**Universidad Tecnológica del Centro de Veracruz**



**Dirección Académica**

**Bitácora de Proyecto**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Organización donde se desarrollará el Proyecto: | Universidad Tecnológica del centro de Veracruz. | | | |
| Nombre del Proyecto: | Diseño de una Aplicación Desktop “Perzan” | | | |
| Objetivo del Proyecto: | Implementar módulos de seguridad, respaldo y generación de informes a una aplicación de escritorio para la gestión de procesos de una organización. | | | |
|  |  | | |  |
|  | No. |  | | Programa Educativo,  Grado y Grupo |
| Nombre de los integrantes del equipo: | 1 | González Blanco María de los Ángeles | | Técnico Superior Universitario en Tecnologías de la Información y Comunicación  TICSI 7A DZ |
| 2 | Ramírez García Alan Hernán | |
| 3 | Sosa Rincón Daniel Isaac | |
|  |  | |
|  |  | |
|  |  | |  | |
| Nombre de los profesores que asesoran el proyecto | María Reina Zarate Nava | | Administración de Base de datos | |
| Alejandro Lara San Juan | | Desarrollo de Aplicaciones III | |
| Estefanía Pulido Álvarez | | Administración de proyectos | |
| Honorato Aguilar | | Ingeniería del Software II | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Criterios de Evaluación | Ponderación (%) |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
| **Total** | **100%** |  |  |



|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Reunión No.** | **Fecha**  **dd/mm/aa** | **Registro de acciones, hallazgos, acuerdos y compromisos.** | **No.**  **Alumno** | **Competencias** | | | | | | | | | | | | |
| **Instrumentales** | | | | | **Interpersonales** | | | | **Sistémicas** | | | |
| Organización | | Comunicación | Solución de Problemas | Planificación | Trabajo en Equipo | Compromiso Ético | Habilidad para Interrelacionarse | Automotivación | Creatividad | Espíritu Emprendedor | Capacidad Innovadora | Desarrollo de la Calidad |
| **1**  O  E | 08/09/15 | Comunicación con el equipo mediante grupo de whatsaap, sobre la asignación de actividades a realizar para realizar la siguiente parte del proyecto y la realización del juego.q | 1 | x | | x | x | x | x | x | x | x | x | x | x | X |
| 2 | x | | x | x | x | x | x | x | x | x | x | x | X |
| 3 | x | | x | x | x | x | x | x | x | x | x | x | X |
|  |  | |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  | |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  | |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **Retroalimentación** | |  | | | | | | | **Nombre y firma de profesor** | | | | | | | |
|  | | | | | | | |
| **2**  O  E | 15/09/15 | Reunión con el encargado de la empresa para hacer el llenado de escuela práctica, y platicar sobre lo que se va a realizar con la aplicación. Durante la reunión se revisan los pendientes que se tengan con el Checklist y el juego.  Se realizan los diagramas de componentes e implementación de acuerdo a lo visto en clase. | 1 | X | X | | X | X | X | X | X | X | X | X | X | X |
| 2 | X | X | | X | X | X | X | X | X | X | X | X | X |
| 3 | X | X | | X | X | X | X | X | X | X | X | X | X |
|  |  |  | |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  | |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  | |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **Retroalimentación** | |  | | | | | | | **Nombre y firma de profesor** | | | | | | | |
|  | | | | | | | |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Reunión No.** | **Fecha**  **dd/mm/aa** | **Registro de acciones, hallazgos, acuerdos y compromisos.** | **No.**  **Alumno** | **Competencias** | | | | | | | | | | | |
| **Instrumentales** | | | | **Interpersonales** | | | | **Sistémicas** | | | |
| Organización | Comunicación | Solución de Problemas | Planificación | Trabajo en Equipo | Compromiso Ético | Habilidad para Interrelacionarse | Automotivación | Creatividad | Espíritu Emprendedor | Capacidad Innovadora | Desarrollo de la Calidad |
| **3**  O  E | 22/09/15 | La reunión es para crear los reportes de la aplicación, en la interfaz de administrador se agregó un combo box que es para seleccionar el tipo de reporte, como los reportes se generan en el jrxml primero, después se llamaran en java.  Se revisan los storyboard ya que se realizaron a mano, por la cuestión de que falta documentarse en el uso de programas de diseño. | 1 | x | x | x | x | x | x | x | x | x | x | x | X |
| 2 | x | x | x | x | x | x | x | x | x | x | x | X |
| 3 | x | x | x | x | x | x | x | x | x | x | x | X |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **Retroalimentación** | |  | | | | | | **Nombre y firma de profesor** | | | | | | | |
|  | | | | | | | |
| **4**  O  E | 29/09/15 | Implementación de generación de reportes con crystal reports en la aplicación Perzan. | 1 | X | x | X | x | X | x | X | x | X | x | X | x |
| 2 | X | X | X | X | X | X | X | X | X | X | X | X |
| 3 | x | X | x | X | x | X | x | X | x | X | x | X |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **Retroalimentación** | |  | | | | | | **Nombre y firma de profesor** | | | | | | | |
|  | | | | | | | |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **5**  O  E | 06/10/15  a  13/10/15 | Modificación del diseño del videojuego.  Se modificación los escenarios y el personaje | 1 | X | x | X | x | X | x | X | x | X | x | X | x |
| 2 | X | X | X | X | X | X | X | X | X | X | X | X |
| 3 | x | X | x | X | x | X | x | X | x | X | x | X |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **Retroalimentación** | |  | | | | | | **Nombre y firma de profesor** | | | | | | | |
|  | | | | | | | |
| **6**  O  E | 20/10/15 | Dar la secuencia de movimientos del videojuego | 1 | X | x | X | x | X | x | X | x | X | x | X | x |
| 2 | X | X | X | X | X | X | X | X | X | X | X | X |
| 3 | x | X | x | X | x | X | x | X | x | X | x | X |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **Retroalimentación** | |  | | | | | | **Nombre y firma de profesor** | | | | | | | |
|  | | | | | | | |
| **7**  O  E | 27/10/15 | Programación del videojuego  Diseño del WBS de la aplicación PERZAN | 1 | X | x | X | x | X | x | X | x | X | x | X | x |
| 2 | X | X | X | X | X | X | X | X | X | X | X | X |
| 3 | x | X | x | X | x | X | x | X | x | X | x | X |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **Retroalimentación** | |  | | | | | | **Nombre y firma de profesor** | | | | | | | |
|  | | | | | | | |
| **8**  O  E | 02/11/15 | Pruebas de funcionalidad del primer del videojuego | 1 | X | x | X | x | X | x | X | x | X | x | X | x |
| 2 | X | X | X | X | X | X | X | X | X | X | X | X |
| 3 | x | X | x | X | x | X | x | X | x | X | x | X |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **Retroalimentación** | |  | | | | | | **Nombre y firma de profesor** | | | | | | | |
|  | | | | | | | |