

# Proyecto Interciclo Aplicaciones Distribuidas

Alexandra Guamán - Diego Cabrera - Christian Calle - Johnny Duchimaza

## 1. INTRODUCCIÓN

La educación universitaria incide de forma trascendental en el desarrollo de los países y en el incremento de la calidad de vida de sus habitantes. Es uno de los medios culturales que permite a los ciudadanos convivir en un constante proceso de interacción con su entorno descubriendo y cultivando su personalidad e individualidad de tal forma que les permita cumplir sus objetivos y aspiraciones para llevar a la práctica sus proyectos de vida y sus anhelos individuales y comunitarios mediante el cultivo del espíritu, la moral, los valores y el desarrollo de habilidades, destrezas y competencias, desarrollando criterios reflexivos y críticos para buscar soluciones a los problemas de la sociedad.

Este proyecto tiene como principal propósito el diseño y desarrollo de una aplicación de fidelización para jóvenes interesados en la Educación Superior, la cual brindará información acerca de las carreras que oferta la Universidad Politécnica Salesiana.

## 2. OBJETIVOS

### a. Objetivo General

Diseñar y Desarrollar una aplicación de fidelización de jóvenes interesados en la Educación Superior para la Universidad Politécnica Salesiana permitiendo a los estudiantes ser parte de esta institución.

### b. Objetivos específicos

- Recopilar Información de las distintas carreras existentes en la Universidad.
- Recopilar información sobre los distintos eventos desarrollados en la Universidad
- Contar con una aplicación móvil que permita brindar una mejor experiencia al momento de buscar información sobre carreras universitarias.

## 3. REQUERIMIENTOS

### a. Requerimientos Funcionales

- El sistema deberá contar con un apartado para la EXPOUPS.
- Los datos serán almacenados en la base de datos POSTGRESQL
- Se permitirá el registro carreras con datos obligatorios incompletos, los cuales podrán completarse posteriormente modificando el pedido. Antes de poder aprobarse los datos del pedido deben estar completos.
- El sistema permitirá a los usuarios elegir una carrera al momento de realizar una inscripción.
- El sistema permitirá crear, eliminar y modificar las distintas clases a usuarios autorizados.

- La aplicación debe permitir navegar entre las distintas carreras existentes.
- El sistema deberá permitir buscar información de una carrera específica
- El campo carrera para búsqueda aceptará únicamente caracteres alfabéticos.

#### **b. Requerimientos No Funcionales**

- El sistema deberá tener alta disponibilidad y funcionar desde cualquier sistema operativo (Windows, Linux).
- La aplicación deberá contar con una interfaz amigable, llamativa para los jóvenes estudiantes.
- El sistema debe visualizarse tanto en la aplicación web como en la aplicación móvil.
- Todos los usuarios podrán acceder al sistema.
- Para la matriculación de los estudiantes, solo lo podrán realizar quienes tengan una cuenta de usuario y contraseña.
- El sistema está dirigido a estudiantes interesados en ingresar a una carrera universitaria.
- El sistema debe ser tolerante ante los fallos y las operaciones a realizar deben ser transaccionales.
- El sistema deberá responder en el mínimo de tiempo posible ante las solicitudes de información.
- La eficiencia de la aplicación estará determinada por el aprovechamiento de los recursos que se disponen en el modelo de n capas, y la velocidad de las consultas a la base de datos.