



**Universidad  
Gerardo Barrios**

**Facultad**

Ciencia y Tecnología

**Carrera:**

Ingeniería en Sistemas y Redes Informáticas

**Licenciado:**

Armando Federico Ventura Guevara

**Materia:**

Gestión de Proyectos Informáticos

**Grupo 6:**

David Ademir Ramos Lovos

Jairo Bladimir Quinteros

Patrick Jeremi Orellana Menjivar

Luis Francisco Pleitez Quintanilla

David Ernesto Quintanilla Segovia

## **INTRODUCCIÓN**

En el marco de la mejora de la experiencia estudiantil dentro del campus universitario, este proyecto tiene como objetivo desarrollar una aplicación integral que facilite la orientación, fomente la interacción entre estudiantes y brinde información en tiempo real sobre la ocupación de espacios clave. A través de la implementación de un foro comunitario, un sistema de guía basado en imágenes y descripciones detalladas, y sensores de conteo de personas para la biblioteca y el cafetín, la aplicación busca optimizar la navegación y comunicación en la comunidad universitaria. Siguiendo una metodología estructurada en sprints, se llevarán a cabo encuestas, prototipado y pruebas de usabilidad con estudiantes, garantizando que la versión 1.0 sea funcional y esté alineada con sus necesidades al finalizar el semestre.

Para lograr estos objetivos, se empleará una combinación de tecnologías que permitan la integración eficiente de datos en tiempo real, una interfaz intuitiva y una plataforma de interacción estudiantil organizada. La aplicación no solo facilitará la movilidad en el campus, sino que también fortalecerá la comunidad universitaria al proporcionar herramientas útiles y accesibles para los estudiantes.

## **OBJETIVO GENERAL**

Crear una plataforma digital que integre herramientas de navegación, comunicación y monitoreo en tiempo real dentro del campus universitario, permitiendo a los estudiantes acceder de manera rápida y eficiente a información relevante para su vida.

## TABLERO OKRS

<b>Objetivo</b>	Desarrollar una aplicación universitaria que facilite la orientación en el campus, fomente la interacción en comunidades y brinde información en tiempo real sobre la ocupación de espacios clave, optimizando la experiencia estudiantil mediante tecnología intuitiva y accesible.		
<b>KRs</b>	<p>Tener la versión 1.0 de la aplicación funcional al finalizar el.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Implementar el foro comunitario con categorías como, biblioteca anuncios y temas generales.</li> <li>✓ Diseñar e integrar el sistema de guía basado en fotos y descripciones detalladas de direcciones en el campus.</li> <li>✓ Implementar el sensor de conversación de personas para mostrar en tiempo real la ocupación de la biblioteca y el cafetín.</li> <li>✓ Realizar pruebas de usabilidad con al menos 30 estudiantes y mejorar la aplicación según la retroalimentación.</li> </ul>		
<b>Porque</b>	Mejorar la experiencia de los estudiantes dentro del campus, facilitando la navegación y comunicación.		
<b>KR Sprint</b>	<b>Empatizar con el Usuario</b>	<b>Definir</b>	<b>Prototipar/Validar</b>
<b>Actividades Clave</b>	Identificar necesidades de los estudiantes mediante encuestas y entrevistas.	<p>Estructurar los apartados principales de la app: Foro, Guía del Campus y Contador de Personas.</p> <p>Especificar las tecnologías a utilizar (base de datos, sensores, desarrollo móvil/web).</p>	<p>Diseñar la interfaz de usuario de la aplicación.</p> <p>Implementar el prototipo del sistema de guía basado en imágenes y textos.</p>
			Validar con Usuarios

	Determinar qué información es más útil en el foro comunitario.	Especificar las tecnologías a utilizar (base de datos, sensores, desarrollo móvil/web).	Integrar el sensor de conteo de personas en la biblioteca y el cafetín.
			Hacer pruebas piloto con usuarios y ajustar funcionalidades.  Clave de actividades

## CONCLUSION

En conclusión, la aplicación propuesta tiene el potencial de transformar la experiencia estudiantil en el campus al abordar de manera efectiva las necesidades de navegación, interacción comunitaria y optimización de espacios. A través de la implementación de funciones clave como el foro, la guía del campus y el contador de personas, se busca no solo mejorar la comunicación y el acceso a la información, sino también promover la eficiencia en el uso de los espacios dentro del campus. Al realizar pruebas de usabilidad y ajustar la aplicación según la retroalimentación de los usuarios, se garantizará que la versión final de la aplicación sea intuitiva, accesible y funcional, cumpliendo con los objetivos de facilitar la experiencia estudiantil y hacerla más dinámica.