



**INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO
“BENITO JUAREZ”**

Dirección: García Moreno S435 y Ambato
Quito – Ecuador



Proyecto Integrador

Proyecto (VEXILO)

Instituto Tecnológico Superior “Yavirac”

Quito - Ecuador

07/2020

TABLA DE CONTENIDO

1.	DATOS GENERALES DEL PROYECTO INTEGRADOR .	¡ERROR! MARCADOR NO DEFINIDO.
2.	RESUMEN EJECUTIVO	4
3.	OBJETIVOS:.....	5
4	JUSTIFICACIÓN DE LA PROPUESTA .	¡ERROR! MARCADOR NO DEFINIDO.
5.	ALCANCE DEL PROYECTO	¡ERROR! MARCADOR NO DEFINIDO.
6.	PROCESOS DE DESARROLLO DEL PROYECTO	¡ERROR! MARCADOR NO DEFINIDO.
7.	CRONOGRAMA DE PROYECTO	9
8.	DESARROLLO DEL PROYECTO.....	¡ERROR! MARCADOR NO DEFINIDO.
9.	GLOSARIO DE TÉRMINOS	11
10.	CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	
11.	APROBACIONES (DE CADA DOCENTE DEL NIVEL).....	11
12.	BIBLIOGRAFÍA	
13.	ANEXOS (INCLUIR TODOS LOS ANEXOS QUE SE CREAN NECESARIOS)..	13
	ANEXO 1:.....	¡ERROR! MARCADOR NO DEFINIDO.
	ANEXO 2:.....	¡ERROR! MARCADOR NO DEFINIDO.
	ANEXO 3:.....	¡ERROR! MARCADOR NO DEFINIDO.

- DATOS GENERALES DEL PROYECTO INTEGRADOR**

Proyecto:	Vexilo
Tipo Proyecto:	Servicios intensivos en tecnologia
Tamaño del Proyecto	Pequeño (40 horas)
Ubicación del Proyecto:	García Moreno S4-35 y Ambato
Fecha de Inicio del Proyecto	Viernes 2 de julio 2021
Fecha de Finalización del Proyecto	5 de septiembre de 2021
Tiempo estimado – Duración	¿? Semanas (10)
Área:	Desarrollo de Software
Líder de Proyecto:	Sofia Solórzano
Fecha de Elaboración:	Vienes 2 de julio 2021
Equipo de Trabajo:	Christopher Alexander Ulloa Vasconez Mayerly Sofia Solórzano Maldonado Dennis Adrian Muñoz Sierra Paul Alexander Ponce Pozo Israel Sebastian Miño Sagal

- **RESUMEN EJECUTIVO**

El proyecto integrador va a tratar sobre una página web, destinada al uso académico en si sería una plataforma en donde se podrán realizar varias funciones, como subir tareas, asignar calificaciones, etc.

- **PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA**

Las páginas institucionales. son poco entendibles para algunos estudiantes e incluso para algunos docentes.

Se produce estrés. debido a las complejidades para entenderlas y a la vez pierden el interés en estas y en todo lo que la engloba.

El alumno. empieza a bajar su desempeño académico y se ocasionan perdidas de año o incluso los estudiantes se retiran de las instituciones educativas.

- **PLANTEAMIENTO DE LA SOLUCION**

- **Tipo de aplicativo:**

Plataformas virtuales con varios videos, con instrucciones de usos para que los usuarios no se compliquen al momento de querer utilizarla.

- **Requerimientos funcionales:**

La plataforma contara con un sistema de calendario, donde se mostrarán las clases y la hora en las que tienen que entrar.

Aquí se podrá realizar entrega de trabajos, se asignarán las calificaciones y varias actividades para el alumno.

El sistema podrá ser utilizado para docentes, alumnos y representantes, para que todos ellos puedan acceder a sus notas.

La plataforma también tendrá un sistema, que te hará saber cuándo te han proporcionado una calificación.

- **Requerimientos no funcionales:**

En la plataforma no se podrán aceptar archivos que no sean en PDF, Excel, Word, o archivos de textos.

- **Como se va a usar el aplicativo:**

Cuando un estudiante nuevo acceda a esta plataforma será recibido con un video de bienvenida y le ira mostrando paso a paso como se usará la plataforma.

- **Como va a solventar el problema:**

En caso de no entender el funcionamiento el estudiante podrá ver la información del docente, donde incluirá su número de teléfono, para que pueda proporcionar la ayuda al estudiante.

Al realizar este tipo de página, estaríamos resolviendo la problemática de algunos estudiantes que son nuevos en estas plataformas y no entienden su funcionamiento.

- **OBJETIVOS:**

OBJETIVO GENERAL	
	Crear una página estudiantil fácil uso, mediante aplicaciones de desarrollo, para que los estudiantes usen la plataforma sin ninguna complejidad.

Objetivos específicos	
1	Diseñar esta página partiendo desde todos nuestros conocimientos en HTML, CSS, etc. para ser desarrollada. Ya que estas son las herramientas, que utilizaremos para crear esta página.
2	Implementar varias herramientas necesarias a la página, como un tutorial al inicio de cómo usar la página.
3	Hacer varias pruebas de que la página cumpla con sus funciones correctamente.



- **JUSTIFICACION DE LA PROPUESTA**

- La Plataforma cumplirá con las necesidades estudiantiles de cada alumno, la finalidad de la plataforma será estimular la responsabilidad propia del usuario, facilitando así la entrega de cada deber, trabajo o proyecto, también incluirá un método sencillo de calificación de los mismos.

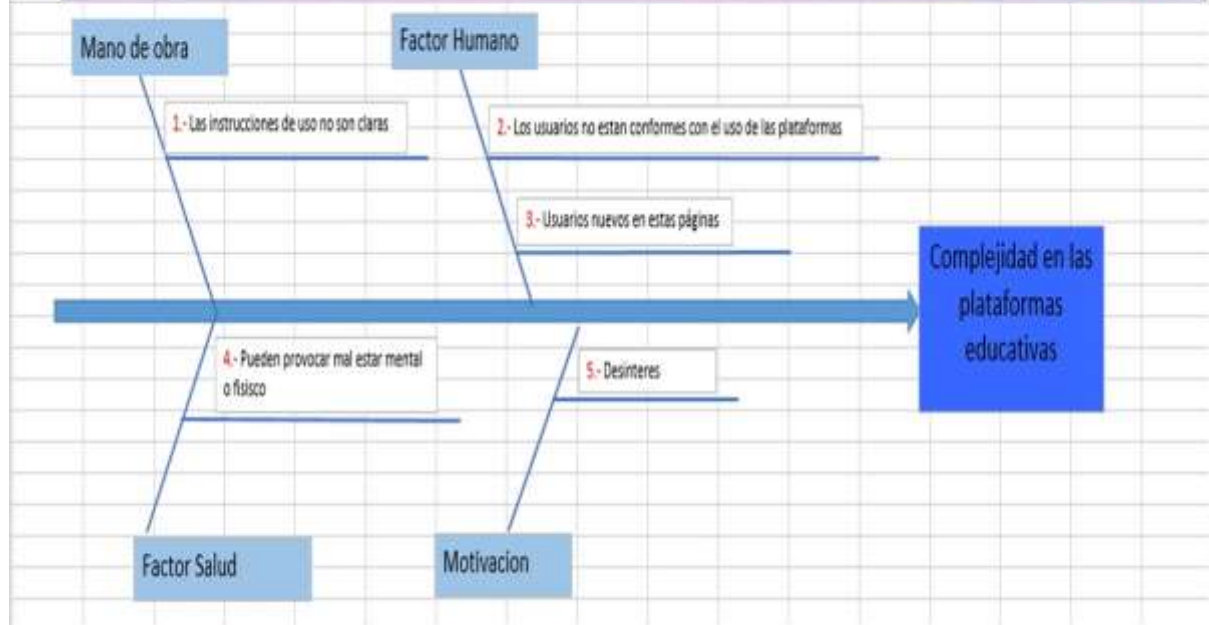
- **ALCANCE DEL PROYECTO**

- En nuestro proyecto para alcanzar nuestro objetivo queremos fijarnos en todas las necesidades y errores que hay en sistemas educativos y potenciarlos para realizar sistemas que beneficien a las comunidades educativas.

El sistema será beneficioso para todos. Se añadirá una parte en la cual se podrán acceder a el manejo de calificaciones en cada asignatura, como tareas para tener así un aula virtual.

- **PROCESOS DE DESARROLLO DEL PROYECTO**

1.- Diagrama de Ishikawa



2.- ANÁLISIS DE CAUSAS RAÍCES (APLICANDO LA TÉCNICA DE LOS 5 ¿POR QUÉ?)

Causa superficial 1: Las instrucciones de uso no son claras.

- ¿Por que?
- R: Porque las instrucciones contienen palabras que son difíciles de comprender y eso confunde al usuario.
- ¿Por que?
- R: Porque los desarrolladores de las paginas se basan solo en sus conocimientos para hacerlas y no piensan en si los demás van a comprender.
- ¿Por que?
- Causa raíz 1: Porque algunas universidades no les enseñan a sus estudiantes que las plataformas deberían ser entendibles para todos.

Causa superficial 2: Los usuarios no están conformes con el uso de las plataformas.

- ¿Por que?
- R: Porque las plataformas no son fáciles de usar
- ¿Por que?
- R: Porque no cuentan con instrucciones de uso
- ¿Por que?
- Causa raíz 2: Porque algunas están diseñadas para gente que ya tiene los suficientes conocimientos para usarla.

Causa superficial 3: Usuarios nuevos en estas páginas.

- ¿Por que?
- R: No todos los sistema educativos utilizan este tipo de paginas.
- ¿Por que?
- R: Porque no todos los estudiantes tiene acceso a internet y por lo tanto se les dificulta entrar a estas plataformas.
- ¿Por que?
- Causa raíz 3: Porque no todos tienen los suficientes recursos para pagar un acceso al internet.

Causa superficial 4: Pueden provocar mal estar mental o físico

- ¿Por que?
- R: Porque causa frustración, o estrés el no poder entender estas plataformas
- ¿Por que?
- R: Porque no están acostumbrados a manejar este medio
- ¿Por que?
- Causa raíz 4: Porque los estudiantes se acostumbraron a trabajar por el medio físico y no por un medio virtual.

Causa superficial 5: Desinterés

- ¿Por que?
- R: Porque puede haber complicaciones al momento de querer ingresar a las plataformas
- ¿Por que?
- R: Porque las indicaciones del uso de las plataformas no son entendibles para todos.
- ¿Por que?
- R: Por la falta de enseñanza por parte de las instituciones educativas.
- ¿Por que?
- Causa raíz 5: Porque en su plan de enseñanza no esta el como utilizar este tipo de medios.

Técnica del AQP

Causas: Son complejas debidos al diseño que está basado en los conocimientos del diseñador que no todos entienden

A= El área virtual
Q= Estudiantes
P= Entendimiento (plataformas estudiantiles complejas para el entendimiento)

Consecuencias: Al no entender estas plataformas los estudiantes pierden interés y bajan su rendimiento académico

Aporte: realizar una página estudiantil que sea mucho más manejable y sencilla para el uso de los estudiantes

Título: Entendimiento y bajo rendimiento en los estudiantes de el área virtual

Fortalezas	Oportunidades
<ul style="list-style-type: none"> Nuestro conocimiento sobre el desarrollo de páginas web nos dará una gran ventaja al momento de desarrollar nuestro proyecto. en el momento de desarrollar nuestra página nosotros como estudiantes que utilizamos estas páginas podríamos dar un punto de vista desde nuestra perspectiva, y así lograremos que nuestra página sea entendible y fácil de usar. 	<ul style="list-style-type: none"> Ya que aún existen muchas instituciones educativas que se encuentran trabajando de manera virtual debido al estado en que nos encontramos esta página podría servir de mucha ayuda para muchas de estas instituciones.
Debilidades	Amenazas
<ul style="list-style-type: none"> Al ser nuestra primera vez creando una página así se podrían generar algunos fallos o errores que podríamos cometer sin darnos cuenta 	<ul style="list-style-type: none"> Como lo pudimos mencionar anteriormente estas páginas servirán mucho debido al estado de clases virtuales, pero esto puede cambiar si los estudiantes retornan a clases presenciales y las paginas ya no serían muy utilizadas como antes.

• CRONOGRAMA DE PROYECTO

Fecha de inicio proyectada: 02-Julio-2021

Fecha fin proyectado: 05-septiembre-2021

Actividades

- **DESARROLLO DEL PROYECTO**

Propuesta:

La plataforma será para las personas a partir de 10 a 20 años de edad por lo cual servirá para dar un uso a la plataforma lo que es el estudio, también servirá para entregar trabajos, revisar sus calificaciones, y también se subirán las clases grabadas, también en la plataforma habrá libros de las materias para que los estudiantes puedan revisar y así aprender mas y que puedan estudiar.

MATERIA	ENTREGABLE
ANÁLISIS Y DISEÑO DE SISTEMAS	Listado de Requerimientos Funcionales y No funcionales. Diagramas de casos de uso y diagramas de procesos
DESARROLLO DEL PENSAMIENTO	Título del proyecto. planteamiento del problema. propuesta de solución. Objetivo.
FUNDAMENTOS DE PROGRAMACIÓN	Back End de la página web.
INTRODUCCIÓN AL DESARROLLO DE SOFTWARE	Front end es el diseño de la página web, con una conexión básica a una base de datos.
MATEMÁTICA DISCRETA	Problemas de lógica matemática aplicados a la vida real.

- **GLOSARIO DE TÉRMINOS**

Abreviación	Descripción

- **CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**

Nuestro proyecto será desarrollado tomando en cuenta todos nuestros conocimientos sobre este tema, la realizaremos de modo que sea una plataforma fácil de uso para aquellas personas que son nuevas en este tipo de plataformas así no tendrán dificultad alguna. De esta forma estaríamos resolviendo la problemática que nos planteamos para nuestro tema.

Esta parte teórica del proyecto son una gran ayuda para el desarrollo del proyecto ya que desde aquí sabemos que queremos hacer y como lo queremos hacer, nos ayuda en mucho a saber que tenemos que enfocarnos en un solo objetivo y a ir en un solo camino sin confundirnos, ya que si empezaríamos desde la practica todo sería muy confuso para el desarrollo de un proyecto ya que no sabríamos por dónde empezar, no sabríamos el para que ni el por qué estamos haciendo este proyecto. Realizar la parte teórica de nuestro proyecto nos ayudaría mucho en la parte de enfocarnos en un solo objetivo, ademas de que al realizar un proyecto como este tenemos que ponernos en dos puntos de vista, el de desarrolladores y el de usuarios, al ponernos en la parte del usuario tendríamos mas claro lo que queremos resolver y realizaríamos el proyecto a modo de que estemos seguros que todos puedan entender

- **APROBACIONES**

Declaran que se autorizan/aceptan todos los términos y condiciones que se especifican en el presente documento, y que éste es el actualizado, que cualquier propuesta o comunicación anterior relacionada a este contrato será nula.

Aprobado por	Rol/Cargo	Fecha	Firmas
Ing. Patricio Pachama	Tutor / Docente		
Mayerly Solórzano	Estudiante		
Dennis Muñoz	Estudiante		
Paul Ponce	Estudiante		
Israel Miño	Estudiante		
Christopher Ulloa	Estudiante		

- **BIBLIOGRAFÍA**

- Delgado, B., & Dominique, D. (2021, enero). EL DIAGRAMA DE ISHIKAWA COMO HERRAMIENTA. Recuperado febrero de 2021, de http://tambara.org/wp-content/uploads/2021/04/DIAGRAMA-ISHIKAWA_FINAL-PDF.pdf
- Delgado, B., & Dominique, D. (2021, enero). EL DIAGRAMA DE ISHIKAWA COMO HERRAMIENTA. Recuperado febrero de 2021, de http://tambara.org/wp-content/uploads/2021/04/DIAGRAMA-ISHIKAWA_FINAL-PDF.pdf

- ANEXOS (INCLUIR TODOS LOS ANEXOS QUE SE CREAN NECESARIOS).

