# UNIVERSIDAD DEL BIO-BIO

# FACULTAD CIENCIAS EMPRESARIALES

# 

## SOLICITUD INSCRIPCIÓN ACTIVIDAD DE TITULACION

**1.- IDENTIFICACIÓN ALUMNO(S).**

**NOMBRE :** Matías Gastón Venegas Ibañez

**DIRECCIÓN :** Av. Condell #873, Providencia, Santiago

**TELÉFONO :** +56 9 51279083

**E-MAIL :** matiasgaston.vi@gmai.com

**CARRERA :** Ingeniería Civil en Informática

**DEPTO.** **:** Departamento de Ciencias de la Computación y

Tecnologías de la información

**NOMBRE :** Hans Néstor Eliseo Gallegos Oliva

**DIRECCIÓN :** Francisco Puelma 40, Depto. 205, Providencia, Santiago

**TELÉFONO :** +56 9 77636403

**E-MAIL :** [hgallego@alumnos.ubiobio.cl](mailto:hgallego@alumnos.ubiobio.cl)

**CARRERA :** Ingeniería Civil en Informática

**DEPTO.** **:** Departamento de Ciencias de la Computación y

Tecnologías de la información

**2.- TÍTULO QUE IDENTIFICARÁ LA ACTIVIDAD DE TITULACION.**

API RESTful consumida por una aplicación móvil Android y una página web para notificaciones de eventos sociales en espacios públicos.

**3.- PROFESOR GUÍA.**

**NOMBRE : No asignado**

**FIRMA : -**

**4.- PERSONAS, INSTITUCIONES O EMPRESAS EN QUE SE SOLICITARÁ APOYO Y ASESORÍA.**

**NOMBRE :** No aplica

**CARGO :** No aplica

**FIRMA : .....................................**

**5.- NOMBRE DE LA PERSONA RESPONSABLE DE LA EMPRESA QUE SUPERVISARA AL ALUMNO.**

**NOMBRE :** No aplica

**CARGO :** No aplica

**6.- OBJETIVOS GENERALES Y ESPECÍFICOS DE LA ACTIVIDAD DE TITULACION.**

**Objetivo General:**

Diseñar e implementar una API RESTful que disponga información de eventos sociales en espacios públicos, para ser consumida en una aplicación móvil Android capaz de visualizar, geo-localizar y notificar los eventos y un sistema web que permita la visualización y administración de los datos almacenados.

**Objetivos Específicos:**

* Mantener una base de datos relacional con la información de eventos sociales que se realizan en espacios públicos, como conciertos y ferias.
* Integrar los servicios web de Facebook para reunir y complementar información de eventos sociales en espacios públicos
* Diseñar e implementar una API RESTful que disponga de la información almacenada en una base de datos relacional y permita ser consumida por distintos sistemas.
* Diseñar e implementar una aplicación móvil Android que consuma la API generando un mapa de la zona elegida por el usuario, geo-localizando todos los eventos sociales en un rango de tiempo determinado o en su defecto solicitar la creación de uno nuevo.
* Diseñar e implementar un sistema web en el que se visualicen y administre la información de los eventos sociales.
* Integrar los servicios web de Facebook y Google los cuales disponen de API libre a publico cuya función retorna información básica de las personas para lograr la autentificación y posterior inicio de sesión en la aplicación móvil y aplicación web.

**7.- JUSTIFICACIÓN DEL PROYECTO PROPUESTO.**

**Problemática:**

“El ser humano es un ser social por naturaleza”, y también “un ser curioso”, juntando esas dos premisas hay un problema en común, este es que al momento, y sobre todo cuando se llega a un nuevo entorno social (que puede ser una nueva ciudad, o se viene del extranjero a Chile), existe la dificultad, frente a la necesidad de conocer este nuevo entorno y socializar, debido a que no existe una guía para tal propósito, no hay ayuda a la hora de querer encontrar o a lo menos saber que ocurre cerca, ahí es cuando ocurren preguntas como estás: “¿Qué es eso que se escucha?” , “¿Es algún tipo de evento social y público masivo?”, “¿Será de mi gusto?”, “¿Existirá algún tipo de feria local cercana?”. Esas son algunas de las preguntas que pueden ocurrir y se buscan responder.

**Solución Propuesta:**

Para responder las preguntas y dar solución a estas, se diseñará e implementará una API RESTful, que siga los estándares de un servicio web, que permita intercambio de datos sobre eventos sociales en lugares públicos, y que sea consumida por una aplicación móvil Android que utilizará los datos brindados por la API. Datos que deben tener la suficiente información sobre los eventos para que la aplicación sea capaz de localizarlos en un mapa (geo-localizados), notificar si existe un evento cercano a tu ubicación y mostrar la categoría y descripciones del evento. Igualmente la API será consumida por un sistema web que pueda hacer lo mismo que la aplicación móvil, excepto notificar (por limitaciones) y además permita actualizar y eliminar los datos proveídos mediante un panel de administración.**8.- PLAN DE TRABAJO A DESARROLLAR.**

**(Indicar actividad y programación –carta Gantt o malla Pert-)**

Adjunto en Anexo.

**9.- DESCRIPCIÓN DE LOS ASPECTOS FUNDAMENTALES DE LA METODOLOGÍA A UTILIZAR.**

La metodología de desarrollo a utilizar es el modelo incremental, el modelo incremental ejecuta una serie de avances, llamados incrementos, que en forma progresiva dan más funcionalidad al cliente conforme se entrega cada incremento (Pressman, 2010). Este es uno de los factores claves de la elección de esta metodología, puesto que la coordinadora del programa de aprendizaje y servicio, requería entregas de funcionalidades sujetas a evaluación a lo largo del desarrollo del proyecto, esto se adapta a las entregas de funcionalidades por incrementos de esta metodología.

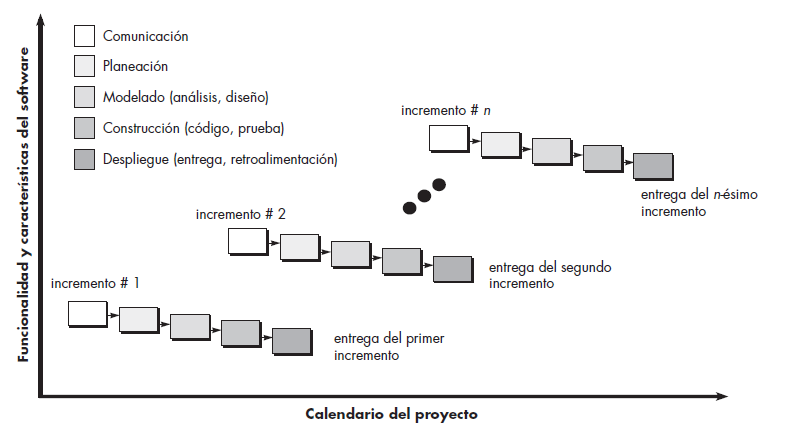


Figura N°1: Muestra las etapas de desarrollo en diferentes incrementos.

Este proceso de desarrollo incremental tiene varias ventajas:

1. No se tiene que esperar hasta que el sistema completo se entregue para sacar provecho de él. El primer incremento satisface los requerimientos más críticos de tal forma que pueden utilizar el software inmediatamente.
2. Se pueden utilizar los incrementos iniciales como prototipos y obtener experiencia sobre los requerimientos de los incrementos posteriores al sistema.
3. Existe un bajo riesgo de un fallo total del proyecto. Aunque se pueden encontrar problemas de algunos incrementos, lo normal es que el sistema se entregue de forma satisfactoria.
4. Puesto que los servicios de más alta prioridad se entregan primero, y los incrementos posteriores se integran en ellos, es inevitable que los servicios más importantes del sistema sean a los que se le hagan más pruebas. Esto significa que es menos probable que los clientes encuentren fallos de funcionamiento del software en las partes más importantes del sistema.

(Sommerville, 2005)

Como se observa en el punto n°2 de las ventajas, esta metodología facilita la toma de requisitos pudiendo cambiarlos y/o mejorarlos en entregas posteriores. Además, disminuye la probabilidad de riesgo de fracaso (punto n°3) del proyecto, aumentando el compromiso adquirido de entregar una solución que signifique un aporte a la sociedad.

**10.- TRABAJOS SIMILARES REALIZADOS PREVIAMENTE.**

Memoria de Título: “Plataforma Web y Aplicación Móvil para obtener servicios de ayuda cercanos”

Autor: Iván Contreras Jara y Renato Hormazabal Vejar.

Fecha: 2014.

**Similitudes y diferencias:** La similitud de esta memoria de título con el proyecto planteado en esta solicitud, radica en que ambos casos utilizan la misma tecnología (web y aplicación móvil) para dar una solución a un problema de la comunidad, sin embargo, el objetivo tratado es muy diferente, en el caso de esta memoria de título, es orientado con objetivo de orientar al público.

Memoria de Título: “Sistema de búsqueda y geolocalización de comercio minorista “

Autor: Cristian Contreras Herrera

Fecha: 2013.

**Similitudes y diferencias:** La similitud radica en que esta es una memoria de título realizada en una plataforma Web vinculada a una aplicación en Android, además utiliza el servicio brindado por google de geolocalización, la diferencia que existe entre ambos proyectos de título es el objetivo, esta memoria de título está orientada en dar solución a un problema que se genera en el comercio minorista, mientras que nuestro proyecto de título se enfoca en dar solución a un problema de desinformación de la población y brindar una herramienta de captura de información generando una API que en un futuro se podría integrar y ser consumida por cualquier aplicación o sistema.

**11.- BIBLIOGRAFÍA A USAR.**

Libro: Kendall, K. E., & Kendall, J. E. (2011). *Análisis y diseño de sistemas.* Pearson.

Se utilizará como guía en procesos de análisis como el flujo de datos.

Libro: Pressman, R. S. (2010). *Ingeniería del software. Un enfoque práctico.* Mc Graw Hill.

Se utilizará como guía principal durante las etapas de desarrollo del proyecto.

Libro: Sommerville, I. (2005). *Ingeniería del Software.* Pearson Educación.

Se utilizará como guía secundaria durante las etapas de desarrollo del proyecto.

**LA PRESENTE SOLICITUD DE INSCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD DE TITULACIÓN SIGNIFICA UN COMPROMISO DE CUMPLIR LO ESTIPULADO EN ELLA.**

**........................................... .........................................**

**FIRMA ALUMNO FIRMA ALUMNO**

**FECHA PRESENTACIÓN SOLICITUD: .......................................**

**RESOLUCIÓN DIRECTOR DE ESCUELA/JEFE DE CARRERA**

**- APROBADO - RECHAZADO**

**OBSERVACIONES: ..........................................................................................**

**...........................................................................................................................**

**...........................................................................................................................**

**\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**

**FIRMA DIRECTOR DE ESCUELA**

**/JEFE DE CARRERA**

**FECHA RESOLUCIÓN: .......................................**

**ANEXO**

