

| **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 | AquaFriends - Plataforma Web Educativa Interactiva 360° |
| --- | --- |
| Área (s) de desempeño(s) | Desarrollo e implementación de soluciones tecnológicas.  Gestión de proyectos informáticos con metodologías ágiles.  Experiencia de usuario (UX) y accesibilidad digital.  Educación ambiental y comunicación digital |
| Competencias | * Diseñar, desarrollar e implementar soluciones tecnológicas innovadoras. * Gestionar proyectos informáticos aplicando metodologías ágiles (Scrum/Kanban). * Desarrollar software accesible, usable y responsivo. * Administrar bases de datos y sistemas de información. * Colaborar en equipos multidisciplinarios, con liderazgo y responsabilidad. |

| **Contenidos del informe final** | |
| --- | --- |
| 1. Relevancia del proyecto APT | El proyecto buscó resolver las barreras de acceso a la educación ambiental que enfrentan estudiantes, familias y personas con movilidad reducida para visitar el Acuario y Granja Educativa de Puyehue. La relevancia profesional radica en que combina transformación digital, innovación educativa y accesibilidad tecnológica, áreas claves en el campo de la informática y la gestión de proyectos.  El contexto se ubica en la Región de Los Lagos (Chile), una zona con alto potencial turístico y educativo, pero con limitaciones de acceso por distancia o recursos económicos. El impacto directo recae en niños, jóvenes, docentes, familias y turistas, quienes podrán acceder virtualmente al acuario a través de recorridos inmersivos y fichas multimedia.  El aporte de valor del proyecto fue crear una plataforma educativa interactiva, inclusiva y escalable, fortaleciendo la visibilidad del acuario y generando un impacto positivo en la educación ambiental y el turismo regional. |
| 2. Objetivos | **Objetivo general** Desarrollar una plataforma web educativa interactiva que permite recorrer de manera virtual el Acuario y Granja Educativa de Puyehue, integrando contenidos multimedia que fomenten la educación ambiental inclusiva.  **Objetivos específicos**   1. Diseñar y construir un recorrido virtual en 360° con hotspots interactivos. 2. Implementar fichas multimedia sobre especies, ecosistemas y procesos ambientales. 3. Desarrollar una interfaz web responsiva y accesible desde distintos dispositivos. 4. Rediseñar el sitio institucional del acuario, integrando acceso a AquaFriends. 5. Validar contenidos educativos con el equipo del acuario. 6. Realizar pruebas de accesibilidad, usabilidad y experiencia de usuario. 7. Entregar un manual de uso al equipo del acuario. |
| 3. Metodología | Se utilizó un enfoque ágil Scrum, ya que permitió dividir el trabajo en sprints, ajustando prioridades y corrigiendo errores en el camino.  **Fases desarrolladas:**   1. **Análisis y planificación:** levantamiento de requerimientos con el acuario. 2. **Diseño UI/UX:** prototipos y wireframes. 3. **Desarrollo Front-End:** recorrido 360° e interfaz web. 4. **Desarrollo Back-End y BD:** MySQL y gestión de contenidos. 5. Integración de fichas multimedia. 6. **Pruebas:** accesibilidad, usabilidad y validación con usuarios. 7. Entrega y capacitación.   La metodología fue pertinente porque permitió trabajar colaborativamente, responder a dificultades técnicas y cumplir los objetivos en plazos definidos. |
| 4. Desarrollo | **Etapas y actividades:**   * Reuniones iniciales con el acuario y definición de roles. * Diseño de la arquitectura de la plataforma y los prototipos UI/UX. * Programación del recorrido 360° con A-Frame. * Configuración de base de datos MySQL y panel de administración. * Creación de fichas multimedia educativas. * Pruebas técnicas de accesibilidad y experiencia de usuario. * Entrega del manual y capacitación al equipo del acuario.   **Facilitadores:**   * Apoyo y colaboración del Acuario de Puyehue. * Definición clara de roles dentro del equipo. * Acceso a tecnologías libres y herramientas de diseño.   **Dificultades:**   * Captura y procesamiento de imágenes en 360°. * Curva de aprendizaje en librerías A-Frame y gestión responsiva. * Diferencias en ritmos de trabajo del equipo.   **Ajustes realizados:**   * Redistribución de tareas según las fortalezas de cada integrante. * Apoyo docente y pruebas iterativas para resolver problemas técnicos. * Uso de versiones simplificadas de librerías y herramientas de edición para cumplir los plazos. |
| 5. Evidencias | 1. Documento de análisis de requerimientos. 2. Prototipos y wireframes en Canva/Figma. 3. Demo funcional con recorrido parcial. 4. Plataforma completa AquaFriends (versión final). 5. Manual de usuario. 6. Registro fotográfico y material multimedia del proceso. |
| 6. Intereses y proyecciones profesionales | **Reflexión sobre intereses profesionales** El proyecto permitió aplicar conocimientos en desarrollo web, gestión ágil y accesibilidad, reforzando nuestros intereses en innovación digital y liderazgo de proyectos informáticos. Confirmamos que nuestra vocación se orienta hacia la gestión de proyectos tecnológicos con impacto social.  **Proyecciones laborales**  Queremos seguir profundizando en:   * Transformación digital aplicada a instituciones educativas y culturales. * Experiencia de usuario (UX) y diseño inclusivo. * Liderazgo de equipos en proyectos tecnológicos.   Tras el Proyecto APT, nos proyectamos como unas profesionales capaces de coordinar proyectos tecnológicos innovadores, con foco en la educación digital, accesibilidad y sostenibilidad. |