



**UNIVERSIDAD
REY JUAN CARLOS**

**ESCUELA TÉCNICA SUPERIOR DE INGENIERÍA
INFORMÁTICA**

GRADO EN INGENIERÍA INFORMÁTICA

Curso académico 2018/2019

Trabajo Fin de Grado

Aplicación para grabación y publicación de vídeos docentes

**Autor: Carlos Ruiz Ballesteros
Tutor: Micael Gallego**

*Dedico este trabajo a mis padres por su apoyo y dedicación,
a mis tutor de proyecto Micael Gallego,
y a todas los amigos que sin darme cuenta
han estado ahí.*

Índice

Resumen	VIII
1. Introducción	1
1.1. Contexto y estudio del problema	1
1.2. Motivación y solución propuesta	1
2. Objetivos	3
3. Tecnologías herramientas y metodologías	5
4. Descripción informática	7
4.1. Requisitos	9
4.1.1. Requisitos funcionales	9
4.1.2. Requisitos no funcionales	9
4.2. Arquitectura y análisis	11
4.3. Diseño e implementación	13
4.4. Pruebas	15
5. Conclusiones y trabajos futuros	17
6. Referencias	19
7. Anexos	21
7.1. Anexo 1	21
7.2. Anexo 2	23
7.3. Anexo 3	25
7.4. Anexo 4	27

Resumen

Aqui ira un resumen (al final)

1. Introducción

En la actualidad en muchos centros educativos, universidades y escuelas, los profesores utilizan ordenadores para hacer sus presentaciones en clase, incluso centrándose únicamente en el contenido que aparece por la pantalla o el proyector como es el caso de los profesores dentro del área de la informática.

Una de las ventajas que presenta realizar las presentaciones y las clases con un ordenador, es poder grabar dichas clases y después dejarlas a disposición de los alumnos, para que cada uno pueda volver a ver las clases a su ritmo, pudiendo revisar todo el contenido de la misma. Además, grabar las diapositivas y el contenido realizado en el ordenador, es muy útil para la realización de cursos online, permitiendo incluso la ausencia presencial de los mismos, pudiendo llevar el conocimiento mucho más allá del lugar en el que se imparte.

Sin embargo, grabar las clases, editarlas y ponerlas a disposición de los alumnos no es una tarea trivial. Requiere un tiempo que los profesores no pueden utilizar para la preparación del contenido de sus clases, pudiendo incluso influenciar en la calidad de las mismas. Para solventar este tiempo dedicado a la grabación, edición y publicación de las clases surge *Class Recorder*.

A continuación, en los siguientes apartados de este capítulo, se abordarán los diferentes problemas con los que los docentes y profesores se encuentran a la hora de grabar sus clases, estudiaremos como mejorar las partes que mayor esfuerzo conllevan y a que usuarios esta enfocada está aplicación y se explicará a grandes rasgos el software presentado.

1.1. Contexto y estudio del problema

1.2. Motivación y solución propuesta

2. Objetivos

1 página

3. Tecnologías herramientas y metodologías

10 a 15 páginas

4. Descripción informática

25 a 35 páginas

4.1. Requisitos

4.1.1. Requisitos funcionales

Las historias de usuarios que consisten en una serie de comportamientos o módulos que deben ser integrados en el sistema de simulación y son los siguientes:

Requisito funcional 1

Requisito funcional 2

Requisito funcional 3

Requisito funcional 4

Requisito funcional 5

Requisito funcional 6

Requisito funcional 7

Requisito funcional 8

4.1.2. Requisitos no funcionales

Requisito no funcional 1

Requisito no funcional 2

Requisito no funcional 3

Requisito no funcional 4

4.2. Arquitectura y análisis

4.3. Diseño e implementación

4.4. Pruebas

5. Conclusiones y trabajos futuros

2 a 4 páginas

6. Referencias

7. Anexos

7.1. Anexo 1

7.2. Anexo 2

7.3. Anexo 3

7.4. Anexo 4

