

Anteproyecto

Programación de Dispositivos Móviles

Emerson Gamaliel Nolasco Cornejo 00215316

Karla Lissette Cruz Mendoza 00010216

Kevin Enmanuel Velásquez Mendoza 00018616

Kevin Alexander López Aquino 00251716

Catedrático: Lic. Néstor Aldana



Departamento de Electrónica e Informática
Universidad Centroamericana "José Simeón Cañas"
El Salvador
Marzo de 2018

1. Objetivos y resultados esperados

El objetivo principal es proveer a la comunidad estudiantil una aplicación que facilite el intercambio de información y además esté bien diseñada, funcione de manera eficiente y sea fácil de usar. Teniendo en cuenta esto, se esperaría presentar el resultado final a estudiantes y personal de la universidad para considerar su implementación.

2. Metodología

La primera parte del diseño será analizar la estructura de la universidad y las relaciones entre los diferentes entes que comparten información y el tipo de información para poder modelar esto en una base de datos a forma de demo, con registros producidos al azar para las pruebas iniciales. A partir de esto, comenzaríamos a construir las partes señaladas en la descripción del proyecto. Todos los participantes estarán involucrados en el proyecto de desarrollo, trabajando por metas: al cumplir con una se asigna otra y de esa manera hasta que se ha finalizado el proyecto.

3. Descripción general del proyecto

Cuando se trata de intercambiar información con sus estudiantes, la universidad debe tener en cuenta las aplicaciones móviles porque virtualmente la gran mayoría tienen un dispositivo con el cual pueden recibir información y solicitarla de forma más rápida que a través de otros medios. Si bien esto se logra parcialmente con el correo electrónico y las aplicaciones web dedicadas a este, una aplicación móvil especializada para información universitaria permitiría realizar esta transmisión de información de manera más directa: se podrían atender varias necesidades de los estudiantes en un solo lugar, a través de una sola aplicación y se podría intercambiar más contenido.

El proyecto consiste en desarrollar una aplicación que tenga las siguientes funcionalidades:

a. Horarios diarios donde el estudiante puede consultar qué actividades académicas tiene en un día específico y el lugar donde se realizarán. Véase la Figura 2.

b. *News feed* que puede estar al iniciar la aplicación y donde se puede colocar la cartelera estudiantil semanal, avisos sobre pagos, invitaciones a eventos, entre otra información que usualmente se recibe por correo electrónico. Véase la Figura 3.

c. Sistema de consulta de notas y estadísticas académicas que brindarían acceso a información como la que provee el expediente personal en el Portal de Estudiantes pero de forma mucho más rápida, disponible en el bolsillo en cualquier momento. Véase la Figura 6.

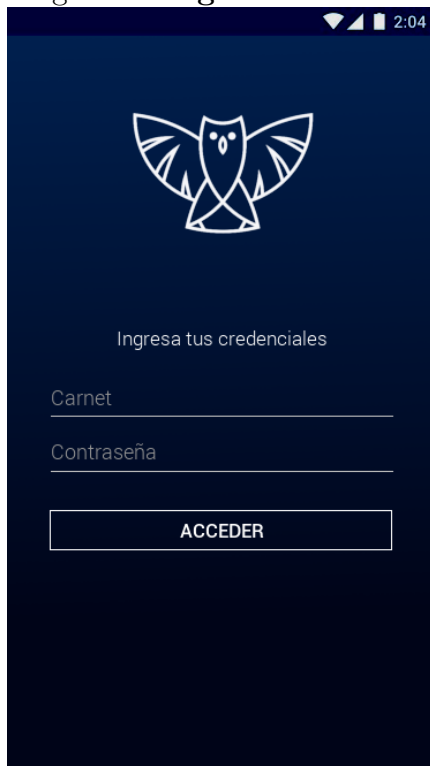
d. Calendario académico para ser visualizado en cualquier momento y añadir eventos además de los que la universidad tenga previstos en su calendario oficial. Estos eventos pueden ser, por ejemplo, discusiones, laboratorios, entregas de proyectos. Véase la Figura 5.

e. Verificar estado de solvencia. Capacidad para llevar un control de los pagos ya realizados y próximos a realizar (indicando su respectiva fecha de ejecución, monto y fecha de vencimiento).

f. Notificaciones inteligentes. Recordatorios determinados según datos de interés al estudiante, por ejemplo: evaluaciones próximas, calendario UCA, eventos relacionados con su área, expiraciones en las fechas de pago de mensualidad, entregas de libros pendientes en biblioteca.

Se espera que el proyecto tenga una interacción similar a la siguiente: UniversitApp

Figura 1: Login de usuario



Redirige a la pantalla de inicio si las credenciales son correctas.

Figura 2: Pantalla de inicio



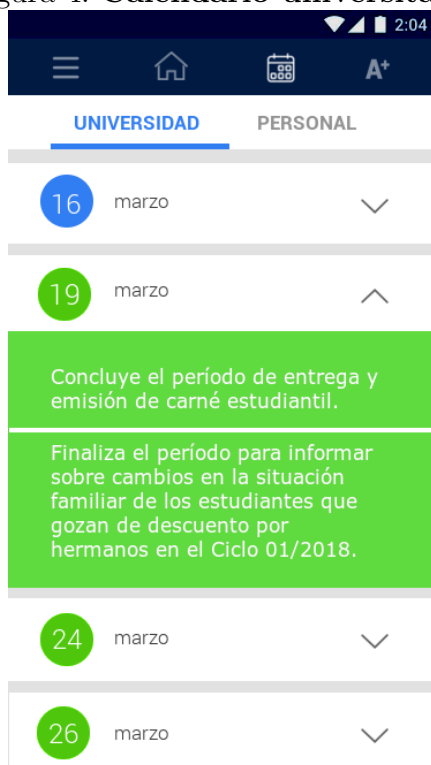
El ícono de la casa muestra esta pantalla principal, que consta de 2 secciones: Inicio, que muestra datos generales del estudiante y su horario del día.

Figura 3: News feed



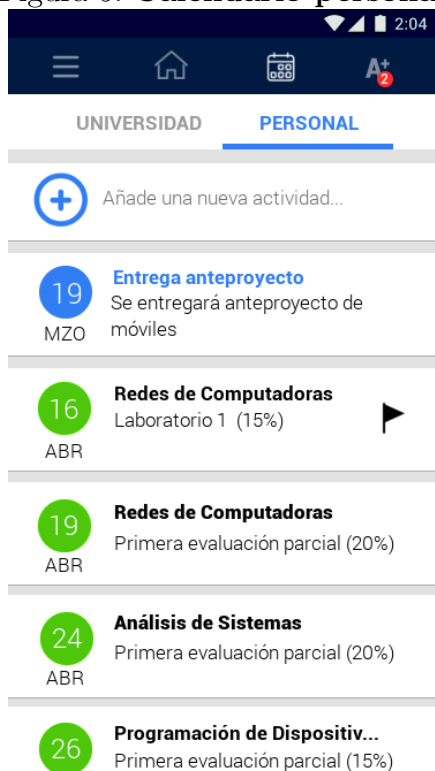
Esta es la segunda sección de la pantalla principal: Noticias, que muestra novedades sobre cartelera y vida universitaria

Figura 4: Calendario universitario



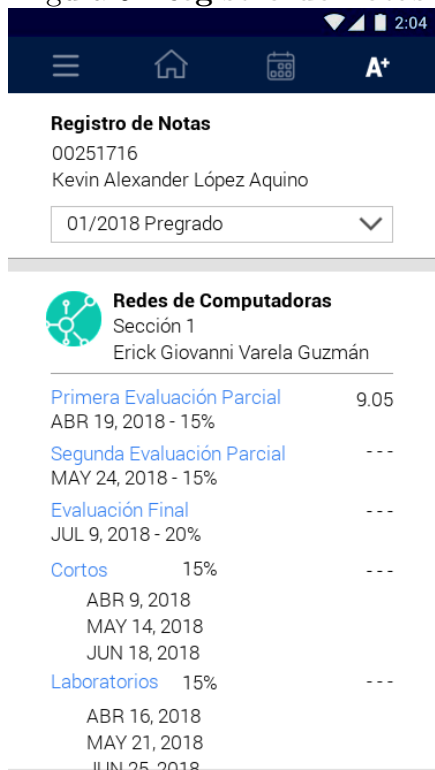
El icono de calendario redirige aquí y, al igual que la pantalla principal, está dividida en 2 secciones: Universidad, que detalla sobre la agenda de actividades de la institución.

Figura 5: Calendario personal



Esta es la segunda sección de la pantalla calendario: Personal, que brinda una guía sobre las actividades próximas del estudiante, contará con la opción de agregar actividades a modo de recordatorio para tareas adicionales a las ya programadas.

Figura 6: Registro de notas



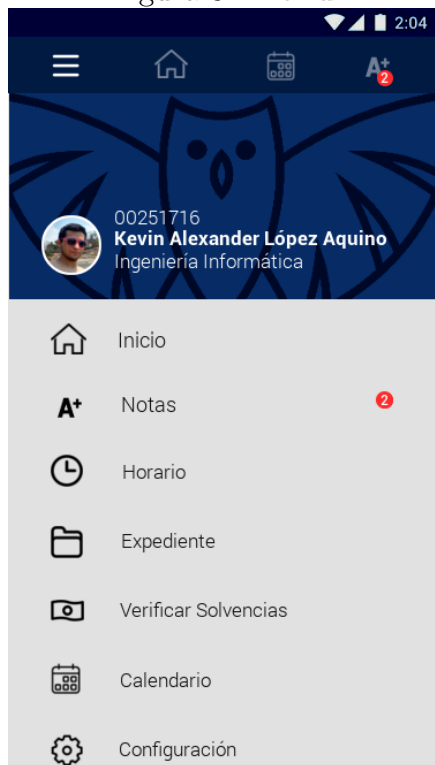
El icono de “A+” muestra el registro de notas. Se detallan las calificaciones obtenidas por el estudiante para cada una de las actividades evaluadas en cada materia que cursa.

Figura 7: Expediente estudiantil



Desde el menú o desde los tres puntos de la pantalla principal puede accederse al expediente. El estudiante obtiene información relevante sobre el avance de su carrera, como horas sociales, materias aprobadas y estadísticas de cada ciclo.

Figura 8: Menú



Las clásicas tres líneas muestran el menú general. Muestra las opciones generales de la aplicación. Cada opción redirige a su respectiva pantalla, anteriormente descrita.