

Universidad Politécnica de Quintana Roo

Dirección de Vinculación, Difusión y Extensión Universitaria

DEFINICIÓN DEL PROYECTO

Cancún, Quintana Roo a 21 de junio del 2022

[Estancia 1]

Fecha:


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


Datos del Alumno	Nombre:	Guzman Ornelas Jose Luis
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 de tiempo completo
Nombre del Proyecto:	Feria Virtual (App Móvil)	
Objetivos del Proyecto:	Desarrollar la aplicación móvil para los usuarios (aspirantes universitarios) de la Feria Virtual.	

Descripción de Etapas del Proyecto	Tiempo Aproximado		Descripción de Competencias
	de Duración		
	Programar		
	Semana	Horas	
Definición de requerimientos	2022-05-09 --- 2022-05-20	12	Aplicar ingeniería de requerimientos para establecer el alcance del proyecto, funciones y con que tecnologías se llevará a cabo.
Planificación de metodología de desarrollo	2022-05-16 --- 2022-05-20	4	Capacidad de decisión para determinar cuál es la metodología más adecuada para el tipo de proyecto, tomando en cuenta el lenguaje a utilizar.
Planificar tiempos de desarrollo	2022-05-23 --- 2022-05-27	4	Desarrollar el cronograma de actividades.
Gestionar la calidad del Software	2022-05-23 --- 2022-06-04	8	Establecer los lineamientos de calidad que mantiene las actividades planificadas y reglamentadas, para asegurar que la app cumpla con los requerimientos establecidos.
Diseño de wireframes	2022-05-30 --- 2022-06-04	10	Asegurar con el FRONT-END el cumplimiento de los requerimientos (Juntas de trabajo).
Instalación de las herramientas de desarrollo	2022-06-13 --- 2022-06-17	4	Establecer las librerías necesarias en el BACK-END.
Desarrollo de la API REST	2022-06-13 --- 2022-07-09	38	Desarrollo de API REST con validaciones.
Desarrollo de la APP	2022-07-04 --- 2022-07-29	30	Implementación del BACK-END en el FRONT-END (NODEJS y FLUTTER).
Pruebas de calidad	2022-07-25 --- 2022-08-12	10	Asegurar el funcionamiento de la aplicación y establecer el manejo para todos los errores que se identifiquen.

Actividades de Aprendizaje	Resultados de Aprendizaje	Evidencia	Instrumentos de Evaluación
<ul style="list-style-type: none"> - Desarrollo de ingeniería de requerimientos. - Desarrollo de aplicaciones móviles. 	<ul style="list-style-type: none"> - Gestión de proyectos. - Experiencia con Flutter y Dart. - Reforzar conocimientos en el desarrollo de API's. 	<ul style="list-style-type: none"> - Documentación. - Aplicación móvil funcional. 	<ul style="list-style-type: none"> - Cumplimiento de los requerimientos.

Asignaturas	Tópicos Recomendados	Estrategias Didácticas
<ul style="list-style-type: none"> - Programación Cliente - Servidor. - Diseño de interfaces. - Base de datos. - Programación para móviles. 	<ul style="list-style-type: none"> - Flutter. - NodeJS. - JavaScript. - Dart. - MySQL. 	<ul style="list-style-type: none"> - Consulta de múltiples cursos y/o contenido audiovisual. - Pruebas de entorno controlado.


 Flores Barrera Manuel Alejandro
 Profesor de tiempo completo
 Universidad Politécnica de Quintana Roo


 De la Rosa López Manuel
 Ing. Software


 SELLO
 UNIVERSIDAD
 POLITÉCNICA
 DE QUINTANA ROO
 Fernando Triunfadores


 Jose Guzman
 Guzman Ornelas Jose Luis

SECRETARÍA ACADÉMICA

20-24