**CARTA COMPROMISO**

Por medio de la presente, el equipo integrado por**, • Everardo Padrón Castillo**

**Angelica Castillo Hernandez, Víctor Alberto Molar Cruz, Mildred Jacome Hernandez** se compromete en apoyar para participar en forma activa en el proyecto **Vema Corp – Plataforma Digital y Móvil para Limpieza y Monitoreo de Ríos y Lagos** que se realizará de acuerdo en base a las gestiones para aprender sobre cómo realizar y fortalecer un buen equipo para elaborar un proyecto integrador de **10”C”**

CLÁUSULAS

1. El integrante del equipo que no asista a clases no desarrolle habilidades blandas o que incumpla alguna tarea asignada en tiempo y forma se prescindirá del equipo bajo consenso entre alumnos y maestros involucrados.
2. El integrante del equipo que haya sido descartado por las razones antes mencionadas en la cláusula 1, no podrá integrarse a otro grupo de trabajo y tendrá que comenzar un nuevo proyecto desde cero respetando las fechas de entrega indicadas por los asesores del proyecto.
3. El proyecto integrador deberá desarrollarse en base a las competencias señaladas en las hojas de asignatura del cuatrimestre en curso.
4. Los integrantes deben tener apertura en las propuestas que se realicen como equipo para llegar a un acuerdo mutuo.

La presente carta compromiso entrará en vigor a partir de la fecha de su firma y concluirá al término del proyecto.

Previa lectura y con pleno conocimiento de su contenido, se extiende la presente carta compromiso de conformidad donde suscriben el equipo de integradora del programa educativo de **Ingeniería En Desarrollo De software del** cuatrimestre **10** en la Universidad Tecnológica Santa Catarina, Nuevo León, 25 septiembre de 2025.

De acuerdo con lo establecido en la presente Carta Compromiso, se anexan las firmas de mutuo acuerdo.

|  |
| --- |
| **Firmas** |

Everardo Padrón Castillo

Angelica Castillo Hernandez

Víctor Alberto Molar Cruz

Mildred Jacome Hernandez

BITÁCORA **N° 01**

Período de la Semana: <<Del 08 al 12 de septiembre del 2025>>

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Actividades** | **Asignación**  **(DD/MM/AAAA)** | **Responsable** |
| Planeación general del videojuego educativo en Construct 3 | 15/09/2025 | **Todo el equipo** |
| Boceto de la portada del juego | 16/09/25 | Planeación de la historia del juego educativo |
| Definición del nombre de la empresa, logo y elementos de identidad | 17/09/2025 | **Todo el equipo** |
| Presentación de la idea general del proyecto (web, app, IoT) | 18//09/25 | **Todo el equipo** |
| Planeación de la historia del juego educativo | 19/09/2025 | Mobile developer + Investigador ambiental |
| Planeación de ideas para la página web y aplicación móvil | 22/09/2025 | Frontend + Backend + Mobile developer |
| Cambios de planes del juego: integración con Mundial 2026 | 23/09/2025 | **Todo el equipo** |
| Desarrollo del login de la página web y bocetos de interfaz | 24/09/2025 | Frontend + Backend |
| Entrega del avance del login de la página web | 25/09/2025 | Frontend + Backend |

|  |
| --- |
| Observaciones: Las actividades de web y app móvil se desarrollan en paralelo con la planeación del juego educativo.  Se recomienda continuar con el desarrollo de la historia del juego y la integración de la mecánica educativa en Construct 3. |
| Evaluación del trabajo |
| Desarrollo de planes de apoyo: |
| Elaboro la Bitácora: Everardo Padrón Castillo |

|  |
| --- |
| **Firmas de conformidad** |

Everardo Padrón Castillo

Mildred Jacome Hernández

Víctor Alberto Molar Cruz

Angelica Castillo Hernández

**MINUTA N°01**

**Lugar: UTSC**

**Fecha: 15/09/2025**

**Hora inicio: 10:00 AM**

**Hora fin: 11:30 AM**

**Elaborada por: Everardo Padrón Castillo**

**Propósito de la reunión:**

**Asuntos por tratar:** Asignar roles, definir alcance del proyecto y organizar cronograma inicial.

• Presentación del proyecto Vema Corp

• Definición de roles de cada integrante

• Cronograma de actividades

• Revisión de recursos tecnológicos

• Planeación del videojuego educativo estilo Pokémon y temática Mundial 2026

**Acuerdos:**

• Todos los integrantes se comprometen a cumplir con las actividades asignadas.

• Uso de herramientas de colaboración (Drive, WhatsApp, Trello).

• Integrar el videojuego educativo como complemento del proyecto

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **ACTIVIDAD** | **RESPONSABLE** | **FECHA COMPROMISO** |
| Diseño de logo y documentación base | Todos | 08/09/2025 |
| Maquetación web inicial | Frontend | 10/09/2025 |
| Base de datos y API | Backend | 11/09/2025 |
| Planificación app Android | Mobile | 12/09/2025 |
| Boceto de portada del videojuego | Mobile + Diseño Grafico | 16/09/2025 |
| Definición del logo y branding | Todos | 17/09/2025 |
| Desarrollo login web | Frontend +Backend | 24/09/2025 |

|  |
| --- |
| **Firmas de conformidad** |

**Otros asuntos:** : Ajuste de la historia del juego y diseño de mecánicas educativas.

**Fecha próxima reunión:** : 29/09/2025

* **Logotipo equipo**

**Nombre proyecto:** Vema Corp – Plataforma Digital y Móvil para Limpieza y Monitoreo de Ríos y Lagos

Objetivo: Desarrollar plataforma nativa web y app Android que integre a la sociedad en actividades de limpieza y monitoreo ambiental, con sensores IoT y un videojuego educativo estilo Pokémon enfocado en Mundial 2026.

**Descripción:**

Web Full Vanilla (HTML, CSS, JS, PHP, MySQL)

**App Android (Kotlin/Java, Construct 3 para el juego)**

Videojuego educativo estilo Pokémon para celular con temática Mundial 2026

**Investigación de recursos:**

**IoT:** sensores pH, oxígeno, turbidez, temperatura

**Web:** HTML, CSS, JS, PHP, MySQL

**App Android + Construct 3**

**APIs externas:** Google Maps

**Puestos a desempeñar de cada persona:**

Líder de proyecto: coordinación general

**Frontend web:** maquetación, interfaces

**Backend:** API y base de datos

**Mobile developer:** app Android y videojuego educativo

Investigador ambiental: contenido educativo y validación

**PERSONAL INVOLUCRADO**

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre |  |
| Rol |  |
| Categoría profesional |  |
| Responsabilidades |  |
| Contacto |  |
| Aprobación |  |

**ANÁLISIS FODA**

**Fortalezas:**

* Equipo multidisciplinario
* Integración de IoT, web, app y videojuego educativo
* Plataforma nativa y ligera

**Oportunidades:**

* Impacto social y ambiental positivo
* Participación comunitaria y educación ambiental
* Motivación extra con temática Mundial 2026

**Debilidades:**

* Dependencia de sensores IoT y mantenimiento
* Coordinación constante entre frontend, backend y mobile

**Amenazas:**

* Retrasos por problemas técnicos
* Baja participación de usuarios en actividades comunitarias

**PERSONAL INVOLUCRADO**

| **Nombre** | **Rol** | **Categoría profesional** | **Responsabilidades** | **Contacto** | **Aprobación** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Everardo Padrón Castillo | Líder de proyecto | Coordinación | Supervisión general, seguimiento de avances | [email/telefono] |  |
| Mildred | Frontend web | Desarrollo web | Maquetación, diseño de interfaces | [email/telefono] |  |
| Angelica | Backend PHP/MySQL | Desarrollo web | Creación de API y gestión de base de datos | [email/telefono] |  |
| Molar | Mobile developer | Android Studio + Construct 3 | Desarrollo app Android, mecánicas del videojuego educativo | [email/telefono] |  |
|  | Investigador ambiental | Ciencias ambientales | Investigación de sensores y contenido educativo | [email/telefono] |  |