

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:	Gutiérrez Catzín Diego Adolfo
Grupo: 26AV	Asesor UPQROO:	De la Rosa López Manuel
Datos de la Empresa	Nombre:	Univerdad 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 una aplicación movil funcional para los aspirantes universitarios de la Feria Virual	

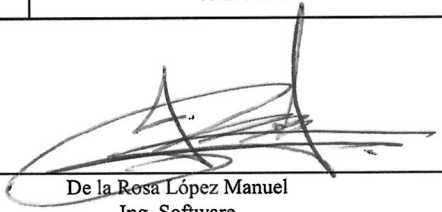
Descripción de Etapas del Proyecto	Tiempo Aproximado		Descripción de Competencias
	de Duración		
	Programar		
	Semana	Horas	
Definición de requerimientos	2022-05-09 --- 2022-05-20	12	Aplicar conceptos de ingeniería de requerimientos para identificar las funcionalidades del proyecto.
Planificación de metodología de desarrollo	2022-05-16 --- 2022-05-20	4	Analizar los requerimientos funcionales y no funcionales del proyecto para determinar la metodología de trabajo más conveniente.
Planificación de tiempos de desarrollo	2022-05-23 --- 2022-05-27	4	Organizar los tiempos y prioridades de las actividades del proyecto de software.
Gestión de la calidad de software	2022-05-23 --- 2022-06-04	8	Definir atributos de calidad que garanticen el cumplimiento de los requerimientos establecidos del sistema.
Diseño de wireframes	2022-05-30 --- 2022-06-04	12	Capacidad para abstraer y representar visualmente los requerimientos del sistema para crear los esquemas de las pantallas de la aplicación.
Diseño de mockups	2022-06-06 --- 2022-06-10	24	Usar técnicas de diseño de interfaces para crear los prototipos de la aplicación tomando en cuenta los conceptos de UI y UX.
Instalación de las herramientas de desarrollo	2022-06-13 --- 2022-06-17	4	Configurar un entorno de desarrollo local según las tecnologías a utilizar.
Desarrollo de la API REST	2022-06-13 --- 2022-07-09	8	Programar del lado del servidor para configurar y crear los servicios que sean necesarios para la aplicación.
Desarrollo de la aplicación	2022-07-04 --- 2022-07-29	32	Programar del lado del cliente para desarrollar las interfaces y consumir los servicios proporcionados por una API.
Pruebas de calidad	2022-07-25 --- 2022-08-12	16	Planificar, crear y ejecutar pruebas de calidad para encontrar errores en el sistema y aplicar su respectiva corrección.

Actividades de Aprendizaje	Resultados de Aprendizaje	Evidencia	Instrumentos de Evaluación
----------------------------	---------------------------	-----------	----------------------------

#Analizar requerimientos de software #Planificar y organizar las actividades de un proyecto #Diseñar interfaces de usuario #Programación móvil del lado del cliente y del servidor #Crear y ejecutar pruebas de calidad	#Gestionar correctamente proyectos de software #Usar de UI y UX para desarrollar interfaces de usuario funcionales #Desarrollo de API's y aplicaciones de calidad #Planificar correctamente los atributos de calidad necesarios para un proyecto	#Documentación #Aplicación funcional en la Play Store	La evaluación se realizará en función de los objetivos y requerimientos alcanzados.
--	--	---	---

Asignaturas	Tópicos Recomendados	Estrategias Didácticas
#Base de datos #Ingeniería de requerimientos de software #Programación móvil #Diseño de interfaces #Programación cliente/servidor #Calidad del software	#Flutter #Node.JS #JavaScript #Dart #MySQL	#Material audio/visual en línea #Documentación de las tecnologías utilizadas #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


 Gutiérrez Catzín Diego Adolfo



UNIVERSIDAD
POLITÉCNICA
DE QUINTANA ROO

Formando Triunfadores

SECRETARÍA ACADÉMICA

20-24