

***Universidad Politécnica Salesiana***

***Cuenca – Ecuador***

***Aplicación Informativa UPS***

***Aplicaciones Distribuidas***

***Ing. Christian Timbi***

***Colaboradores:***

***Est. Marcos Córdova***

***Est. Oscar Mora***

***Est. José Sanango***

***Est. Esteban Solano***

**Introducción:**

En la actualidad en el auge de las aplicaciones móviles, y ante la gran demanda de ciudadanos intentando ingresar a las universidades y ante las escasas posibilidades un cupo de una manera oportuna, de esta manera evitar perder la oportunidad de continuar con sus estudios, uno de los principales problemas de los estudiantes se refiere a la localización de sus de sus hogares con respecto al lugar de sus estudios, así que con las nuevas alternativas del mercado y la utilización de la tecnología que existe podremos satisfacer la necesidad de implementar una aplicación que permita cumplir con las diferentes estrategias planteadas por la institución de una manera rápida, segura sobre la obtención de la información de las diferentes carreras de la Universidad Politécnica Salesiana, cumpliendo con todos los requisitos y estándares los mismos que nos permitirán brindar un servicio de calidad a la ciudadanía y en especial a los futuros estudiantes de Universidad.

El sistema nos permitirá escoger una o varias de las diferentes carreras que existen en la universidad, la información recibida o enviada será de suma importancia para el usuario, con la utilización de este sistema nos permitirá evitar una función unilateral es decir que ya no dependerá de un solo sistema y se comenzará con una función bilateral el cual consiste en una relación entra la universidad como una proveedora de un servicio y los estudiantes como clientes.

Con la implementacion de presente proyecto se permitira satisfacer necesidades tanto del sitema educativpo como de los estudiates o aspirantes y de esta manera afreciendoles optimizar los procesos de seleccion o eleccion de una carrera por parte del estudiante, y al estudiante un mayor protagosnismo durente su carrera universitaria.

**Objetivo General:**

Desarrollar e implementar una aplicación que permita la fidelización de las personas previo a la elección e inscripción en las diferentes carreras de la Universidad Politécnica Salesiana mediante la utilización de técnicas y estrategias de marketing intercambio de información.

**Objetivos específicos:**

* Verificar las necesidades para la utilización de una aplicación
* Desarrollar requerimientos de la implementación de una aplicación
* Diseñar una aplicación de fidelización

**Antecedentes:**

Hoy en día el ingreso a las universidades debería ser un proceso menos complejo a la hora elegir una carrera, la cual cumpla con todas nuestras expectativas mediante y necesidades al comenzar la carrera universitaria, por lo tanto mediante un conjunto de aplicaciones que permitirán utilizar los datos de una persona e integrar o relacionar en base a la información, con una carrera, mientras tanto el sistema educativo debería fidelizar a los estudiantes para facilitar la elección de una carrera. mediante la fidelización que brindaran a los usuarios, estos podrán utilizar estas técnicas y estrategias de marketing, que estarán basadas en las nuevas alternativas que nos presentan las diferentes tecnologías, así que es necesario crear o implementar un sistema en el brinde la oportunidad a los estudiantes a elegir de una manera correcta su carrera universitaria.

En el ámbito educativo la participación de los estudiantes toma un papel importante, ya que las instituciones educativas trabajan constantemente para mejorar su servicio, en muchas ocasiones mediante encuestas o entrevistas realizadas se ha podido obtener una opinión sobre la forma en la obtuvieron información para elegir su carrera educativa o la forma en que realizaron su inscripción, u otro servicio prestado por la universidad, el trámite de inscripción en algunos de los casos se tornó complejo ya que por falta de conocimiento o información sobres los requisitos necesarios no lo pudieron realizar, en base a la opinión de los estudiantes se presentó la necesidad de realizar o desarrolla una aplicación

El objetivo de desarrollo de las aplicaciones cumplirá con todos los estándares, y será amigable con el usuario, se propondrá una solución eficiente en la cual nos permita satisfacer las necesidades de cada uno de los usuarios, y responder de una manera eficiente todas las necesidades de la institución educativa

**Alcance:**

Mediante el desarrollo del proyecto aspiramos llegar a los nuevos estudiantes de la universidad los próximos a matricularse en las diferentes carreras, mediante una aplicación pre-inscriptora e informativa, la idea del mismo es permitir a los usuarios tener un perfil didáctico en base a sus preferencias en relación a sus carreras de predilección, que permita influenciar a tomar una decisión clara y concisa de su futuro, demostrando en el perfil que tipo de novedades, noticias y eventos de las carreras favoritas. Esto a su vez nos permite demostrar la calidad y calidez educativa en la institución.

**Requerimientos Funcionales**

**Requerimientos funcionales de procesos.**

RF001. El sistema permitirá ingresar a los usuarios

RF002. El sistema permitirá registrar usuarios

RF003. El sistema permitirá informar a los usuarios

RF004. El sistema permitirá seleccionar las preferencias en carrera de los usuarios.

RF005. El sistema permitirá modificar los datos de los usuarios.

RF006. El sistema permitirá recuperar contraseñas de los usuarios registrados.

**Requerimientos Funcionales interfaz grafica**

RF001. El campo usuario de la ventana de ingreso, aceptara solo usuarios registrados.

RF002. El campo contraseña de la ventana de ingreso ocultara la contraseña escrita como método de seguridad.

RF003. El botón iniciar sesión valida que los usuarios sean registrados y la contraseña sea la correcta

RF004. EL botón registrar ayuda a crear usuarios nuevos.

RF005. El campo botón olvido su contraseña ayuda a recuperar la contraseña.

RF006. El campo Nombres de la ventana de registro tendrá un máximo de 100 caracteres para sus dos nombres.

RF007. El campo Apellidos de la ventana de registro tendrá un máximo de 100 caracteres para sus dos Apellidos.

RF008. El campo Fec Naci: de la ventana de registro acepta solo datos numéricos que formen una fecha exacta.

RF009. El campo sexo selecciona en un combobox el sexo del postulante.

RF010. El campo ciudad tiene un máximo de 50 caracteres para escribir la ciudad del postulante.

RF011. El campo teléfono de la ventana de registro aceptara solo datos tipo numéricos.

RF012. El campo usuario validara que el nombre de usuario no sea repetido.

RF013. El campo contraseña ocultara los caracteres por seguridad.

RF014. Una tabla mostrara todos los datos permitiendo confirmar la creación.

RF015. Una encuesta permitirá elegir preferencias de carreras para el perfil del usuario.

RF016. Una pantalla principal permitirá ver las ultimas noticias y más importantes de sus favoritos, permitiendo que también vean todas las noticias después de ver los principales.

RF017. El botón editar permite modificar nombres del usuario.

RF018. El botón settings permitirá a los usuarios modificar preferencias de carreras mediante un menú, modifica perfil, preferencias, seguridad, información del usuario, ayuda.

RF019. El botón perfil permite modificar los datos de usuario como son: nombres, apellidos, fecha de nacimiento, teléfono, sexo, correo y ciudad.

RF020. El botón de preferencias permite modificar las preferencias de carreras elegidas.

RF021. El botón seguridad, permite modificar la contraseña del usuario.

RF022. El botón información, permite mostrar la información acerca de la aplicación, quienes son los desarrolladores, versiones. Etc.

RF023. La ventana de comentarios permite solicitar información a los usuarios de costos ideas nuevas, etc.

RF024. El botón teléfono permite contactos directos, para dudas de los usuarios.

RF025. El botón de foto de perfil permite modificar la foto de perfil del usuario.

RF026. Las notificaciones llegaran al teléfono en la barra de notificaciones como noticias, alarmas de eventos, tiempo máximo de las matrículas. Etc.

RF027. El botón chat permite conocer información acerca de costos, horarios, tiempo de las carreras, grupos ASU. Etc.

RF028. El botón trivia permitirá acceder a un modo de juego según la selección del usuario, como, por ejemplo, si el usuario eligió carreras referentes a sistemas y computación podrá recibir notificaciones de trivias semanales y así podrá ir acumulando puntos semana a semana.

RF029. El botón eventos muestra todas las notificaciones que nos han llegado con anterioridad, sin importar si las hemos leído o no estas notificaciones siempre se mantendrán activas.

RF030. El chatboot contara con un asistente artificial llamado BoscoBoot el cual tiene varias preguntas frecuentes mediante las cuales se podría interactuar, de no ser este el caso el usuario podría realizar una pregunta nueva, si la pregunta no se encuentra en la base de datos, se guardará y se enviara como comentario para ser respondida por un administrador.

**Requerimientos funcionales administrador**

RF001. La ventana de administrador cuenta con 4 botones principales: Inicio, Conócenos, Oferta Académica y Servicios.

RF002. El botón oferta académica tiene un submenú con: Carreras, Postgrados y Maestrías.

RF003. El botón conocemos tiene un submenú con: Autoridades, Campus, Comunidad.

RF004. El botón Servicios tiene un submenú con: Noticias y Eventos.

RF005. En el botón carreras se puede agregar, eliminar o modificar las carreras.

RF006. También se puede Agregar, modificar o eliminar eventos y noticias.

RF007. El campo título noticias permitirá un máximo de 200 caracteres.

RF008. El campo descripción permitirá un máximo de 1000 caracteres.

RF009. Los campos de fecha permitirán solo tipo date en sus datos, dando un inicio y un fin.

RF010. El botón crear noticia valida que no haya campos vacíos y que las fechas sean correctas.

**Requerimientos funcionales legales**

RF001. El sistema controlará el acceso y lo permitirá a usuarios autorizados.

RF002. La base de datos deberá ser mantenida periódicamente para mantener la confidencialidad de los datos.

RF003. Se permitirá un reporte de los usuarios dependiendo de los reglamentos.

RF004. La información de los usuarios inscritos es privada y únicamente propiedad de la universidad.

**Requerimientos no funcionales**

**Requerimientos no funcionales de producto**

RNF001. Los permisos de acceso podrán ser cambiados solo por el administrador.

RNF002. El tiempo de aprendizaje del sistema por un usuario deberá ser menor a 4 horas.

RNF003. La tasa de errores cometidos por el usuario deberá ser menor del 3% de las transacciones totales ejecutadas en el sistema.

RNF004. El sistema debe contar con manuales de usuario estructurados adecuadamente.

RNF005. El sistema debe proporcionar mensajes de error que sean informativos y orientados a usuario final.

RNF006. El sistema debe poseer interfaces gráficas bien estructuradas.

RNF007. El sistema será desarrollado para plataformas Android y PC

RNF008. La aplicación debe está disponible desde la versión Android 4.4 kit kat en adelante.

RNF009. El sistema debe asegurar que los datos estén protegidos del acceso no autorizado.

RNF010. El sistema debe estar de libre acceso para los usuarios.

Planificación: