

**Universidad Politécnica de Quintana Roo**  
**Dirección de Vinculación, Difusión y Extensión Universitaria**  
**DEFINICIÓN DEL PROYECTO**  
 [Estancia 1]

Fecha: \_\_\_\_\_  
 LOCALIDAD, ESTADO Y FECHA (DD/MM/AA)

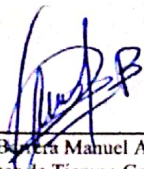
Datos del Alumno	Nombre:	Romero Hu Pedro Angel
Grupo: 26AV	Asesor UPQROO:	De La Rosa López Manuel
Datos de la Empresa	Nombre:	UNIVERSIDAD POLITECNICA DE QUINTANA ROO
	Asesor:	Flores Barrera Manuel Alejandro
	Puesto:	Profesor de Tiempo Completo
Nombre del Proyecto:	Feria Virtual (App Móvil)	
Objetivos del Proyecto:	Desarrollar una aplicación móvil para usuarios (aspirantes universitarios) de la Feria Virtual.	

Descripción de Etapas del Proyecto	Tiempo Aproximado		Descripción de Competencias
	de Duración		
	Programar		
	Semana	Horas	
Defición de requerimientos.	2022-05-09 --- 2022-05-20	15	Una vez establecidos los requerimientos, se establecerá todos los diferentes proceso y casos de uso mediante diagramas UML.
Planificación de metodología de desarrollo.	2022-05-16 --- 2022-05-20	5	Establecer con el equipo una metodología ágil de tal forma que se organizará el backlog y las guías de la metodología.
Planificar plazos de desarrollo.	2022-05-23 --- 2022-05-27	5	Establecer los sprints de kanban y preparar al equipo para actualizar el backlog con las historias de usuario.
Gestionar la calidad de Software.	2022-05-23 --- 2022-06-04	16	Planificar el control y el aseguramiento de la calidad de las diferentes fases del ciclo de desarrollo del Software.
Diseño de Wireframes.	2022-05-30 --- 2022-06-04	10	Establecer que los diseños concuerdan con la definición de requerimientos anteriormente planificado para estar en conformidad.
Diseño de Mockups.	2022-06-06 --- 2022-06-10	5	Establacer la conformidad de la calidad con la congruencia de los requerimientos de funcionamiento de la APP.
Instalación de herramientas de desarrollo.	2022-06-13 --- 2022-06-17	4	Instalar las herramientas previamente establecidas con las tecnologías en la definición de requerimientos para dar inicio al desarrollo.
Desarrollo de la API REST.	2022-06-13 --- 2022-07-09	25	Verificar que cada una de las rutas estén en congruencia con los requerimientos y la comunicación cliente/servidor sea la óptima en tiempos, rendimiento y seguridad.
Desarrollo de la APP.	2022-07-04 --- 2022-07-29	20	Establecer el consumo de la API con la validación de tokens, además de establecer tiempos de respuestas con el servidor para peticiones optimas.
Pruebas de calidad.	2022-07-25 --- 2022-08-12	15	Asegurar la calidad, mediante métricas para poder medir la calidad de todos los procesos seguidos durante el proceso para tener un producto de calidad.

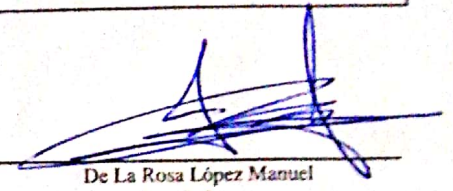
Actividades de Aprendizaje	Resultados de Aprendizaje	Evidencia	Instrumentos de Evaluación
----------------------------	---------------------------	-----------	----------------------------

-Ingeniería de requerimientos. Diagramas UML. -Metodologías ágiles. -Desarrollo de aplicaciones móviles.	-Gestión de metodologías ágiles. -Experiencia con Flutter y Dart. -Modelado en UML. -Gestión de proyecto.	-Diagramas UML. -Documentación. -Aplicación móvil funcional.	Cumplimiento de requerimientos.
---	---	--	---------------------------------

Asignaturas	Tópicos Recomendados	Estrategias Didácticas
-Programación Cliente - Servidor. -Diseño de interfaces. -Base de datos. -Programación para móviles. -Ingeniería de software asistida por computadora.	-Flutter. -NodeJS. -JavaScript. -Dart. -MySQL. -Diagramas UML. -Metodologías ágiles.	-Consulta de múltiples cursos y/o contenido audiovisual. -Pruebas de entorno controlado.

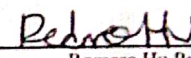


Flores B. M. Alejandro  
Profesor de Tiempo Completo  
UNIVERSIDAD POLITÉCNICA DE QUINTANA ROO



De La Rosa López Manuel  
Ing. Software

SELLO



Romero Hu Pedro Angel



UNIVERSIDAD  
POLITÉCNICA  
DE QUINTANA ROO  
Formando Triunfadores

SECRETARÍA ACADÉMICA

20-24