

| **1. Informe final Proyecto APT** |
| --- |
| El objetivo de este informe es que describas los aspectos más relevantes de tu Proyecto APT. Es importante que fundamentes las decisiones que tuviste que tomar a lo largo del proceso.  A continuación, encontrarás distintos campos que deberás completar con la información solicitada, los que dan cuenta del resumen de tu proyecto APT y sus principales resultados. |

| Nombre del proyecto | Tu Rumi |
| --- | --- |
| Área (s) de desempeño(s) | Desarrollo de software y aplicaciones móviles.  Gestión de proyectos tecnológicos.  Experiencia de usuario (UX/UI) y emprendimiento digital. |
| Competencias | Diseñar, desarrollar e implementar soluciones tecnológicas que respondan a necesidades reales del entorno.  Aplicar metodologías ágiles y herramientas de control de versiones para la gestión de proyectos de software.  Integrar conocimientos de programación móvil, bases de datos y consumo de APIs.  Trabajar colaborativamente en contextos interdisciplinarios, comunicando de manera efectiva los avances y resultados. |

| **Contenidos del informe final** | |
| --- | --- |
| 1. Relevancia del proyecto APT | El proyecto Tu Rumi, buscó resolver la dificultad que enfrentan estudiantes y jóvenes trabajadores al buscar un compañero de vivienda con quien compartir gastos y mantener una convivencia armónica. En la actualidad, la mayoría de las búsquedas se realizan por redes sociales como Facebook, Whatsapp, etc, donde no existen filtros de compatibilidad ni mecanismos seguros de contacto.  El proyecto se enmarca en el contexto nacional chileno, principalmente en zonas urbanas con alta concentración como Santiago, donde el acceso a la vivienda compartida es una necesidad recurrente.  El público objetivo son estudiantes y trabajadores jóvenes que buscan compartir arriendo. El aporte del proyecto consiste en crear una plataforma digital que combine un sistema de perfiles, preferencias de convivencia y coincidencias, aportando valor social al facilitar la búsqueda segura y eficiente de roommates compatibles. |
| 2. Objetivos | Diseñar y desarrollar una aplicación móvil que permita conectar personas en búsqueda de compañeros de vivienda compatibles, considerando aspectos personales, hábitos y preferencias de convivencia.   1. Implementar un sistema de registro y creación de perfiles de usuario con información personal y preferencias 2. Desarrollar un algoritmo de coincidencia (matching) que sugiera posibles roommates según compatibilidad 3. Diseñar una interfaz amigable, intuitiva y visualmente atractiva utilizando React Native y Expo Router. 4. Desplegar una API funcional con autenticación segura (login, registro y actualización de datos. 5. Validar el prototipo mediante pruebas con usuarios y ajustar el diseño en base a retroalimentación. |
| 3. Metodología | Para el desarrollo del proyecto se utilizó la metodología ágil Kanban, la actualiza permitió gestionar de forma visual y continua las tareas del equipo de desarrollo.  A diferencia de Scrum, (que era la metodología que teníamos antes) KanBan no establece iteraciones fijas, sino un flujo de trabajo adaptable y en constante mejora.  El equipo organizó el proyecto a través de un proyecto digital en Jira, donde se definieron columnas representativas del estado de avance: “Por hacer”, “En progreso” y “Completado”.  Las principales fases del trabajo de Kanban son:   1. Planificación inicial y levantamiento de requerimientos. 2. Desarrollo de la app, tomando del tablero las tareas según prioridad, fomentando la autonomía y la colaboración. 3. Revisión continua: antes de pasar cualquier tarea a “completado”, se revisa en conjunto con los integrantes para validar la realización de la tarea. |
| 4. Desarrollo | Etapas o actividades principales:   * Diseño de frontend con react native y expo go. * Creación del flujo de usuario. * Implementación de endpoints: registro, login, actualización del perfil, preferencias y matching. * Conexión con base de datos y desarrollo de API.   Dificultades enfrentadas:   * Integración entre frontend y backend, especialmente el manejo de cookies y tokens para seguridad de los datos del usuario. * Ajustes de diseño en pantallas pequeñas.   Facilitadores:   * Trabajo colaborativo entre los integrantes del grupo. * Uso de herramientas como GitHub, Postman y Expo Go para testeo rápido. * Uso de Jira para planificación del proyecto y seguimiento de actividades. |
| 5. Evidencias | Queremos hacer especial énfasis en que en un inicio estamos enfocados en el desarrollo de funcionalidades importantes y después nos enfocaremos en el desarrollo del diseño de la app. |
| 6. Intereses y proyecciones profesionales | El desarrollo de la app Tu Rumi nos permite consolidar nuestros conocimientos de desarrollo de aplicaciones móviles, diseño UX/UI y desarrollo full stack, áreas de gran proyección laboral en el ámbito de la ingeniería informática. Además, sentimos como grupo que este proyecto nos ayudó a fortalecer nuestra colaboración en equipo y la planificación de proyectos.  Después de este proyecto, nos interesa seguir profundizando en el desarrollo de aplicaciones tanto web como móviles, ya que al fin y al cabo, son las áreas que más nos interesan. |