UNIVERSIDAD POLITÉCNICA SALESIANA

Carrera de Computación

PROYECTO DE VINCULACIÓN EMBLEMÁTICO E INTERDISCIPLINAR   
“Aplicación de herramientas tecnológicas para la innovación en unidades educativas”

**TIC-InnovaEdu**

**Grupo 3**

Propuesta de proyecto

Versión 1.0.0

Noviembre, 2024

Guayaquil, Ecuador

# Historial de Versionamiento

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Fecha** | **Versión** | **Descripción** | **Responsable** |
| 06/12/2024 | 1.0.0 | Creacion del proyecto | AAMC |
|  |  |  |  |

Contenido

[Historial de Versionamiento 2](#_Toc183101320)

[Listado de tablas 4](#_Toc183101321)

[Listado de gráficos 5](#_Toc183101322)

[Introducción 6](#_Toc183101323)

[Propósito 6](#_Toc183101324)

[Alcance 6](#_Toc183101325)

[Definiciones, Acrónimos y Abreviaciones 6](#_Toc183101326)

[Descripción global 6](#_Toc183101327)

[Posicionamiento 6](#_Toc183101328)

[Oportunidad del negocio 6](#_Toc183101329)

[Determinación del problema 6](#_Toc183101330)

[Determinación de la posición del producto 6](#_Toc183101331)

[Descripción de los interesados y usuarios 6](#_Toc183101332)

[Resumen de los interesados (stakeholders) 6](#_Toc183101333)

[Resumen de los usuarios 7](#_Toc183101334)

[Ambiente del usuario 7](#_Toc183101335)

[Descripción del juego 7](#_Toc183101336)

[Perspectivas del juego 7](#_Toc183101337)

[Licenciamiento e Instalación 7](#_Toc183101338)

[Características del juego 7](#_Toc183101339)

[Característica 1 7](#_Toc183101340)

[Característica 2 7](#_Toc183101341)

[Característica 3 7](#_Toc183101342)

[Referencias Bibliográficas 7](#_Toc183101343)

# Listado de tablas

[Tabla 1. Determinación del Problema 5](#_Toc183100331)

[Tabla 2. Determinación de la posición del producto. 5](#_Toc183100332)

# Listado de gráficos

# Introducción

## Propósito

El objetivo de nuestro proyecto es

## Alcance

## Definiciones, Acrónimos y Abreviaciones

## Descripción global

# Posicionamiento

## Oportunidad del negocio

## Determinación del problema

|  |  |
| --- | --- |
| **Problema** |  |
| **Afectados** |  |
| **Impacto** |  |
| **Solución** |  |

Tabla 1. Determinación del Problema

## Determinación de la posición del producto

|  |  |
| --- | --- |
| **¿Para quién?** |  |
| **El nombre del producto** |  |
| **¿Qué es?** |  |

Tabla . Determinación de la posición del producto.

# Descripción de los interesados y usuarios

## Resumen de los interesados (stakeholders)

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Cargo** | **Representa** | **Rol** |
|  |  |  |
|  |  |  |

Tabla . Resumen de los stakeholders.

## Resumen de los usuarios

|  |  |
| --- | --- |
| **Nombre** | **Descripción** |
|  |  |
|  |  |

Tabla . Resumen de los usuarios.

## Ambiente del usuario

# Descripción del juego

## Perspectivas del juego

## Licenciamiento e Instalación

# Características del juego

## Característica 1

## Característica 2

## Característica 3

# Referencias Bibliográficas