

Universidad Politécnica de Quintana Roo

Dirección de Vinculación, Difusión y Extensión Universitaria

DEFINICIÓN DEL PROYECTO

[Estancia 1]

Fecha:

Cancun, Quintana Roo a 21 de junio del 2022


LOCALIDAD, ESTADO Y FECHA (DD/MM/AA)

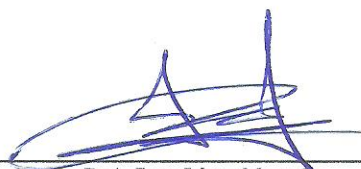
Datos del Alumno	Nombre:	Leal Pastelin Eduardo Agustin
Grupo: 26AV	Asesor UPQROO:	De la Rosa López Manuel
Datos de la Empresa	Nombre:	Universidad Politécnica de Quintana Roo
	Asesor:	Flores Barrera Manuel Alejandro
	Puesto:	Profesor Tiempo Completo
Nombre del Proyecto:	Feria Virtual (App Móvil)	
Objetivos del Proyecto:	Adaptación de la feria virtual a formato para móviles (app)	

Descripción de Etapas del Proyecto	Tiempo Aproximado		Descripción de Competencias
	de Duración		
	Programar		
	Semana	Horas	
Definición de requerimientos.	2022-05-09 --- 2022-05-20	16	El alumno tendrá la capacidad de hacer un análisis de los requerimientos y base a esto tomar decisiones sobre como llevar el proyecto.
Planificación de metodología de desarrollo.	2022-05-16 --- 2022-05-20	4	El alumno aprenderá a diferencias entre las diferentes metodologías y cual usar dependiendo de las necesidades.
Planificar tiempos de desarrollo.	2022-05-23 --- 2022-05-27	4	El alumno tendrá la capacidad de poner en orden las actividades a realizar junto con las semanas que llevará cada actividad.
Análisis de página web	2022-05-23 --- 2022-05-27	8	El alumno tendrá la capacidad de analizar una página web para adaptarla a formato móvil.
Diseño de Mockups.	2022-05-27 --- 2022-06-04	8	El alumno tendrá la capacidad de armar un diseño UI con colores e imágenes.
Diseño de componentes.	2022-06-06 --- 2022-06-12	12	El alumno tendrá la capacidad de conectar pantallas y darles movimiento para tener un buen UX.
Instalación de las herramientas de desarrollo.	2022-06-13 --- 2022-06-17	4	El alumno tendrá la capacidad de instalar las herramientas neccsarias para su trabajo de desarrollo.
Desarrollo de componententes y pantallas	2022-06-13 --- 2022-07-09	32	El alumno tendrá la capacidad de crear la parte de vista de una app, cada componente y cada pantalla aún sin API consumida o inicio de sesión.
Consumir API	2022-07-04 --- 2022-07-29	16	El alumno tendrá la capacidad de consumir información de la API para mostrarla en las diversas pantallas de la aplicación
Pruebas de calidad.	2022-07-25 --- 2022-08-12	16	El alumno tendrá la capacidad de crear pruchas de calidad en busca de errores en el producto, para después su inmediata corrección.


Actividades de Aprendizaje	Resultados de Aprendizaje	Evidencia	Instrumentos de Evaluación
- Desarrollo de ingeniería de requerimientos. - Desarrollo de aplicaciones móviles.	- Gestión de proyectos. - Experiencia con Flutter y Dart. - Reforzar conocimientos en el consumo de APIs.	- Documentación. - Aplicación móvil funcional.	Cumplimiento de los requerimientos.

Asignaturas	Tópicos Recomendados	Estrategias Didácticas
- Programación Cliente - Servidor. - Diseño de interfaces. - Base de datos. - Programación para móviles.	- Flutter. - NodeJS. - JavaScript. - Dart. - MySQL.	- Consulta de múltiples cursos y/o contenido audiovisual. - Pruebas de entorno controlado.


Flores Bantón Manuel Alejandro
Profesor Tiempo Completo
Universidad Politécnica de Quintana Roo


De la Rosa López Manuel
Ing. Software

SELLO


Leal Pastelín Eduardo Agustín



UNIVERSIDAD
POLITÉCNICA
DE QUINTANA ROO

Formando Triunfadores

SECRETARÍA ACADÉMICA

20-24