}

**Guía1. Definición Proyecto APT**

**Asignatura Capstone**

1. **PARTE I**

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

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre estudiante | **Otixe Cifuentes V.** |
| Rut | **17.740.483-7** |
| Carrera | **Ingeniería en informática** |
| Sede | **Padre Alonso de Ovalle** |

|  |
| --- |
| **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 | *ChemLab-AR* |
| Área (s) de desempeño(s) | *Ingeniería de software - Arquitectura de software - Diseño y gestión de requisitos - Evaluación de proyectos - Gestión ágil de proyectos - Integración de plataformas - Seguridad en sistemas computacionales - Gestión de riesgos* |
| Competencias | *El Ingeniero en Informática de Duoc UC Diseña, desarrolla, implementa y despliega soluciones informáticas, resolviendo problemas complejos en su área de especialización profesional. En este contexto, evalúa y aplica estándares, marcos de trabajo y regulatorios, tecnologías y metodologías. Cuenta con una cultura de innovación y trabaja colaborativamente para evaluar y gestionar proyectos informáticos interdisciplinarios.* |

|  |
| --- |
| **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 | *Todo proyecto, ya sea una innovación, producto, servicio, etc., pretende dar respuesta a una situación o problemática. Señala qué problema busca solucionar tu proyecto y la relevancia que tiene para el campo laboral de tu carrera. También menciona el contexto en que esta problemática se sitúa (lugar, a quienes impactaría, etc.). Es importante que esta problemática sea relevante en el contexto de la profesión, siendo su resolución un aporte real o simulado a la organización u entorno en el que se sitúa. Algunas preguntas que pueden ayudarte a responder este apartado son:*   * *¿Por qué escogiste este tema? ¿Por qué es relevante este tema para el campo laboral de tu carrera?*   *Elegí este tema porque considero que la educación en química es esencial, y muchas veces los estudiantes no tienen acceso a laboratorios bien equipados para experimentar y aprender de manera práctica. Crear un videojuego que permita a los estudiantes interactuar con conceptos químicos a través de la realidad aumentada puede suplir esta carencia, brindando una herramienta educativa innovadora y accesible para todos.*  *Este tema es relevante para el campo de la ingeniería informática y el desarrollo de software, ya que el proyecto involucra la creación de un videojuego educativo utilizando tecnologías emergentes como la realidad aumentada. Además, aborda una necesidad concreta en el ámbito educativo, alineándose con las tendencias actuales que buscan integrar la tecnología en los procesos de enseñanza y aprendizaje.*   * *¿Dónde se ubica la situación que vas a abordar? (Ej.: País, región, comuna o institución) ¿Cuáles son las características principales de ese lugar?*   *La situación que se aborda se ubica a nivel nacional, particularmente en establecimientos educativos que carecen de laboratorios químicos adecuados. La problemática afecta principalmente a estudiantes de educación media, especialmente en regiones donde la infraestructura educativa es limitada.*  *En muchas regiones de Chile, los establecimientos educativos no cuentan con instalaciones adecuadas para la enseñanza práctica de la química. Estas limitaciones se agravan en zonas alejadas, donde los estudiantes enfrentan dificultades para acceder a laboratorios, lo que repercute negativamente en su formación académica.*   * *¿A quiénes afecta o impacta la situación que vas a abordar? (Ej.: Grupo etario, usuarios de algún servicio, etc.).*   *La situación afecta principalmente a estudiantes de educación media que carecen de acceso a laboratorios químicos bien equipados. Sin embargo, el impacto del proyecto se extiende a cualquier persona interesada en aprender química de manera interactiva y segura, sin las restricciones impuestas por la falta de infraestructura..*   * *¿Cuál sería el aporte de valor (real o simulado) de tu Proyecto APT para el contexto laboral y/o social en que se situaría?*   *El proyecto ChemLab-AR ofrecerá un aporte significativo al proporcionar una herramienta educativa interactiva que no solo facilita el aprendizaje de la química, sino que también lo hace accesible a una población estudiantil más amplia. Al simular un laboratorio químico a través de un juego, se fomentará la creatividad, la experimentación, y se mejorará la comprensión de conceptos complejos de manera segura y atractiva.* |
| Descripción del Proyecto APT | *Señala qué se espera lograr con el proyecto (objetivo) y describe brevemente en qué consistiría, cómo planeas abordar la problemática presentada en el apartado anterior.*  ChemLab – AR, es un juego educativo en el que los jugadores, utilizando sus dispositivos móviles, pueden escanear códigos QR impresos en tarjetas (naipes / fichas) o en objetos con formas geométricas (cuadrado, esfera, triángulo, etc.), y realizar experimentos químicos. Utilizando tecnología de realidad aumentada, los jugadores podrán recrear y aprender sobre enlaces químicos de una manera interactiva y visualmente atractiva. |
| Pertinencia del proyecto con el perfil de egreso | *Justifica cómo se relaciona tu Proyecto APT con el perfil de egreso de tu carrera y, en particular, con las competencias del perfil de egreso que seleccionaste anteriormente.*  *ChemLab-AR se relaciona estrechamente con el perfil de egreso de la carrera de Ingeniería Informática, ya que implica el diseño, desarrollo, e implementación de una solución informática innovadora. Las competencias seleccionadas, como la integración de plataformas, la gestión de proyectos, y la seguridad en sistemas computacionales, son fundamentales para la creación de este tipo de software educativo.*  *¿De qué manera se relaciona el Proyecto APT con el perfil de egreso de tu carrera? ¿De qué manera son necesarias las competencias que seleccionaste para resolver la problemática a trabajar?*  *Las competencias seleccionadas son esenciales para abordar la problemática planteada. El desarrollo de ChemLab-AR requiere conocimientos avanzados en ingeniería de software, diseño y gestión de requisitos, y la integración de tecnologías emergentes como la realidad aumentada. Además, la gestión ágil de proyectos y la seguridad en sistemas computacionales son clave para asegurar el éxito y la funcionalidad del proyecto.* |
| Relación con los intereses profesionales | *Señala cómo se relaciona el Proyecto APT que propones con tus intereses profesionales.*  ***¿Cuáles son tus intereses profesionales?*** *Mis intereses profesionales se centran en el ámbito de TI e infraestructura, con un enfoque particular en la ciberseguridad. Aspiro a especializarme en la protección de sistemas y redes, asegurando que las organizaciones puedan operar de manera segura en un entorno digital cada vez más complejo y amenazante.*  ** ***¿Qué aspectos de tus intereses profesionales se ven reflejados en tu Proyecto APT?*** *El proyecto ChemLab-AR refleja mi interés en el desarrollo de soluciones tecnológicas que integren aspectos de TI e infraestructura, utilizando la realidad aumentada para crear un entorno controlado y seguro. Aunque el enfoque principal del proyecto es educativo, la necesidad de asegurar el entorno digital y proteger la integridad de los datos es un reflejo de mis intereses en la ciberseguridad.*  ***Realizar este Proyecto APT, ¿de qué manera va a contribuir a tu desarrollo profesional?*** *Realizar el proyecto ChemLab-AR contribuirá a mi desarrollo profesional al permitirme adquirir experiencia en la implementación de soluciones tecnológicas avanzadas, que requieren un enfoque riguroso en la seguridad y la gestión de infraestructuras. Este proyecto me permitirá demostrar mi capacidad para integrar prácticas de ciberseguridad en el desarrollo de aplicaciones, un área clave para mi crecimiento profesional en TI e infraestructura.*  ***¿Por qué crees que es posible desarrollar tu Proyecto APT?*** *Creo que es posible desarrollar el proyecto ChemLab-AR debido a que cuento con las habilidades técnicas necesarias en TI, así como con los recursos tecnológicos adecuados. Además, mi experiencia en la gestión de infraestructuras y en ciberseguridad me permitirá enfrentar los desafíos del proyecto, asegurando un entorno seguro y funcional. Estoy preparado para gestionar el tiempo y superar cualquier obstáculo que pueda surgir durante el desarrollo del proyecto.*  *.* |
| Factibilidad de desarrollo del Proyecto APT | *Justifica brevemente por qué es posible desarrollar tu proyecto APT. Considera el tiempo y materiales que necesitas para desarrollarlo, así como los posibles factores externos que podrían dificultar y facilitar su desarrollo.*  *¿Por qué crees es posible desarrollar tu Proyecto APT? Para responder esta pregunta debes tener en consideración:*   1. *Duración del semestre*  * *El semestre dura aproximadamente 5 meses, desde agosto a diciembre.*  1. *Horas asignadas a la asignatura*  * *Mínimo 6 horas diarias durante 5 días a la semana.*  1. *Materiales requeridos*  * *Computadores, motor de videojuegos UNITY, Dispositivo móvil con sistema operativo Android, visual estudio code entre otros recursos como package y bibliotecas.*  1. *Factores externos que facilitan su desarrollo*  * *Inteligencia artificial que despeja dudas sobre el uso del motor UNITY o tutoriales en youtube.*  1. *Factores externos que dificultan su desarrollo y maneras en que podrías solucionarlos*   *No contar con el tiempo y conocimiento apropiado para desarrollar al solución.* |

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 | *Describe el o los objetivos generales de tu trabajo. Estos representan las grandes metas del proyecto que realizarás, de manera que te servirán de guía para que, una vez finalizado todo el proceso, puedas contrastar el resultado con lo planificado y así ver en qué medida fue posible cumplirlo.*  *Educación Interactiva: Proveer una herramienta educativa innovadora que facilite el aprendizaje de la química a través de la realidad aumentada.*  *✓ Inmersión y Engagement: Aumentar la participación y el interés de los estudiantes en la química mediante una experiencia de aprendizaje inmersiva.*  *✓ Validación y Feedback: Proveer validación instantánea y feedback constructivo para mejorar el proceso de aprendizaje.*  *Entorno seguro y controlado: los jugadores pueden experimentar con elementos químicos sin riesgos de lesiones o exposición a sustancias peligrosas.*   1. *Creatividad y experimentación: los jugadores pueden experimentar libremente con elementos químicos y equipos para crear compuestos y solucionar problemas científicos.* |
| Objetivos específicos | *Describe los objetivos específicos del proyecto. Estos permiten aterrizar el trabajo y trazar procedimientos concretos a seguir. Se desprenden del objetivo general.*   1. *Escaneo de QR: Los jugadores utilizarán sus dispositivos móviles para escanear códigos QR en naipes o en objetos geométricos.* 2. *Realidad Aumentada: La aplicación mostrará enlaces químicos en 3D sobre la superficie donde se presentan los naipes u objetos.* 3. *Validación y Feedback: La aplicación validará si el enlace químico es correcto y proporcionará feedback constructivo si hay errores, dando pistas, pero no la solución completa.* |

|  |
| --- |
| **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 |
| *Describe cómo abordarás el problema o situación que se identificó anteriormente, señalando la metodología que se utilizará para cumplir con tu objetivo.*  *Cuando el proyecto a desarrollar es grupal, es necesario incorporar la definición de las funciones, tareas y responsabilidades asociadas a cada integrante del equipo.*  *Investigación y Planeación:*   1. *Definición de requisitos.* 2. *Investigación sobre tecnologías de realidad aumentada y su integración en Unity.* 3. *Desarrollo Inicial:* 4. *Creación de prototipos.* 5. *Desarrollo de la mecánica de escaneo de QR y representación en AR.* 6. *Desarrollo del Juego:* 7. *Implementación de niveles y mecánicas del juego.* 8. *Integración de feedback y validación.* 9. *Pruebas y Optimización:* 10. *Pruebas de usabilidad y funcionalidad.* 11. *Optimización para diferentes dispositivos móviles.* 12. *Lanzamiento y Marketing:* 13. *Estrategia de lanzamiento.* 14. *Promoción en plataformas educativas y tecnológicas.* |

|  |
| --- |
| **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** |
|  |  | *Describe las evidencias acordadas con tu docente, siempre teniendo en mente que estas deben dar cuenta del desarrollo de tu Proyecto APT.* |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

|  |
| --- |
| **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 |
| *Planificación del Proyecto* | Definir objetivos de la mecánica | Definir los objetivos claros del proyecto y lo que se desea lograr con la mecánica de juego. | Documentación previa | 1 semana | Rafael | Revisar con el equipo |
| *Gestión de Requisitos* | *Documentar requisitos funcionales* | Redactar los requisitos funcionales del sistema, incluyendo cómo debe funcionar cada parte del juego. | Herramientas de documentación (Google Docs, etc.) | 1 semana | *Sebastián* | *Incluir feedback del equipo* |
| *Gestión de Tareas* | *Asignación de roles y responsabilidades* | Definir quién es responsable de cada tarea en el proyecto. | Reunión del equipo | 1 semana | *Otixe* | *Asegurar roles claros* |
| *Diseño Conceptual* | *Diseño de la interfaz de usuario (UI)* | Crear el diseño inicial de la interfaz de usuario del juego. | Software de diseño (Figma, etc.) | 2 semanas | *Otixe* | *Coordinar con el modelado 3D* |
| *Desarrollo de Assets* | *Modelado 3D de átomos y fichas QR* | Crear los modelos 3D de los elementos químicos y las fichas QR que serán escaneadas. | Blender, Unity | 3 semanas | *Sebastián* | *Ajustar según feedback de pruebas* |
| *Integración AR* | *Configuración del SDK de Vuforia* | Configurar Vuforia dentro de Unity para permitir la detección de los QR y visualización de modelos 3D. | Unity, Vuforia SDK | 2 semanas | *Rafael* | *Probar con diferentes modelos* |
| *Programación de Mecánicas* | *Desarrollo de la combinación de átomos* | Programar la interacción entre los átomos y su validación en el juego. | Unity, Visual Studio | 3 semanas | *Sebastián* | *Validar con pruebas unitarias* |
| *Pruebas de Usuario* | *Recolección de feedback* | Ejecutar pruebas de usuario para recibir comentarios sobre la jugabilidad y la UI. | Usuarios de prueba, formularios | 1 semana | *Otixe* | *Documentar feedback recibido* |
| *Documentación Técnica* | *Creación de manual técnico* | Escribir un manual técnico que explique el funcionamiento y arquitectura del software. | Google Docs, herramienta de documentación | 2 semanas | *Rafael* | *Revisar con el equipo* |
| *Entrega y Deploy* | *Preparación de la versión final* | Hacer los ajustes finales en la mecánica y preparar la versión para la entrega. | Unity, Git, Documentación | 2 semanas | *Rafael* | *Asegurar compatibilidad entre plataformas* |

|  |
| --- |
| **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** |
| *Describe actividades del punto anterior* |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | |  |  |

Gráfico, Gráfico en cascada

Descripción generada automáticamente

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)