**Guía3. Informe final Proyecto APT**

**Asignatura Capstone**

|  |
| --- |
| **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 | Sistema Unidad Territorial |
| Área (s) de desempeño(s) | Análisis y Evaluación de soluciones informáticas.  Desarrollo de software. |
| Competencias | * 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 con un diseño definido y escalable en el tiempo. * Realizar pruebas de certificación tanto de los productos como de los procesos utilizando buenas prácticas definidas por la industria   Principalmente estas, pero hay otras competencias relacionadas. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Contenidos del informe final** | |
| 1. Relevancia del proyecto APT | El Proyecto APT “Sistema Unidad Territorial” fue desarrollado para responder a una problemática real: la falta de herramientas tecnológicas que apoyen la gestión interna de las juntas de vecinos en Chile. En la actualidad, procesos como la inscripción de vecinos, la emisión de certificados y la postulación de proyectos se realizan de forma manual, lo que genera demoras, duplicación de esfuerzos y baja eficiencia en la administración.  Esta situación es especialmente relevante para el campo de la Ingeniería en Informática, ya que demanda la aplicación de conocimientos en desarrollo de software, diseño e implementación de bases de datos, y medidas de seguridad de la información. El proyecto se ubica en el contexto de las juntas de vecinos a nivel nacional, organizaciones que suelen contar con recursos limitados y escaso acceso a la digitalización. Esto afecta principalmente a los directivos vecinales y a los vecinos mayores de 14 años que requieren realizar trámites o participar en instancias comunitarias.  El aporte del proyecto es significativo tanto en el ámbito social como profesional. En el plano social, proporciona una plataforma web que facilita la gestión, mejora la transparencia y promueve la comunicación entre la directiva y la comunidad. En el ámbito profesional, representa una experiencia formativa que permitió aplicar de manera práctica los conocimientos adquiridos en desarrollo web, modelamiento de datos y aseguramiento de la calidad, contribuyendo al fortalecimiento de competencias propias del ejercicio laboral en el área informática. |
| 2. Objetivos | El objetivo general es desarrollar una plataforma web responsiva conectada a una base de datos que permita digitalizar y optimizar los procesos de gestión de una junta de vecinos, facilitando la inscripción de residentes, la emisión de certificados, la postulación de proyectos y la comunicación con la comunidad, asegurando usabilidad, seguridad y adaptabilidad a distintas realidades territoriales.  **Objetivos específicos**   1. Levantar y validar los requerimientos funcionales y no funcionales del sistema mediante entrevistas o encuestas con representantes de una junta de vecinos real. 2. Diseñar la arquitectura del sistema web, incluyendo la interfaz gráfica (GUI), la estructura de la base de datos (BD) y la lógica de negocio, garantizando una experiencia de usuario clara y accesible. 3. Desarrollar una plataforma web responsiva, orientada a dos perfiles principales: directorio y vecinos, con funcionalidades diferenciadas según el rol. 4. Implementar un sistema de gestión de certificados, actividades, proyectos vecinales y solicitudes de espacios comunitarios, incorporando flujos de aprobación y notificaciones automáticas por correo electrónico. 5. Incorporar un módulo de comunicación, que permita al directorio enviar notificaciones a los vecinos a través de distintos canales (correo electrónico, afiches digitales y mensajes de WhatsApp). 6. Aplicar la metodología SCRUM durante el desarrollo del sistema. 7. Realizar pruebas funcionales y de usabilidad, asegurando que el sistema cumpla con los requerimientos definidos y sea intuitivo para usuarios sin conocimientos técnicos. 8. Entregar documentación técnica y de usuario, que permita el mantenimiento, la actualización y el uso adecuado del sistema por parte de los encargados de la junta. |
| 3. Metodología | Para el desarrollo del proyecto Sistema Unidad Territorial se empleará la metodología ágil SCRUM, ya que permite organizar el trabajo de manera iterativa e incremental mediante ciclos cortos denominados sprints.  Los roles definidos son:   * Scrum Master: Cristal Hinostroza * Team Scrum: Cecilia Vera * Product Owner: María Saldivia |
| 4. Desarrollo | **Desarrollo e implementación**   * Construcción iterativa del sistema web en sprints definidos. * Pruebas funcionales al finalizar cada sprint. * Integración de funcionalidades clave (gestión de usuarios, certificados, proyectos, solicitudes y notificaciones). |
| 5. Evidencias | Capturas adjuntadas al final del documento. |
| 6. Intereses y proyecciones profesionales | * *Reflexión sobre el aporte del Proyecto APT en el desarrollo de los intereses profesionales.*   *¿De qué manera tu Proyecto APT te sirvió para tener mayor conocimiento de tus intereses profesionales? Luego de terminar tu Proyecto APT, ¿tus intereses profesionales siguen siendo los mismos que planteaste al comienzo de la asignatura?*   * *Proyecciones laborales a partir de Proyecto APT.*   *¿Qué intereses profesionales te gustaría explorar o seguir profundizando?*  *¿Cómo te proyectas laboralmente después de haber terminado tu Proyecto APT?*  *María Saldivia:*  El desarrollo del Proyecto APT me permitió descubrir y confirmar aspectos importantes de mis intereses profesionales. Me resultó especialmente enriquecedor explorar la diversidad de lenguajes de programación y bases de datos relacionales, así como la integración de estos conocimientos en un proyecto real. Además, a pesar de ser una persona introvertida, he podido apreciar el valor de la interacción con el cliente, ya que me permitió comprender sus necesidades, plantear soluciones efectivas y mejorar mis habilidades de comunicación y gestión de requerimientos.  Al finalizar el proyecto, mis intereses profesionales se han consolidado y siguen alineados con lo que planteé al inicio de la asignatura: el desarrollo de soluciones tecnológicas que aporten a la eficiencia y optimización de procesos en organizaciones. Sin embargo, también me ha motivado a profundizar en áreas relacionadas con la interacción con usuarios, experiencia de usuario (UX) y análisis de requerimientos, competencias que antes no había explorado con tanta claridad.  ***Proyecciones laborales a partir del Proyecto APT***  A partir de esta experiencia, me gustaría seguir explorando oportunidades en desarrollo de software aplicado a la gestión de organizaciones, integrando conocimientos de bases de datos, desarrollo web y metodologías ágiles. Me proyecto laboralmente como una profesional capaz de diseñar y desarrollar sistemas que respondan a necesidades reales, gestionando proyectos de manera eficiente y colaborando en equipos multidisciplinarios. Esta experiencia también me ha motivado a mantener un aprendizaje continuo y a buscar roles que combinen tanto la parte técnica como la interacción con usuarios y clientes, fortaleciendo mis habilidades técnicas y blandas de manera integral. |

Evidencias:

Conexión a la base de datos

Imagen que contiene Tabla

El contenido generado por IA puede ser incorrecto.

Texto

El contenido generado por IA puede ser incorrecto.

Vistas del sistema

Captura de pantalla de computadora

El contenido generado por IA puede ser incorrecto.

Captura de pantalla de un celular

El contenido generado por IA puede ser incorrecto.

Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación

El contenido generado por IA puede ser incorrecto.

Interfaz de usuario gráfica, Aplicación

El contenido generado por IA puede ser incorrecto.

Captura de pantalla de un teléfono celular

El contenido generado por IA puede ser incorrecto.

Captura de pantalla de computadora

El contenido generado por IA puede ser incorrecto.