laboral:**  Este proyecto es relevante para el campo de la Ingeniería en Informática en varios aspectos clave:   * Análisis y Diseño: El desarrollo de la plataforma web implica un análisis profundo de los procesos actuales del restaurante y el diseño de un sistema que optimice estas operaciones. Esto incluye el diseño de bases de datos eficientes y la creación de interfaces de usuario intuitivas, fundamentales en el campo de la ingeniería informática. * Desarrollo e Implementación: La creación del software implica programación y la integración de diversas tecnologías, como servidores web, bases de datos y protocolos de seguridad. Estos aspectos son centrales en la carrera de Ingeniería en Informática, donde la capacidad para desarrollar e implementar soluciones tecnológicas es crucial. * Gestión de Proyectos: El proyecto requiere planificación, ejecución y supervisión para asegurar que el sistema se entregue a tiempo y dentro del presupuesto. Estas habilidades son esenciales para la gestión de proyectos informáticos y permiten aplicar metodologías ágiles y técnicas de gestión de proyectos. * Seguridad y Calidad: La implementación de medidas de seguridad robustas y la garantía de la calidad del software son prioridades del proyecto. Estas competencias son fundamentales para proteger la información y asegurar el correcto funcionamiento del sistema, aspectos centrales en la profesión. * Propuestas de Nuevas Soluciones Tecnológicas: El proyecto no solo busca resolver problemas existentes, sino también proponer una solución innovadora que mejore la eficiencia operativa del restaurante y la experiencia del cliente. Esto demuestra la capacidad para integrar y adaptar sistemas existentes a nuevas necesidades.   **Contexto de la problemática:**  El proyecto se sitúa en el restaurante "La Pica de la Chabelita", ubicado en la comuna de Santiago, el objetivo del negocio es expandir su alcance y mejorar su gestión interna.  **Impacto del Proyecto:**  La implementación de la plataforma web impactará directamente a los clientes del restaurante ya que mejora la experiencia de compra en línea, facilita la realización de pedidos y reservas, y proporciona acceso a información actualizada sobre menús y promociones.  También optimiza la gestión interna, reduciendo errores y agilizando procesos administrativos beneficiando al personal del restaurante.  El propietario y administrador tendrán una mejor supervisión y administración del restaurante, ofreciendo herramientas para la gestión de recursos.  **Aporte de valor:**  El proyecto proporciona una solución práctica a un problema real, destacando la capacidad para desarrollar e implementar un sistema completo que aborde múltiples necesidades empresariales. Este enfoque demuestra competencias clave en ingeniería informática, como el análisis, diseño, desarrollo, implementación y gestión de proyectos informáticos. Además, contribuye al crecimiento del negocio local y mejora la competitividad del restaurante en el mercado.  En resumen, el proyecto no solo ofrece una solución efectiva a una problemática concreta, sino que también sirve como una demostración de habilidades y conocimientos aplicables en el contexto profesional del Ingeniero en Informática, mostrando su relevancia y aplicabilidad en el entorno laboral. |
| Descripción del Proyecto APT | El objetivo del proyecto es desarrollar una plataforma web integral para "La Picá de la Chabelita", que permita optimizar los procesos de ventas y administración del restaurant. Se busca mejorar la eficiencia operativa, ofrecer una experiencia de cliente más fluida y profesionalizar la gestión interna del restaurante mediante la integración de tecnologías avanzadas y la automatización de tareas clave.  La plataforma web consistirá en un sistema completo que abordará tanto las necesidades de los clientes como las de la administración interna del restaurante; La solución incluirá:   * Interfaz Pública para Clientes: Visualización de Menús, incluyendo detalles de cada plato, precios, etc. * Sistema de Pedidos en Línea: Los usuarios podrán realizar pedidos y pagar en línea de forma segura mediante una pasarela de pago integrada (Transbank). * Reservas de Mesa: Facilita la reserva de mesas a través de un formulario en la web. * Panel de Gestión de Cuenta: Los clientes podrán gestionar sus pedidos, cambiar contraseñas, acceder a soporte y administrar su perfil. * Sistema de Reseñas: Permitirá a los clientes dejar reseñas y calificaciones sobre los menús que han consumido. * Suscripción a Ofertas: Formulario para que los clientes se suscriban a promociones y ofertas por correo electrónico. * Panel de Administración Interno: Los administradores podrán visualizar, gestionar y actualizar los pedidos y reservas en tiempo real. Permite agregar, modificar o eliminar productos del menú, gestionar categorías y ajustar precios. Gestión de usuarios y permisos, asegurando que la información sensible esté protegida y el sistema funcione de manera segura y eficiente.   **Plan para Abordar la Problemática:**   * Análisis de Requerimientos: Identificar y documentar todos los requerimientos funcionales y no funcionales del sistema, tanto para los clientes como para el personal administrativo. * Diseño del Sistema: Crear un diseño detallado de la plataforma, incluyendo la arquitectura del sistema, el diseño de la base de datos y las interfaces de usuario. * Desarrollo e Integración: Utilizar Django para el desarrollo del backend, Python para la lógica de negocio, MySQL para la gestión de datos, y tecnologías frontend (HTML, CSS, Bootstrap, JavaScript) para el diseño de la interfaz. Integrar la pasarela de pago Transbank y asegurar la implementación de medidas de seguridad adecuadas. * Pruebas y Validación: Realizar pruebas exhaustivas para asegurar que la plataforma cumpla con todos los requerimientos y estándares de calidad, incluyendo pruebas de funcionalidad, seguridad y usabilidad. * Despliegue y Capacitación: Implementar la plataforma en un entorno en vivo y proporcionar capacitación al personal del restaurant para asegurar un uso efectivo del sistema. * Mantenimiento y Soporte: Ofrecer soporte continuo y realizar actualizaciones según sea necesario para mantener la plataforma funcionando de manera óptima por un periodo concreto. |
| Pertinencia del proyecto con el perfil de egreso | El proyecto de desarrollar una plataforma web para el restaurant "La Picá de la Chabelita", se alinea estrechamente con el perfil de egreso de Ingeniería en Informática, ya que abarca múltiples competencias antes mencionadas, unas de ellas son:   * Desarrollar una solución de software eficaz que automatice y optimice los procesos de ventas y administración del restaurante, aplicando buenas prácticas de codificación y técnicas de desarrollo. Esto requiere el desarrollo completo de una solución de software, desde el diseño hasta la implementación y el mantenimiento. Este proceso involucra la aplicación de técnicas avanzadas de programación y desarrollo para crear una solución que cumpla con los requerimientos del restaurante. * Diseñar y gestionar bases de datos utilizando MySQL para asegurar la correcta manipulación, almacenamiento y recuperación de datos, y garantizar la integridad y seguridad de la información. * Programar consultas eficientes y rutinas para manipular información y soportar las operaciones del restaurante para interactuar con la base de datos, procesar pedidos, gestionar reservas y realizar otras operaciones críticas, optimizando el rendimiento del sistema. * Construir modelos de datos que soporten los requerimientos del restaurante, asegurando un diseño de modelos de datos adecuados para estructurar la información del restaurante de manera escalable y eficiente, permitiendo una gestión efectiva de los datos. Esto permite la expansión y adaptación futura del sistema. * Implementar políticas de seguridad para proteger la información personal y financiera, asegurando que la plataforma cumpla con los estándares de seguridad exigidos por la industria, especialmente en la gestión de transacciones y datos sensibles de los usuarios. * Gestionar el proyecto informático, mediante la planificación, ejecución y supervisión del proyecto para el éxito del desarrollo de la plataforma web, garantizando que se cumplan los objetivos en tiempo y forma. * Desarrollar una solución sistémica integral que automatice procesos y mejore la eficiencia operativa del restaurante, integrando tecnologías y componentes diversos. * Realizar pruebas de certificación para garantizar que el software cumpla con los requisitos funcionales y estándares de calidad, asegurando que funcione correctamente y cumpla con los estándares de calidad a través de pruebas exhaustivas es fundamental para la fiabilidad y usabilidad del sistema.   El Proyecto APT está intrínsecamente relacionado con el perfil de egreso de Ingeniería en Informática al aplicar competencias clave en desarrollo de software, administración de bases de datos, seguridad de sistemas, gestión de proyectos y más. Cada una de estas competencias es necesaria para abordar la problemática presentada, asegurando una solución efectiva, segura y eficiente que responde a las necesidades operativas y estratégicas del restaurante. Este enfoque no solo muestra la capacidad de aplicar conocimientos técnicos en un contexto real, sino que también refuerza la relevancia de la formación en el campo de la informática. |
| Relación con los intereses profesionales | Nuestros intereses profesionales se centran en el desarrollo de sistemas informáticos completos, la integración de tecnologías avanzadas y la optimización de procesos empresariales. Este Proyecto APT, que implica el desarrollo e implementación de una plataforma web para el restaurante "La Picá de la Chabelita", está estrechamente alineado con estos intereses por las siguientes razones:   * Desarrollo de Sistemas Informáticos Completos: El proyecto permite aplicar y expandir mi experiencia en el desarrollo de sistemas informáticos. La creación de una plataforma web integral que gestione pedidos, reservas y administración interna del restaurante refleja mi interés en diseñar y desarrollar soluciones tecnológicas que aborden múltiples necesidades empresariales de manera eficiente. * Integración de Tecnologías Avanzadas: El proyecto involucra la integración de diversas tecnologías, como bases de datos, servidores web y protocolos de seguridad. Esto está en línea con mi interés en trabajar con tecnologías avanzadas y en integrar diferentes componentes tecnológicos para construir un sistema cohesivo y funcional. * Optimización de Procesos Empresariales: Al implementar esta plataforma, se busca optimizar los procesos internos del restaurante, mejorar la eficiencia operativa y proporcionar una mejor experiencia al cliente. Este aspecto del proyecto refleja mi interés en mejorar procesos empresariales a través de soluciones tecnológicas innovadoras. * Gestión de Proyectos Informáticos: La gestión efectiva del proyecto es crucial para el éxito de la plataforma. Este aspecto del proyecto me brinda la oportunidad de aplicar habilidades en planificación, ejecución y supervisión de proyectos informáticos. Utilizar metodologías ágiles y técnicas de gestión de proyectos me permitirá coordinar eficazmente las diferentes etapas del desarrollo del sistema, asegurando su entrega a tiempo y dentro del presupuesto. * Trabajo en Equipo: El desarrollo de esta plataforma web no solo requiere habilidades técnicas, sino también una colaboración efectiva con un equipo de desarrollo. Trabajar en equipo me permitirá desarrollar habilidades de comunicación, coordinación y resolución de problemas, que son esenciales para el éxito en el campo de la Ingeniería en Informática. La colaboración con otros profesionales en el diseño, desarrollo y prueba del sistema contribuirá a un entorno de trabajo dinámico y productivo.   **Contribución al Desarrollo Profesional:**  Realizar este Proyecto APT contribuirá significativamente a nuestro desarrollo profesional de las siguientes maneras:   * Aplicación Práctica de Conocimientos: Nos permitirá aplicar conocimientos teóricos adquiridos durante nuestra formación en ingeniería informática a un proyecto real, fortaleciendo nuestras habilidades en desarrollo de software, integración de tecnologías y gestión de proyectos. * Desarrollo de Habilidades en Gestión de Proyectos: La experiencia en la gestión del proyecto, desde la planificación hasta la implementación, mejorará nuestra capacidad para liderar y coordinar proyectos informáticos complejos, una habilidad clave en el campo laboral. * Mejora en Trabajo en Equipo: La colaboración con otros miembros del equipo y la gestión de las diferentes etapas del proyecto fortalecerán nuestras habilidades de trabajo en equipo, comunicación y coordinación, fundamentales para un entorno profesional exitoso. * Aseguramiento de la Calidad del Software: La implementación de medidas de seguridad y la garantía de calidad en el software nos permitirán mejorar nuestra competencia en asegurar que las soluciones tecnológicas sean seguras y de alta calidad. |
| Factibilidad de desarrollo del Proyecto APT | Con una correcta planificación y una gestión adecuada de los recursos, se considera completamente viable desarrollar el Proyecto APT dentro del tiempo y con los materiales disponibles.  Es posible desarrollar el Proyecto APT considerando los siguientes aspectos:   * Duración del semestre: El tiempo disponible durante el semestre son 18 semanas, este es suficiente para completar las distintas etapas del proyecto, como investigación, planificación, desarrollo y pruebas, siempre que se siga estrictamente el cronograma establecido. El uso de metodología ágil como SCRUM nos permitirá organizar y distribuir las tareas eficientemente a lo largo de este período. * Horas asignadas a la asignatura: Las horas semanales dedicadas a la asignatura que son 3 hrs con 40 min, sumadas a horas adicionales que se pueden invertir fuera del horario regular, son suficientes para avanzar significativamente en el desarrollo del proyecto. Con una buena gestión del tiempo, se podrán cumplir con los hitos de cada sprint y ajustarse a los plazos establecidos. * Materiales requeridos: Los recursos necesarios, como herramientas de desarrollo (visual studio code), bases de datos (MySQL), lenguajes de programación (HTML, JavaScript y Django), librerías (css, js, Bootstrap, ajax y jquery) están al alcance y no requieren inversiones adicionales. Todo el equipo tiene acceso a las tecnologías necesarias (software de desarrollo, notebook, conexión a internet, etc.), lo que facilita avanzar sin depender de factores externos costosos o difíciles de obtener. * Factores externos que facilitan su desarrollo: Existen factores que facilitan el desarrollo, como el acceso a una amplia gama de recursos de aprendizaje en línea, la posibilidad de recibir apoyo de profesores y compañeros, y la estructura de trabajo colaborativa que optimiza la resolución de problemas. Además, el uso de tecnologías y plataformas abiertas como tablero trello, IA y Git + GitHub, favorece un desarrollo ágil y colaborativo. * Factores externos que dificultan su desarrollo y soluciones: Entre los posibles factores que podrían dificultar el desarrollo se encuentran la carga de trabajo de otras materias o la aparición de problemas técnicos imprevistos. Para mitigar estos factores, se realizará una adecuada planificación del tiempo de dedicación al proyecto y se adoptará un enfoque flexible, ajustando el alcance del proyecto si es necesario o buscando ayuda técnica rápidamente. La comunicación constante con el equipo y el monitoreo del avance permitirán solucionar cualquier inconveniente con prontitud. |

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 | El objetivo general de nuestro proyecto APT, es gestionar, desarrollar e implementar una plataforma web integral para el restaurant "La Picá de la Chabelita" que automatice y optimice los procesos de ventas y administración interna, mejorando tanto la experiencia del cliente externo como el interno, facilitando la expansión del negocio al ofrecer servicios accesibles y funcionales en línea. |
| Objetivos específicos | **Los objetivos específicos de nuestro Proyecto APT son:**   * Crear una interfaz de usuario intuitiva y atractiva, que permita a los clientes interactuar fácilmente con el sistema para realizar pedidos, gestionar reservas y consultar menús. * Desarrollar un módulo que permita la visualización, filtrado y búsqueda de menús, así como la gestión de pedidos en tiempo real. * Funcionalidades para añadir productos al carrito, revisar detalles del pedido y completar la compra de manera segura, permitiendo a los clientes realizar pagos en línea y gestionar las transacciones de forma eficiente. * Crear un panel de administración para el personal del restaurant, que permita gestionar menús, pedidos, reservas, usuarios y datos financieros. * Desarrollo de un sistema de autenticación seguro para usuarios y administradores, con funcionalidades de registro, inicio de sesión y recuperación de contraseña, aplicando políticas de seguridad para proteger la información personal y financiera de los usuarios. * Optimización de tiempos de carga que puedan manejar múltiples solicitudes simultáneas sin afectar el rendimiento o la velocidad de carga de la plataforma web. * Adaptabilidad de la página para dispositivos móviles. * Realizar pruebas de usabilidad y rendimiento. |

|  |
| --- |
| **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 el proyecto APT de "La Picá de la Chabelita", utilizaremos la metodología ágil SCRUM, que se adapta bien a proyectos que requieren flexibilidad, iteración constante y colaboración con los stakeholders. Trabajar con SCRUM nos permitirá descomponer el proyecto en etapas manejables y ajustarse rápidamente a cambios de requisitos o prioridades. A continuación, se describen las etapas y métodos de trabajo:  **Inicio del Proyecto:**  En esta fase se definirá el alcance del proyecto, los objetivos generales y específicos, y se identificará a los stakeholders principales. Además, se detallarán los requerimientos funcionales y no funcionales del sistema, como la integración de ventas, administración y optimización de recursos en línea.  Tareas y Responsabilidades:   * Product Owner (Pamela Aldana): Se encarga de gestionar los requisitos del proyecto, comunicarse con los stakeholders y definir las prioridades de cada sprint. Además, será el responsable de aceptar los entregables finales. * Scrum Máster (Jenifer Lopez): Responsable de facilitar el proceso SCRUM, eliminar obstáculos y asegurar que el equipo pueda trabajar de manera efectiva. * Desarrollador (Enrique Ballestero): Desarrolla las funcionalidades del sistema, incluyendo el backend y frontend del sistema de ventas y administración. Cada integrante tiene responsabilidades específicas como desarrollo de módulos de pago, manejo de inventarios y control de clientes.   **Planificación del Sprint:**  Cada sprint tendrá una duración de aproximadamente 3 a 4 semanas, donde se planificaron las tareas específicas a desarrollar, basándonos en la prioridad establecida por el Product Owner. El equipo de desarrollo tomará las tareas según su experiencia y disponibilidad. La Scrum Máster seleccionará las tareas a desarrollar durante el sprint y establecerá metas diarias a través de reuniones diarias de seguimiento (Daily Meeting).  **Desarrollo:**  Durante esta fase se llevará a cabo el desarrollo incremental de las funcionalidades del sistema, como la administración de órdenes, integración de pagos en línea y manejo de inventario. Se realizan revisiones diarias (daily meeting) para identificar objetivos, problemas o impedimentos presentados en el camino.  Acá el equipo de desarrollo se enfocará en desarrollar el software, solucionar problemas técnicos y probar las funcionalidades para asegurar la calidad de cada entrega.  **Revisión y Retrospectiva:**  Al final de cada sprint, el equipo presentará los avances al Product Owner y stakeholders para recibir retroalimentación. Luego, se llevará a cabo una retrospectiva del sprint para identificar áreas de mejora en el proceso. Aquí la Scrum Máster facilitará la retrospectiva y se asegurará que las sugerencias de mejora se implementen en el próximo sprint y el desarrollador participará en las discusiones para mejorar la productividad y la calidad del producto.  **Cierre y Entrega del Proyecto:**  Al finalizar todos los sprints, se realizará una entrega formal del sistema, con la documentación correspondiente y un manual de usuario para el personal del restaurant. Se llevarán a cabo pruebas de aceptación por parte de los stakeholders para garantizar que el sistema cumple con las expectativas iniciales. Acá la Product Owner aceptará formalmente el producto final y verificará que cumpla con los requerimientos del cliente y el desarrollador realizará ajustes finales y asegurará que el sistema esté listo para ser implementado en producción.  **Métodos de Trabajo:**   * Daily Meeting: Reuniones diarias breves para sincronizar el progreso. * Sprint Planning: Planificación de las tareas de cada sprint. * Sprint Review: Revisión de los avances al final de cada sprint. * Retrospectiva: Evaluación del trabajo en equipo y mejora continua del proceso. |

|  |
| --- |
| **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 | Sprint Planning | Documento que describe las tareas, responsables y fechas de inicio y fin para cada actividad del proyecto. | Justifica la planificación y gestión eficiente del tiempo y recursos, asegurando un desarrollo ordenado. |
| Avance | Toma de Requerimientos | Informe de los requerimientos obtenidos a partir de la comunicación con el cliente. | Fundamenta las decisiones de diseño y desarrollo para asegurar que el sistema cumpla con las expectativas del cliente. |
| Avance | Mockups del Panel de Administración y Página Web | Prototipos de las interfaces del sistema de administración y la página web. | Visibilizan la apariencia y la estructura del sistema antes de ser implementado, permitiendo realizar ajustes tempranos. |
| Final | Implementación del Proyecto | Código funcional del sistema desarrollado y desplegado. | Demuestra el cumplimiento de los objetivos del proyecto, la implementación de funcionalidades acordadas y la calidad técnica del producto final. |
| Final | Burndown Chart | Gráfica que muestra el progreso del equipo y la cantidad de trabajo restante en el sprint. | Justifica el control del progreso del proyecto, asegurando que se completaron las tareas asignadas dentro de los plazos establecidos. |

|  |
| --- |
| **7. Plan de Trabajo** |
| En la siguiente tabla define la planificación de tu Proyecto APT de acuerdo con 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** |
| Gestión de proyectos y planificación | Sprint planning | Definir y organizar tareas del sprint con responsables y fechas. | Herramientas de gestión (Tablero trello) | 7 días (19-08 / 26-08) | PA - EB - JL | Se requiere consenso del equipo para priorización. |
| Recolección de requerimientos | Toma de requerimientos | Recopilación de información del cliente para definir las funcionalidades del sistema. | Entrevistas con el cliente, documentación (Planilla de requerimientos, Visión del proyecto +4 pilares) | 7 días (24-08 / 30-08) | JL - PA | Importante obtener requerimientos claros para evitar malentendidos. |
| Diseño de interfaces | Mockups del Panel de Administración y Página Web | Creación de prototipos de las principales pantallas del sistema. | Software de diseño (Adobe XD) | 4 días (17-09 / 20-09) | PA - EB | Revisar con el cliente antes de proceder con el desarrollo. |
| Desarrollo de sistema | Implementación del sistema | Codificación de todas las funcionalidades descritas en los requerimientos. | Herramientas de desarrollo (Git, GitHub, Visual studio code) | 2 mes (23-09 / 21-11) | PA - EB - JL | Se seguirán las pautas de SCRUM para iteraciones constantes. |
| Control y gestión de calidad | Burndown Chart | Seguimiento del progreso del sprint mediante la gráfica burndown. | Herramientas de SCRUM (Tablero trello, Planilla Burndown Chart) | 1 día (22-11) | PA - EB - JL | Indicador clave del rendimiento del equipo en cada sprint. |

|  |
| --- |
| **8. ~~Carta Gantt~~ Sprint Planning** |
| Busca un formato de ~~Carta Gantt~~ Sprint Planning 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. |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **ARTEFACTO** | **TAREA** | **ASIGNADO** | **FECHA  INICIO/FIN** |
|  | Fase de Planificación |  | 17-08 / 14-08 |
| 1 | APT122 Autoevaluación Competencias Fase 1 | PA - EB - JL | 17-08 / 17-08 |
| 2 | Sprint planning | PA - EB - JL | 19-08 / 26- 08 |
| 3 | Toma de requerimientos | JL - PA | 24-08 / 26-08 |
| 4 | Visión del Proyecto + 4 Pilares | JL | 26-08 / 30-08 |
| 5 | Análisis del caso | PA | 26-08 / 30-08 |
| 6 | Mapa mental | EB | 26-08 / 30-08 |
| 7 | Mapa de Actores | EB | 02-09 / 04-09 |
| 8 | Squad y responsabilidades | JL | 02-09 / 04-09 |
| 9 | Mapa de viaje (customer journey) | PA | 02-09 / 04-09 |
| 10 | Épicas | PA | 04-09 / 09-09 |
| 11 | Historias de Usuario | JL | 04-09 / 09-09 |
| 12 | Impact Mapping | EB | 04-09 / 09-09 |
| 13 | Guía Estudiante Fase 1 Definición Proyecto APT | PA - EB - JL | 09-09 / 11-09 |
| 14 | Informe Ejecutivo en inglés | PA | 09-09 / 11-09 |
| 15 | Planning póker | PA - EB - JL | 11-09 / 13-09 |
| 16 | Product backlog priorizado | PA - EB - JL | 11-09 / 13-09 |
| 17 | Sprint backlog | PA - EB - JL | 12-09 / 13-09 |
| 18 | Impediment log | JL | 13-09 / 13-09 |
|  | Sprint 1 |  |  |
|  | Fase de diseño |  | 14-09 / 21-09 |
| 19 | Casos de uso | PA | 14-09 / 17-09 |
| 20 | Mockups Panel de Administración | PA - EB | 17-09 / 20-09 |
| 21 | Mockups Página Web | EB | 17-09 / 20-09 |
| 22 | Reunión de retrospectiva > Review | JL | 21-09 / 21-09 |
| 23 | Impediment log | JL | 21-09 / 21-09 |
|  | Sprint 2 |  |  |
|  | Fase de desarrollo interfaz de usuario |  | 23-09 / 01-11 |
| 24 | Creación de menú de navegación | PA | 23-09 / 24-09 |
| 25 | - Vista categorías | PA | 24-09 / 25-09 |
| 26 | - Vista tienda | PA | 25-09 / 26-09 |
| 27 | Buscador de productos | JL | 26-09 / 27-09 |
| 28 | Vista iniciar sesión | JL | 30-09 / 02-10 |
| 29 | - Login (con funcionalidad) | JL | 30-09 / 02-10 |
| 30 | Vista registrarse | EB | 02-10 / 04-10 |
| 31 | - Formulario registro de usuario (con funcionalidad) | EB | 02-10 / 04-10 |
| 32 | Vista carrito de compras | EB | 07-10 / 09-10 |
| 33 | Vista de lo más vendido | JL | 09-10 / 11-10 |
| 34 | Vista de todos los menús disponibles | JL | 09-10 / 12-10 |
| 35 | Categorías (con funcionalidad) | PA | 14-10 / 15-10 |
| 36 | Filtrado por precios | PA | 14-10 / 15-10 |
| 37 | Productos a la venta con fotografía correspondiente | EB | 15-10 / 19-10 |
| 38 | - Implementar botones de agregar al carrito (con funcionalidad) | EB | 15-10 / 19-10 |
| 39 | - Implementar botón de selección de cantidad de producto (con funcionalidad) | EB | 15-10 / 19-10 |
| 40 | - Implementar botón de eliminar producto del carro (con funcionalidad) | EB | 15-10 / 19-10 |
| 41 | - Implementación de botón de pagar (con funcionalidad) | EB | 15-10 / 19-10 |
| 42 | Formulario de dirección de envió (con funcionalidad) | PA | 21-10 / 22-10 |
| 43 | Seleccionador de método de pago (con funcionalidad) | PA | 21-10 / 23-10 |
| 44 | Implementar pasarela de pago (con funcionalidad) | PA | 21-10 / 23-10 |
| 45 | - Implementar botón de continuar comprando (con funcionalidad) | JL | 21-10 / 23-10 |
| 46 | Implementar paginador (para cambiar de página dependiendo del número de platos) | JL | 23-10 / 24-10 |
| 47 | Formulario de reserva de mesa (con funcionalidad) | PA | 25-10 / 29-10 |
| 48 | Formulario de suscripción a ofertas (con funcionalidad) | JL | 25-10 / 29-10 |
| 49 | Vista de ubicación satelital del restaurant | EB | 29-10 / 29-10 |
| 50 | - Vista de Google maps (versión capas) | EB | 29-10 / 29-10 |
| 51 | Medios de contacto (teléfono, dirección, WhatsApp, RRSS) | EB | 29-10 / 30-10 |
| 52 | CSS (fondo, colores, logo, responsividad, fuentes) | PA | 29-10 / 30-10 |
| 53 | Reunión de retrospectiva > Review | JL | 31-10 / 01-11 |
| 54 | Impediment log | JL | 31-10 / 01-11 |
|  | Sprint 3 |  |  |
|  | Fase de desarrollo interfaz de administración |  | 04-11 / 21-11 |
| 55 | Base de datos | PA | 04-11 / 08-11 |
| 56 | - Diagrama de base de datos | PA - JL | 04-11 / 08-11 |
| 57 | - Conexión a base de datos | PA | 04-11 / 08-11 |
| 58 | - Poblado de tablas | PA - JL | 04-11 / 08-11 |
| 59 | Reconocimiento de administrador logueado | EB | 09-11 / 11-11 |
| 60 | Implementar botón cerrar sesión (con funcionalidad) | EB | 09-11 / 11-11 |
| 61 | - Opción de cambiar su contraseña | EB | 11-11 / 12-11 |
| 62 | Vista de funciones a administrar | EB | 11-11 / 12-11 |
| 63 | - CRUD Cuentas (con funcionalidad) | PA | 12-11 / 14-11 |
| 64 | - CRUD Perfiles de usuarios (con funcionalidad) | PA | 12-11 / 14-11 |
| 65 | - CRUD Carrito (con funcionalidad) | JL | 12-11 / 14-11 |
| 66 | - CRUD categorías | JL | 12-11 / 14-11 |
| 67 | - CRUD orden de productos | EB | 12-11 / 14-11 |
| 68 | - CRUD pagos | EB | 12-11 / 14-11 |
| 69 | - CRUD galería | EB | 14-11 / 16-11 |
| 70 | - CRUD productos | PA | 14-11 / 16-11 |
| 71 | - CRUD de reseñas | PA | 14-11 / 16-11 |
| 72 | - CRUD de variaciones de productos | JL | 18-11 / 20-11 |
| 73 | - CRUD de suscripciones a ofertas | JL | 18-11 / 20-11 |
| 74 | - CRUD de reservaciones de mesa | PA | 18-11 / 20-11 |
| 75 | Implementación de arquitectura MVT (modelo, vista, template) | PA - EB - JL | 20-11 / 20-11 |
| 76 | Reunión de retrospectiva > Review | JL | 21-11 / 21-11 |
| 77 | Impediment log | JL | 21-11 / 21-11 |
|  | Fin Sprint 4 |  |  |
|  | Fase de implementación y cierre |  | 22-11 / 23-11 |
| 78 | Implementación del proyecto desarrollado | PA - EB - JL | 22-11 / 22-11 |
| 79 | Burndown Chart | PA - EB - JL | 22-11 / 22-11 |
| 80 | Ralease | PA - EB - JL | 22-11 / 22-11 |
| 81 | Reunión de retrospectiva > Review | JL | 23-11 / 23-11 |
| 82 | Impediment log | JL | 23-11 / 23-11 |
|  | **FIN HITO** |  | **23-11-2021** |

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)