

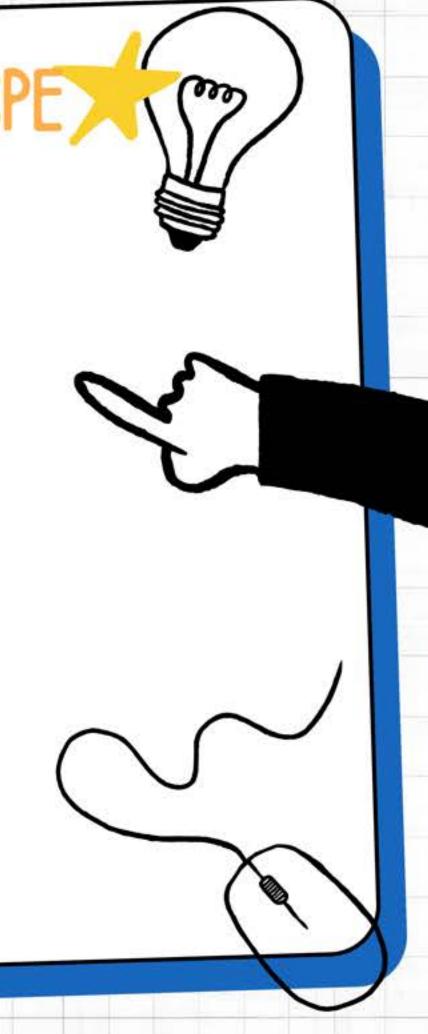
UNIVERSIDAD DE LAS FUERZAS ARMADAS ESPE

INGENIERIA DE SOFTWARE

INCLASS

NRC: 2667

JAIRO QUILUMBAQUIN



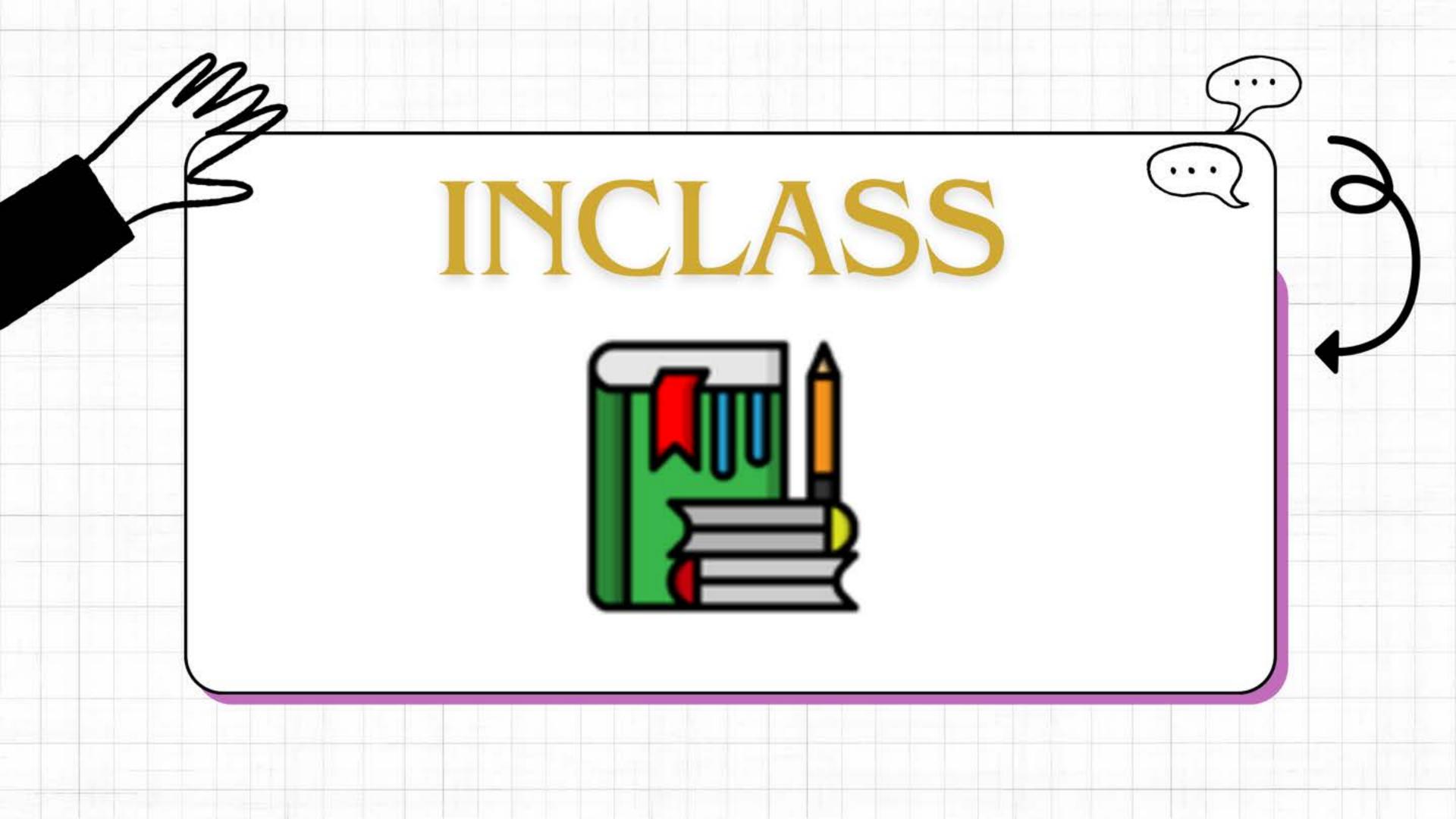
### CONTENIDOS



- Tema de Proyecto
- Introducción
- Planteamiento del Problema
- Objetivos del Proyecto
- Alcance del Proyecto
- Metodología

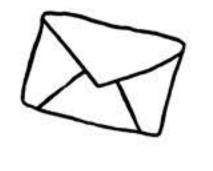
- Ideas para defender
- Resultados Esperados
- Viabilidad
- Cronograma
- Links de documentación
- Conclusiones y
   Recomendaciones





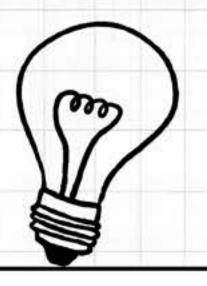
# INTRODUCCIÓN

Cuando hablamos de una plataforma de clases para profesores y alumnos, se necesita información sobre calificaciones, NRC, materias, asistencia, registros y tutorías de clase.





# PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA





En la educación actual, la falta de una plataforma integrada dificulta la gestión de datos académicos. Generando ineficiencias y errores. La solución implica crear una plataforma que facilite y mejore la comunicación y conexión en la educación



## OBJETIVOS

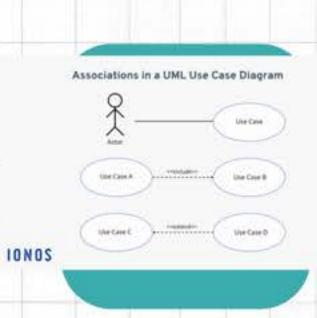
#### OBJETIVO GENERAL

Analizar y desarrollar una plataforma de gestión académica para mejorar la interacción entre docentes y estudiantes.

#### OBJETIVO ESPECIFICOS







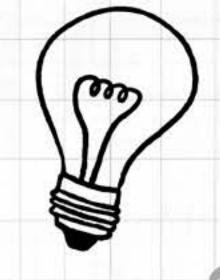
Desarrollar historias de usuario detalladas

Realizar pruebas del sistema para verificar su funcionamiento junto con el control de errores, el cronograma de ejecución

Diseñar casos de uso

## ALCANCE

#### CREAR UNA PLATAFORMA INTEGRAL







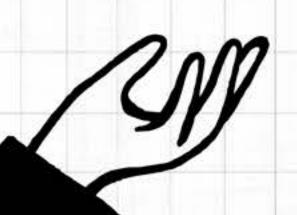








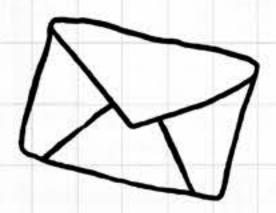
GESTIÓN EFICIENTE DE LOS DATOS ACADÉMICOS







IDE



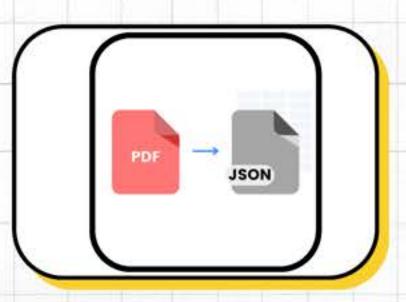
MANEJO BEARCHIVOS



€ Java 17













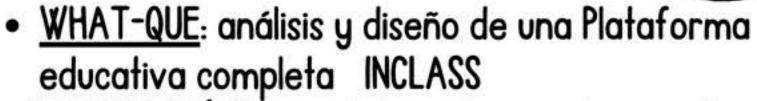
## METODOLOGÍA



#### SCRUM

Permite un desarrollo ágil y flexible Adaptarse rápidamente a cambios Promueve una mayor colaboración

#### 5W + 2H



- WHY-POR QUÉ: Me jora de la gestión académica y la conectividad en el proceso educativo.
- WHEN-CUANDO: 14/11/2023 hasta 27/02/2024.
- WHERE-DÓNDE: reuniones virtuales y presenciales.
- WHO-QUIEN: equipo y tutor académico.
- HOW-CÓMO: conocimientos de aprendiza je
- HOW MUCH-CUÁNTO: \$1900 de recursos.



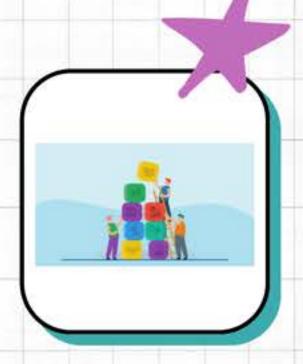
# IDEAS A DEFENDER



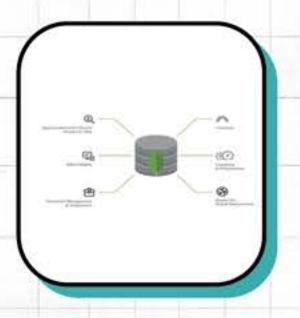
Obtención de requisitos



Integración y Centralización de Información Académica



Facilitación de Tareas Administrativas



Conexión con Base de Datos y Generación de Archivos





Realización de pruebas

## RESULTADOS ESPERADOS

Implementación adecuada de la metodología SCRUM

Obtención clara y concisa

Pruebas diseñadas para detectar defectos

Calidad de los Procesos

Calidad del Producto

Creación de una aplicación funcional

Optimización de procesos académicos

Implementación de una interfaz

Comprensión de las etapas del proceso SCRUM

ldentificación de errores comunes en la documentación y pruebas

Mejora continua del software

Resultados en Conocimiento

## VIABILIDAD



Cantidad	Descripción	Valor Unitario		Valor Total	
EQUIPOS					
1	Laptop Ryzen 5 8GB RAM	\$	500.00	\$	500.00
1	Laptop Intel Core i7 16GB RAM	\$	720.00	\$	720.00
1	Laptop Intel Core i5 16GB RAM	\$	640.00	\$	640.00
SOFTWARE					
1	S.O. Windows 10	\$	40.00	\$	40.00
1	MongoDB	\$		\$	970
1	NetBeans	\$	2	\$	121
1	Java	\$	-	\$	( <del>-</del> )
	Total			\$	1,900.00

Tabla 1 Presupuesto del proyecto



#### Humana

- Stephen Drouet
- Bryan Morales
- Alejandro Sarmiento
- Jairo Quilumbaquin



Tutor Empresarial
- Ing. Stacey Valencia

Tutor Académico

- Ing. Jenny Ruiz.

#### Hardware

- Equipos en la Tabla 1.

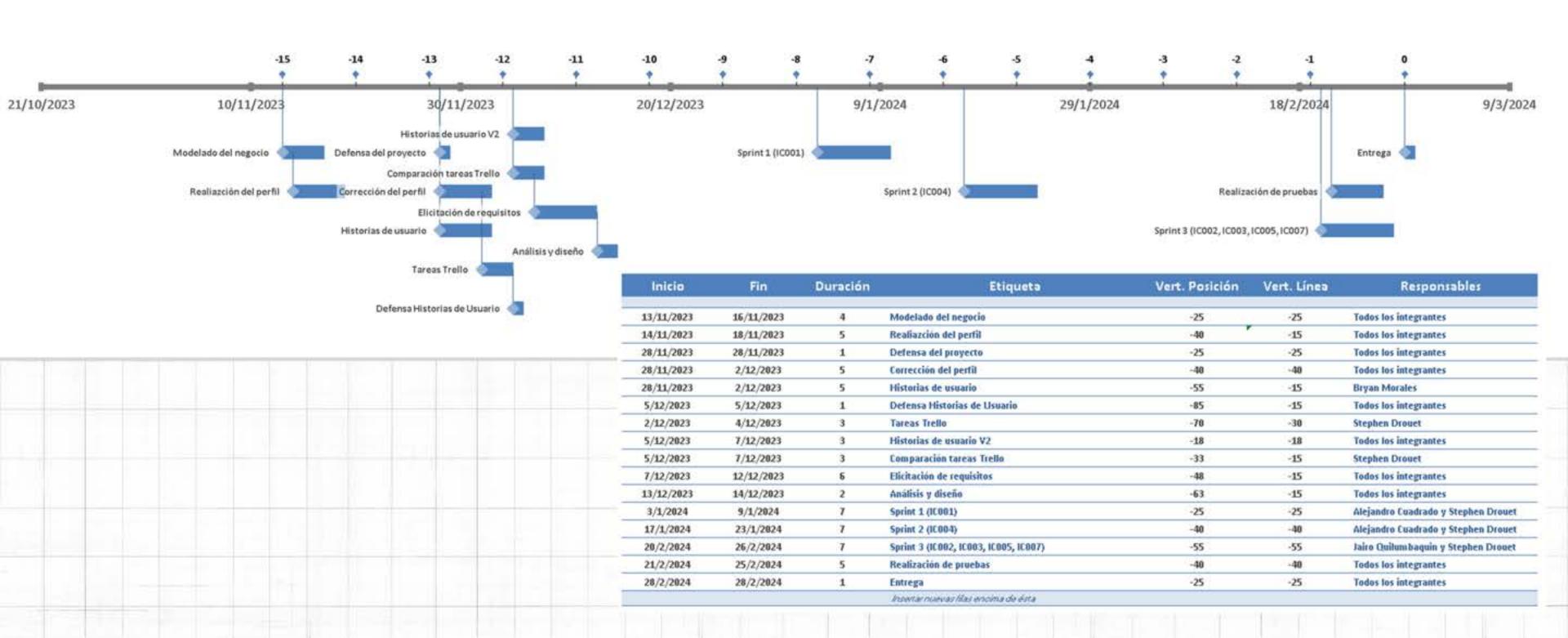
#### Software

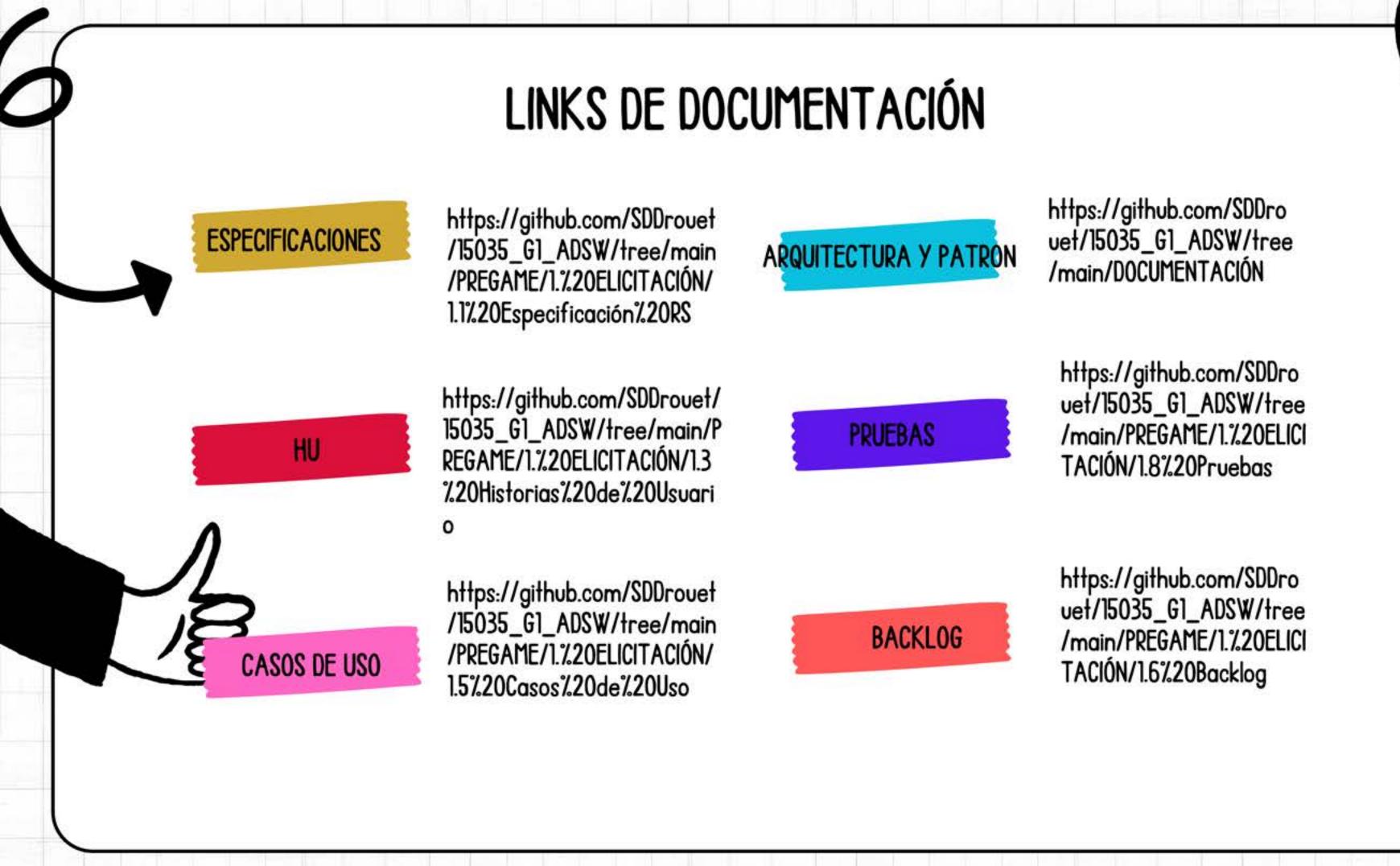
-Sofware en la Tabla 1.

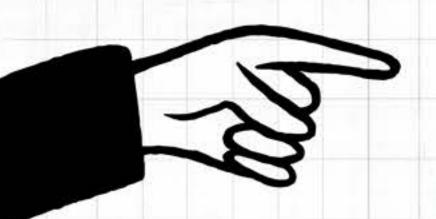


### **CRONOGRAMA**

#### Línea de tiempo del proyecto InClass ANSW







## CONCLUSIONES



- La implementación de una plataforma de gestión académica busca simplificar la administración de datos educativos, mejorando la interacción entre profesores y estudiantes.
- Los objetivos del proyecto, como el desarrollo de historias de usuario y pruebas del sistema, se alinean para garantizar una experiencia eficiente y de calidad.
- Se utilizaron herramientas como Netbeans y MongoDB para mejorar la eficiencia en el desarrollo y mantenimiento del sistema.
- Las reuniones con el cliente permitieron identificar problemas y me jorar la calidad del software mediante implementaciones y pruebas adecuadas.







# RFCOMENDACIONES



 Para futuros proyectos de software se recomienda realizar una mejor planificación inicial de los tiempos establecidos



 Reuniones con el cliente: Esenciales para validar el desarrollo y garantizar calidad









### REFERENCIAS



- Adobe. (8 de diciembre de 2023). Adobe. Obtenido de https://www.adobe.com/ec/acrobat/about-adobe-pdf.html Calvo, K. D. (2017).
- MongoDB: alternativas de implementar y consultar documentos. Lima: In IX Congreso Internacional de Computación y Telecomunicaciones, COMTEL. Gimeno, J. M. (2011).
- Introducción a Netbeans. Lérida: Universitat de Lleida, Enginyeria Informàtica. NAVA,
   M. R. (2017). Análisis de herramientas para el diseño de mockups. Sourd, F. P. (2020).
   XML, JSON y el intercambio de información. Anuario Ciencia en la UNAH.

