Electiva Profecionalizante

**Materia**

Proyecto Final

**Tema**

Irus Joriant Roman Guzman

**Estudiante**

2018-1945

**Matricula**

Luis Bessewel Feliz Feliz

**Docente**

Instituto Técnico Superior Comunitario

**Institución**

#12

**Sección**

* 1. **MARCO TEORICO**

**ANTECEDENTES**

El **Instituto Técnico Superior Comunitario (ITSC)**, es una institución pública estatal que otorga título de nivel técnico superior y certificaciones académicas en diferentes áreas comprendidas en una oferta de educación permanente, que inició su labor docente en enero del 2013. Cuenta con una oferta curricular de 27 carreras, distribuidas en de 7 áreas salud, informática, artes, hostelería, construcción, industrial y electromecánica.

Desde hace bastante tiempo la mayoría de los estudiantes del ITSC están distantes a los eventos realizados dentro de la institución y se quejan respecto a la experiencia que ofrece la plataforma de acadmedia para acceder en momentos cruciales como durante la selección de materias y se encuentran un poco atrasados al enterarse de la situación actual que está pasando en el instituto con respecto a la docencia del cuatrimestre que se esté cursando y sus posibles inscripciones a los clubes digitales disponibles para poder cumplir las horas necesarias para ser capaces de graduarse de la carrera que está cursando.

Una de los problemas existentes actualmente es la acceder desde móviles a la plataforma de acadmedia que se traba y para poder acceder y navegar en ella se debe hacer desde un navegador desde su modo ordenador (PC de Escritorio), y de las constantes trabas que esta tiene al navegar desde móviles al pulsar fuera, en un área sin botones de acceso.

Esta se bloquea y no permite seguir navegando en esta. Este es uno de los problemas existentes que afectan la experiencia del usuario (estudiante) este problema afecta directamente a los usuarios que no tienen la posibilidad de usar un ordenador.

* 1. **JUSTIFICACION**

Lo que se propone para dar una solución a todos estos problemas es la creación de un software(app) unitario que posea todas las cualidades de las plataformas/páginas y que permita mantener el estudiante informado de toda las actividades y eventos de la institución y que facilite la toma clases virtuales, inscribirse en clubes digitales y selección de materias en la institución para así reducir los inconvenientes como no seleccionar las materias en horarios no deseados o simplemente no seleccionarlas, aparte de la situación de algunos estudiantes que no se han podido inscribir en clubes digitales por no enterarse a tiempo.

Estas personas han alegado las siguientes palabras:

“A mi parecer está bien por una parte que informen en los muros y páginas de la institución ciertas informaciones, pero no todas las actividades se encuentran ahí”. (Marcos Puello).

“E tenido que coger los clubes digitales fuera del cuatrimestre gastando más pasaje, dinero y tiempo porque tengo clases de noche luego de trabajar no he estado pendiente de los murales de información”. (Ricardo Echavarría).

“Pienso que es cierto que se necesita una aplicación que sea más útil y versátil que nos mantenga al día de la actividad del instituto ya que he llegado a venir en días sin docencia por eventos como la graduación”. (Manuel Guzman).

* 1. **OBJETIVO GENERAL**

Facilitar, Eficientizar, Ayudar a la experiencia del estudiante en la Institución y desarrollar un software educativo para cumplir con ese objetivo en un área amplia para los estudiantes del ITSC.

* 1. **Objetivos Específicos**
* Conocer otros softwares didácticos similares
* Definir los requerimientos del Software
* Realizar asesorías con especialistas, pedagogos y psicólogos
* Aplicar los instrumentos para el levantamiento de la información seleccionado.
* Cuantificar los resultados obtenidos con el instrumento
* Clasificar la información recolectada
* Analizar la información recolectada
* Diseñar la base de datos
* Diseñar la interfaz del Software
* Desarrollar la base de datos
* Desarrollar la interfaz del Software
* Realizar las pruebas necesarias
* Implantar el Software
  1. **PLATAFORMA**

Esta aplicación se estará desarrollando sobre la plataforma de Microsoft dando uso de SQL Server, Visual Studio y Net Framework en su sistema operativo respectivamente (Windows) para el desarrollo, con el objetivo de que las plataformas finales sean las más usuales como Apple y Google en sus sistemas IOS y Android, que se ejecutaran bajo la arquitectura del hardware ARMv7 además de la arquitectura ARM64v8.

* 1. **AMBIENTE**

El ambiente en el cual estará centrando el desarrollo del aplicativo será en el móvil bajo un entorno de Android e IOS, disponible desde las versiones 5.0 (Marshmallow) hasta la 9.0 (Pie) y posteriores en Android y en IOS disponible desde la v10 hasta la v13 y posteriores.

* 1. **ARQUITECTURA**

El estilo de arquitectura de software en la cual se estará trabajando será MVC

* 1. **MODELO Y METODOLOGIA DE DESARROLLO**
  2. **PATRON DE DISENO DE DESARROLLO**
  3. **PROTOTIPO**
  4. **REPOSITORIO REMOTO**

[**https://github.com/IrusJRomanG/FINAL-ELECTIVA**](https://github.com/IrusJRomanG/FINAL-ELECTIVA)