

INFORME SOBRE CULMINACIÓN DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

Quito, 20 de noviembre de 2025

Ing.

Cristian Timbi Sisalima. MSc

DIRECTOR DEL PROGRAMA MAESTRÍA EN SOFTWARE

Presente,

Por medio del presente como profesor-tutor del trabajo de titulación denominado **“Desarrollo de una librería de gamificación reusable, demostrando su uso en una aplicación móvil para el aprendizaje del idioma inglés en niños”**, que ha sido desarrollado por Andrés Arnaldo García Miranda, estudiante del Programa de Posgrado Maestría en Software (Tercera Cohorte), con documento de identificación No. 1721965828, bajo la opción de titulación **PROYECTO DE TITULACIÓN CON COMPONENTES DE INVESTIGACIÓN APLICADA Y/O DE DESARROLLO**, informo que el mismo ha sido concluido, razón por la cual solicito que el estudiante pueda continuar con el trámite correspondiente dentro del proceso de titulación previa a la obtención de su título de: Magíster en SOFTWARE.

De antemano agradezco por la gentil atención brindada a la presente.

Atentamente,

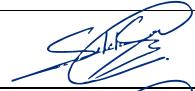
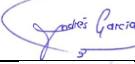
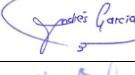
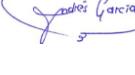
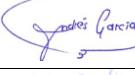


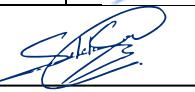
Sebastián Guerrero
Profesor Tutor
CI: 1717541815
Tlf. ...

Docente/tutor: Sebastián Guerrero

Tutorado: Andrés Arnaldo García Miranda
Carlos Alberto Herrera Díaz
 Artículo profesional de alto nivel

 Proyecto de Titulación con componente de investigación aplicada y/o Desarrollo

No	Actividades	Cumplimiento (horas)				Observaciones	Fecha	Lugar	Firma Docente	Firma Maestrante
		AA	TV	TP	Subtotal					
1	Entrevista de inicio de proyecto de titulación		1		1	Ninguna	08/03/2025	Virtual		
2	Planificación del trabajo de titulación	4	1		5	Ninguna	10/03/2025	Virtual		
3	Tutorías para desarrollo de hito 1	8	1		9	Se definen tecnologías para el desarrollo	17/03/2025	Virtual		
4	Revisión de hito 1 (estado del arte)	10	1		11	Ninguna	08/04/2025	Virtual		
5	Tutorías para desarrollo de hito 2	8	2		10	Técnicas de gamificación que van a ser incluidas en la librería.	20/04/2025	Virtual		
6	Revisión de hito 2 (avance al 50%)	18	2		20	Construcción de la librería de gamificación	28/07/2025	Virtual		
7	Tutorías para desarrollo de hito 2	6	1		7	Ajustes en la librería e inicio de la integración con la aplicación móvil	16/08/2025	Virtual		
8	Revisión de hito 3 (avance al 100%)	24	2		26	Diseño de interfaces de la aplicación móvil	05/09/2025	Virtual		
9	Verificación y Análisis de resultados	8	1		9	Pruebas unitarias y de integración	12/10/2025	Virtual		
10	Revisión de escritura general	4	1		5	Ninguna	24/10/2025	Virtual		



TUTOR

Leyenda: TV= Tutorías virtuales
TP= Tutorías presenciales
AA= Actividades autónomas

TOTAL			103

Quito, 2 de diciembre de 2025

Yo, Rodrigo Efraín Tufiño Cárdenas, en calidad de Coordinador del programa de Maestría en Software de la Sede Quito

CERTIFICO

Que, el trabajo de titulación intitulado: DESARROLLO DE UNA LIBRERÍA DE GAMIFICACIÓN REUSABLE, DEMOSTRANDO SU USO EN UNA APLICACIÓN MÓVIL PARA EL APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS EN NIÑOS, desarrollado por la estudiante Andrés Arnaldo García Miranda y Carlos Alberto Herrera Díaz con documento de identificación No. 1721965828 y 0706582756, respectivamente; fue sometido a la revisión anti-plagio en el software TURNITIN, donde se obtuvieron los siguientes resultados:

Detalles de la entrega

ID de trabajo oid:7630:535246315

Fecha de entrega 2 dic 2025 a las 8:47

Nombre del archivo Preliminar - García Andrés...

Extensión del archivo pdf

Tamaño del archivo 4.0 MB

Conteo de caracteres 97.642

Conteo de palabras 15.526

Total de páginas 95



Como se puede evidenciar, se establece un **total de coincidencias del 7%**. Información que le habilita para continuar el proceso de evaluación del trabajo de titulación.

Atentamente,



Ing. Rodrigo Tufiño, MSc.
Coordinador de la Maestría en Software
Sede Quito

MAESTRÍA EN SOFTWARE

Av. 12 de Octubre N.24-22 y Wilson

Tel.:(+593) 023962874

<https://posgrados.ups.edu.ec/>