**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 fundamenten 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 | **Abulink** |
| Área (s) de desempeño(s) | **Área de las tecnologías de información y desarrollo de software.** |
| Competencias | **Programación, documentación, diseño y administración de aplicaciones móviles, web y de escritorio, además del uso de IA dentro de la aplicación.** |

|  |  |
| --- | --- |
| **Contenidos del informe final** | |
| 1. Relevancia del proyecto APT | * Escogimos desarrollar la aplicación "Abulink" debido que aun el día de hoy existe una parte de la población más anciana de chile la cual no puede o no ha podido adaptarse al uso de los celulares. gran parte de la población de adultos mayores necesitan de cuidados o tratamientos regulares o periódicos. ya sea por causa de alguna enfermedad o el peso de la edad muchos de estos adultos ya no pueden cuidarse de manera 100% independiente y pasan al cuidado de un familiar . lo cual hace en ciertos casos puede complicar la vida del cuidador estar atento de su familiar y de su vida diaria. por lo que la app ayudará a poder mantenerse conectado y atento de su familiar sin la necesidad directa de estar siempre presente y sin importar la distancia que haya entre los familiares. |
| 2. Objetivos | **Desarrollar una aplicación web** que proporcione herramientas de asistencia accesibles y efectivas para adultos mayores y sus cuidadores.  **Fomentar la inclusión** tecnológica de personas de la tercera edad mediante una interfaz sencilla y funcionalidades adaptadas a sus necesidades.  **Implementar tecnologías** de inteligencia artificial para mejorar la interacción y usabilidad de la aplicación por parte de los usuarios finales. |
| 3. Metodología | La metodología utilizada es scrum una metodología ágil que se basa en levantar historias de usuarios y dividir las tareas según su complejidad y recursos necesite para luego separar estas actividades en sprints e ir construyendo el proyecto sucesivamente.  Nos ha funcionado bastante este método ya que nos permite tener avances útiles en poco tiempo y nos ayuda a enfocarnos en lo más importante. |
| 4. Desarrollo | |  |  | | --- | --- | | **Aspecto** | **Descripción** | | *Etapas o actividades* | *Análisis de necesidades, Diseño de la interfaz, Desarrollo inicial, Pruebas y ajustes.* | | *Facilitadores* | *Scrum permitió organización ágil, uso de GitHub facilitó seguimiento y colaboración.* | | *Dificultades* | *Subestimación de la complejidad de algunas funciones, provocando retrasos.* | | *Ajustes realizados* | *Redistribución de tareas, ampliación de sprints, reuniones más frecuentes.* | |
| 5. Evidencias | Las evidencias del avance del proyecto están el en grupo de Discord personal del equipo de trabajo, el sistema a uso de repositorio de GitHub junto a los archivos subidos a este y también en los mismos archivos en los dispositivos de cada integrante.      Evidencias de la base de datos del sistema:    *https://drive.google.com/drive/folders/1k39\_CM1FBFRJM28XhSV250E4JW6IZk9f?usp=sharing* |
| 6. Intereses y proyecciones profesionales | Sobre el aporte con los intereses profesionales que obtendremos de realizar el proyecto, se encuentran los de Gestión de base de datos, programación de páginas web, análisis de datos, y también asignaturas de ingeniería y de gestión de proyectos con metodologías ágiles.  Nos gustaría seguir explorando intereses referidos a gestión de proyectos, desarrollo de aplicaciones ya sean web, móviles o de escritorio, uso de inteligencia artificial y de análisis de datos. |